|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЦП Цветной оли | ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС |  |

*ОРГАНИЗАЦИОННО – МЕТОДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ*

**«БОЛЬШОЙ КВЕСТ»**

*Методическая разработка квеста*

*по поэме А. Твардовского «За далью даль», прошедшего на Международном образовательном реабилитационном форуме ВОС «Владивосток 2019»*

МОСКВА

2019

ВВЕДЕНИЕ

Само слово **Квест** (поиски) (англ. **quest** — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей (например, миф о [Персее](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B5%D0%B9) или даже 12 подвигах [Геракла](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%BB)).

Квест в реальности – это не приевшийся, очень оригинальный и увлекательный способ разнообразить свой досуг. Квестовая индустрия развивается невероятно быстрыми темпами, появляется всё большее количество жанров и видов квестов. Чтобы понять, что больше нравится, надо разобраться, что есть что.

К сожалению, некоторые жанры, существующие в Азии, например, пока не дошли до нас, но в ближайшее время обязательно должны появиться. Итак, начнем с видов квестов:

1. **Квест-рум или Эскейп-рум.** (Перевод с англ. «комната-побег» или «комната-спасение»). Это классика жанра. Вашу команду, от 2 до 5 человек (иногда и больше) запирают в комнате, из которой нужно выбраться за определенное количество времени. Для этого команде придётся решать различные головоломки, находить решения даже самых нестандартных ситуаций. Да, это не просто, но оно того стоит. Описать ощущения, когда удаётся пройти все испытания и выбраться из комнаты, невозможно. Их можно прочувствовать.

Именно это направление наиболее популярно у нас.

**Тематика** самая разнообразная.

А. Приключенческие квесты

Б. «Хоррор» - ужасы

В. Фэнтези

Г. Ну и жанр, который на нашем рынке квестов пока не представлен вообще – это комедийные квест-румы.

Жанры тоже сильно разнятся.

«Квест в реальности» – за определенное время команде нужно будет достичь финальной цели, выполняя задания согласно сценарию игры. Самое главное – это попытаться повторить необходимый сценарий (например, победить Тёмного Властелина всеобщими магическими усилиями или найти тайную комнату), который нужно проиграть с помощью поэтапного выполнения заданий.

Квест в реальности можно сравнить с неким детективом, в ходе которого нужно будет обратиться к логике, прибегнуть к эрудиции, или попросту проявить ловкость. Однако вам придётся оставить за пределами квест-рума свои телефоны, гаджеты и прочие средства современной цивилизации, которые могут отвлечь вас от выполнения заданий или каким-то нечестным образом помочь вам в их решении. Всё, что вам нужно будет, находится в комнате и в вашей голове. Чтобы придать реалистичность всему происходящему, помещение обустроено в соответствии с тематикой квеста.

«Морфеус» – квест-нереальность, происходящий в воображении. Участникам завязывают глаза, что заставляет людей максимально подключить другие органы чувств: осязание, слух, обоняние. Именно так лишённая зрения команда должна выполнять задания. Это настоящее испытание на прочность и готовность действовать нестандартно. Многие признаются, что прохождение квеста в данном жанре даже позволяет переосмыслить своё отношение к некоторым жизненным обстоятельствам.

**2. Миссия.** Такое развитие получил эскейп-рум с появлением первой конкуренции, поэтому имеет очень много общего с ним. Начало и игровой процесс схожи – игроки после прослушивания легенды, попадают в комнату. Вот только здесь уже меняется цель прохождения, появляется некий сюжет (порой крайне продуманный). Цель может быть совершенно различная – разработка вакцины, спасение планеты Земля, невыполнимая миссия секретных агентов, поиски забытых гробниц, спасение жизни с тонущего корабля и многое другое. Здесь игрок выполняет определенную цепочку заданий, которая продвигает его по сюжету к конечной цели. Сюжет может быть, как достаточно простой, так и иметь лихие повороты, что даже конечная цель меняется в ходе игры. На некоторых квестах даже необходимо принимать решения, от чего и будет зависеть финал. Здесь уже возможны различные звуковые и световые спецэффекты, которые лучше погружают в атмосферу происходящего вокруг. Задача таких квестов полностью оторвать участника от реальности и поместить его обстановку, чем-то напоминающую кино наяву. Количество игроков может быть совершенно любое от 1 до 6 и более человек. Также может разниться и время прохождения – от 20 минут до 2 часов.

**3.** **Ролевые игры или Перформанс.** Здесь нет привязки к помещению. Игра также заключается в том, что нужно или найти выход, решив множество заданий, или достичь определенной цели (например, отнести кольцо Всевластия в Мордор). При этом каждому участнику даются определённые роли (главные), а второстепенные роли играют специально подготовленные для этого актёры. Именно они направляют героев или, наоборот, мешают им в выполнении заданий.

Главное – взаимодействие с другими персонажами. Когда вы получаете роль – вы перевоплощаетесь в другого человека, примеряете на себя совершенно иной образ. Но и это не всё, в этом новом образе, вам нужно решить какие-то задачи и достигнуть своих целей.

Это можно сравнить с театральной постановкой, но самое интересное, что в этом жанре – результат непредсказуем. Каждый из героев может повести себя совершенно иначе, чем было запланировано сценарием, и вам придётся действовать без всяких подсказок, в отличие от квест-рума, где вам нужно решить загадки именно так, как это было предусмотрено разработчиками.

4. **Городской квест.**Здесь действие не ограничивается одной комнатой, загадки нужно разгадывать на обширном пространстве и на улице.

5. **Виртуальная реальность.** Вот это ноу-хау пока до нас не дошло, но обещает быть шокирующим! По отзывам людей, испытавших такой жанр квестов, ощущение действительно превосходят ожидания. Вы находитесь в виртуальности, но можете взаимодействовать, при этом передаются ощущения, которые в жизни испытать достаточно сложно (например, полет в невесомости).

6. **Лабиринт.** Без премудростей, все понятно из названия. Основное задание – пройти лабиринт, преодолевая различные препятствия. У нас существует Лабиринт Страха, но там основное задание – дойти до конца лабиринта. В общем, для квеста этого маловато.

7. **Спортивный квест или экшн-игра.** Заходя в квест-рум, каждого игрока предупреждают, что силу применять не надо, физической нагрузки не будет. В экшен-квесте все наоборот, сила, выносливость и скорость – это как раз то, что вам и пригодится. Этот вид квеста придётся по душе любителям напрячься не только интеллектуально, но и физически. В зависимости от сюжетной линии нужно будет выполнять ряд заданий, в числе которых и те, что заставят серьёзно задействовать мышцы. Возможно, придётся пролезть по тесному тоннелю, убежать от охраны, взобраться по канату. Обычно комнаты, предназначенные для прохождения подобных квестов, требуют определенных декораций. Есть возможность почувствовать себя голливудским героем и прожить роль, возможно, злодея, а, возможно, преследователя преступника.

Также квесты можно делить на **последовательные** и **нелинейные.** В первых вы разгадываете одну загадку за другой, как будто разматываете клубок ниток, в нелинейном же существует множество ниточек, подёргав за которые, можно получить различные результаты, которые, одинаково, вам могут пригодиться в будущем.

ПРИМЕРЫ КВЕСТОВ

«Гарри Поттер и философский камень»

«Гарри Поттер и кубок огня»

«Зарница»

«Форд Боярд»

В случае организации квестов в рамках мероприятий, проводимых ВОС, мы не обращаемся к эскейп-рум, так как должны одновременно занять большое число участников, поделенных на команды.

Рассмотрим этапы подготовки такого квеста.

1. Определить место проведения, наметить площадки, пригодные для станций.

2. Определить тематику квеста и его станций. Разработать сценарии для станций, присвоить названия. Заготовить подсказки.

3. Разработать маршрут.

4. Подготовить документацию квеста: карту, перечень площадок, ведомости учета прихода команд на станции.

5. Подготовить реквизит для работы станций, атрибутику для команд.

Итак, сначала надо определить место проведения и площадки, пригодные для расположения станций и присвойте им произвольный номер и название. Станций должно быть хотя бы на одну больше, чем общее число команд. Например, это может выглядеть так:

**Таблица 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Расположение | Название |
| 1 | Стол на улице для игры в домино | Коварный Мистакос |
| 2 | Аудитория в корпусе С | Китайская шифровка |
| 3 | Зал | Охота на тигра |
| 4 | Площадка перед круглой клумбой | Загадочная Индия |
| 5 | Спортивная площадка на улице | Будь готов |
| 6 | Фойе перед большим залом | Экскурсионная |
| 7 | Развалины | Легенда древнего Китая |
| 8 | Площадка у фонтана | Сокровища Будхи |
| 9 | Набережная у пирса | Загадочная сущность |

Для полноты картины к таблице можно добавить ещё несколько столбцов – содержание площадки, ведущий площадки и реквизит. Но нам сейчас это будет мешать. На основании этой таблицы составляем перечень площадок – это первый документ для команд-участниц. В перечень входит номер площадки и её описание, но не входит название станции. Например: «1. Стол на улице для игры в домино». Этот документ необходимо раздать командам накануне квеста, чтобы команда сориентировалась на местности, в то время, как маршрутный лист команда получает непосредственно перед началом квеста.

