



И вот по навету советника зовёт царь к себе Андрея-стрелка и велит: „Поди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что. А нет, так сниму голову с плеч!“

# Технология организации КВЕСТА в детском оздоровительном лагере

**ЩЕКИНА СВЕТЛАНА  
СТАНИСЛАВОВНА**

КАН.ПЕД.НАУК,

ДОЦЕНТ КАФЕДРЫ ПЕДАГОГИКИ

САФУ ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОSOBA

# Квест – это смесь



**QUEST** – поиск, искомый предмет, дознание, искать, производить поиски.

**Квест** – командная или индивидуальная игра-загадка (приключение) , в которой участники проходят по маршруту, собирая очки или подсказки необходимые для победы.

Квест – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

Квест-технология

# Квест (англ. quest)



- это интеллектуальный вид игровых развлечений, представляющий собой интерактивную историю с главным героем;
- важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира;
- ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных и физических усилий;
- аналогом квеста является всем известная телепередача «Форт Боярд» (фр. Fort Boyard) - популярное приключенческое телешоу, действие которого разворачивается в Бискайском заливе, у берегов Приморской Шаранты, в форте Байяр.

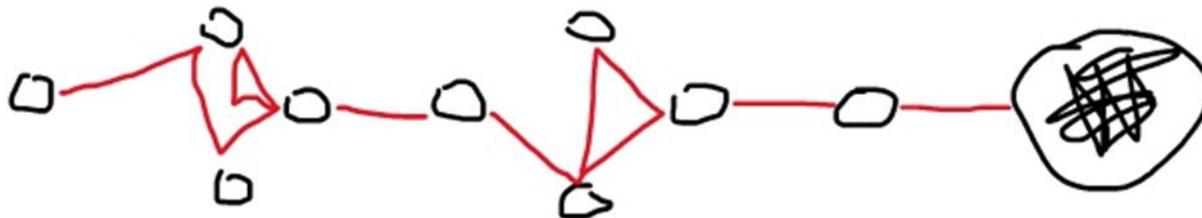
# НЕМНОГО ИЗ ИСТОРИИ

Новейшая история квестов уходит корнями в первые компьютерные игры, где игроку предлагается пройти путь с последовательностью заданий-головоломок, что бы выполнить важные игровые действия и дойти до конца. (Примеры таких игр: Братья Колобки, Петька и Василий Иванович, 9 принцев Амбера, Сибирь 2 и др.)

Выглядит это примерно так:



Или так:



Суть, как видите одна и та же — перемещаясь от задания к заданию, игроку или команде игроков предстоит дойти до конца квеста. Вариант концовки только один. Эстетика этих компьютерных квестов в их интересном игровом мире и изяществе головоломок: можно не спеша, размеренно, с любой скоростью решать головоломки и получать удовольствие. Как кроссворд, только с эффектом погружения.

# НЕМНОГО ИЗ ИСТОРИИ

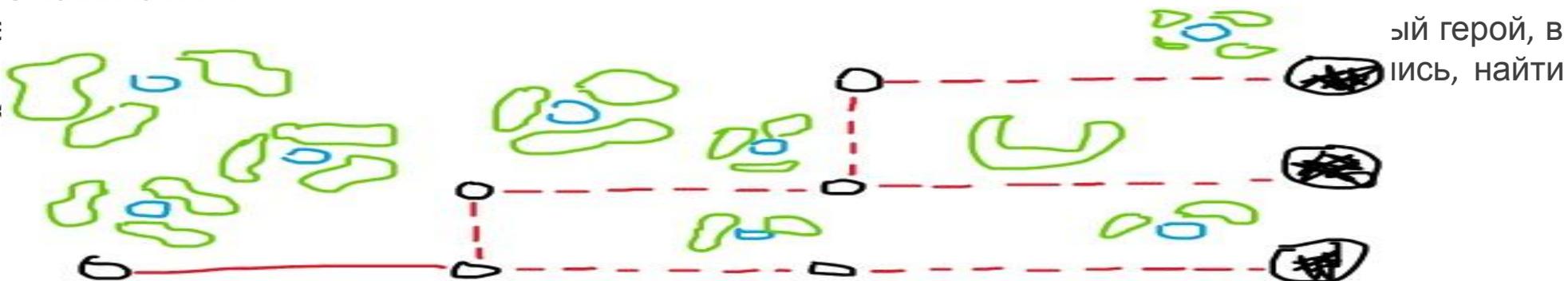
- В истории квестов стоит отметить и широкое их применение в компьютерных играх следующего поколения, так называемых RPG-играх. Где игра предстала перед игроками целой сетью разнообразных квестов, а не одним квестом, как это было ранее.

