

«При реализации проекта используются средства государственной поддержки, выделенные в качестве гранта в соответствии с распоряжением Президента Российской Федерации от 01.04.2015 № 79-рп и на основании конкурса, проведенного Национальным благотворительным фондом».

Военно-патриотический квест *Методические рекомендации*

Оглавление

I. КВЕСТ: ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

II. Основные понятия, используемые в квест-игре:	3
III. ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ.....	3
IV. Структура квеста	4
V. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ.	5
1. Целевая аудитория.....	5
2. Продолжительность и наполнение.....	5
3. Команда квеста.....	6
4. Реквизит, подарки.....	7
5. Маршрут и переходы между этапами/станциями.....	7
6. Регистрация участников:	10
7. Порядок объяснения игры:	10
7.1. Цель и задачи квеста.....	11
7.2. Участники квеста.....	11
7.3. Условия участия в квесте.....	11
7.4. Порядок проведения квеста	11
7.5. Дополнительные условия.....	12
VI. Примерные правила проведения мероприятия.	12
Общие правила:	12
Командам разрешается:.....	13
Командам запрещается под угрозой дисквалификации:.....	13
Команды обязаны:	13
Для преодоления дистанции командам потребуется:	13
VII. ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ	14
ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ:	14
Тексты для QR-кодов:	19
ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ.....	19
ЗАДАНИЕ НА ФИЗИЧЕСКУЮ СИЛУ	19
ЗАДАНИЕ-БОНУС НА ЗНАНИЯ	20
ЗАДАНИЕ НА ЛОГИКУ	20
ЗАДАНИЕ НА ЗНАНИЯ	20
ЗАДАНИЕ НА ТВОРЧЕСТВО	22
Вопросы для бонусного этапа:	22
VIII. Примеры маршрутных листов.....	23

I. КВЕСТ: ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Игра представляет собой добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных ГРАНИЦ МЕСТА И ВРЕМЕНИ, согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным ПРАВИЛАМ, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью».

Квест—относится к поисковым маршрутным играм, играм-путешествиям, сюжетно-ролевым играм. Они носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются играющими в воображаемых условиях в соответствии с сюжетом игры, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Играющие пишут дневники, письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера, исследуют местность и осуществляют поиск решения поставленной задачи.

Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. В результате игры у играющих рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, обучающей и продуктивной деятельности. Играющие много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

Основные преимущества квеста как одной из форм социально-культурной деятельности:

- Квест - логическая игра, требующая концентрации внимания, применения своих как образовательных (в соответствии с его возрастом), так и жизненных знаний, а также квесты помогают обрести новые знания, умения и навыки.
- Квест - командная игра, во время прохождения заданий участники объединены общей идеей, целью. Это, несомненно, укрепляет дружеские связи, налаживает контакт, помогает обрести новые знакомства, поддерживает командный дух.

Кроме всего прочего, в организации квестов нет строгих и четких правил. Мы считаем, что это дает возможность полета фантазии, как организаторам, так и участникам игры.

К сценарию каждого квеста предъявляются особые требования, перечислим некоторые из них:

- 1) квест должен основываться на какой-либо тайне или загадке, которую участники должны в процессе игры раскрыть или решить;
- 2) развязка должна быть логичной, но при этом нелегко предсказуемой;
- 3) в сценарии не должно быть второстепенных ролей: все игроки должны иметь возможность принять равнозначное участие в развитии сюжета.

Виды квестов:

Эскейп Рум

- *Классический вид квеста.* Задача в этой игре - чаще всего, выбраться из комнаты, решив череду головоломок. В квесте игрокам предлагается прожить определенную

Военно-патриотический квест «Дорогами Бессмертного полка». Методика сюжетную линию. Спасти одного персонажа, себя или все человечество, сражаться с призраками, изготовить эликсир молодости или философский камень и т.д.

Перформанс

- в игровой комнате, кроме игроков присутствуют актеры, которые могут оказывать влияние на игровой процесс, или разыгрывать сцены. Представьте, что вы смотрите остросюжетный фильм, сцену перестрелки главного персонажа с толпой бандитов. А теперь представьте, что все это происходит по-настоящему, в одной комнате с вами.

Экшн Игра

- этот жанр предполагает работу не только головой: участники такой игры попробуют применить свои физические данные (полоса препятствий) с необходимостью решать командные задачи на логику.

Морфеус

- или квест с закрытыми глазами. В этом жанре все игроки должны завязать глаза до конца игры - главное правило игры. Лучше погрузиться в атмосферу помогут ведущий и актеры. В Морфеусе задействованы все органы чувств, кроме зрения, игрокам предстоит только слышать, чувствовать и осязать.

Гражданско-патриотическое воспитание, являясь неотъемлемой частью процесса формирования, заимствует формы организации досуговой деятельности. В данном пособии мы рассмотрим особенности патриотических квестов, основные организационные моменты и функционал, предложим несколько сценариев.

II. Основные понятия, используемые в квест-игре:

- Квест – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.
- Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль.
- Команда – объединение нескольких участников.
- Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.
- Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить код-пароль.
- Координатор команды – представитель организаторов, держащий связь с командой и принимающий коды-пароли.
- Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов с соответствующими кодами-паролями.
- Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении квеста Организатором.

III. ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ.

При подготовке игры можно выделить четыре этапа.

1. Ориентация.

Организаторы представляют тему квеста, знакомят с основными терминами и теорией погружения в сюжет игры, которые в ней используются. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры.

2. Подготовка к проведению.

Организатор излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков, примерном типе решений в ходе игры. После распределения ролей между участниками проводится пробный «прогон» игры в сокращенном виде.

3. Проведение игры как таковой,

Организатор проводит саму игру, по ходу дела фиксируя следствия игровых действий (следит за подсчетом очков, характером принимаемых решений), разъясняет неясности и т.д.

4. Обсуждение игры.

Организатор проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика событий игры и их восприятия участниками, возникавших по ходу дела трудностей, идей, которые приходили в голову, и т.д. Организатор побуждает играющих к анализу проведенной игры. Особое внимание при этом уделяется сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, установлению связи содержания игры с содержанием образовательной составляющей. Одним из результатов обсуждения может быть и пересмотр игры, сбор предложений по внесению в нее поправок, изменений.

Этап ориентации	Разработка игры	— разработка сценария — план квеста/маршрутной игры — общее описание игры — содержание инструктажа — подготовка материального обеспечения
	Работа с целевой аудиторией	— работа с источниками — тренинг — мозговой штурм — работа с игротехником
Этап подготовки	Ввод в игру	— постановка проблемы, целей — условия, инструктаж — регламент, правила — распределение ролей — формирование групп — консультации
Этап проведения	Регистрация	— информирование команд – сбор команд – выдача маршрутных листков и карт – общий инструктаж
	Прохождение квеста	— выполнение заданий — контроль регламента выполнения заданий — соблюдение правил безопасности — подведение итогов
Этап обсуждения	Анализа и обобщения	— вывод из игры — анализ, рефлексия — оценка и самооценка работы — выводы и обобщения — рекомендации

IV. СТРУКТУРА КВЕСТА.

Квест состоит из следующих обязательных частей.

1. Введение

Вводная часть, которая знакомит участников с темой квеста, вовлекает в работу и вызывает интерес.

