

Методическая разработка: Игра-квест «Блокада Ленинграда»

**Разработала : Елисеева Яна Александровна, советник директора по воспитанию
ГАПОУ ТО « Колледж цифровых и педагогических технологий»**

**Методическое сопровождение: Дзюбина Светлана Викторовна, методист ГАОУ ТО
ДПО «ТОГИРРО» Центр исторический парк «Россия-Моя история»**



Целевая аудитория: обучающиеся средних и старших классов, родители.

Цель: Формирование у участников чувства патриотизма, уважения к истории России и памяти о подвиге жителей и защитников Ленинграда через интерактивное погружение в исторические события.

Задачи:

Актуализировать и систематизировать знания о событиях Великой Отечественной войны, в частности о блокаде Ленинграда.

Развить навыки командной работы, логического мышления, смекалки и физической выносливости.

Создать условия для эмоционального сопереживания и глубокого осмысления исторических фактов.

Формат мероприятия: линейный квест (команды последовательно проходят станции).

Количество участников: 4 команды (оптимальный состав 6–8 человек, включая школьников и родителей).

Продолжительность: 60–90 минут.

Место проведения: постоянно действующая экспозиция «От великих потрясений к великой Победе», выставка «Блокадный хлеб», конференц-зал исторического парка «Россия Моя история»

Ход мероприятия. Описание каждого этапа.

1. Организационный этап (10 минут)

Сбор и деление участников на команды. Ведущий зачитывает легенду: *«Легенда: Вы – курсанты военно-медицинской академии. Утром, 18 сентября 1941 года, вы слышите голос капитана. Оглядываетесь, и замечаете, что вы не один. Вокруг такие же молодые люди, как и вы. Наверняка, они думают о доме, семье. У вас много общего». Далее проходит построение. Вы все разделены на отряды - команды, каждая пополнит ряды войск Ленинградского фронта. Каждая команда сейчас определяется и говорит свое название (записывают в маршрутном листе). Итак, команды определены, всех вас «погружают» в машины. Игра начинается.*

Выдача маршрутных листов.

- 2. Основной этап: Прохождение станций (60-70 минут)** Команды перемещаются по маршруту согласно записям в маршрутном листе. На каждой станции модератор (волонтер/педагог) проверяет выполнение задания и выставляет баллы.

Станции квеста:

Станция 1 «Болото» (Факты о Ленинграде)

Суть задания: Участникам выдается карточка с 25 утверждениями о блокаде. Их задача — определить, какие факты верны, а какие — нет («фейк»). Верные утверждения нужно мысленно или на отдельном черновике отметить, как «безопасный путь».

Реквизит: Карточка с утверждениями, ручка.

Подсчет баллов: за каждый правильный ответ — 1 балл. Максимум — 25 баллов.

Станция 2 «Карта событий»

Суть задания: на карте-схеме размещены факты, относящиеся к разным городам-героям (Сталинград, Ленинград, Мурманск, Смоленск). Участникам нужно сгруппировать факты по городам (каждому городу соответствует свой цвет маркера) и соединить точки в порядке номеров. В результате образуются буквы, из которых нужно сложить ключевое слово («ПУЛЯ»).

Реквизит: Карта-схема, цветные маркеры.

Подсчет баллов: Выполненное задание без подсказок – 5 баллов. За каждую использованную подсказку вычитается 1 штрафной балл.

Станция 3 «Азбука Морзе»

Суть задания: Участникам выдается карточка с зашифрованным с помощью азбуки Морзе словом или фразой. Задание на логику и знание шифров.

Реквизит: Карточка с шифром.

Подсказка: Правильный ответ — «НЕВСКАЯ ДУБРОВКА».

Подсчет баллов: Правильный ответ — 10 баллов.

Станция 4 «Военная форма»

Суть задания: Участникам показываются изображения людей в военной форме разных родов войск. Задача — определить, кто из них является капитаном (или другим офицером согласно легенде).