(Примеры таких игр: Morrowind и др)

- RPG — (англ. Computer Role-Playing Game, обозначается аббревиатурой CRPG или RPG) — жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В ролевой игре игрок управляет персонажем, который описан набором численных характеристик, списком способностей и умений; примерами таких характеристик могут быть показатели силы, ловкости, интеллекта, защиты, уклонения, уровень развития того или иного навыка и т. п.

- RPG – это все тот же квест в любой момент можешь вокруг себя пару десятков

- Схема мира RPG-игры выглядит так:



- Есть основной сюжет, изображенный в красно-черном цвете. У этого сюжета есть несколько вариантов концовок, которые могут случиться в зависимости от выбора игрока на том или ином этапе. Иногда это псевдovyбор и концовка все равно одна.
- Синие кружочки – это побочные квестовые ветки, которые прямо не повлияют на основную, лишь помогают прокачаться персонажу. Зеленые ареалы рядом с ними – это квестовые локации, куда NPC отправляют игрока проходить испытание с побочных квестов. Как правило, у одного побочного NPC есть несколько заданий, которые он выдает игроку последовательно

# Квесты в реальности



- ❑ Они пришли из мира компьютерных игр и быстро набрали популярность, превратившись в оригинальный способ проведения досуга.
- ❑ Игрокам по-прежнему нужно разгадывать загадки, выполнять разнообразные миссии, взламывать замки, откуда-то выбираться. С одним отличием: все происходит в реальности, с осязаемыми предметами и живыми людьми.
- ❑ Первые реалистичные приключения появились в 2007 году, быстро распространившись в Японии, Гонконге, Китае, захватив параллельно и Европу.
- ❑ В России с этим жанром познакомились в 2012 году, старт был дан в Екатеринбурге квестами «Палата №6» и «Начало». Через 2 года московская компания «Клаустрофобия» разработала первую серию таких развлечений. В 2015 появились специальные квесты для детей.
- ❑ Сегодня они востребованы независимо от возраста, ведь это:
  - вариант нестандартного празднования дня рождения;
  - способ организовать семейный отдых, встречу друзей, т.д.;
  - неординарная форма проведения корпоратива;
  - совершенствование командных навыков (тимбилдинг);
  - необычное, запоминающееся свидание — сюрприз для второй половинки.
- ❑ Реалити-испытание можно проходить одному, вдвоем или в компании. Все зависит от сюжета и локации. Придется забыть о гаджетах, взяв с собой лишь смекалку и интуицию.



# Разновидности реальных квестов

**Эскейп-рум – классика жанра.** Главная задача – выбраться из запертой комнаты за строго отведенное время. Это может быть абстрактная комната или помещение-тюрьма, подzemелье и т.д. Иногда требуется разгадать ее тайну или найти в ней некий могущественный предмет. Придется включать воображение (что это?), смекалку, искать нестандартные решения.

**Перформанс.** В отличие от предыдущего варианта, в нем участвуют актеры, создающие особую атмосферу. Они могут помогать игрокам или усложнять задачу.

**Экшн-игра.** Подойдет любителям не только интеллектуальных, но и физических нагрузок. Здесь придется убегать от охранников, взбираться по канату, преодолевать препятствия.

**Фэнтези.** Городской квест, действие которого не ограничивается комнатой. Головоломки придется решать, передвигаясь по улицам.