Теперь можно выстроить маршрут так, чтобы между предполагаемыми станциями было примерно равное расстояние. Маршрут может быть:

- Единым для всех – тогда команды идут по очереди со старта с интервалом, соответствующим времени нахождения команды на одной площадке. Недостаток – большая потеря времени для последних команд.

- По принципу карусели - команды уходят со старта каждая на свою площадку, для чего ей даётся некоторое время, а дальше идут по всем станциям.

- Разбив маршрут на фрагменты. Это самый путаный вариант, когда между маршрутами отдельных команд остаётся минимум сходства. Например, если у вас 9 станций, вы для себя условно бьёте их на три подгруппы по три площадки. Далее команды приходят каждая на свою площадку и проходят маршрут по принципу карусели в каждой тройке. Фокус в том, что для усложнения ситуации вы можете одну команду пропускать в каждой тройке с разных этапов. Команда, проходившая первую тройку станций по схеме 1-2-3 может пойти далее по схеме 6-4-5 и потом 8-9-7. Недостаток – сложнее сделать примерно равным расстояние между площадками.

После определения маршрута вносятся изменения в таблицу.

**Таблица 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Расположение | Название |
| 6 | Фойе перед большим залом | Экскурсионная |
| 2 | Аудитория в корпусе С | Китайская шифровка |
| 3 | Зал | Охота на тигра |
| 8 | Площадка у фонтана | Сокровища Будхи |
| 4 | Площадка перед круглой клумбой | Загадочная Индия |
| 1 | Стол на улице для игры в домино | Коварный Мистакос |
| 7 | Развалины | Легенда древнего Китая |
| 9 | Набережная у пирса | Загадочная сущность |
| 5 | Спортивная площадка на улице | Будь готов |

Теперь мы приступаем к подготовке маршрутных листов команд и ведомостей прихода команд на станции.

**Таблица 3**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Станция | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З |  |
| 6. Экскурсионная |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. Китайская шифровка |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. Охота на тигра |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. Сокровища Будхи |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. Загадочная Индия |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Коварный Мистакос |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. Легенда Китая |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. Загадочная сущность |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. Будь готов |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Для того, чтобы расписать каждой команде маршрут, достаточно от окрашенной клетки в соответствующем столбце пойти вниз, а затем пойти сверху до той же окрашенной клетки. При этом в маршрутном листе указывается номер площадки и название станции. Например, вот так должен выглядеть маршрутный лист команды Д:

4. Загадочная Индия

1. Коварный Мистакос

7. Легенда Китая

9. Загадочная сущность

5. Будь готов

6. Экскурсионная

2. Китайская шифровка

3. Охота на тигра

8. Сокровища Будхи

Если вы решите расписать не только порядок, но и распределить время, добавьте в таблицу соответствующий столбик, и вы легко добавите эту информацию в маршрутный лист.

Для подготовки ведомостей прихода команд на станции от окрашенной клеточки идём справа налево, потом переходим в конец строки и возвращаемся к окрашенной клетке. Клетка, окрашенная красным, означает перерыв в работе станции. Например, для станции Загадочная Индия ведомость выглядит так:

**Регистрация команды на станции**

**Станция 4 Загадочная Индия**

**Ведущий площадки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Перечень команд** | **Количество игроков** | **Полученные баллы** |
| **Д** |  |  |
| **Г** |  |  |
| **В** |  |  |
| **Б** |  |  |
| **А** |  |  |
| **========** |  |  |
| **З** |  |  |
| **Х** |  |  |
| **Е** |  |  |

Если вы решите разбить маршрут на фрагменты, то для каждого фрагмента удобнее сделать отдельную табличку, а потом объединить информацию.

ОПИСАНИЕ КВЕСТА «ЗА ДАЛЬЮ ДАЛЬ», ПРОХОДИВШЕГО В РАМКАХ МЕЖДУНАРОДНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ФОРУМА ВОС «ВЛАДИВОСТОК 2019»

Основная тема данного квеста – путешествие, основная цель – знакомство участников с основными направлениями реабилитационной работы КСРК ВОС. Квест рассчитан на 8 команд.

ГРАФИК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

23 сентября

19.00 – Старт квеста

24 сентября

15.00 – Получение маршрутных листов, выход к стартовым станциям.

15.20 – Начало работы станций квеста.

18.30 – Окончание работы станций квеста.

25 сентября

10.00 - Начало работы станций квеста.

12.45 - Окончание работы станций квеста.

13.00 – Общий сбор в точке старта. Выполнение финишного задания.

13.30 – Окончание квеста.

20.00 – Подведение итогов квеста.

СЦЕНАРИЙ СТАРТА КВЕСТА.

*Звучит бодрая музыка. На сцену выходит ведущая.*

ВЕДУЩАЯ: Здравствуйте, дорогие друзья! Вот вы приехали на форум, который организовал для вас КСРК ВОС. Однако для этого многим из вас пришлось проделать длинный путь. Поэтому и квест в этот раз посвящён не только знакомству с основными направлениями работы КСРК, но и умению путешествовать.

А вот название квеста останется пока в тайне. Вы найдёте его, выполнив последнее задание.

Конечно, реабилитация и интеграция темы серьёзные, но… Для того, чтобы успешно выполнить все задания Квеста нужна дружная команда. А с чего начинается дружная команда? Думаю - со знакомства. А с чего начинается знакомство? С приветствия. Вот мы сейчас и попробуем поприветствовать друг друга. Я говорю фразу – вы её повторяете. А в припеве все дружно говорим «Это мы». Понятно? Тогда, поехали!

ПЕСЕНКА-ПРИВЕТСТВИЕ (музыка - см. аудиоприложение)

Дружно скажем всем привет. (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Пусть услышит целый свет! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Собрались со всей России (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

И мгновенно затусились. (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Пусть узнают все вокруг: (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Каждый здесь мой лучший друг! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Вместе мы устроим шоу. (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Ну, так кто же к нам пришел? (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Красивые (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Счастливые (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Прикольные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Довольные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Умные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Шумные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Задорные ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Упорные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Громче, я не слышу вас! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Настроенье - супер-класс! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

В мире ярких приключений (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Всем поднимем настроенье! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Вместе мы устроим шоу! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Всем нам будет хорошо! (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Продолжаем узнавать, (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

С кем мы будем зажигать. (ЗАЛ ПОВТОРЯЕТ)

Спортивные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Активные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Стильные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Мобильные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Смелые (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Умелые (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Радушные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Нескучные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Очень разные (ЗАЛ «ЭТО МЫ»)

Но все классные!!!

ИГРА С ЗАЛОМ

*Фонограмма 4 – «В этом зале все друзья» (см. аудиоприложение)*

ВЕДУЩАЯ: Так как в течение квеста вам придётся активно двигаться – всему залу предлагается разминка.

Мы переходим к созданию самых дружных на свете команд. Как мы с вами это сделаем? Очень просто. Вы сидите по четырём группам, по которым будете работать на Форуме. А команд нам нужно восемь. Поэтому каждой группе предлагается разделиться на две части. А чтобы вы работали активно – музыка вам в помощь.

*Звучит фоновая музыка. Идёт деление на команды с помощью ответственных.*

ВЕДУЩАЯ: Время вышло, и 4 группы превратилось в 8 команд. Хорошо! Теперь вам предстоит немного пообщаться в своих командах. За время звучания следующей композиции вам надо выбрать капитана, придумать название команды и девиз. Ведь впереди представление команд.

*Звучит фоновая музыка. Команды выбирают капитана, придумывают название и девиз.*

ВЕДУЩАЯ: Теперь будем знакомиться. Я прошу выйти и встать перед сценой команды группы самого солнечного оранжевого цвета... Слева – встаёт команда Оранжевые один, справа – Оранжевые два.

Чтобы наше знакомство с командой состоялось, вам надо её нам представить. Для этого от вас потребуется следующее. Капитан команды говорит «Вас приветствует команда», команда хором – название команды, далее наш девиз. Далее может следовать всё, что вы хотите сказать своим соперникам. В окончании вашего выступлении капитан представляет себя. Прошу! *(Представление команды)* Аплодисменты команде.