Реквизит: Распечатанные изображения (фотографии).

Подсказки: за каждый неправильный ответ — минус 1 балл. Использование подсказки — минус 2 балла.

Станция 5 «Связисты»

Суть задания: Командная игра на объяснение слов жестами (по принципу игры «Крокодил»/«Элиас»). Один участник из команды должен без слов объяснить как можно больше слов за отведенное время (например, 1 минуту), а остальные — угадать.

Слова для объяснения: Салют, танк, медаль, орден, победа, ракета, взрыв, самолет.

Реквизит: Карточки со словами, таймер.

Подсчет баллов: 1 балл за каждое угаданное слово.

Станция 6 «Меткий стрелок»

Суть задания: Проверка меткости. Участникам необходимо забросить как можно больше шариков для пинг-понга в корзину или ведро с определенного расстояния.

Реквизит: Корзина/ведро, мячи для пинг-понга.

Подсчет баллов: Количество баллов равно количеству попаданий в цель.

Станция 7 «Звуки войны»

Суть задания: Аудио-викторина. Участникам по очереди включают аудиозаписи звуков различной военной техники. Задача — правильно определить источник звука.

Звуки: выстрел танка; шум двигателя подводной лодки; стрельба из винтовки; винтовой вертолет; военный самолет; истребитель; армейский грузовик; метательный снаряд.

Реквизит: Аудиоколонки, плейлист со звуками.

Подсчет баллов: за каждый правильный ответ — 2 балла.

Заключительный этап (10-15 минут)

Команды возвращаются к финишу и сдают маршрутные листы с набранными баллами жюри/ведущему.

Подведение итогов. Объявление команды-победителя.

Награждение победителей памятными подарками или грамотами.

Рефлексия: Ведущий задает вопросы аудитории («Что нового вы узнали?», «Какое задание было самым сложным/интересным?», «Какие чувства вы испытали?»).

Методический комментарий для организаторов: ниже представлена сводная таблица по 7 станциям квеста, составленная на основе методической разработки. Эта таблица предназначена для организаторов и помогает структурировать ход игры, а также четко понимать критерии оценки.

Сводная таблица станций квеста «Блокада Ленинграда»

№ Станции	Название станции	Суть задания	Реквизит	Подсчет баллов
1	«Болото»	Участникам нужно отличить исторические факты от вымысла. Из 25 утверждений о блокаде Ленинграда необходимо выбрать верные.	Карточка с 25 утверждениями, ручка.	1 балл за каждый правильный ответ. Максимум — 25 баллов.
2	«Карта событий»	Задание на логику и знание географии. Факты о городах-героях нужно сгруппировать по цветам и соединить точки, чтобы получить ключевое слово.	Карта-схема, цветные маркеры.	5 баллов за выполнение. За каждую подсказку вычитается 1 балл.
3	«Азбука Морзе»	Расшифровка зашифрованного слова с помощью азбуки Морзе.	Карточка с шифром.	10 баллов за правильный ответ («НЕВСКАЯ ДУБРОВКА»).
4	«Военная форма»	Визуальное задание: по изображениям людей в форме нужно определить, кто из них является капитаном.	Распечатанные изображения (фотографии).	Штраф: -1 балл за каждый неверный ответ. -2 балла за подсказку.

5	«Связисты»	Командная игра на объяснение слов жестами (по принципу «Крокодила»).	Карточки со словами, таймер.	1 балл за каждое угаданное слово.
6	«Меткий стрелок»	Проверка меткости: забросить как можно больше шариков для пинг-понга в корзину с определенного расстояния.	Корзина/ведро, мячи для пинг-понга.	Количество баллов равно количеству попаданий в цель.
7	«Звуки войны»	Аудио-викторина: по звуку нужно определить вид военной техники или оружия.	Аудиоколонки, плейлист со звуками.	2 балла за каждый правильный ответ.