**Реалити-испытание.** Ролевая игра (живой квест), выстраиваемая на взаимодействии персонажей. Каждый игрок получает роль, перевоплощаясь в своего героя. В новом образе придется решать определенные задачи на пути к общей цели (например, искать убийцу или сокровища, спастись от бедствия). Исход во многом непредсказуем и зависит от действий каждого.

**Морфеус,** основанный на работе воображения. Участникам завязывают глаза, вынуждая их использовать для выполнения заданий только слух, осязание, обоняние.

# Что же такое “Квест-рум”?

Существует несколько видов квестов в реальности, но, когда упоминают “Квест-рум”, чаще всего подразумевают именно так называемый “Эскейп-рум”.

“Эскейп-рум” – это квест завязанный на помещении, в которое попадает команда из определённого количества игроков.

За установленное организатором время (обычно от 40 до 60 минут) команда должна выбраться из стилизованной под антураж квеста комнаты или нескольких комнат. Для того, чтобы выбраться, им необходимо решать различного рода головоломки и задачи.

Успех в решении позволяет команде продвигаться по этапам квеста и в конце концов приведёт игроков к заветному выходу.



# ОСОБЕННОСТИ ПРОХОЖДЕНИЯ

У всех наверно возник вопрос: “Что если не уложиться в заданное время?” А ничего страшного не случится. Организаторы будут помогать на разных этапах прохождения, если команда не укладывается в рамки времени. Если игроки “застрянут” на последнем этапе, организатор естественно откроет дверь. Единственное, что вкус победы игроки не ощутят, но масса положительных эмоций и впечатлений им гарантирована в любом случае.

## **Несколько пунктов, которые стоит помнить при походе в “ Эскейп-рум”:**

- В “Эскейп-руме” основной целью ставится нахождение выхода;
- От действий команды зависит исход всего действа. Предстоит столкнуться с головоломками, приготовьтесь включать интуицию;
- Всё будет происходить в замкнутом пространстве;
- Квест не представляет собой серьёзное испытание и применять в нём физическую силу не придётся;
- Действуйте командой и это приведёт вас к победе;
- Организатор обговорит все правила до начала квеста.

# Типы квестов

**Квест-комнаты.** Там реквизит встроен в стены и частично разложен на предметах мебели и на полу. Участники переходят из одного помещения в другое и решают цепь головоломок

---

**Выездные квесты.** Организаторы привозят в лагерь много реквизита и проводят интересную тематическую игру с сюжетом. Реквизит сложный и дорогой (часто сделан на заказ или закуплен на специальных сайтах).

**Банкетный квест.** Все сидят за столами, актеры показывают фрагменты спектакля, ассистенты разносят реквизит. Гости — активные участники происходящего.

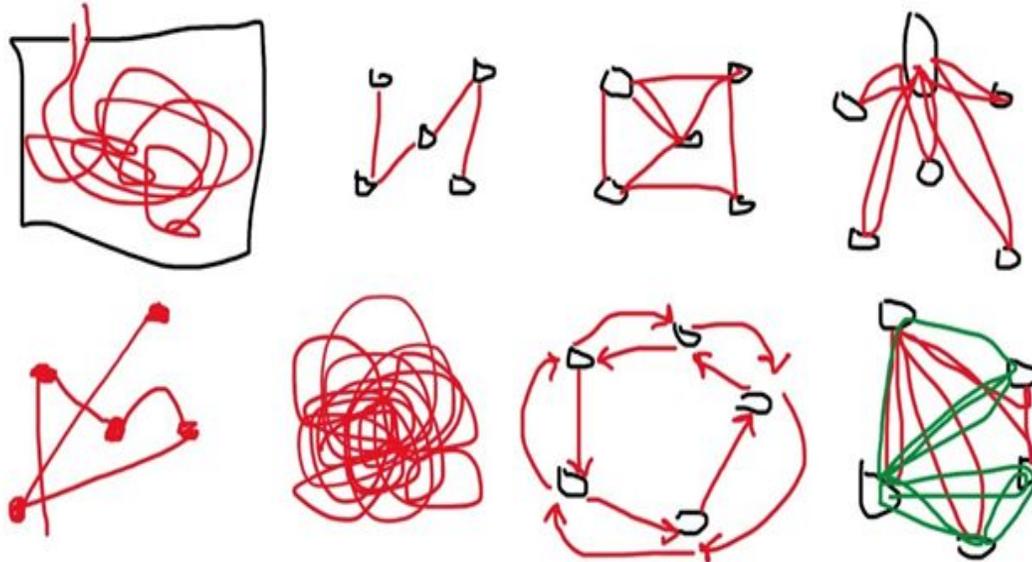
**Квест-бродилка.** Можно ходить по музею, городу, парку, усадьбе, базе отдыха. Бежать. Ехать на специальном автобусе, велосипеде или даже на джипе по сложному маршруту за пределами города. У участников есть карта, есть цель, есть цепочка сложных испытаний. В качестве артефактов — музейные экспонаты, памятники, таблички на домах, лепнина, статуи, рисунки на кованых воротах и оградах, граффити и даже рекламные баннеры.