2. Задание, вопрос или постановка проблемы

В этой части квеста ставится проблема или задача, представленная для решения. Здесь же уточняется формат и детали мероприятия.

3. Процесс

В данной части квеста находится пошаговая инструкция, помогающая участникам выполнить задание. Каждый шаг следует подробно расписать. Например, разбиение на группы, распределение ролей участников, порядок выполнения заданий, методика поиска станций.

4. Источники

Здесь содержатся ссылки на ресурсы, книги и учебники. Процесс поиска информации может занять время, поэтому рациональнее направить участникам квеста, подобрав заранее ссылки на материал по теме.

5. Оценивание

Стоит подробно описать требования, по которым будет оцениваться задания квеста. На мой взгляд, здесь стоит использовать модель оценивания, с приведенными критериями, баллами и словесным описанием. Таким образом, оценивание становится прозрачным, и учащиеся имеют четкое представление о том, как оно будет осуществляться.

6. Заключение

Заключение содержит в обобщенном виде итог прохождения квеста: знания, которые получают участники, идеи о продолжении работы над этой темой, обратная связь/рефлексия участников игры.

V. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ.

Процесс подготовки квеста занимает небольшое количество времени. На организационном этапе команде предстоит решить ряд вопросов:

1. Целевая аудитория.

От того, кто будет проходить испытания, зависит выбор уровня сложности и места проведения. Какими знаниями обладают участники мероприятия? Могут ли самостоятельно преодолевать расстояния в городском пространстве? Каков их уровень физической подготовки? В зависимости от ответов на эти вопросы возможно создание различных сценариев игры – для младших и старших школьников, студентов ссузов, вузов или учебных заведений профильного типа (кадетских училищ, военных институтов и др.); с возможностью передвижения по городу (например, от памятника к памятнику) или с ориентацией в помещении (включая возможность работы в замкнутом пространстве по типу квеста «Как выйти из комнаты?»); вводом дополнительных персонажей или самостоятельной работой команды на точках.

2. Продолжительность и наполнение.

С точки зрения контента, квесты могут быть невероятно разнообразными. За основу могут быть взяты реальные исторические события или придуманный сюжет. Драматическая составляющая сценария называется легендой и погружает участников в те исторические, социальные, культурные условия, в которых им предстоит действовать (год, город, положение дел на фронте, их роль – командующий состав, солдаты или гости из будущего – эти и другие аспекты задаются легендой). Кроме того, легенда формулирует основную задачу

– заполнить пробелы в письме, восстановить газетную статью, найти карту, узнать имя или дату. На решение этой ключевой задачи направлены усилия команд. В качестве наполнения могут быть выбраны задачи одного или нескольких профилей:

- логические (головоломки, загадки, шифры);
- творческие (песни, танцы, театральные миниатюры);
- на знание (викторины, заполнение пропусков);
- на физическую силу (пробежать эстафету, пронести одного из членов команды на носилках, бросить «гранату»);
- на командообразование (одновременное выполнение задания всей командой, задачи на «понимание», доверие).

Соответственно, продолжительность игры зависит от количества уровней и сложности их прохождения. Рекомендуемое время реализации квеста – 90-120 минут. Этого времени достаточно для того, чтобы команды успели насладиться различными заданиями, но не успели устать.

3. Команда квеста.

Организационную команду целесообразно разделить на следующие группы:

- **Сценаристы** (сбор исторических фактов, разработка легенды и заданий) 2-4 человека.
- **Творческая группа** (дизайнер, фотограф, видеограф) 2-3 человека.
- **Техническая группа** (реквизит, звуковое и мультимедиа оборудование) 2-4 человека.
- **Стартово-протокольная служба** (организаторы, выдающие маршрутные листы, следящие за соблюдением правил, принимающие результаты у команд, завершивших маршрут) 2-4 человека.
- **Аниматоры** (волонтеры, которым предстоит играть персонажей, встречать команды на станциях и выдавать задания – в случае, если сценарий подразумевает их наличие) в зависимости от сценария 5-20 человек.
- **Судейская коллегия** (подведение итогов, оценка команд, начисление дополнительных баллов или штрафов в зависимости от особенностей прохождения маршрута участниками) 2-4 человека.

Для организации и проведения квеста рекомендуется привлечь:

- - эксперта-историка, который поможет разработать задания для квеста,
- - специалиста по обучению волонтеров/инструкторов.

Для сопровождения квеста понадобятся:

- - техническое обеспечение (звук, фото, видео, дизайн),
- - изготовление полиграфической и имиджевой продукции (печать сертификатов участника, значков, наклеек, блокнотов, ручек и др.),
- - призы для победителей квеста (кубок, диплом, имиджевая продукция).

4. Реквизит, подарки.

Список реквизита составляется в последнюю очередь, когда сценарий уже проработан и известна смета квеста. Организаторам на заметку – создавать атмосферу и рассказывать о военном времени можно при помощи предметов быта, свойственных выбранному историческому периоду.

5. Маршрут и переходы между этапами/станциями.

При условии наличия более одной команды-участницы организационная команда должна подумать над тем, как они будут передвигаться от точки к точке.

На настоящий момент методисты выделяют следующие виды игр по станциям, принципиально отличающиеся друг от друга:

Кругосветка	Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все станции за определенное время (равное для всех). <i>Разновидности: информационная, веревочка</i>
Ажсиотаж	Команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очередности. <i>Разновидности: детерминированный, индивидуальный.</i>
Гонка на выживание	Команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется. Команда начинает игру с начала. <i>Разновидности: командная, индивидуальная.</i>
Будь готов	Имеется игровое табло, на котором расписаны месторасположения и название игровых станций. Команды проходят станции при наличии отрывного талона с игрового табло в порядке очереди. Игра проводится либо до первой команды выполнившей все задания, либо последней команды.
Стратегия	На игровом табло обозначены месторасположение, наименование и время проведения игровых станций. Команда вырабатывает маршрут и заявляет его. Если такой маршрут уже заявлен, то команда определяет новый маршрут. Некоторые игровые станции могут проводиться сразу для нескольких команд. Предлагаем описание этой формы - Команды ранее знакомятся со всеми конкурсами и их правилами, которые будут работать в игровое время. На игровом табло-заявке обозначены неизменяемые пункты: месторасположение конкурса, наименование, время прохождения, стоимость выигрыша в конкурсе, количество команд участниц в данном конкурсе и количество человек, представляющих команду в конкурсе. Перед выходом на старт, командам предлагается заполнить графу о прохождении конкурса в то или иное время. Количество временных интервалов ограничено и зависит от времени выполнения конкурса и