*Представление оранжевых команд.*

ВЕДУЩАЯ: Должна добавить, что по внутренней маркировке квеста эти команды у нас будут Оранжевая первая и Оранжевая вторая.

Теперь оранжевые команды занимают места в зрительном зале. А мы перейдём к другим цветам. И я приглашаю синие команды. Ну, правила игры вы поняли. Представляйтесь!

*Представление синих команд.*

ВЕДУЩАЯ: А по внутренней маркировке эта команда – Синяя первая, эта – Синяя вторая.

Далее жёлтый цвет. Две команды выходят для представления.

*Представление жёлтых команд.*

ВЕДУЩАЯ: Две зелёные команды приглашаются на сцену.

*Представление зелёных команд.*

ВЕДУЩАЯ: Итак, все команды представились. Пока программа наша будет продолжаться, помощники, отвечающие за направления, отметят по спискам, кто в какой команде.

А сейчас мы проверим, насколько за это минимальное время вы успели узнать друг друга. Я буду рассказывать, и если то, что я говорю, имеет отношение к вашей команде, вам надо всей командой сказать «Это я, это все мои друзья».

ИГРА «ЭТО Я, ЭТО ВСЕ МОИ ДРУЗЬЯ».

ВЕДУЩАЯ:

Кто здесь мастер на все руки,

И к тому ж знаток науки?

ЗАЛ:

Это я, это я, это все мои друзья! *(и так далее отвечают по смыслу)*

ВЕДУЩАЯ:

Кто из вас со всеми дружен

И своей команде нужен?

ВЕДУЩАЯ:

Кто с занятий мчит бегом,  
Чтоб быть первым за столом?

ВЕДУЩАЯ:

Кто здесь к знаниям стремится

И всегда готов учиться?

ВЕДУЩАЯ:

Кто танцует и поет?

Спать соседям не дает?

ВЕДУЩАЯ:

Кто знаток, каких немного,

Современных технологий?

ВЕДУЩАЯ:

Кто не слишком любит спорт?  
Лучше съесть огромный торт!

ВЕДУЩАЯ:

Кто стать лидером стремится

И дебатов не боится?

ВЕДУЩАЯ:

Кто все время в соцсетях

На работе и в гостях?

ВЕДУЩАЯ:

Кто работать не боится

И умеет веселиться?

ВЕДУЩАЯ:

Кто, хоть спать давно пора,

Ночь гуляет до утра?

ВЕДУЩАЯ:

Кто помочь сумеет всем

При решении проблем?

ВЕДУЩАЯ:

Кто сидеть не смог на месте?

И к победе рвётся в квесте?

ВЕДУЩАЯ: Ну что ж, я вижу, что победить хотят все. Но «Чтобы выигрывать – прежде всего, нужно играть». А игра всегда имеет свои правила. Поэтому сейчас я рассказываю правила, по которым будет проходить квест.

*Зачитываются правила квеста (см. «Правила квеста»).*

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

1. В стартовый день каждая команда получает карту квеста с пояснениями обозначений.

2. В 1-ый игровой день командам в точке старта раздаются маршрутные листы, затем по сигналу диспетчера команды идут на первую станцию, указанную в маршрутном листе. На поиск станции ей дается 15 мин. Квест начинается, как только все команды придут на свои исходные станции.

3. Порядок станций в маршрутном листе менять нельзя. За этим будет следить ответственный за станцию.

4. Порядок, заявленный в регистрационном листе на станции, может не соблюдаться, так как приоритет отдаётся команде, первой пришедшей на станцию.

5. Нахождение каждой команды на станции 18-20 минут.

6. Если команда приходит на станцию не в полном составе, за каждого отсутствующего игрока команду штрафуют на 0,5 балла.

7. Выполнение задания на каждой станции оценивается по 10-балльной системе, баллы при подведении итогов суммируются.

8. Запечатанный конверт с подсказкой команда получает при условии выполнения не менее 50% задания (5 баллов и выше).

9. Каждый полученный конверт с подсказкой приносит команде 1 балл.

10. Подсказки понадобятся командам при выполнении финального задания.

11. Распечатывать конверт до финального задания строго запрещается. За каждый распечатанный конверт команда штрафуется на 10 баллов.

12. Финальное задание состоит из двух частей.

При подведении итогов первой части будет учитываться скорость и качество выполнения. Максимальная оценка за скорость 10 баллов, минимальная – 5 баллов. Далее из неё вычитается по 1 баллу за каждую допущенную ошибку.

Вторая часть задания может принести команде ещё 5 или 10 баллов в зависимости от объема выполнения.

13. Пользоваться интернетом при выполнении финального задания строго воспрещается.

14. При равенстве баллов у двух или более команд первенство определяется с помощью дополнительного задания.

ВЕДУЩАЯ: А теперь мы с вами немного поиграем. И начнем, пожалуй, с капитанов.

КОНКУРС КАПИТАНОВ «МАТЕМАТИКА – ГИМНАСТИКА УМА»

Арифметические примеры необходимо преобразовать в задачу, не называя числительных.

15:3=5 11-1=10

4Х5=20 6+12=18

36:4=9 14+7=21

24-8=16 2+13=15

33Х2=66 27:3=9

ИГРА «ПЕРЕДАЙ МЯЧ» - КОМАНДЫ ОРАНЖЕВАЯ 1 И ЗЕЛЁНАЯ 2

Участвуют две команды. Игроки каждой команды строятся один за другим в

колонну. Первые участники держат в руках по мячу. За сигналом ведущего первый игрок в каждой команде передает мяч тому, кто сзади, над головой. Последний в команде, получив мяч, бежит к началу колонны, встаёт первым и передаёт мяч следующему за ним тоже над головой. И так до тех пор, пока первый не вернется на своё место. Побеждает та команда, которая закончит игру первой.

ИГРА «ЧЕЛНОК»– КОМАНДЫ ЖЁЛТАЯ 1 И СИНЯЯ 2

Играющие встают в круг и берутся за руки. Одному из них на руку надевается мягкий обруч. Задача – не размыкая рук, передать обруч по кругу.

ИГРА «ПЕРЕПРАВА» - КОМАНДЫ СИНЯЯ 1 И ОРАНЖЕВАЯ 2

Внутри обруча находится капитан. Он подбегает к участнику, принимает его к себе в обруч и переправляет на финишную черту. Затем возвращается и проделывает это с остальными игроками. Задача – быстрее переправить на другой берег всех членов команды.

ИГРА «ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ» – КОМАНДЫ ЗЕЛЁНАЯ 1 И ЖЁЛТАЯ 2

Команда встает в круг, берётся за руки и танцует под музыку. Периодически ведущий объявляет, что танцующие должны создать треугольник, квадрат, овал или иную геометрическую фигуру.

ВЕДУЩАЯ: Да, победа – не снег, сама на голову не падает. Аплодисменты команде-победителю.

Итак, первый шаг мы уже сегодня сделали, а чтобы умело преодолевать путь завтра и послезавтра, я прошу всех капитанов команд подойти за картами квеста. Каждая команда получает 2 экземпляра карты квеста и правил квеста – в плоскопечатном варианте и по Брайлю; а также таблицу для списка команды, которую до завтра надо красиво заполнить.

Маршрутные листы вы получите завтра на старте квеста здесь, в этом зале, в обмен на готовые списки команд, и отсюда каждая команда пойдёт по своему маршруту.

А теперь мы хотели бы проверить, не разучились ли вы, соревнуясь сейчас между собой, оставаться одной большой дружной командой. А для этого лучшая проверка – это песня! Споём все вместе, споём дружно и задорно. Поехали!

*Фонограмма 13 - ПЕСНЯ «Дети земли» (Муз. А. Морозова ст. Н. Денисова). (см. аудиоприложение)*

ВЕДУЩАЯ: Говорят: «Побеждают лишь те, кто сражается». Я всем желаю победы, и пусть победит сильнейший!

Изучайте правила квеста и карту. И мы вас ждём завтра в … До завтра!

ПЛОЩАДКИ КВЕСТА

**Площадка 1.**

**«Коварный Мистакос»**

*На этой площадке подсчёт баллов осуществляется следующим образом. За правильный ответ на вопрос команда получает 1 балл. Затем за основу берётся 5 баллов, из которых вычитается по 1 баллу за каждое падение башни из стульев. Потом оба результата – за викторину и игру – суммируются.*

ВЕДУЩИЙ: В дальней дороге, особенно в поезде, мы часто испытываем необходимость с пользой провести немалое количество внезапно образовавшегося времени. И тут нам могут помочь настольные игры. Их несложно взять с собой, но они легко могут сделать вас душой компании. Поэтому сегодня я предлагаю вам попробовать себя в этом виде человеческой деятельности. Сначала мы поймем, что вы знаете о настольных играх. Для этого команда предлагается несколько вопросов на эту тему.