**Бумажный квест.** Смысл в том, что все задания участники получают в виде писем, записок, свитков, смс. Такую игру можно провести, используя самые обычные бытовые предметы: книги, воздушные шары, кухонную утварь, коробки, шахматы, сувениры, мебель, бытовые приборы, игрушки и т.д.

# Квест. Виды квестов

Если коротко описывать особо подходящие для детского лагеря разновидности квестов, то сделать это можно следующими восьмью картинками:

---



## **Квест в детском лагере - это мероприятие, имеющее в основе своей игровой «механики» систему «загадок» и «ключей», которые приводят игрока к одной или нескольким логически выстроенным развязкам**

---

- ❑ Квест может иметь свой собственный сюжет, может проводиться как в строго ограниченном, так и в условно неограниченном пространстве, может иметь возможность взаимодействия игроков между собой или с непосредственными героями сюжета и может служить средством освоения игроком (ребенком) знаний и умений, предлагаемых педагогической целью смены.
- ❑ Квест, как форма, никак не ограничен догмами по принципу организации пространства, построения сюжета, использования реквизита, взаимодействия игроков и т.д.
- ❑ Квест, как отдельная форма имеет только одну существенную деталь - это система «загадок» и «ключей», на которых и строится ее Величество Игра.
- ❑ Кто сказал, что квест нельзя провести ведущему со сцены в актовом зале? Или водителю в пределах жилого корпуса? Никаких ограничений для организатора нет, главное, что понимание «квеста» как отдельной игровой формы помогает его организаторам в условиях ограниченного времени подготовить и реализовать его как мероприятие. **Вся соль в понимании как раз кроется в волшебных «загадках» и «ключах». Остановимся подробнее на них.**

# Главные элементы квеста:

## 1. Загадка

**Мы можем знать или не знать, что мы ищем в конце, но вся наша деятельность, как участников квеста будет связана с разгадыванием загадок, поиска шифров и их дешифрование, поиск кодов и их использование и многое другое. Важно понимать, что слово «загадка» — это условное обозначение, которое просто характеризует этот важный элемент. Отгадать, к примеру, слово в игре «Крокодил» — это тоже разгадывание загадки. Только она не написана на бумаге, не введена в компьютер и не зашифрована в письме. Но точно также несет в себе важную игровую информацию для участников. На каждую «загадку» есть своя «отгадка».**

## 2. Система «ключей», которая приводит к конкретному результату

**Отыскав три ключа в закрытой комнате и открыв ими три сундука, мы будто получаем доступ на следующий уровень. Каждая отгаданная «загадка», каждый найденный ключ, каждое расшифрованное послание провожает нас на 1 шаг вперед к развязке квеста. Причем, последовательный поиск и разгадка тоже является условностью. Представьте, что вам известен только конец истории, как в преступлении – перед вами ограбленный сейф, оставленные улики и есть круг подозреваемых. Все детективы в литературе – это интересно описываемый сюжет квеста. Вы когда-нибудь собирали пакет документов и справок для отправки ребенка в детский лагерь? Или проходили медосмотр для трудоустройства в лагерь? Поздравляю, вы поучаствовали в квесте. Только загадки там не интересные и сам процесс мало увлекателен, потому что игровой сюжет отсутствует, и мы точно знаем что имеем в начале и что нас ждет в конце. То есть не происходит самой Игры.**