	<p>количества команд участниц. Время начала каждого конкурса расписано. Команды выстраиваются и в порядке очереди, совещаясь, им остается только проставить свои заявки на участие в определенный промежуток времени. Далее команда точно совещается и решает, кто из участников команды и в какое время будет проходить конкурсы. Каждый участник команды имеет право проходить несколько конкурсов. Побеждает команда, набравшая больше всех баллов.</p>
Гандикап (гонка за лидером)	<p>Команды стартуют по определенному маршруту. Старт команд осуществляется через определенное время. Побеждает команда с наилучшим чистым временем. В игровых станциях могут принимать участие разное количество членов команд.</p>
Экстрим	<p>Команда делится на интеллектуалов и спортсменов. Интеллектуалы выполняют задание, и ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда с наименьшим чистым временем.</p>
Лабиринт	<p>Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту. В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание. <i>Разновидности: на выбывание игроков.</i></p>
Карусель	<p>Команды - участницы делятся поровну. Между ними устраивается противоборство (пары команд заранее известны). Побеждает команда, одержавшая наибольшее количество побед. Если команд нечетное количество, то с одной командой проводит конкурс ведущий.</p>
Дуэль	<p>Команды в ходе игры находят себе спарринг - команду и сообща выполняют конкурсное задание. В качестве дополнительного правила игры можно поставить условие, чтобы при прохождении очередного конкурсного задания спарринг-команды образовывали новую пару.</p>
Бюрократ	<p>Команда делится пополам. Одна половина обеспечивает проведение игровой станции, а вторая половина должна пройти определенное число станций. Рекомендация: Конкурсные задания на станциях должны быть выполнимы за конечное время. <i>Разновидности: путешествия по миру, регистрация какого-либо права.</i></p>
Эстафета	<p>Команде предлагается пройти определенное количество этапов по определенному маршруту. Побеждает команда, быстрее всех выполнившая предложенные задания.</p>
Олимпиада	<p>Среди команд происходит жеребьевка. Команды, попавшие в одну пару, соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.</p>

Ротация	Команда делится на несколько частей и выполняет задания. Суть задания одной части команды сводится к подготовительной работе для другой части. Пример: - написать сценарий - сделать постановку - подвести рейтинг и...
Экспресс	Команда находится в фиксированном месте. Бегунок доставляет определенное задание, которое необходимо выполнить за строго отведенное время. Затем бегунок относит выполненное задание и получает новое.
Управленец	Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации
Сюжетно-ролевая	Игрокам предстоит найти какую-то вещь, получить которую они могут только выменяв ее у другого персонажа. Соответственно приходится распутывать логическую цепочку. Пример: у персонажа 1 получить предмет А и отнести его персонажу 2, и только тогда команда будет допущена к выполнению его задания и т.д.

Мы будем рекомендовать классический вариант навигации – КВЕСТ с использованием маршрутных листов (рис. 1), карты местности (рис.2). При этом для разных команд последовательность посещения станций различна (рис. 3).

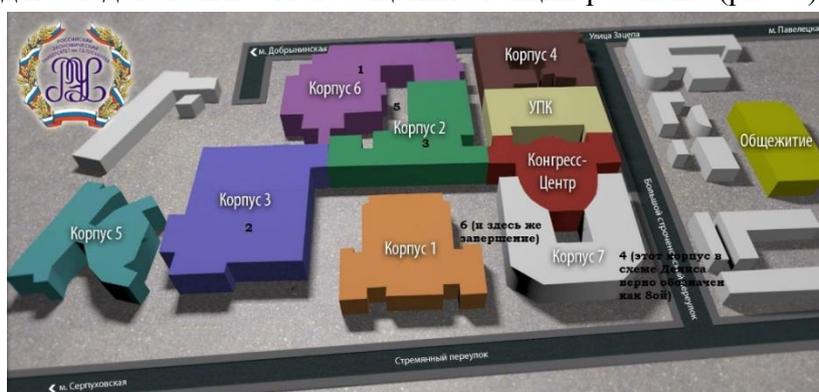


Рис. 1 Маршрутный лист квеста «Оборона Москвы. Дорога к Победе» (станции и их очередность указана цифрами).

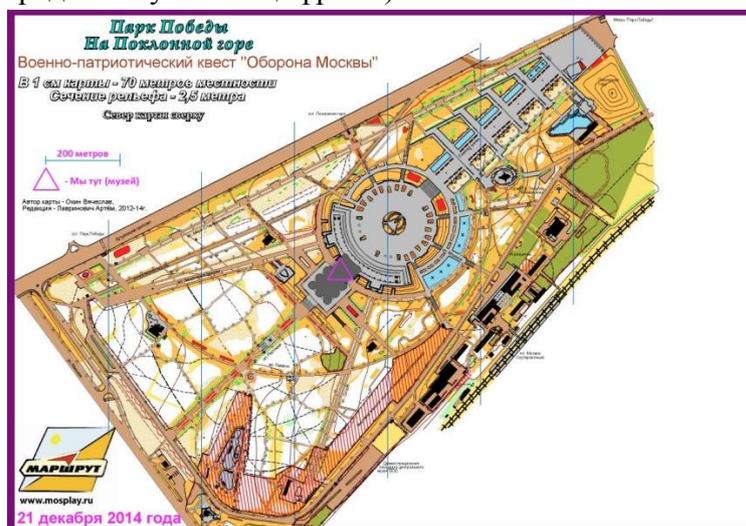


Рис. 2 Схематическое изображение Парка Победы на Поклонной горе в Москве.

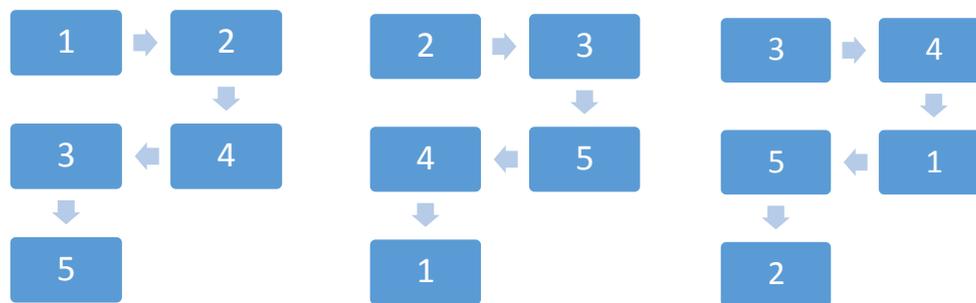


Рис. 3 Схема составления маршрутных листов для соревнования 3 команд при движении по 5 точкам.

Далее мы рассмотрим вариант навигации, где может быть маркировка самих точек, когда после выполнения задачи на станции участники узнают направление последующего движения. При этом могут быть также использованы различные способы:

- место расположения сообщает координатор станции, член оргкоманды;
- для получения направления необходимо выполнение однотипного задания (спеть песню, ответить на вопрос, разгадать ребус);
- точка зашифрована с помощью QR-кода, который необходимо найти на станции и считать при помощи мобильного устройства.

6. Регистрация участников.

Выбор способа регистрации зависит от специфики целевой аудитории. Универсальной является электронная форма регистрации, ссылка на которую может быть выложена на сайте проекта, в социальных сетях, направлена вместе с приглашением к участию.

Простейший способ создания формы – использование GoogleФорм, одной из возможностей сервиса GoogleDrive (возможно самостоятельное составление списка вопросов – с коротким или длинным ответом, с выбором одного или нескольких вариантов и т.д., а также дизайн формы, редактирование полученных ответов онлайн и оффлайн, выгрузка документа в удобном формате).

Удобным также является создание страницы мероприятия на сервисе Timerad.ru (возможно наполнение страницы описанием мероприятия и привлечение участников из числа пользователей ресурса, итоговый список команд можно выгружать на компьютер в форме отдельного документа).