Эта таблица позволяет быстро оценить необходимый инвентарь для каждой станции и заранее подготовить систему подсчета очков для определения победителя.

Рефлексия в историческом квесте играет **ключевую, системообразующую роль**. Если сам квест — это инструмент для получения и первичного осмысления информации, то рефлексия — это механизм, который переводит эту информацию из разряда «развлечение» или «пройденный этап» в разряд «личный опыт» и «осознанное знание».

Без рефлексии квест рискует остаться просто набором интересных заданий и развлечений, не выполнив своей главной воспитательной и образовательной задачи.

Вот основные функции рефлексии в контексте исторического квеста:

1. Переход от игровой деятельности к осмыслению

Во время квеста участники увлечены решением загадок, соревнованием и движением. Их мозг работает в режиме «здесь и сейчас». Рефлексия — это «мостик», который помогает им выйти из игрового поля и посмотреть на пройденный путь со стороны. Она заставляет ответить на вопрос: «А что всё это значило на самом деле?».

2. Эмоциональная переработка

Исторические события, особенно такие трагические и героические, как блокада Ленинграда, вызывают сильные эмоции. Рефлексия позволяет участникам вербализовать (проговорить) свои чувства: удивление от фактов, скорбь, гордость за предков. Проговоренная эмоция осознаётся и становится частью личного опыта, а не просто сиюминутным всплеском.

3. Закрепление и систематизация знаний

В ходе игры знания усваиваются фрагментарно, для решения конкретной задачи. Рефлексия помогает «сшить» эти фрагменты в единую картину.

Пример: Участник запомнил норму хлеба (125 грамм) на станции с фактами и услышал о «Дороге жизни» на станции со звуками. Во время рефлексии педагог может задать вопрос: «Как вы думаете, как "Дорога жизни" была связана с этой нормой хлеба?». Это заставляет мозг установить логическую связь между разрозненными фактами.

4. Формирование личного отношения и ценностных установок

Это главная педагогическая цель. Рефлексия переводит фокус с «*что я узнал*» на «*как я к этому отношусь*». Через обсуждение участники приходят к выводам о силе духа, мужестве, взаимопомощи и цене мира. Они начинают примерять эти исторические события на себя: «*А я бы смог(ла)?*», «*Что такое подвиг в современном мире?*». Так формируется гражданская позиция.

5. Оценка командной работы

Рефлексия позволяет проанализировать не только исторический контент, но и сам процесс взаимодействия в команде.

Какие можно подобрать вопросы для обсуждения (примеры): что помогло нашей команде справиться? Кто проявил себя как лидер? Где мы допустили ошибку и почему? Это развивает навыки самоанализа и конструктивной критики.

Как эффективно организовать рефлексию?

Чтобы рефлексия не превратилась в формальность, её нужно правильно выстроить:

1. **Атмосфера:** Создайте спокойную, доверительную обстановку. Можно включить тихую, торжественную музыку.
2. **Открытые вопросы:** Избегайте вопросов, на которые можно ответить «да/нет». Используйте вопросы «почему?», «как вы думаете?», «что вы почувствовали?».
3. **Связь с современностью:** обязательно задавайте вопросы, связывающие прошлое с настоящим («*Почему важно помнить об этом сегодня?*», «*Какие качества защитников Ленинграда важны для нас сейчас?*»).
4. **Вовлечённость:** Дайте высказаться нескольким участникам из разных команд, чтобы показать разнообразие мнений и чувств.

Итог. Рефлексия — это **финальный и самый важный этап квеста**, который превращает игру в значимое воспитательное событие. Именно на этом этапе происходит то самое «проживание» истории, ради которого и затевается мероприятие.

Рефлексия — это не просто обсуждение прошедшей игры, а активный мыслительный процесс, который переводит знания из кратковременной памяти в долговременную и придаёт им личностный смысл. В контексте квеста по истории она работает как «цемент», который скрепляет разрозненные факты, полученные на станциях, в единую и прочную конструкцию.