# Главная ценность квеста как формы

**1. эмоциональная особенность игры.** Что испытывают люди, впервые попав в квест-рум? Растерянность. Они не знают, предоставленные самим себе, с чего им начать и какие действия помогут им закончить квест успешно, а какие нет. Только попытки, деятельность приводят к результату. Причем в определенный момент вам может не помочь логическое мышление, а поможет ассоциативное или ваш эмоциональный интеллект. Или дивергентное, когда результат достигается не одним решением, а множеством различных (в квест-румах как раз все последовательно и прямолинейно, если оглянуться на игру после ее прохождения).

**2. его возможности.** Кроме того, что сам по себе квест заставляет мозг работать, соображать, подключать все резервы, он является средством усвоения ребенком информации.

Что в ней будет? Можно заключить в квест несколько параграфов учебника по истории и зашифровать ключевые даты. Причем ключевые исторические личности будут присутствовать в образах героев квеста.

Вполне можно собрать ребенка в поход, устроив ему квест по сбору вещей. Главное, не забыть все это заключить в систему «загадок» и «ключей». Иначе получится довольно скучная игра по станциям. Плохо организованный квест хорошей игрой по станциям не станет.

# Чем отличается квест от других форм, к примеру концертной программы или сюжетно-ролевой игры?

**Именно и только системой «загадка-ключ». На ней все и построено.**

- ❑ Загадки могут быть и в конкурсно-игровой программе. Но там оценивается количество или скорость отгаданных загадок, а не тот результат, к которому они привели. Потому что разгадка загадок будет конкурсом.
- ❑ Даже в плейлисте танцевально-развлекательной программы при желании можно зашифровать послание. Только главный элемент в этой программе все же танцы и развлечения. А главный элемент квеста – система «ключей», зашифрованных в загадках.

## Пример:

**Сюжет** – двое ребят поссорились, играя в старинную игру, и из игры в реальный мир вырвались ее герои (идея была взята из фильма «Джуманджи»).

**Задача вожатых** – отыскать разбежавшихся героев и вернуть их обратно до полуночи.

*Вся соль была в том, что в каждом герое был зашифрован код – тип личности. Ребенок «тревожный», «гиперактивный», «демонстративный» и пр. И герои никак не соглашались пойти в отведенное им место, пока вожатые-игроки не разгадают их код и не выстроят свое поведение в соответствие с ним.*

*Подсказку к коду давалась через поведение героев: кто-то забирался на лестницы, сидел на ветках, убегал; кто-то стоял и хныкал, боясь пройти через темный мост. Авторы сценария собрали детские страхи и, интерпретируя их в сюжете игры, ждали, пока вожатые разгадают код, догадаются о том, какую модель поведения им выстроить. **Это была разгадка, ключом были знания, которые вожатые получали на Школе Подготовки Вожатых, интерпретации детских страхов – подсказками.***

*Цель организаторов квеста – оценить подготовку вожатых и дать понять, что даже такие сложные психологические темы можно преподнести в игровой форме, вполне доступно.*

**Загадка может иметь вид текста, цифрового кода, картинки, пантомимы, QR-кода, поведения героя в контексте сюжета – чем угодно!**

**Поле для творчества неограниченно.**

**Иначе это не было бы творчеством**

**Но игровая «механика» — принцип проведения квеста как игровой формы остается неизменным: «загадка-ключ».**

# Зачем нам нужны квесты? (их функции)

Любая форма мероприятий, которые берутся на «вооружение» на смене есть не что иное, как рабочий инструмент педагога. Проведем аналогию со строительством дома. Цель ясна – построить дом для каких-либо нужд. Молоток в этом деле – вещь нужная, но забивать им шурупы и саморезы – гиблое дело.