1. Эта настольная игра, выполненная из золота, была представлена в музее финансов США. - **Монополия**
2. Единственная в мире настольная игра, в которой компьютер не может победить чемпионов среди людей, играя на уровне любителей. - **Го**
3. Самой древней настольной игрой считается Сенет, в которую играли примерно 3500 лет назад. А в какой стране? – **Египет**
4. Венгерский изобретатель Эрнё Рубик, создатель знаменитого Кубика, имеет профессорское звание в этой области. – **Архитектура.**
5. «Международный шахматный конгресс», обещанный Великим комбинатором, переименовал бы Москву именно в это. - **В Старые Васюки**.

Предлагаемая игра называется МИСТАКОС. Основная задача играющих – сложить конструкцию из пластиковых стульев. При этом на столе стоять может только первый стул, все остальные стола касаться не могут. Ещё одно правило: ставящий стул не может трогать руками строящуюся конструкцию.

Игроки подходят к столу по одному и добавляют по стулу к конструкции. Если игрок – незрячий, вместе с ним стул ставит ещё один член команды.

**2.**

**«Китайская шифровка»**

ВЕДУЩИЙ: Во время длительного путешествия мы часто сталкиваемся с необходимостью передать весточку домой. Раньше это делалось с помощью телеграфа и Азбуки Морзе, которую более века использовали области связи.

А началось с того, что в 1791 году в семье священника Джедида Морзе родился сын Сэмюэл. Образование Морзе получил в Йельском университете, одном из лучших ВУЗов Америки. В это время основным родом его занятий была живопись, и в этом искусстве он подавал большие надежды. Он даже основал в Нью-Йорке Национальную академию рисунка и был ее президентом.

В 1829 году Морзе едет в Европу для получение опыта в создании школ изобразительного искусства. В это время ведущие ученые Европы увлечены опытами, основанными на принципах электромагнитной индукции, описанных Фарадеем.

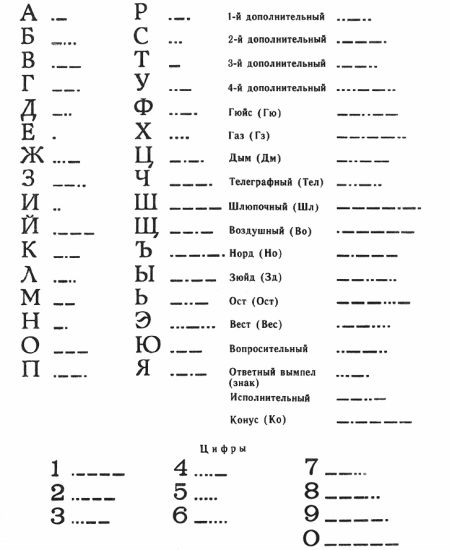
Морзе наблюдал опыты по созданию первого электромагнитного телеграфа, после чего увлёкся идеей передачи информации по проводам посредством комбинации так называемых «искр».

Возвращаясь домой, Сэмюэл сделал чертежи будущего устройства. Однако создать аппарат, который смог послать сигнал по проводам на расстояние чуть более 500 метров, удалось лишь к 1837 году. На одном конце провода находился передатчик, так называемый телеграфный ключ, а на другом – электромагнитный приёмник, который осуществлял управление механизмом, пишущим на бумажную ленту.

Спустя год после создания аппарата Морзе разработал свой всемирно известный код. Каждая буква алфавита, цифра или знак обозначаются серией коротких или длинных включений электрического тока. Короткие включения — это точки, длинные – тире.

Аппарат Морзе практически в неизменном виде просуществовал с конца 30-х годов XIX столетия до середины XX века, а его азбуку до сих пор изучают практически в любом учебном заведении, специализирующемся на телеграфной или радиосвязи.

Мы тоже попробуем сегодня этот старый, но не забытый способ, потому что мы получили китайскую шифровку. Сейчас команда выстраивается в цепочку. С помощью азбуки Морзе по цепочке передаётся сигнал с одного конца на другой. Человек в конце записывает получаемую информацию. И далее вся команда приступает к расшифровке. В качестве сообщения используется китайская пословица, русский эквивалент которой должна найти команда.



ВАРИАНТЫ:

Молчаливость лучше многословия (Молчание золото)

Собака, которая кусает, зубы не скалит (Не бойся собаки, которая лает, бойся, которая молчит)

Олень и тигр вместе не ходят (Гусь свинье не товарищ)

У двух хозяев лошадь тощает (У семи нянек дитя без глаза)

Продающий веер обмахивается рукой (Сапожник без сапог)

Без ветра трава не колышется (Нет дыма без огня)

Вылетевшее из уст слово не догонишь и на скакуне (Слово не воробей: вылетит – не поймаешь)

Слепой всё слышит, глухой всё видит. (Глухой сказал, посмотрим, слепой сказал, послушаем)

**3.**

**«Охота на тигра» – спорт**

*На этой площадке при подсчёте баллов учитывается каждый правильный ответ на вопрос - 1 балл – и каждый меткий выстрел – 0,5 балла.*

ВЕДУЩИЙ: Наше путешествие пришлось на великолепное время года – осень. И сейчас уже в самом разгаре сезон охоты. Охотиться можно не только на грибы или яблоки в соседском саду, но и на более крупную дичь. Например, на тигра.

Но сначала мы проверим степень вашей подготовки к такому непростому делу.

1. На какое животное охота запрещена?

Заяц

Тигр

Песец

2. В какое время суток охотится сам тигр?

Ночь

Сумерки

Полдень

3. В какой части света водятся тигры?

Азии

Африке

Южной Америке

4. Амурский, он же сибирский, он же маньчжурский... А как ещё называют этого тигра?   
Уссурийский  
Хабаровский

Дальневосточный

5. В Книгу рекордов Гиннеса тигр занесён как:

самый быстрый представитель семейства кошачьих

самый крупный представитель семейства кошачьих  
самый прожорливый представитель семейства кошачьих

А что делать, если убивать тигров запрещено, да и не хочется, но очень хочется пострелять? Тогда такую возможность можем предоставить вам мы. На нашей станции можно вообразить себя охотником в засаде и испытать своё терпение и верность руки. И при этом все останутся живы.

*Для осуществления выстрелов можно использовать озвученный дартс, дротики с присосками и т.д. Подойдет любая мишень.*

**4.**

**«Загадочная Индия»**

ВЕДУЩИЙ: Во время путешествий по разным странам мы, конечно же, любуемся национальными костюмами. Они так не похожи на то, что привычно нам. Зачастую мы даже не можем понять, из чего они сшиты или как надеваются. Например, индийское сари.

В переводе с санскрита сари, или сати, означает «длинный кусок материи», что и выражает основную суть национального индийского наряда.

Появление наряда корнями уходит вглубь веков, в те времена, когда зарождалась сама индийская цивилизация. Зарождение культуры Древней Индии проходило в долине священной реки Инд. Первыми, кто драпировал себя в красивые ткани, были жрецы, а первые упоминания о такой одежде найдены в древних народных эпосах, датированных 100 годом до нашей эры.

Изначально платье сари — это одежда индуистских богинь.

Национальная индийская одежда породила множество легенд и слухов. Одна из них гласит, что однажды юный влюбленный ткач усердно работал, мечтая о любимой, её прекрасных глазах, пышных волосах и нежных прикосновениях. В результате мастер соткал длинный кусок прекрасной материи. Он подарил её прекрасной девушке, которая завернулась в неё, подобно платью, так появилось индийское сари.

Согласно другой легенде, в давние времена жадный нерадивый правитель Пандав проиграл врагам в кости не только своё государство, но и красавицу-жену Драупади. Жестокие победители хотели публично унизить женщину, прилюдно обнажив ее. Чтобы избежать печальной участи, женщина молила богов о помощи, и они услышали ее, послав наряд в виде сари, который был настолько длинный, что, сколько его враги ни разматывали, женщина оставалась одетой.

В священной книге Ригведе есть упоминания о том, что такую одежду изначально носили не только женщины, но и мужчины. Кроме того, пропуская материю между ногами, индийские танцовщицы исполняли знаменитые ритуальные танцы, сохраняя при этом все приличия.