Как рефлексия помогает закрепить исторические знания (примеры):

1. Систематизация и структурирование информации

Во время квеста знания поступают фрагментарно. На одной станции участники узнают о норме хлеба, на другой — о «Дороге жизни», на третьей — о симфонии Шостаковича. Эти факты существуют в голове как отдельные, не связанные между собой файлы.

Как работает рефлексия: в ходе обсуждения педагог задаёт вопросы, которые помогают выстроить логические связи.

Пример: «Мы узнали, что норма хлеба была 125 граммов. А как "Дорога жизни" помогала эту норму поддерживать? Что было бы, если бы её не было?».

Результат: участники сами выстраивают причинно-следственную связь. Факт о норме хлеба перестаёт быть просто цифрой и становится частью трагической картины блокады. Знание становится системным.

2. Активация и вербализация знаний

Мозг лучше запоминает то, что было проговорено вслух. Когда участник формулирует свою мысль, он вынужден извлечь информацию из памяти, облечь её в слова и донести до других.

Как работает рефлексия: вопросы вроде «Какое задание показалось вам самым сложным и почему?» или «Какой факт вас поразил больше всего?» заставляют участников не просто вспомнить, но и объяснить свой выбор.

Пример: участник говорит: «Самое сложное было на станции с фактами, потому что я не знал, что хлеб делали и из целлюлозы». Произнося это, он заново переживает момент открытия и закрепляет в памяти этот конкретный факт.

Результат: происходит активная репетиция извлечения информации, что является одним из самых эффективных способов запоминания.

3. Причинно-следственный анализ и глубокое понимание

Квест даёт ответ на вопрос «Что?». Рефлексия помогает ответить на вопросы «Почему?» и «Как?», что переводит знание с уровня запоминания на уровень понимания.

Как работает рефлексия: обсуждение позволяет проанализировать не только исторические события, но и логику заданий.

Пример: «Почему в задании "Азбука Морзе" был зашифрован именно "Невский пятачок"? Какую роль это место играло в истории блокады?».

Результат: участники начинают понимать стратегическую важность этого плацдарма, а не просто запоминают название. Знание обрывает контекстом и становится осмысленным.

4. Эмоциональное «якорение»

Эмоции — один из самых мощных катализаторов памяти. События, вызвавшие сильный эмоциональный отклик, запоминаются на всю жизнь.

Как работает рефлексия: обсуждение чувств, которые вызвал квест (удивление, гордость, скорбь), прочно связывает эти эмоции с конкретными историческими фактами.

Пример: «Что вы почувствовали, когда узнали о подвиге ленинградских учёных, сохранивших коллекцию семян во время голода?».

Результат: факт о коллекции семян Всероссийского института растениеводства имени Н. И. Вавилова (**По данным архива ВИР и личных дел сотрудников**, более 20 человек погибли во время блокады Ленинграда, на рабочих местах, при спасении коллекции) теперь навсегда связан с чувством восхищения и гордости. Эмоциональный «якорь» не даст этому знанию стереться из памяти.

5. Перевод абстрактных знаний в личный опыт

История может казаться чем-то далёким и абстрактным. Рефлексия помогает «присвоить» эту историю, сделать её частью личного опыта.

Как работает рефлексия: через вопросы-сравнения с современностью или гипотетические ситуации.

Пример: «Мы сегодня работали в команде, чтобы победить. А как вы думаете, что помогало жителям блокадного Ленинграда действовать сообща? Что такое "командный дух" в их ситуации?».

Результат: абстрактное понятие «единство народа» наполняется для участников конкретным содержанием через призму их собственного опыта командной работы в квесте.