---

Формы мероприятий, которые мы используем на смене, конечно намного более универсальны, нежели молоток при строительстве дома. Однако открывать смену, когда дети только приехали, незнакомы и не адаптированы к новым для них условиям сюжетно-ролевой игрой, задача поистине невыполнимая. У каждой формы есть свои, неизменные, функции, которые они выполняют.

**1. Содействие реализации педагогической цели смены.** То есть создание такой среды, которая помогает формированию у ребенка нравственных качеств, различных видов мышления, морально-ценностных ориентиров, коммуникативных навыков и пр. (конкретно исходя из цели смены). Эта функция носит первоочередной характер. А иначе, зачем нам вообще эти мероприятия?

**2. Развитие сюжета смены** – поддержание эмоциональной атмосферы, стройности и последовательности сюжетной линии в понимании ребенка. Именно развитие, а не завязка, хотя тот, кому реально удастся «завести» сюжет с помощью квеста – истинный Мастер и Творец.

**3. Командообразование** – способствование формированию временного детского коллектива, профилактика конфликтных ситуаций. Дополнительная, но важная функция, думаю что это не требует разъяснений.

## **Как сделать квест:**

1. Определить цели и задачи
2. Определить целевую аудиторию
3. Определить количество команд и участников
4. Определить сюжет, форму квеста, написать сценарий
5. Определить необходимое пространство и ресурсы
6. Рассчитать количество организаторов и помощников
7. Провести анализ полученных результатов (сильные, слабые стороны, возможности и угрозы)
8. Назначить дату и замотивировать участников

# Что включает квест?

Завязка квеста

Задания для команд

Ведущий или ведущие

«Сундук с кладом»  
(сувениры для участников)

Карта или маршрут

Дополнительное оборудование (ленты, ручки, цветная бумага, шарики и т.д.)

# Как в него играть?

## Этапы

Объединение  
игроков в команды

Получение  
комплекта заданий

Выполнение  
заданий

Движение по  
сюжету к  
обозначенной цели

## Варианты

На время

На очки

На прохождение  
(кто дойдет до  
финиша)

# Сценарий квеста



1. **Инструктаж** (3 мин.)

2. **Старт** ( 5 мин.) Команды получают стартовое задание: узнать, какие объекты поселка изображены на листе *(их четыре, в последствии они будут служить пунктами назначения команд)*

Та команда, которая назовет все объекты, первой получает карту движения и отправляется по заданному маршруту в пункт назначения №1. Задания и время прописывается в карте за ранее, результат и баллы прописывает инструктор по ходу прохождения маршрута

Пункт назначения	Задание	Время на выполнение задания	Результат	Кол-во баллов (максимум – 5 баллов)
Старт				
№ 1				
№ 2				
№ 3				
№ 4				

# Квест-советы: сюжет и механика

Нельзя просто давать детям одну головоломку за другой. Нужно придумать или позаимствовать в литературе или кинематографе готовый сюжет и главных героев, определить цель, продумать препятствия на пути к этой цели. И вот для преодоления этих препятствий и понадобятся все эти задания (механика игры).

*Например, сказка «Колобок». Для счастливого финала Колобку нужно собрать какие-нибудь подсказки от каждого персонажа. Просто так Заяц, Волк и Медведь ничего не дают. Нужно на каждом этапе игры разгадать их задания, получить букву, из букв сложить слово-пароль. Услышав это слово, Лиса извинится за свои хищные мысли и отнесет Колобка назад к бабушке и деду.*

# КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ

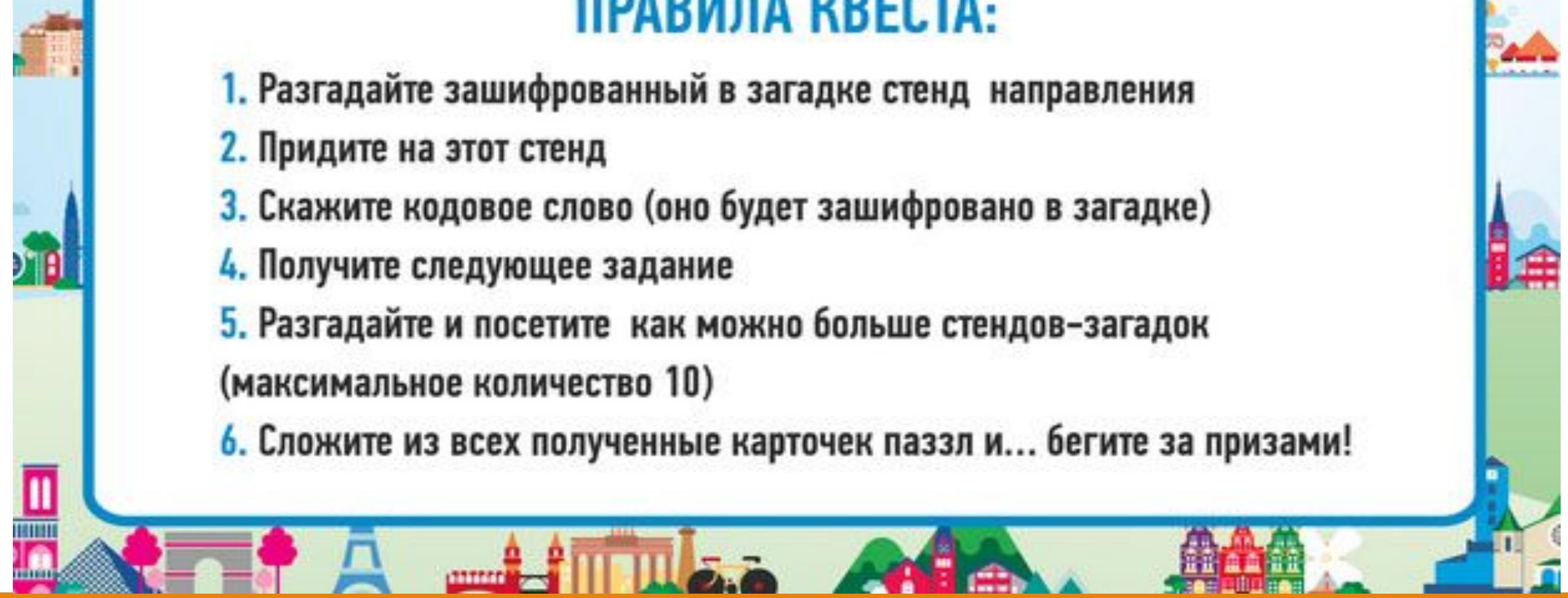


# Квест-советы: где прятать подсказки и задания

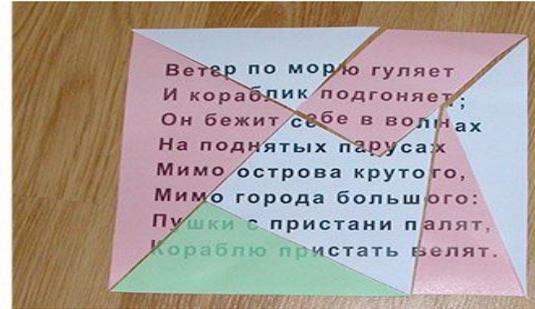
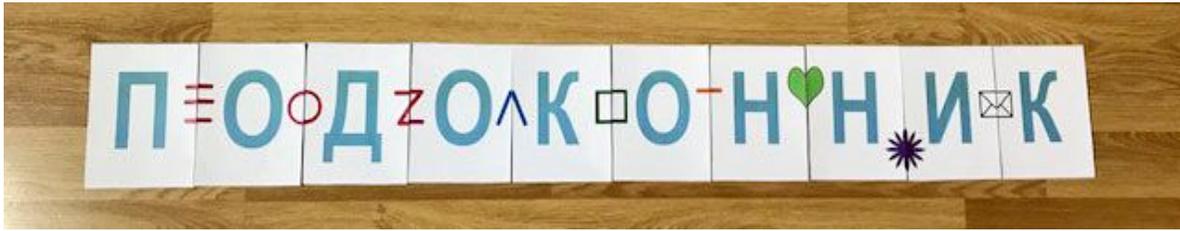
- мебель (в ответе загадки должно быть: стол, кресло, комод, окно и т.д.)
- предметы интерьера (вазы, коробки, шкатулки, сундуки, картины и т.д.)
- магниты и сувениры из разных стран, на которых написано название города
- многотомные собрания сочинений (угадать номер тома и забрать там подсказку)
- почтовый ящик (безумно азартно спуститься на первый этаж и открыть ключиком свой ящик, когда речь идет о последней подсказке про подарки)
- чемоданы и портфели с кодовыми замками
- бутылка (пусть даже плавает в ванне, чем не море)
- воздушные шары (их нужно лопнуть, естественно)
- ледяные фигуры (в новогоднем квесте можно заморозить воду в резиновых перчатках и шарах, получился целый таз ледяных глыб разной формы. Ради добычи подсказки дети размораживали все это под краном в раковине)
- коробка с песком, в которой нужно найти мелкие предметы
- конфеты в обертках
- печенья с подсказками / предсказаниями
- банки для хранения сыпучих продуктов
- горшки с живыми растениями
- посуда на праздничном столе (к нижней части тарелок можно прикрепить подсказку)