7. Порядок объяснения игры.

- Название игры и краткая характеристика (например, в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего разведчика).
- Каковы роли играющих, их исходное положение.
- Ход игры и цели, к которым стремятся играющие.
- Чем заканчивается игра.

- Правила, которые в конце объяснения игры надо четко сформулировать, чтобы все их твердо запомнили.

7.1. Цель и задачи Квеста.

Цель Квеста – гражданско-патриотическое воспитание молодежи.

Задачи Квеста:

- расширение знаний молодёжи о своей стране и мотивация к изучению истории, культуры;
- привлечение молодежи к теме осознания российской идентичности;
- воспитание уважительного отношения к своей стране;
- патриотическое воспитание современной активной молодёжи.

7.2. Участники Квеста.

- Участие в Квесте могут принять команды из молодых людей в возрасте от 16 до 30 лет.
- Количество участников в команде не должно превышать 5 человек, включая капитана.
- Для участия в Квесте необходимо зарегистрировать команду в период, указанный в Положении, используя официальную форму заявки, опубликованную организаторами.

7.3. Условия участия в квесте.

- Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.
- Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.
- Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.
- Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон для связи с координатором.
- О своем решении выйти из игры команда должна сообщить координатору.

7.4. Порядок проведения квеста.

- Квест проводится в даты, установленные организаторами.
- Каждая команда проходит маршрут, состоящий из основных этапов, каждый из которых подразумевает решение головоломки, связанной с историческими, культурными, научными и иными фактами о России. Этапы обозначены на карте города или местности, выданной команде.
- На игровой точке команду в полном составе встречает агент – волонтер квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке – и предлагает выполнить задание, после чего или по истечении определенного времени команда получает код-пароль и заработанное количество баллов (в случае невыполнения задания команда получает 0 баллов). Время на решение каждого этапа не более 10 минут. После получения кода-пароля команда сообщает его координатору команды.
- Все выполненные задания и полученные баллы выставляются агентами в маршрутном листе команды. Время, затраченное на дорогу, не подлежит учёту при подведении итогов игры.

- Подведение итогов квеста состоится после того, как все команды завершат прохождение всех этапов. Победителем считается команда, выполнившая максимум заданий за наименьшее время и с наибольшими баллами.
- Победители квеста награждаются подарками и кубками. Участники награждаются памятными сувенирами.

7.5. Дополнительные условия.

- Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения квеста, а также в отдельные задания и условия их проведения с обязательным уведомлением участников.
- В случае несогласия с выставленными баллами по итогам выполнения заданий, капитан команды может подать протест в письменном виде Организаторам квеста в течение часа с момента окончания квеста. Данный протест будет рассмотрен Организаторами во время подведения итогов квеста, с принятием соответствующего решения.

VI. Примерные правила проведения мероприятия.

(на основе квеста «Оборона Москвы», реализованного 21 декабря 2014 года на территории Центрального музея Великой Отечественной войны, г. Москва)

Квест – игра, в которой существуют свои условия и ограничения. Они должны быть заранее известны всем участникам. Предлагаем примерный вариант свода правил квеста.

Общие правила.

1. Участники прибывают на место проведения мероприятия, подходят в секретариат, представляются, получают необходимые материалы, заполняют регистрационную форму на тот случай, если в составе команд есть изменения, проверяют работу программы для чтения QR-кодов на пробных кодах, готовятся к старту. Для участия необходимо заранее заполнить специальную форму заявки.
2. С 11:00 (*указано примерное время*) открывается камера хранения, куда участники обязаны сдать вещи на время преодоления дистанции, а в 12:00 (*указано примерное время*) секретариат закрывается, начинается церемония открытия, предстартовый брифинг (ответы на возможные вопросы). После окончания церемонии сразу будет дан старт.
3. Перед стартом капитаны команд строятся в зоне старта в центре зала, остальные участники ждут капитанов в зоне размещения или другом не запрещённом месте.
4. По команде «Старт!», капитаны берут конверт с заданием. Так начинается **первый этап** квеста. В снятом конверте находится набор, сформированный в зависимости от сценария (само задание, подсказки, КОД-карта для вписывания цифр, одна карта местности, другие необходимые материалы для преодоления дистанции).
5. Выполнение заданий потребует от участников применение логики, ума, творчества, силы. Всего вас ждет 12 заданий (*указано примерное количество заданий, организаторы могут вносить изменения в количество этапов и их*

Военно-патриотический квест «Дорогами Бессмертного полка». Методика *содержание*). Выполнение заданий на творчество и физическую силу, а также бонусных заданий происходит на глазах судей, задания на ум и логику выполняются дистанционно (*пример*).

6. За неполное выполнение или неверное выполнение задание на творчество или физическую силу, команда получает штраф.
7. Необходимо строго следовать маршруту во избежание столкновения с другими командами.
8. Капитан пересекает линию финиша и подходит к судьям финиша. После этого команда ждёт церемонии награждения.

Командам разрешается:

- использовать свои карты, интернет, GPS, любые технические устройства в ходе квеста, кроме личного транспорта;
- разделяться на любые группы;
- обмениваться информацией в рамках своей команды и с третьими лицами, если эти третьи лица умышленно не помогают также другим командам.

Командам запрещается под угрозой дисквалификации:

- чинить препятствия другим командам при преодолении дистанции;
- сотрудничать с другими командами или целенаправленно преследовать отдельных участников других команд или другие команды;
- нарушать правила дорожного движения, мусорить, перемещаться по цветникам и клумбам;
- сквернословить;
- приводить отдельные элементы дистанции в негодность;
- скрывать и прятать свои номера (если они есть).

Стоит иметь в виду, что на дистанции может быть много случайных прохожих-агентов, в обязанности которых входит также следить за соблюдением командами указанных правил. В случае их указания на дисквалификацию той или иной команды – апелляции бесполезны!

Команды обязаны:

- соблюдать правила квеста и все указания судей;
- соблюдать правила дорожного движения, иные законы и подзаконные акты;
- правильно крепить нагрудные номера (если они будут), не скрывать их и предъявлять по первому требованию;
- соблюдать спортивный этикет, уважать других участников и команды;
- не покидать указанный район проведения мероприятия при проведении мероприятия без оповещения судей до финиша.

Для преодоления дистанции командам потребуется:

- хотя бы один мобильный телефон с установленной программой для чтения QR-кода (это обязательно! программу можно бесплатно скачать и установить из GooglePlay, AppStore, WindowsStore, есть Java приложения для телефонов на Symbian);
- хотя бы одна пишущая на холоде принадлежность;

- рекомендуется иметь доступ в интернет для облегчения выполнения отдельных заданий;
- рекомендуется почитать материал, освещающий выбранный исторический период.

VII. ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ

(на основе квеста «Оборона Москвы», реализованного 21 декабря 2014 года на территории Центрального музея Великой Отечественной войны, г. Москва)

6:00-8:00 – организаторы привозят оборудование для мероприятия: оборудование для этапов, музыкальное оборудование, сундуки, пресс-вол и баннер, генератор, удлинители, мебель для финиша, костюмы, компьютеры и оборудование секретариата. В или к зданию музея подносится всё оборудование, кроме оборудования этапов. Генератор, чай и оборудование для камеры хранения внутрь не заносится. Остальное с открытием музея заносится в зал, где будут размещаться участники.