## Как правильно надевать сари?

Количество известных способов, как надеть национальное платье индийских женщин, насчитывает более 15. Но самый распространённый способ, состоящий из шести последовательных шагов, выполняется следующим образом:

- Для начала необходимо надеть короткую нижнюю блузку или топ, который называется чоли. Топ чоли должен гармонировать с сари: цвет можно выбрать либо на тон светлее, либо такой, который составит с сари интересный контраст.

- Одевается нижняя юбка (подъюбник), которая по цвету соответствует сари.

- Силуэт юбки должен быть прямым, ниспадающим, но, ни в коем случае не расклешённым!

- Приступаем к драпировке. Для того необходимо взять нижний край полотна и в направлении против часовой стрелки закладывать его за край юбки. Нижний конец полотна сари должен касаться пола, это и есть правильная длина наряда. Так оборачиваем один раз.

- Спереди нужно сделать несколько аккуратных складок в количестве 6-9, ширина каждой — примерно 3-5 сантиметров. Все складочки выравниваются по длине, собираются вместе и ниспадают строго прямо.

- Складки заправляются за пояс спереди юбки и «смотрят» в левую сторону.

- Оборачиваем полотно сари вокруг тела таким образом, чтобы оно проходило под правой рукой и закрывало грудь, конец перебросить через плечо.

Многие девушки оставшийся край сари накидывают на голову. Чтобы закрепить его, модницы используют красивые и изысканные индийские украшения.

*(Показывает участникам команды, как правильно надевают сари. Затем участники команды пробуют одеть одного из своих участников самостоятельно).*

**5.**

**«Будь готов!»**

ВЕДУЩИЙ: Это только кажется, что путешествовать – легко. Настоящий путешественник знает, сколько физических сил оно требует. И к этому надо быть готовым с самого начала. Сдвинуть с места тяжеленный рюкзак или огромный чемодан, преодолеть расстояние до лагеря или догнать уходящий поезд, совершить восхождение или выдержать длительную экскурсию. Каждый день путешественника - это практически полоса препятствий. На всё это нужны физические силы. А для того, чтобы они были - нужна ОФП.

Но чтобы вы, сдавая норматив, обошлись без травм, требуется разминка. Я прошу капитана команды провести небольшую зарядку со своей командой – 4-5 упражнений.

*1. Капитан проводит несложную гимнастику. Ведущий площадки оценивает качество проведения и выполнение упражнений*.

*2. Затем команды выдвигают двоих, сдающих норму ОФП в одном из видов.*

**6.**

**«Экскурсионная»**

ВЕДУЩИЙ: Здравствуйте наши дорогие путешественники!

Я рада приветствовать вас на станции «Музейная». Тема нашей станции «Две даты» - 75-летие Победы в Великой Отечественной войне и 95-летие Всероссийского общества слепых, которые мы будем отмечать в 2020 году.

Китайская народная мудрость гласит, что никто не возвращается из путешествия таким, как он был раньше. И я надеюсь, что знания и эмоции, которые вы получите на нашей станции, станут для вас незабываемыми!

Знакомство с музеем.

ВЕДУЩИЙ: Назовите имя участника Великой Отечественной войны, кавалера высоких правительственных наград и наград международных организаций, выдающегося руководителя Всероссийского общества слепых, видного деятеля международного общественного движения слепых, имя которого присвоено Центральному музею ВОС.

(Ответ: Зимин Борис Владимирович - Председатель Центрального правления ВОС, 23 октября 2008г. ЦП ВОС принято постановление №7-6 «Об увековечении памяти Б.В. Зимина», в связи с которым Центральному музею ВОС было присвоено имя Бориса Владимировича Зимина).

Задание 1: «Дешифровщик»

ВЕДУЩИЙ: В годы войны одной из самых любимейших книг солдат был роман незрячего автора Николая Островского «Как закалялась сталь», одно из первых изданий этой книги можно увидеть в нашем музее. Роман «Как закалялась сталь» издавали даже в блокадном Ленинграде, а впервые экранизировали в 1942 году, в тяжёлое время Великой Отечественной войны. Главный герой романа, Павел Корчагин, вдохновлял народ на фронте и в тылу. Для многих солдат эта книга стала орудием, поднимавшим их боевой дух в борьбе за Родину.

***Задание: разгадайте предложенные пословицы о Родине, сопоставив все цифры с буквами алфавита. Учтите, знаки препинания в текстах пропущены:***

18 16 5 10 15 1 14 1 20 30 21 14 6 11

9 1 15 6 7 17 16 19 20 16 33 20 30

ОТВЕТ: Родина — мать, умей за нее постоять

2 6 18 6 4 10 9 6 14 13 32 18 16 5 10 14 21 32 12 1 12 14 1 20 30 13 32 2 10 14 21 32

ОТВЕТ: Береги землю родимую как мать любимую

6 19 13 10 15 1 18 16 5 6 5 10 15 16 15 15 6 17 16 2 6 5 10 14

ОТВЕТ: Если народ един, он непобедим

19 14 6 13 16 10 5 10 3 2 16 11 18 16 5 10 15 1 9 1 20 16 2 16 11

ОТВЕТ: Смело иди в бой, Родина за тобой

3 16 10 15 16 14 2 29 20 30 15 1 18 16 5 21 19 13 21 8 10 20 30

ОТВЕТ: Воином быть — народу служить

20 16 20 4 6 18 16 11 12 20 16 9 1 18 16 5 10 15 21 4 16 18 16 11

ОТВЕТ: Тот герой, кто за Родину горой

5 13 33 16 20 25 10 9 15 29 15 6 8 1 13 30 8 10 9 15 10

ОТВЕТ: Для Отчизны не жаль жизни

9 1 18 16 5 10 15 21 9 1 25 6 19 20 30 23 16 20 30 4 16 13 16 3 21 19 15 6 19 20 30

ОТВЕТ: За Родину, за честь – хоть голову снесть

Задание 2: «Викторина»

***1.*** *В нашем музее есть витрина, посвящённая рабочим артели Минерал. В 1930-х годах артель «Минерал» получила государственный заказ на полировку мрамора для станций первой очереди московского метро. 15 мая 1935г. состоялось торжественное открытие метро и наши незрячие – рабочие артели Минерал, были в числе первых почётных пассажиров. Вопрос:*

**Когда открыли первую линию метро, она связала лишь три из девяти. К началу войны - шесть из девяти. Сейчас метро есть у каждого из них. Не будь этих объектов, Красная армия не смогла бы так эффективно, а главное мобильно, действовать. О чем идет речь?**

ОТВЕТ: О железнодорожных вокзалах. *(В Москве 9 действующих железнодорожных вокзалов: Белорусский, Казанский, Киевский, Курский, Ленинградский, Павелецкий, Рижский, Савёловский, Ярославский.*

*Когда открыли первую линию метро, станция "Комсомольская" связала три вокзала: Ленинградский, Ярославский и Казанский. В 1937 г. – у вокзалов открыто метро Киевская, в 1938г. – Курская и Белорусская)*

***2.*** *Уникальным в российской истории можно назвать службу слепых в действующей армии. В декабре 1941 года командование фронта обратилось к ленинградскому отделу ВОС с просьбой помочь в обороне города. Было отобрано 12 добровольцев, которые получили воинские звания и служили в частях противоздушной обороны, помогая оберегать Ленинград от налетов вражеской авиации.*

**Вопрос: Как называли этих незрячих бойцов Красной Армии и что входило в их обязанности?**

ОТВЕТ: Их называли **«Слухачами».** В обязанности слухачей входило при помощи звукоулавливающих установок, **прослушивание «ночного» неба и предупреждения зенитчиков и прожектористов** о приближении вражеских самолетов.