Важно помнить организаторам, что рефлексия превращает квест из простого развлечения в мощный образовательный инструмент. Она обеспечивает не просто запоминание дат и фактов, а формирование глубокого, осмысленного и эмоционально окрашенного знания об истории.

Материалы для прохождения квеста

Станция 1 «Болото» (факты о Ленинграде)

Факты о битве за Ленинград.

1. В честь одного из командующих Ленинградским фронтом назван советский тяжелый танк.
2. В день окончания Великой Отечественной войны в 1945 году Ленинграду было присвоено звание «Город-герой».
3. Буржуйками в блокаду называли теплые телогрейки из овечьей шерсти.
4. Минимальная норма хлеба для рабочих блокадного Ленинграда – 125 гр.
5. Операция на Невском пятачке позволила прорвать блокаду Ленинграда.
6. Знаменитая Янтарная комната исчезла после оккупации немецкими войсками Екатерининского дворца.
7. Осада Ленинграда немецкими и финскими войсками продолжалась до марта 1944 года.
8. Продуктовые карточки были впервые введены в Ленинграде в сентябре 1941 года.
9. Ни один немецкий снаряд не попал в Эрмитаж в годы блокады.
10. По «Дороге жизни» перевозили продовольствие и другие необходимые грузы вплоть до января 1944 года.
11. Блокада Ленинграда длилась 872 дня.
12. Д. Шостакович начал писать знаменитую Симфонию №7 до начала блокады Ленинграда.
13. Операция «Искра» и операция «Январский гром» обеспечили прорыв блокады Ленинграда.
14. Героический футбольный матч между футболистами «Динамо» и «Н-ского завода», проведенный в мае 1942 года в блокадном Ленинграде, завершился со счетом 6:0 в пользу игроков «Н-ского завода».
15. «Дорога жизни» проходила по Онежскому озеру.
16. За время Великой Отечественной войны сменилось 8 командующих Ленинградским фронтом.
17. Первый субботник в блокадном Ленинграде был проведен в мае 1942 года с целью недопущения эпидемии из-за большого скопления мертвых на улицах и дворах.
18. В 1943 году власти Ленинграда провели спецоперацию: из Ярославской области было собрано четыре вагона дымчатых кошек, которых перебросили в осажденный город.
19. Главной проблемой осажденного Ленинграда стал голод. Начало продовольственного кризиса принято связывать с уничтожением гитлеровской авиацией Бадаевских продовольственных складов, но современные исследователи отмечают, что на самом деле на Бадаевских складах не было многомесячного запаса продовольствия.
20. И взрослым, и детям полагалось одинаковая норма хлеба в день.

21. Город Тихвин находился под властью гитлеровцев 6 месяцев.
22. Голубая дивизия – дивизия из итальянских добровольцев, сражавшихся на стороне Германии в ходе битвы за Ленинград.
23. Хлеб в блокаду состоял только из муки и воды.
24. Землю из Бадаевских складов в блокадном Ленинграде растворяли в воде, а когда она оседала, и вода отстаивалась, ее кипятили и пили.
25. Детей не допускали работать на заводах и станках.

Организаторы печатают карточку с 25 клетками, задача участников закрасить «безопасный» путь, согласно верным фактам и отдать карточку.

Факты:

1. В честь одного из командующих Ленинградским фронтом назван советский тяжелый танк – ВЕРНО.
2. В день окончания Великой Отечественной войны в 1945 году Ленинграду было присвоено звание «Город-герой» – НЕВЕРНО.
3. Буржуйками в блокаду называли теплые телогрейки из овечьей шерсти – НЕВЕРНО.
4. Минимальная норма хлеба для рабочих блокадного Ленинграда – 125 гр. – НЕВЕРНО.
5. Операция на Невском пятачке позволила прорвать блокаду Ленинграда – НЕВЕРНО.
6. Знаменитая Янтарная комната исчезла после оккупации немецкими войсками Екатерининского дворца – ВЕРНО.
7. Осада Ленинграда немецкими и финскими войсками продолжалась до марта 1944 года – НЕВЕРНО.
8. Продуктовые карточки были впервые введены в Ленинграде в сентябре 1941 года – НЕВЕРНО.
9. Ни один немецкий снаряд не попал в Эрмитаж в годы блокады – НЕВЕРНО.
10. По «Дороге жизни» перевозили продовольствие и другие необходимые грузы вплоть до января 1944 года – НЕВЕРНО.
11. Блокада Ленинграда длилась 872 дня – ВЕРНО.
12. Д. Шостакович начал писать знаменитую Симфонию №7 до начала блокады Ленинграда – ВЕРНО.
13. Операция «Искра» и операция «Январский гром» обеспечили прорыв блокады Ленинграда – ВЕРНО.
14. Героический футбольный матч между футболистами «Динамо» и «Н-ского завода», проведенный в мае 1942 года в блокадном Ленинграде, завершился со счетом 6:0 в пользу игроков «Н-ского завода» – НЕВЕРНО.
15. «Дорога жизни» проходила по Онежскому озеру – НЕВЕРНО.
16. За время Великой Отечественной войны сменилось 8 командующих Ленинградским фронтом – НЕВЕРНО.

17.Первый субботник в блокадном Ленинграде был проведен в мае 1942 года с целью недопущения эпидемии из-за большого скопления мертвых на улицах и дворах – НЕВЕРНО.

18.В 1943 году власти Ленинграда провели спецоперацию: из Ярославской области было собрано четыре вагона дымчатых кошек, которых перебросили в осажденный город – ВЕРНО.

19.Главной проблемой осажденного Ленинграда стал голод. Начало продовольственного кризиса принято связывать с уничтожением гитлеровской авиацией Бадаевских продовольственных складов, но современные исследователи отмечают, что на самом деле на Бадаевских складах не было многомесячного запаса продовольствия – ВЕРНО.

20.И взрослым, и детям полагалось одинаковая норма хлеба в день – НЕВЕРНО.

21.Город Тихвин находился под властью гитлеровцев 6 месяцев – НЕВЕРНО.

22.Голубая дивизия – дивизия из итальянских добровольцев, сражавшихся на стороне Германии в ходе битвы за Ленинград – НЕВЕРНО.

23.Хлеб в блокаду состоял только из муки и воды – НЕВЕРНО.

24.Землю из Бадаевских складов в блокадном Ленинграде растворяли в воде, а когда она оседала, и вода отстаивалась, ее кипятили и пили – ВЕРНО.

25.Детей не допускали работать на заводах и станках – НЕВЕРНО.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Станция 2 «Карта событий»

Задание:

Перед вами карта фактов, которые связаны с городами-героями. Вам необходимо определить, какой факт связан с тем или иным городом и соединить эти факты линиями, после чего вы увидите очертание букв, из которых необходимо сложить слово.

Красный маркер- Сталинград

Синий –Ленинград

Зеленый –Мурманск

Черный - Смоленск

Сталинград

1. При обороне этого города был пленен фельдмаршал Паулюс
2. В этом городе располагается дом Павлова, оборона которого длилась два месяца.
3. При обороне этого направления был выпущен известный приказ «Ни шагу назад»
4. Особенно ожесточенные бои за город шли в районе вокзала и Мамаева кургана
5. Огромную роль в обороне города сыграла Волжская военная флотилия под командованием контр-адмирала Д.Д. Рогачева.
6. После завершения советской операции «Кольцо» в плену у Красной армии оказалось 130 тысяч солдат противника

Ленинград

1. Блокада этого города длилась более 870 дней и закончилась 27 января 1944 года.
2. Овладев 8 сентября Шлиссельбургом (Петрокрепостью), немецкие войска отрезали этот город с суши.
3. По южному берегу Ладоги за 18 дней была построена железная дорога протяженностью 36 км. По ней поехали поезда в этот город.
4. Важную роль в защите Ленинграда с моря сыграла героическая оборона Моонзундских островов, полуострова Ханко и военно-морской базы Таллина, Ораниенбаумского плацдарма и Кронштадта.