8:00-10:00 – происходит постановка этапов.

10:00 – открывается секретариат, заходят первые участники, приходят судьи этапов и волонтеры, им объясняется задание.

11:00 – в секретариате продолжается регистрация участников, судья делает разводку судей по этапам.

11:30 – ограничивается очередь в секретариат, заканчивается приём заявок. Ведущий формирует список выступающих на открытии гостей, обговаривает очерёдность их выступления. Параллельно в фоновом режиме включаются военные песни.

12:00 – секретариат закрыт, последние судьи заняли своё место на этапах, начинается церемония открытия. Включается гимн Москвы. Музыка утихает. Открытие происходит на фоне баннера, сундуков. Вступительные слова ведущего, далее слово передаётся гостям.

Примерно в 12:15 гости заканчивают выступление, начинается предстартовый брифинг, ответы на вопросы участников.

Примерно в 12:30 даётся общий старт.

12:45-13:30 – перенос музыкального оборудования, баннера на пресс-воле, сундуков, службы секретариата.

14:00-14:15 – ожидаемое время первого финиша, начало выдачи военного чая.

14:50-15:00 – демонтаж этапов в парке.

15:00 – ожидаемое время начала церемонии награждения. Награждение проводит ведущий. Награждение – публичное вскрытие сундуков участниками. Участники вводят коды, записанные ими и сданные на финише.

15:30 – ожидаемое время окончания мероприятия.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ:

(на основе квеста «Оборона Москвы», реализованного 21 декабря 2014 года на территории Центрального музея Великой Отечественной войны, г. Москва)

Эти коды приведут к заданиям на физическую силу:

1) Многие считают, что Жуков спас Москву. В 1941 году он командовал войсками Западного фронта, который в ночь с 5 на 6 декабря 1941 года перешёл в

Военно-патриотический квест «Дорогами Бессмертного полка». Методика контрнаступления, отбросив врага от столицы. Георгий Константинович прошёл через всю Великую Отечественную войну, принимал капитуляцию Берлина.

Памятной стелы Западному фронту в парке Победы нет, но есть памятная колонна 1 Белорусскому фронту, которым командовал Жуков на завершающем этапе войны, в том числе, во время Берлинской операции.
Найдите эту колонну, за ней в ёлочках QR-код.

2) В парке есть единственный барельеф (он является частью памятника), выполненный на металле, на котором изображена часть Красной площади Москвы. Гитлер планировал, как известно, завершить операцию «Тайфун» взятием Москвы и провести на Красной площади парад. Но план не удался. На Красной площади 24 июня 1945 года парад Победы принимал Жуков.

На металлическом барельефе изображена сцена из того парада Победы. Встав спиной к барельефу – увидите QR-код. А ещё венчают этот памятник металлические скульптуры двух солдат со знаменем Победы.

3) Центральный музей Великой Отечественной войны 1941—1945 гг. является уникальным мемориальным комплексом, призванным увековечить память о героизме и мужестве, проявленном нашими соотечественниками в годы Великой Отечественной войны. В музее есть зал Полководцев, зал Памяти и скорби, зал Славы, военно-историческая композиция «Путь к Победе», диорамы, посвящённые событиям 1941-1945 годов. В нём представлены и предметы – свидетели обороны Москвы 1941 года.

В музее мы сегодня начали свой путь, музей и поможет добраться до финиша. У торца северного крыла находится QR-код.

Эти коды приведут к заданиям на творчество:

4) Антигитлеровская коалиция сложилась ещё до начала Великой Отечественной войны. СССР вошёл туда 24 сентября 1941 года, присоединившись к Атлантической хартии. В ходе битвы за Москву союзники помогали нам лишь продовольствием. Военная техника только начинала поставляться из США.

К активным боевым действиям, то есть к открытию второго фронта союзников с 1941 года призывало советское руководство. Но фронт этот был открыт намного позже, с высадки войск в Нормандии, когда почти всем стало понятно, что стратегическая инициатива окончательно перешла к СССР.

Тем не менее, солдаты союзников тоже воевали и гибли за свободу Европы. До открытия второго фронта на стороне СССР с апреля 1943 года воевали лишь лётчики из дивизии «Нормандия-Неман».

Найдите памятник солдатам стран – участниц антигитлеровской коалиции. Ближайший к нему бетонный столб – QR-код на нём.

5) С первых же дней, недель войны началось партизанское движение – вооруженная борьба советского народа против фашистских захватчиков на оккупированной территории, в тылу врага.

За время войны партизаны уничтожили 58 бронепоездов, 50 тысяч автомобилей, взорвали 12 тысяч мостов, пустили под откос свыше 20 тысяч железнодорожных эшелонов. Важной формой партизанских действий были рейды партизанских формирований у тыла противника, которые отвлекали большие силы гитлеровцев, что было существенной помощью Красной Армии. Особенно важным фактором действия партизан были в те минуты, когда силы Красной армии и фашистских войск были почти равными. Безусловно, действия партизан и подпольщиков помогли в битве за Москву, мешая немцам сконцентрироваться для контрудара.

В парке Победы в память о героях-партизанах и подпольщиках установлена памятная колонна, QR-код в ёлочках за ней.

6) Героические события имеют всегда оборотную сторону. Ибо проявление любого героизма – это вынужденная реакция людей на последствия трагических событий, действий, агрессии. Защитники Москвы – это все жители города, от мала до велика, в 1941 году и после, вплоть до Великой Победы, которые помогали городу кто чем мог, под бомбами и пулями, снегом и дождём. Они гасили вражеские фугасы, записывались в ополчение, работали на производстве без сна и отдыха, до полной потери сил. Мы помним, чтим и гордимся подвигами воинов, защитников Москвы, радуемся Победе, но помним, что любая война – это огромная трагедия целых народов.

Найдите в парке скульптурную композицию на алее, чьи названия были упомянуты. QR-код на фонаре.

Эти коды приведут к заданиям на логику:

7) Первыми всю силу удара гитлеровских войск приняли на себя пограничники. В 1941 году западная граница СССР ещё не была должным образом укреплена, немцы без труда преодолели её в большинстве мест. Лишь единицы из пограничных отрядов, отступая, но сражаясь, дошли до Москвы, а после начали гнать врага.

Бывшие пограничники в битве за Москву считались у коллег-солдат примером для подражания, самыми опытными солдатами. Иногда к их тактическим советам прислушивались старшины. Не многим из пограничников удалось уцелеть.

И сейчас пограничная служба считается одной из самых опасных, так как в случае любой агрессии первый удар примут на себя именно пограничники.

Найдите в парке одноимённую аллею. На ней – пограничный столб. Рядом с ним – дерево. На нём – QR-код.

8) Двадцать дней подряд ни на час не утихала битва на подступах к столице нашей Родины. Артиллеристы мужественно боролись с фашистскими танками, десятками и сотнями поджигали и подбивали бронированные машины. Один из полков истребительно-противотанковой артиллерии уничтожил на подступах к Москве 186 вражеских танков.