***3.*** *Почетное место в экспозиции музея занимает стенд Герои Советского Союза. Одиннадцать человек из числа военноослепших за подвиги, совершенные в ходе Великой Отечественной войны, были удостоены высокого звания Героя Советского Союза. Среди этих Героев был летчик Александр Иванович Горголюк.* *Звания Героя Советского Союза (Указ от 02.09.1943г.) был удостоен за бои на Курской дуге. Горголюк А.И. со своим звеном перехватил головную группу фашистских самолетов, подлетавших к Курску, и лично уничтожил 3 самолета. В этом же бою, в результате тяжелого ранения, потерял зрение.*

**Вопрос: Назовите предмет обмундирования летчика периода ВОВ (скрытого тут), которое не входило в комплект повседневного и парадного обмундирования, но являлось непременным атрибутом полетного обмундирования.**

ОТВЕТ: **Шлем летный** *(Вы можете осмотреть шлем участника ВОВ Прищепова Владимира Кузьмича (1908 - 2002 гг.) – летчика, полковника запаса, инвалида I-ой группы по зрению, члену Местной организации ВОС «Пресненская-Хамовники». Шлем летный, конца 1930-х - начала 1940-х гг., на меховой подкладке, самый распространенный шлем периода войны)*

***4.*** *В Уставе ВОС от 1943 года главной задачей ВОС ставиться трудовое устройство незрячих и, в первую очередь, инвалидов Великой Отечественной войны. В послевоенные годы многих из военноослепших выдвигают на руководящие посты: председателями областные правлений, директорами предприятий, председателями местных организаций. В Музее рассказывается о многих из них, демонстрируются их личные вещи и в т.ч. правительственные награды. Вопрос:*

**Вопрос: Назовите самый первый орден и самую последнюю медаль учрежденных в годы Великой Отечественной войны. Что их объединяет?**

ОТВЕТ: **Орден Отечественной Войны** *(самый первый орден, появившийся в годы ВОВ и первый в стране имевший степени, учреждён 20 мая 1942 года)* и **Медаль за Победу над Германией в Великой Отечественной Войне 1941-1945 гг.** *(Последняя и самая массовая медаль ВОВ - дата учреждения: 9 мая 1945 года).* Медалью награждались **все военнослужащие**, принимавшие непосредственное участие на фронтах Отечественной войны, а так же выбывшие по ранению. Орденом Отечественной войны в 1985 году, в честь 40-летия Великой Победы над фашизмом, были награждены **все жившие на тот момент ветераны войны**.

***5.*** *Ещё в 1940 году, во время советско-финской войны, в Ленинграде открылись курсы по подготовке военноослепших к поступлению в высшие и средние специальные учебные заведения. Организатором и руководителем курсов был незрячий профессор Борис Игнатьевич Коваленко. В начале сентября 1941 года курсы были эвакуированы из блокадного Ленинграда на Урал.*

**Вопрос: Назовите город, в который эвакуировали курсы. Как он назывался тогда и сейчас.**

**(Доп. вопрос: Назовите имя Героя Советского Союза, выпускника 1 выпуска этих курсов).**

ОТВЕТ: **Город Пермь (тогда город Молотов).**

(Выпускник 1-го выпуска, Герой Советского Союза, **Василий Фёдорович Фёдоров**, получивший это высокое звание в финскую кампанию)

**Задание 3: Песни военных лет**

*Десятки концертных бригад незрячих музыкантов, коллективы художественной самодеятельности слепых, выступали перед фронтовиками в частях Красной Армии и в госпиталях. В фондах музея сохранилось множество воспоминаний участников тех событий.*

**Перед вами слова из знаменитых военных песен, исполнявшиеся многими незрячими музыкантами. Скажите названия песен и соберите слова в четверостишье.**

1. идёт пусть волна над поля смеют народная просторные ярость её не священная летать война крылья Родиной чёрные не враг смеют топтать война благородная как вскипает

### ОТВЕТ: *«Священная война»*

### *(****Музыка: А.Александрова. Слова: В.Лебедева-Кумача, 1941г.)***

### Не смеют крылья чёрные Над Родиной летать, Поля её просторные Не смеет враг топтать!

**Пусть ярость благородная**

**Вскипает, как волна, —**

**Идёт война народная,**

**Священная война!**

1. вспомню товарищ давай когда-нибудь я закурить о пожарищах давай друзьях где-нибудь мы будем закурим и об огнях говорить роту за то что родную ты дал мне закурим товарищ товарищах и тебя по пехоту одной мой

### ***«Давай закурим»***

### ***(Музыка: М. Табачникова Слова: И. Френкеля)***

**Об огнях-пожарищах,   
О друзьях-товарищах   
Где-нибудь, когда-нибудь мы будем говорить.  
Вспомню я пехоту,   
И родную роту,   
И тебя - за то, что ты дал мне закурить.   
Давай закурим, товарищ, по одной,   
Давай закурим, товарищ мой!**

1. ребят из только в темноте роща и вместе горел нас закат оставалось незнакомого на как их друзей много осталось высоте с ней у хороших двое дымилась посёлка безымянной под горою лежать восемнадцати

### ***«На безымянной высоте»***

### ***(Музыка: В. Баснера. Слова:М.Матусовского)***

### Дымилась роща под горою,  И вместе с ней горел закат, Нас оставалось только двое  Из восемнадцати ребят.  Как много их, друзей хороших,  Лежать осталось в темноте  У незнакомого посёлка,  На безымянной высоте.

1. потому девушки не жены первым дом мы птицы только друзья наш одним на успели нехорош жениться быт пилоты а найдёшь не потому что мы на небе первым девушки небо наш самолеты небо земле перелётные наш родимый делом а потом ну а делом

### ***«Перелётные птицы»***

### ***(Музыка: В.Соловьёва-Сeдого. Слова: А. Фатьянова. 1945г.)***

### Мы, друзья - перелётные птицы,  Только быт наш одним нехорош -  На земле не успели жениться,  А на небе жены не найдешь. Потому - потому, что мы пилоты,  Небо наш, небо наш родимый дом.  Первым делом, первым делом самолеты,  Ну а девушки? - А девушки потом

1. пыль холода пули да знать бурьян холода не можешь доли вьется полями может эх да своей крылья сложишь дороги степей пламя пыль под степной сапогами а кругом эх тревоги бушует тревоги пыль свистят да дороги туман да посреди туман степной да степями бурьян

### ***«Эх, дороги****»*

### ***(Музыка: А. Новикова. Слова: Л. Ошанина. 1945г.)***

**Эх, дороги...    
Пыль да туман,   
Холода, тревоги   
Да степной бурьян.    
Знать не можешь   
Доли своей,   
Может, крылья сложишь     
Посреди степей.**   
**Вьется пыль под сапогами  
степями,    
полями.    
А кругом бушует пламя  
Да пули свистят.  
Эх, дороги...   
Пыль да туман,   
Холода, тревоги   
Да степной бурьян.**

### как провода тайком любимая прижаться спишь нас степь тёмная губами не глубину только по твоих степи ласковых я хочу ветер гудит в свистят у звёзды тускло только в тёмную я люблю ты знаю и кроватки ты слезу нами глаз как ночь к ним сейчас тёмная ночь разделяет и тревожная детской ночь чёрная утираешь пролегла любимая пули мерцают между

***«Тёмная ночь»***

*(Музыка: Н. Богословского. Слова: В.Агатова. 1944г.)*

### Тёмная ночь, только пули свистят по степи,                 Только ветер гудит в проводах, тускло звёзды мерцают.      В тёмную ночь ты, любимая, знаю, не спишь,                 И у детской кроватки тайком ты слезу утираешь.            Как я люблю глубину твоих ласковых глаз,                   Как я хочу к ним прижаться сейчас губами!                  Тёмная ночь разделяет, любимая, нас,                       И тревожная, чёрная степь пролегла между нами.

1. товарищи вальс с берёз басы невесом слетает слушают жёлтый и гармонист сон играет вздыхают осенний жалуясь словно сидят и бойцы в забытьи неслышен лист мои старинный

***«В лесу прифронтовом»***

*(Музыка: Матвея Блантера. Слова: Михаила Исаковского.1943г.)*

**С берёз, неслышен, невесом,  
Слетает жёлтый лист.  
Старинный вальс «Осенний сон»  
Играет гармонист.  
Вздыхают, жалуясь, басы,  
И, словно в забытьи,  
Сидят и слушают бойцы —  
Товарищи мои.**

1. вами пустом совсем с вдвоём скажите отсюда я бы и снова дома в этом зале будто мы танцуем я возле как далёко так хоть не мой знаком слово сам не родного знаю дом хоть о чём

***«Случайный вальс»***

*(Музыка: М. Фрадкина. Слова: Е.Долматовского, 1943г. Ранний вариант этой песни был также известен под названием* ***«Офицерский вальс»)***

**Хоть я с вами совсем не знаком  
И далёко отсюда мой дом,  
Я как будто бы снова  
Возле дома родного...  
В этом зале пустом  
Мы танцуем вдвоём,  
Так скажите хоть слово,  
Сам не знаю, о чём.**

Задание 4: «Азбука "Морзе"/Брайля»

На одном из стендов музея есть уникальные фотографии: на них учителя школ для слепых детей и восовские активисты обучают в госпиталях чтению и письму по системе Брайля, потерявших зрение воинов. А как хорошо владеете Брайлем члены вашей команды?