Мурманск

1. Так для захвата в том числе и этого города, со стороны Норвегии и Финляндии, был развернут фронт «Норвегия».
2. За годы войны рыбакам этого города удалось выловить 850 тысяч центнеров рыбы, чтобы снабдить провиантом, как жителей города, так и бойцов Советской армии.
3. Самым известным памятником, посвященным событиям Великой Отечественной войны в городе, является мемориал в народе известный под именем «Алеша».
4. Город стал основной перевалочной базой для поставок по ленд-лизу.

Смоленск

1. Самой крупной и успешной операцией нашей армии в ходе оборонительного сражения за город в 1941 года стало Ельнинское контрнаступление.
2. При обороне этой земли гитлеровцы впервые испытали на себе сокрушительную мощь нового советского оружия - ракетной артиллерии - легендарных "катюш".
3. Именно здесь Красная Армия заставила гитлеровцев остановиться и окопаться.

Требования к пространству:

Поверхность, на которой лежит карта.

Ход задания:

Участникам предлагается сгруппировать факты по четырем блокам: о Сталинграде, о Смоленске, о Мурманске и о Ленинграде. После того, как факты сгруппированы, надо соединить точки, стоящие рядом с фактами в том порядке, как указывают цифры. Лучше каждую группу точек соединять маркерами разного цвета. Так получатся 4 разноцветные буквы, составляющие слово «ПУЛЯ». Слово «Пуля» является ключом.

Подсказки:

Подсказками в этом задании являются ответы на вопросы, какой факт принадлежит тому или иному городу.

Советы организаторам: помните, что игроки на одном задании не могут потратить больше 3-х подсказок!!!

Станция 3 «Азбука Морзе»

Представьте, что вы партизан и к вам попала записка с указанием места сбора.

(ОТВЕТ: НЕВСКАЯ ДУБРОВКА).

Организаторам необходимо выдать напечатанную карточку с символами сигналов:

— ·	·	· — —	· · ·	— · —	· —	· — —
— · ·	· —	— · · ·	· — ·	— — —	· — —	— · —

Станция 4 «Военная форма»

В назначенное время Вы приходите к Тучкову мосту. На нем стоят пятеро человек в форме. Вы ищете капитана. Определите, к кому Вам надо подойти. Пришлите правильный ответ Администратору и получите следующую подсказку.