Оценивая роль артиллерии в оборонительных боях Советской Армии под Москвой и Ленинградом, Верховный Главнокомандующий Маршал Советского Союза Сталин в приказе, посвященном празднованию Дня артиллерии, 19 ноября 1944 года писал: «Как известно, артиллерия была той силой, которая помогла Красной Армии остановить продвижение врага у подступов Ленинграда и Москвы».

В парке Победы почти все памятные аллеи – как лучи расходятся в стороны от монумента Победы. Найдите в конце аллеи Артиллеристов несколько ёлочек на пересечении с аллеей Памяти. В них находится QR-код.

9) С учетом того, что Москва в 1941 году стала прифронтовым городом, потребовалась массовая эвакуация из нее и Подмосковья промышленных заведений, административных учреждений. Начиная с 15 октября, повсеместно десятки предприятий и учреждений эвакуировались на восток железнодорожным, водным и автомобильным транспортом. Только за полтора месяца было эвакуировано около 500 крупнейших предприятий, более миллиона квалифицированных рабочих, инженерных и научных работников, значительное число учреждений, театров и музеев. В столице оставались коммунальные предприятия, работники городского хозяйства, транспортники, торговли, хлебозаводов, лечебных учреждений и местной промышленности.

Не смотря на столь поспешную эвакуацию, военным инженерам удалось в кратчайшие сроки наладить производство на новых территориях. Благодаря труду инженеров и конструкторов совершенствовалось артиллерийское и стрелковое оружие. Предметом особой заботы в период боевых действий за Москву стало развитие реактивной артиллерии. При Государственном Комитете Оборона был создан специальный совет по реактивному вооружению, развернута широкая сеть конструкторских бюро и научно-исследовательских институтов. В результате огромных усилий ученых и инженерно-технических работников фронт уже в июле 1941 г. получил боевую реактивную машину М-8, а несколько позже – М-13 – М-31 («Катюша»).

Самоотверженному труду военных инженеров в парке посвящена одна памятная аллея, QR-код за спинкой лавочки в месте пересечения с аллеей Мира.

Эти коды приведут к заданиям на ум и знания:

10) В войну все – от мала до велика помогали фронту. Большинство детей, что самоотверженно трудились на производстве, стали героями труда и тружениками тыла. Но были и те, кто совершал подвиги, принимал участие в обороне Москвы. За боевые заслуги в годы Великой Отечественной войны десятки тысяч детей и пионеров были награждены орденами и медалями, свыше 20 000 медалью «За оборону Москвы».

Самый известный юный герой, что действовал под Москвой - Толя Шумов, 1924 г.р. Фашисты заняли районный центр Осташёво Московской области, когда он был девятиклассником. Вместе с матерью он ушёл в партизанский отряд, был разведчиком. В задачу юных партизан входило добывание сведений о численности врага в конкретных местах, о продвижении немецких войск по проселочным дорогам, а также распространение среди местных жителей агитационных листовок.

Анатолий два раза задерживался немецким патрулем, но оба раза сумел уйти и вернуться в отряд. В ноябре 1941 Толя был случайно замечен местным «полицаем», который сообщил об этом немецкому начальству. Толя был схвачен. В лесу под Можайском он был расстрелян. К партизанскому отряду кроме Шумова присоединились ещё трое вчерашних школьников: Владимир Колядов, Юрий Сухнев и Александра Воронова. Саша Воронова была арестована и расстреляна фашистами незадолго до Толи. Владимир Колядов погиб через несколько дней после смерти Анатолия, посмертно награждён орденом Красного Знамени.

Найдите аллею Юных Героев. На пересечении с аллеей Солдат на углу ограды висит QR-код.

11) Великая Отечественная война – первая высокотехнологичная война, где с битвой отваги и мужества рядом шла битва оружия и технологий. Параллельно с развитием техники шло развитие инженерной мысли. За короткое время создавались или наоборот, разрушали сложнейшие инженерные сооружения. Самое нестандартное и масштабное осуществление инженерной мысли было в 1941 году в ходе маскировки московских памятников: Кремля и исторических зданий. Сделано это было для того, чтобы с воздуха фашистские самолёты не смогли сориентироваться по городу и скинуть бомбы в заданные мишени.

А линии обороны города – это были десятки километров сложнейших инженерных сооружений. Часть из них сохранено, перенесено и представлено на экспозиции боевой техники и инженерных сооружений.

Ищите табличку с названием этой экспозиции на аллее Солдат. На дереве у неё QR-код

Эти коды приведут к бонусным заданиям:

12) Когда из донесений советской разведки стало ясно, что Япония нападет на СССР только после падения Москвы, то в октябре-ноябре десять дивизий вместе с тысячей танков и самолетов были переброшены с Дальнего Востока под Москву. В состав Западного фронта были переданы три общевойсковые армии (1-я ударная, 20-я и 10-я), девять стрелковых и две кавалерийские дивизии, восемь стрелковых, шесть танковых бригад и большое количество специальных частей. Калининский фронт и правое крыло Юго-Западного фронта также были существенно усилены. Военно-воздушные силы этих фронтов пополнились авиационными частями и соединениями Московского военного округа, 6-го истребительного корпуса противовоздушной обороны и дальней бомбардировочной авиации Главного Командования. В результате к началу контрнаступления в составе советских войск насчитывалось 1 100 тыс. человек, 7652 орудия и миномета, 415 установок реактивной артиллерии, 774 танка (в том числе 222 тяжелых и средних) и 1000 самолетов. Однако в немецкой группе армий «Центр» было 1 708 тыс. человек, около 13 500 орудий и минометов, 1170 танков и 615 самолетов.

Перед началом атаки пехоты после артподготовки и при поддержке авиации на вражеские позиции первыми шли танки. Наши танкисты, не имея численного превосходства, своим героизмом, отвагой и мастерством доказали силу русского духа и оружия.

В честь их подвигов в парке Победы была проложена специальная аллея, в конце которой уже в наши дни построили детский городок. Там под красной крышей спрятан QR-код.

13) Спустя 54 года битвы за Москву: на аллее Ветеранов войны и труда был заложен памятный камень, на котором повествуется о даре народа Кабардино-Балкарии в честь 50-летия Победы. Это не должно казаться странным. В обороне города и битве за Москву участвовали представители всех народов Советского Союза, это было общее дело, общее горе. А потом и общая Победа! Желаем победы вашей команде и помнить о великих событиях тех дней! QR-код за камнем.

Тексты для QR-кодов:

ЗАДАНИЕ НА ЛОГИКУ

Получена радиограмма:

ГОВОРIT МОСКВА

6 ДЕКАБРЯ ВОЙСКА ЗАПАДНОГО ФРОНТА ПЕРЕШЛИ В КОНТРНАСТУПЛЕНИЕ
Воспользуйтесь азбукой Морзе. Разница суммы тире и суммы точек в получившемся тексте – нужная цифра. Учтите, знаков препинания в сообщении нет!

ЗАДАНИЕ НА ЛОГИКУ

ЮИНАД ЗЙОН НЕ МИОНДО ОНЬЛ АЧАНЗИ, ОРТЕМ ИИЦНАТС И ИНАВЗАН
МОН НЕ МЕРВОС В ВКУБ ХЫНСАЛ ГОВТСЕЧИ ЛОК ЕТИЖАКУ. ИЖЕ ЕБЫВО
КНАТОВИ ТОРПЬСИЛ АВИР АВС ХЫРОТОК ЗИ, ИТСАЧ ЕИКЛЕМАН ИЛА ЗЕР
ОП И ИЛАВОРИТ НОМЕД, АНИ НЕЛЯУТАТСЬ ТАЧНЕВА ЛЫБАНЖЛО
ДОГОРОТО КУНИШРЕВ, ЯИ НАДЗОГОК СЕЧ ИНАТИ ТОГОТЭС АКРАКЙО
НЬЛАТС.