***Сосчитайте сколько точек получится в поговорке о солдате, если её написать по Брайлю (пример слово «Родина» - 4р+3о+3д+2и+4н+1а=17). Учтите, знаки препинания в поговорке не считаются:***

1. Русский боец – всем образец

(4333225 2322 4323 3241422 =**61)**

2. Солдат близко — кланяйся ему низко

(333314 232423 23144534 233 42423 = **82)**

3. Солдатское дело — воевать умело

(3333143232 3233 4324145 33233= **75)**

4. Умелый боец везде молодец

(332345 2322 42432 3333322= **63)**

5. Честь солдата береги свято

(52345 3333141 224242 34443=**71)**

6. Бывалый солдат опытом богат

(2441345 333314 344433 23414= **75)**

7. Русский воин похвалы достоин

(4333225 4324 4334134 3334324=**79)**

8. Солдат спит, да врага зрит

(333314 3424 31 44141 4424=**62)**

ВЕДУЩИЙ: Спасибо всей команде!

Желаю, чтобы ваше длительное путешествие дало положительный заряд эмоций, которого хватит на много лет вперед! Приятных Вам и незабываемых новых путешествий!

**7.**

**«Легенда древнего Китая»**

ВЕДУЩИЙ: На этой станции вы сможете совершить путешествие не только в пространстве, но и во времени. А поможет нам волшебная сила театра.

В основу театрализации взят один из самых известных китайских мифов о четырёх драконах, ставших реками.

*Участникам квеста раздают детали костюмов, превращающих их в персонажей импровизированного представления. Затем участники, получившие роли, начинают иллюстрировать словами и действиями то, что читает ведущий.*  
 «Когда-то давно в Китае не было ни одной реки, а вся вода находилась в Восточном море. И жили в этом море четыре дракона, которых звали Жёлтый Дракон, Черный Дракон, Длинный Дракон и Жемчужный Дракон. Драконы хорошо проводили время, летая над морем, догоняя друг друга, радостно порыкивая и прячась в облаках.  
 Однажды они увидели внизу, на земле, много людей, которые жгли ароматические палочки, били в барабаны и молились в один голос: «Боги небесные, пошлите нам дождь, чтобы мы могли вырастить рис и не умереть от голода».

Жемчужный Дракон вспомнил: «На земле долго не было дождя, а солнце может погубить все посевы».

Жёлтый Дракон промолвил печально: «Бедные люди. Все они умрут, если вскоре не пойдет дождь».

И все драконы громко заплакали от сострадания.

Тут Длинный Дракон перестал плакать. «Придумал! – сказал он. - Мы должны полететь к Нефритовому Императору и умолять его послать на землю дождь».  
 Драконы обрадовались и стали доброжелательно похлопывать друг друга по спине.

Вскоре они достигли Небесного Дворца.

Нефритовый Император не любил, когда его тревожили, и рассердился, увидев

всех четырёх драконов. Он недовольно спросил: «Зачем вы меня побеспокоили? Почему не играете в облаках?»

Драконы наперебой стали рассказывать о людях, которые ждут дождя, и о том, что им надо помочь.

«Хм», - пожал плечами Император. «Хорошо, завтра у них пойдёт дождь, а сейчас уходите и не мешайте мне».

Драконы долго кланялись и благодарили небесного владыку.  
 Но прошёл день, за ним второй, третий, десятый, а на землю так и не упало ни капли дождя. Люди продолжали жечь ароматические палочки, бить в барабаны и молиться в один голос: «Боги небесные, пошлите нам дождь, чтобы мы могли вырастить рис и не умереть от голода».

Драконы громко удивлялись, что Император нарушил свое обещание. Наудивлявшись, снова стали громко плакать от сострадания.  
 Теперь у Жёлтого Дракона появился план. Он сказал: Мы возьмём воду из Восточного моря и разбрызгаем её в небе, чтобы оттуда она дождём упала на землю».   
 Чёрный Дракон подхватил: «Тогда мы спасём людей и их посевы».  
 Жемчужный Дракон спросил: «А вдруг нас накажет Нефритовый император?»  
 Но его друзья все, как один, воскликнули: «Мы больше не может смотреть, как страдают и умирают безвинные люди, мы сделаем для них всё что от нас зависит!»  
 И они полетели к Восточному морю, набрали в рот воды и стали разбрызгивать её над землёй. Они делали это целый день, и под вечер вода пролилась на землю сильным дождём. «Дождь! Дождь! - кричали счастливые люди. - Теперь наши поля будут спасены, мы не умрём от голода!»

Люди смеялись и плакали от счастья, Драконы радостно порыкивали и доброжелательно похлопывали друг друга по спине.

Но Бог Восточного Моря был не рад, что у него забрали воду. Он появился во Дворце, где долго и занудно жаловался на драконов Нефритовому Императору.  
 Император очень рассердился. Он неистово бушевал, топая ногами и громко крича. Бог Восточного Моря привел к нему всех четырёх Драконов. Император кричал на Драконов: «Как смеете вы действовать за моей спиной и без моего разрешения?»   
 Драконы пытались оправдаться, но Император их и не слушал. Он приказал Богу Гор превратить Драконов в камень, чтобы они не могли никуда сбежать. Бог Гор не посмел ослушаться, он дотрагивался до Драконов, прося у каждого из них прощения; и Драконы окаменели.

Император не учел, что Драконы умеют колдовать, и поскольку драконы были полны решимости всегда помогать людям, они превратились в четыре реки, которые проложили себе путь с гор прямо в море. Реки-Драконы потекли к морю, а люди умывались и купались в них, использовали воду для полива и благодарили небеса за щедрый подарок.

Так и появились четыре главные реки Китая: Хэйлунцзян (Чёрный дракон) - река на далеком севере (это наш Амур), Хуанхэ (Жёлтая река) в центральном Китае, Янцзы (Длинная река) на юге и Чжуцзян (жемчужная река) — самая южная река».

**8.**

**«Сокровища Будхи»**

ВЕДУЩИЙ: В путешествии очень важно вовремя получать информацию. О достопримечательностях, транспорте, погоде, курсе валют и т.д. А одна из функций бога Будхи – доставлять информацию.

Будха отвечает за интеллект, целенаправленные размышления, усвоение знаний, способности к математике и астрологии, литературный талант, чувство юмора, речь, общение, торговлю и приспосабливаемость, и что важно для нас - обмен информацией. В легенде о Будхе говорится, что сразу после рождения он имел удивительную для новорождённого разумную речь, за что и получил свое имя.

Эта история в стихах изложена в «[Девибхагавата-пуране](https://nathas.org/dictionary/devi-bhagavatam/" \o "(\«Девибхагавата-пурана\») — важнейшая шактистская Пурана. В этой Пуране Деви описывается как верховная богиня, персонификация Брахмана и основа всего мироздания.)».

Задание, которое предлагается на станции – найти информацию в Интернете на сайтах, связанных с ВОС.

1. Найдите во Вконтакте группу «Образовательные курсы КСРК».
2. Найдите на стене этой группы запись с заданиями. Необходимо выполнить все задания. Ответы присылаются на WhatsApp контакт «Квест».
3. Задания можно выполнять на любом устройстве.
4. Ответы принимаются только с представленного устройства.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

Задание 1.

1. Зайдите на сайт [www.ksrk-edu.ru](http://www.ksrk-edu.ru). Найдите на этом сайте раздел «Методические материалы» и пришлите ссылку на этот раздел на WhatsApp контакт «Квест».
2. Найдите YouTube канал Tech4Blind. На этом канале найдёте видеоролик «Робот для мойки окон». Определите его продолжительность. Пришлите её на WhatsApp контакт «Квест».
3. Зайдите на сайт [www.tiflo.pro](http://www.tiflo.pro). Найдите на этом сайте раздел с контактной информацией. Пришлите на WhatsApp контакт «Квест» название отдела и контактный номер телефона.
4. Любым известным вам способом узнайте расстояние от Земли до Луны. Пришлите это число на WhatsApp контакт «Квест»
5. Очистите чат с контактом «Квест» в WhatsApp.

Задание 2.

1. Зайдите на сайт [www.ksrk-edu.ru](http://www.ksrk-edu.ru). Найдите на этом сайте раздел «Программы для IOS» и пришлите ссылку на этот раздел на WhatsApp контакт «Квест».
2. Найдите YouTube канал Tech4Blind. На этом канале найдете видеоролик «Умная трость Робин». Определите его продолжительность. Пришлите ее на WhatsApp контакт «Квест».
3. Зайдите на сайт [www.tiflo.pro](http://www.tiflo.pro). Найдите на этом сайте раздел с контактной информацией. Пришлите на WhatsApp контакт «Квест» название отдела и адрес электронной почты.
4. Любым известным вам способом узнайте расстояние от Земли до Солнца. Пришли эту цифру на WhatsApp контакт «Квест»
5. Очистите чат с контактом «Квест» в WhatsApp.