1



2



3

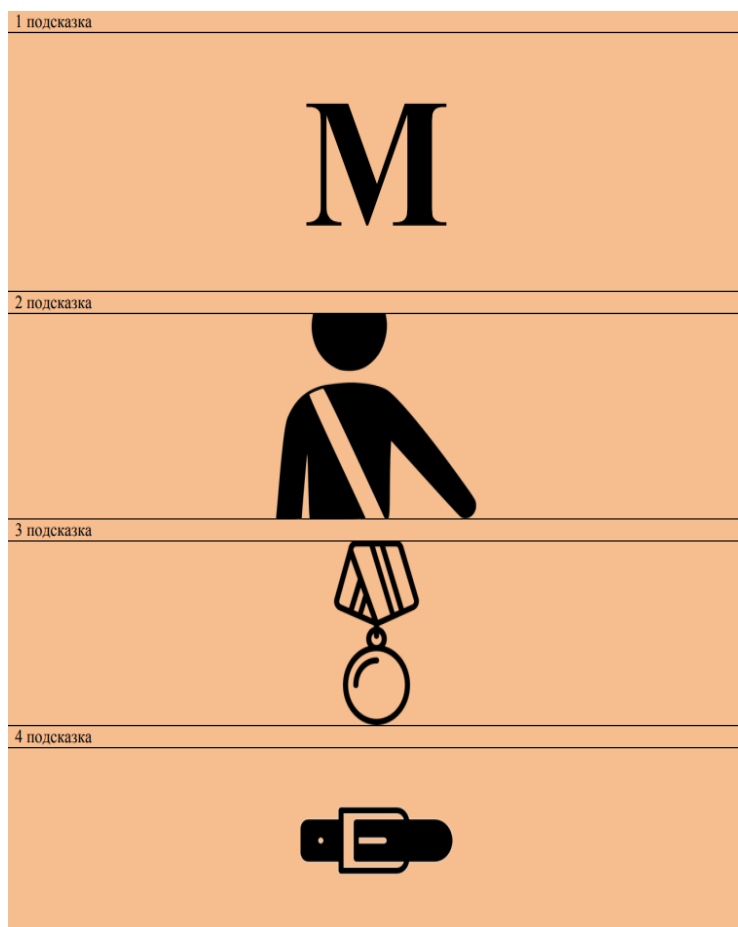


4



5

Советы организаторам: важно объяснить участникам, что с каждым неправильно произнесенным ответом у них сгорают баллы, 1 ошибка – минус 1 баллов. Но у них есть шанс использовать подсказку, каждая из которых у них забирает всего 2 балла. Примеры подсказок:



Станция 5 Игра «Связисты»

Цель игры: Участники выступают в роли связистов-разведчиков, которым необходимо передать послания (эстафету) друг другу без слов, только жестами.

Игра проводится по принципу игры Элиас. Один человек получает слова, которые нужно объяснить своим товарищам при помощи жестов, не произнеся ни слова.

Балы начисляются по количеству угаданных слов

Слова:

- салют
- танк
- медаль
- орден
- победа
- ракета

- взрыв
- самолет

Станция 6 «Меткий стрелок»

Любой военный должен уметь метко стрелять. Перед вами стоит задача попасть на расстоянии в цель.

Количество баллов насчитывается по количеству попаданий в цель.

Станция 7 «Звуки войны»

Участникам команды воспроизводятся звуки различной военной техники, необходимо правильно определить к какой технике относится тот или иной звук.

-выстрел танка

- [Шум двигателя подводной лодки, пузырьки воды](#)

- [стрельба из винтовки](#)

- [винтовой вертолет](#)

- [военный самолет](#)

-[истребитель](#)

-[армейский грузовик](#)

-[метательный снаряд](#)

Источники. Литература

1.База Bruni AFX – каталог звуков <https://alexbruni.ru/afx/all-category?ysclid=mqrkc9kx4q839630409>

2.Сценарий квест- игры <https://www.1urok.ru/categories/8/articles/52359>

Литература для подростков

1.«Дети блокады» Михаила Сухачёва. Повесть о том, как юные ленинградцы проявляли мужество: тушили зажигательные бомбы на чердаках, помогали женщинам и старикам, работали на заводах наравне со взрослыми.

2.«Седьмая симфония» Тамары Цинберг. Юная Катя берёт под опеку трёхлетнего мальчика, спасая его от смерти. Благодаря этому заботе героиня сама обретает силы жить дальше. Книга говорит о незаметных ежедневных подвигах и о том, что значит быть храбрым в обычной жизни.

3.«Должна остаться живой» Людмилы Никольской. Автор сама пережила блокаду, поэтому повесть очень искренняя. Она рассказывает о нескольких днях из жизни девочки Майи. Даже в условиях холода, голода и смерти Майя остаётся ребёнком: спорит с мамой, смеётся с соседом, заботится о котёнке и помогает окружающим.

4.«Мальчишки в сорок первом» Виктора Дубровина. Повесть написана от лица мальчика. Она показывает, как война и блокада резко меняют жизнь: герой и его друзья сталкиваются с реальностью, где на счету каждый грамм хлеба, а рядом — линия фронта.