Получившаяся цифра – та, что вам нужна.

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Перед вами слова из знаменитых военных песен. Все слова даны в именительном падеже и единственном числе (в тексте песни они могут быть в другой форме).

Напишите названия песен в карточке. Карточку выдает судья. Судья этапа находится у храма святого Георгия Победоносца со стороны, с которой ближе всего к Москве были войска немцев.

За три и более правильных ответа выдается одна цифра.

За два правильных ответа из пяти выдаются две цифры.

За один правильный ответ из пяти – выдаются три цифры.

ЗАДАНИЕ НА ФИЗИЧЕСКУЮ СИЛУ

Троим участника, не размыкая руки, необходимо преодолеть «минное поле», не задевая его верхних и нижних границ.

Если руки не разомкнуты и никто не задел мины – судья выдает одну цифру. Эта цифра вам и нужна.

Если с заданием не справился один – выдаются две цифры.

Если не справились двое или трое – выдаются три цифры.

«Минное поле» находится у аллеи Памяти за синагогой.

ЗАДАНИЕ НА ФИЗИЧЕСКУЮ СИЛУ

Выберите любого участника команды. Вам предстоит пронести его на носилках, преодолевая преграды. Задача – успеть доставить «раненого» за минуту, не уронив в пути. При выполнении всех условий вы получите цифру.

Касание земли носилками до финиша дает две лишних цифры к ответу.

Превышение заданного времени – одну лишнюю цифру к ответу.

Этап «Носилки» находится вдоль аллеи Юных Героев у пересечения с аллеей Защитников Москвы.

ЗАДАНИЕ НА ФИЗИЧЕСКУЮ СИЛУ

Двоим участникам команды нужно поразить цель гранатой. У каждого три попытки. Считается общая сумма попаданий.

За 0-1 попадание – выдаются три цифры.

За 2 попадания - выдаются две цифры.

За 3 - судья выдает одну цифру. Эта цифра – девятая в Код-карте.

Этап «Метание гранат» находится в конце аллеи Партизан у ограды парка.

ЗАДАНИЕ-БОНУС НА ФИЗИЧЕСКУЮ СИЛУ

Задача команды, как настоящим солдатам – подтянуться 12 раз за 2 минуты. Участвует любое количество человек. Одно подтягивание девушки считается за два зачетных.

Выполнение условий бонусного этапа дает возможность исправить одну ошибку.

Этап находится в конце аллеи Солдат у ограды экспозиции.

ЗАДАНИЕ-БОНУС НА ЗНАНИЯ

Команда выбирает одного участника. За 1 минуту нужно ответить правильно на 5 простых вопросов по тематике квеста. Подсказки от команды запрещены.

Выполнение условий бонусного этапа дает возможность исправить одну ошибку.

Этап находится у подножья монумента Победы с лицевой стороны.

ЗАДАНИЕ НА ЛОГИКУ

Когда открыли первую линию метро, она связала лишь три из девяти. В 1941 году метро было у семи из девяти. Сейчас метро есть у каждого. Не будь этих 9 объектов, Красная армия не смогла бы так эффективно и быстро действовать. О чем идет речь?

ЗАДАНИЕ НА ЗНАНИЯ

Выберите из следующих фактов один неверный.

1. При подготовке к обороне Москвы, Кремль был замаскирован с помощью краски и макетов, звезды башен зачехлены.
2. Тело В.И. Ленина было вывезено из Москвы в Тюмень.
3. Первый памятник в честь побед советского народа над гитлеровцами появился в Москве еще в 1943-м.
4. Командующим группой армий «Центр» в 1941 являлся генерал-фельдмаршал фон Бок.
5. Зимой 1942 года на футбольном поле стадиона Динамо с целью маскировки были высажены молодые ели.
6. 7 ноября 1941 состоялся парад на Красной площади.

7. 6 ноября 1941 года в Большом театре состоялось торжественное собрание, посвященное празднику Октябрьской революции
8. Внутренний рубеж обороны опоясывал Москву по Садовому и Бульварному кольцу.
9. Первые и последние солдаты противника, дошедшие до Москвы – это отряд немецких мотоциклистов, который прорвался в Химки - на северную окраину столицы – и там был уничтожен.

ЗАДАНИЕ НА ЗНАНИЯ

1. В рамках операции «Тайфун» немцы начали генеральное наступление на Москву.
2. Командующим Западным фронтом был назначен Г.К. Жуков.
3. Сталин назначен Верховным главнокомандующим Вооруженных Сил СССР.
4. Государственный Комитет обороны СССР принял решение об эвакуации Москвы.
5. Государственный Комитет обороны ввёл в Москве и в прилегающих районах осадное положение.
6. Бойцы 4-й роты во главе с политруком В.Г. Клочковым, осуществляя оборону в районе разъезда Дубосеково в 7 километрах к юго-востоку от Волоколамска, совершили подвиг, в ходе 4-часового боя уничтожив 18 вражеских танков.
7. Войска Калининского фронта генерал-полковника И.С. Конева перешли в контрнаступление.
8. Войска Западного фронта генерала армии Г.К. Жукова и правого крыла Юго-Западного фронта маршала С.К. Тимошенко перешли в контрнаступление.
9. Главнокомандующий вермахтом А. Гитлер подписал директиву № 39 о переходе к обороне на всём советско-германском фронте.

Найдите факт, нарушающий хронологический порядок событий.

Правильные варианты:

- 8 августа 1941 года - Сталин назначен Верховным главнокомандующим Вооруженных Сил СССР.
- 30 сентября 1941 - В рамках операции «Тайфун» немцы начали генеральное наступление на Москву.
- 10 октября 1941 - Командующим Западным фронтом был назначен Г.К. Жуков.
- 15 октября 1941 - Государственный Комитет обороны СССР принял решение об эвакуации Москвы.
- 20 октября 1941 - ГКО ввёл в Москве и в прилегающих районах осадное положение.
- 16 ноября 1941- бойцы 4-й роты во главе с политруком В.Г. Клочковым, осуществляя оборону в районе разъезда Дубосеково в 7 километрах к юго-востоку от Волоколамска, совершили подвиг, в ходе 4-часового боя уничтожив 18 вражеских танков.
- 5 декабря 1941 - войска Калининского фронта генерал-полковника И.С. Конева перешли в контрнаступление.
- 6 декабря 1941 – войска Западного фронта генерала армии Г.К. Жукова и правого крыла Юго-Западного фронта маршала С.К. Тимошенко перешли в контрнаступление.
- 8 декабря 1941 - Главнокомандующий вермахтом А. Гитлер подписал директиву № 39 о переходе к обороне на всём советско-германском фронте.

Ответ: 3

ЗАДАНИЕ НА ТВОРЧЕСТВО

Судья выдаст агитационный плакат времён битвы за Москву. Один из солдат своим головным убором закрывает слово. Представьте, что это за слово?