Оценка заданий и ответы

Вариант 1

0. 1 балл.

1. 2 балла. – <http://www.ksrk-edu.ru/metod.php>

2. 2 балла. – 19:09

# 3. 2 балла. - консультативно-аналитический отдел КСРК ВОС 8(495)123-47-32

4. 2 балла. – 384 400 км.

5. 1 балл.

Вариант 2

0. 1 балл.

1. 2 балла. – <http://www.ksrk-edu.ru/iOS/prog.php>

2. 2 балла. – 14:38

3. 2 балла. - консультативно-аналитический отдел КСРК ВОС kao.ksrk@yandex.ru

4. 2 балла. – 149 600 000 км.

5. 1 балл.

**9.**

**«Загадочная сущность»**

Во время путешествия мы встречаем много нового. Зачастую нам необходимо бывает понять, полезно или опасно для нас данное явление. Чтобы узнать свою способность исследовать неизведанное, мы и даём следующее задание.

Участникам предлагается обследовать незнакомый тифлоприбор, понять, для чего он служит, и каковы его возможности. (Предлагаем вам сделать задание, пользуясь доступным вам набором тифлоприборов)

**10.**

**«Край света»**

Она может быть добавлена, если вам кажется, что станции расположены слишком тесно, и вам нужна еще одна «дырка». Эта станция не имеет задания. До нее просто надо дойти и забрать свою подсказку. К тому же она должна располагаться достаточно далеко.

**11. Финал**

В результате команды собирают определённое количество баллов и подсказки, число которых равно числу пройденных станций.

Команды собираются в зале, открывают конверты с подсказками и собирают из них единый текст.

«ЗА ДАЛЬЮ ДАЛЬ (ФРАГМЕНТЫ ПОЭМЫ)»

Текст каждого фрагмента команды складывают из полученных подсказок.

1.

Пора! Ударил отправленье

Вокзал, огнями залитой,

И жизнь, что прожита с рожденья,

Уже как будто за чертой.

Ещё мне хватит этой полки,

Ещё московских суток жаль.

Ещё такая даль до Волги,

А там-то и начнётся даль…

2

За той великой водной гранью

И эта лестница из шпал,

Пройдя Заволжье, Предуралье,

Взойдёт отлого на Урал.

А за Уралом — Зауралье,

А там своя, иная даль.

3

А там Байкал, за тою далью, —

В полсуток обогнуть едва ль…

Душа полна, как ветром парус,

Какая даль распочата!

Ещё туда-сюда — Чита,

А завалился за Хабаровск —

Как вдруг земля уже не та.

Другие краски на поверке.

И белый свет уже не тот.

Таёжный гребень островерхий

Уже по сердцу не скребнёт.

4

Другая песня — Краснолесье, —

Не то леса, не то сады.

Поля, просторы — хоть залейся,

Покосы буйны — до беды.

В новинку мне и так-то любы

По заливным долинам рек,

Там-сям в хлебах деревьев купы,

Что здесь не тронул дровосек…

5

Вот край, таким богатством чудный,

Что за окном, красуясь, тек,

Лесной, земельный, горнорудный,

Простёртый вдоль и поперёк,

Огни. Гудки. По пояс в гору,

Как крепость, врезанный вокзал.

И наш над ним приморский город,

Что Ленин нашенским назвал…

6

Владивосток! Наверх, на выход.

И — берег! Шляпу с головы

У океана. — Здравствуй, Тихий,

Поклон от матушки-Москвы;

От Волги-матушки — немалой

И по твоим статям реки;

Поклон от батюшки-Урала —

Ещё, понятно, от Байкала,

Чьи воды древнего провала

По-океански глубоки…

7

От Ангары и всей Сибири,

Чей на земле в расцвете век, —

От этой дали, этой шири,

Что я недаром пересек.

Она не просто сотня станций,

Что в строчку тянутся на ней,

Она отсюда и в пространстве

И в нашем времени видней.

8

И я, с заката прибывая,

Её отсюда вижу вдруг.

Ага! Ты вот ещё какая!

И торопливей сердца стук…

Все дни и дали вглубь вбирая,

Страна родная, полон я

Тем, что от края и до края

Ты вся — моя, моя, моя!

Если после подсчёта баллов команды набирают равное число, им предлагается последнее задание – выиграть в настольную игру (например ТАЙЮ на две команды) – и так определить победителя.

СЦЕНАРИЙ ФИНИША КВЕСТА

*Звучит музыка. На сцену выходит ведущая.*

ВЕДУЩАЯ: Когда встречаем мы рассвет, мы говорим ему ….

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: С улыбкой солнце дарит свет, нам посылая свой

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: При встрече через много лет друзьям вы крикните….

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: И улыбнутся вам в ответ от слова доброго…

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: И вы запомните совет: дарите всем друзьям…

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: Давайте дружно, все в ответ, друг другу скажем мы…

ЗРИТЕЛИ: Привет!

ВЕДУЩАЯ: Привет! Привет всем участникам квеста. Сегодня и сейчас мы вместе подведём итоги напряжённого двухдневного путешествия под названием «За далью даль».

*Ведущая называет цвет и номер команды. Та встаёт и выкрикивает свое название и девиз.*

ВЕДУЩАЯ: Итак, мы ещё раз напомнили друг другу, какие команды участвовали в квесте. А сейчас мы поговорим о том, почему он получил такое названии - «За далью даль».

Дело в том, что сначала оно не было неизвестно участникам. В течение двух дней все команды собирали подсказки, из которых сложили фрагмент одноимённой поэмы Александра Твардовского, а стало быть, и вычислили, как называется квест.

И сейчас самое время послушать, что же получилось в результате общих усилий.

Я прошу по одному представителю от каждой команды выйти на сцену.

*Ведущая выстраивает представителей команд по порядку фрагментов, чтобы в результате получился связный текст. Затем каждый участник по очереди читает свой кусок стихотворения.*

ВЕДУЩАЯ: Надеюсь, вы понимаете, что эта поэма недаром стала опорой нашего квеста. Вы только представьте себе, какой дальний путь проделали некоторые участники, чтобы приехать во Владивосток. Ведь всем так хотелось увидеть этот удивительный город.

А теперь мне бы хотелось пригласить на сцену капитанов.

Я предлагаю вам построиться определенным образом.

Для разминки - сперва по росту.

Теперь по старшинству.

А теперь – в алфавитном порядке городов, из которых вы приехали. Отлично. Капитаны, как всегда на высоте. Верите ли, нет ли, но все это я сейчас затеяла по двум причинам. Первая причина - ещё раз напомнить всем, какие у нас замечательные капитаны. Они заслужили аплодисменты зала и небольшие памятные сувениры. (Вручает сувениры). Я благодарю вас и отпускаю к вашим командам.

Вторая причина - показать вам, как велико число регионов участвующих в нашем мероприятии. А вот какие все они разные, покажут подготовленные ими концертные номера. Например, я точно знаю, что исполнителя из … никогда не спутаешь с артистом из … и готова предъявить неоспоримые доказательства.

*2-3 НОМЕРА из разных региональных организаций*

ВЕДУЩАЯ: Все мы убедились, как широка география нашего форума. И она выходит далеко за пределы нашей страны. Поэтому в нашем квесте несколько площадок были посвящены Индии и Китаю. И сейчас я приглашаю на сцену лидера одной из площадок, которая называлась Легенда древнего Китая.

*НОМЕР – легенда древнего Китая*

ВЕДУЩАЯ: Спасибо нашим гостям. Нечасто нам удается встретиться с такими яркими исполнителями.

Однако, я начинаю чувствовать нарастающее в зале нетерпение. Пора бы уже огласить результаты квеста и назвать победителя! Итак, внимание. (Перечисляет команды и результаты по нарастающей). Таким образом командой победительницей стала ……

Я приглашаю их на сцену.

*Награждение победителей дипломами*

ВЕДУЩАЯ: Жаль, но наш квест подходит к концу. Командам осталось только достойно попрощаться со своими флагами. Уважаемые знаменосцы! Я прошу вас выстроиться в две колонны за последним рядом. Справа все цвета с номером 1, слева – с номером два.

*НОМЕР – Рука в руке. (см. аудиоприложение)*

Ведущий представляет исполнительницу и прощается с участниками. Затем знаменосцы флаги сдают ведущим.

**Автор-составитель квеста:**

Начальник организационно-

методического отдела КСРК ВОС

Л.Н. Смирнова

Музыкальное приложение к документу – см. ссылку: <https://yadi.sk/d/IdwdyZNwyqHQRg>