ЗАДАНИЕ НА ТВОРЧЕСТВО

Судья выдаёт пазл с картой. За 2 минуты необходимо собрать пазл. Он поделён на квадраты. Задача найти на пазле-карте объект спортивного назначения, который при маскировке города от авиации фашистов постарались выдать за Кремль. Клетка, в которой находится объект, имеет нумерацию по горизонтали и вертикали. Сложите цифры – номера клетки по горизонтали и вертикали.

ЗАДАНИЕ НА ЗНАНИЯ

Когда фашисты взяли Первопрестольную в железные клещи, и казалось уже, что дни города сочтены, наши военные летчики получили необычное боевое задание: по личному распоряжению Верховного главнокомандующего на самолет с подобающими почестями была погружена намоленная копия чудотворной иконы, и затем эта импровизированная “крылатая часовня” облетела по кругу всю Москву. Икона была выбрана не случайно - она была с армией князя Пожарского, освобождавшей Москву от поляков в начале XVII века. Уничтоженный в советское время храм в честь этой иконы, построенный, по преданию, самим Пожарским, ныне восстановлен. Где он находится?

Вопросы для бонусного этапа:

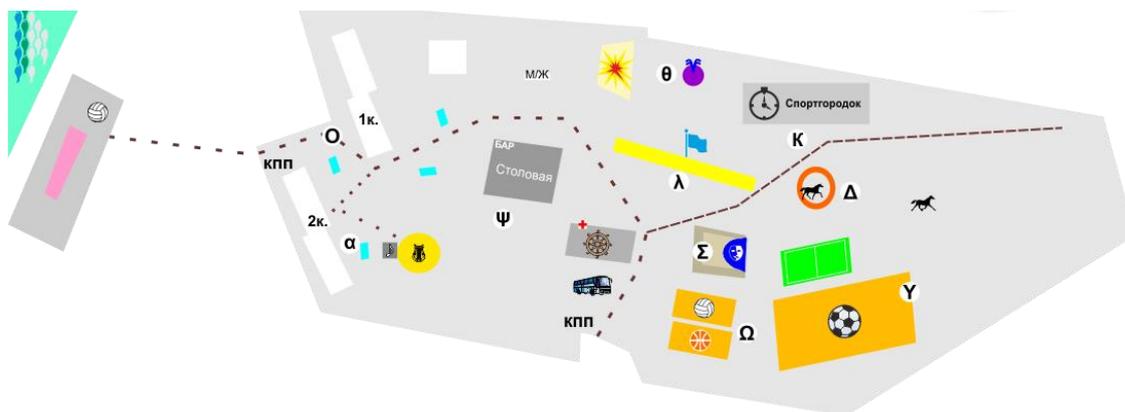
1. Где находился самый ближний к центру города укрепленный рубеж обороны столицы? (Бульварное кольцо)
2. Как называется в западной и германской истории битва за Москву? (Операция Тайфун)
3. На территории какого города в Подмоскowie находится ближайшая к Москве точка, куда добрались немцы? (Химки)
4. Была ли взята Тула? (Нет)
5. Какое наказание для мародёров и паникёров было в осажденной Москве? (расстрел)
6. Как называется второй этап битвы за Москву? (наступательный)
7. Как называется обувь, что носили советские солдаты в ходе контрнаступления под Москвой? (сапоги, кирзовые сапоги)
8. Где располагались крупнейшие бомбоубежища в городе? (в метро)
9. Именем какого советского политического деятеля названы бутылки с зажигательной смесью, активно использовавшиеся для ближнего боя против танков? (Молотова, коктейль Молотова)
10. Гудериан – немецкий или советский военачальник? (немецкий)
11. Калининская наступательная операция проводилась в окрестностях какого современного города? (Тверь)
12. Какой праздник отмечают 5 декабря в современной России? (День воинской славы)
13. Кто был старше по званию на начало контрнаступления – командующий западным фронтом Жуков или командующий правым крылом юго-западного фронта Тимошенко? (Тимошенко. Он – маршал, Жуков тогда был генералом)
14. В битве за Москву участвовали истребители? (да)

15. Какая сторона имела общий численный перевес в битве за Москву? (немецкая)
16. Был ли салют после того, как немцев отбросили от Москвы на 200-300 км в ходе контрнаступления? (нет)
17. Кто издал приказ: превратить Подмоскovie в снежную пустыню? (Сталин. Чтоб немцы натывались только на стужу и пепелище)
18. На каком поле в ходе оборонительного этапа битвы за Москву дивизии полковника Полосухина удавалось шесть дней отбивать атаки врага, на Бородинском или Куликовом? (на Бородинском)
19. Медаль «За оборону Москвы» была учреждена в 1941 или 1944 году? (1944, 1 мая)
20. Запись в народное ополчение Москвы была всегда добровольной? (да)
21. Из какого города выходили центральные газеты в те дни, когда враг стоял у ворот города? (из Москвы)
22. Чему был посвящён парад на Красной площади 7 ноября 1941 года? (годовщине революции, как и всегда)
23. Как звали самого известного диктора – голос Советского информбюро? (Левитан Юрий Борисович)
24. Что во время битвы за Москву объединяло Дмитров, Звенигород и Серпухов? (их не взяли немцы, они были на линии фронта)
25. Какой вид транспорта в Москве в 1941 году не прекращал работу ни на день? (трамвай)
26. Почему немцы не пытались даже найти в городе и скинуть бомбы на храм Христа Спасителя? (в тот момент он уже был взорван)
27. В какое время суток немецкая авиация совершала самое большое количество вылетов, чтобы бомбить Москву? (ночью)

VIII. Примеры маршрутных листов.

Пример №1

Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все станции за определенное время (равное для всех).



ЭКИПАЖ _____

СТАРТ: _____ минут _____ ч.

Очередность прохождения станций	Название испытаний	Баллы	Подпись инструктора
	Общее время на прохождение испытаний 5 минут		
А, а (альфа)			
О, о (омикрон)			
К, к (каппа)			
Σ, ζ (сигма)			
Λ, λ (лямбда)			
Θ, θ (тхэта)			
Ξ, ξ (хи)			
Z, ζ (дзета)			
Ψ, ψ (пси)			
Δ, δ (дельта)			
Υ, υ (ипсилон)			
Ω, ω (омега)			

ФИНИШ: _____ минут _____ ч.

Пройдено станций: Сумма баллов:

Пример №2

Порядок прохождения станций определен маршрутными листами. В данном виде квеста четко определено время, отведенное на каждую станцию. При четкой работе не бывает столпотворения на станциях, и все отряды заканчивают в одно время.

№	Название команды:	
Планета	Место проведения	Баллы/ отметка о прохождении этапа

Уран		
Марс		
Земля		
Юпитер		
Венера		
Сатурн		
Меркурий		



Пример №3

В этом случае станции располагаются в два круга: малый сложный и большой легкий. Ребята сами решают, каким путем идти. Стартовые станции определены для каждого отряда, но начинать с легкой или сложной решать отряду. Задания выполняются в течение определенного времени, но если ребята справились раньше, то могут бежать на следующую станцию. Если дети не справились со сложным заданием, то они бегут на легкую станцию.