## ПРАВИЛА КВЕСТА:

1. Разгадайте зашифрованный в загадке стенд направления
  2. Придите на этот стенд
  3. Скажите кодовое слово (оно будет зашифровано в загадке)
  4. Получите следующее задание
  5. Разгадайте и посетите как можно больше стендов-загадок (максимальное количество 10)
  6. Сложите из всех полученных карточек пазл и... бегите за призами!
- 

# Квест-советы: задания для квеста



1. *Составление слова из отдельных букв:* буквы можно находить по одной, потом из них составить финальное слово и найти подарки; напишите буквы на одноразовых стаканчиках; слово можно составить из букв, написанных маркером на воздушных шариках; пластмассовые буквы закопайте в песок, дети любят раскопки (можно использовать магнитную азбуку); заморозьте буквы в формочках для льда; напишите буквы на рыбках с магнитиками (готовая детская игра «Рыбалка»), пусть ловят и составляют слово
2. *Пазлы:* составить карту поиска подарков из кусочков; составить портреты известных личностей из 4 фрагментов (лица разрезаем полосками, как для составления фоторобота); на разрезанной картинке можно написать загадку (отгадка — очередное место с подсказкой: диван, ваза и т.д.); на кусочках пазла может быть код замка или номер телефона, по которому ваши помощники дадут подсказку; обычные пазлы на 30-50 фрагментов можно складывать двум командам на скорость (борьба за дополнительный приз или подсказку)
3. *Внимательный счет:* посчитать стопки монет, чтобы угадать номер телефона, считать можно одинаковые предметы на картине в вашей комнате, ступени в доме, окна в здании напротив, книги на полке, разделить беду и красную фасоль на кучки и посчитать, на сколько больше бобов одного цвета, чем другого («Квест для принцесс»), сколько мягких игрушек в корзине, сложить все цифры, которыми пишут дату рождения именинника (02.09.2009 = 22), посчитать количество букв в имени и фамилии именинника и т.д. Все эти числа могут понадобиться для угадывания пароля к замку, например. Или угаданное число будет написано на видном месте на предмете мебели с очередной подсказкой.



# Квест-советы: задания для квеста

1. 😊 🐟
2. 😊 и 😊
3. 😊 👑 7 🦵
4. 😊 🌱
5. 🍷 🍷
6. 😊
7. ✨ 💧
8. ❄️ 😊
9. 🐰 🏠
10. 😊 🦵 и 🌱
11. 🍲 🛠️
12. 😊 😊
13. 👤 👤
14. 😊 🛠️
15. 🍷 🍲
16. 🍷 🍷
17. 😊 🦵
18. 🐶 🐶
19. 😊 ✕ 😊
20. 🌱 🌱

9. Обозначаем смайликами название сказки (фильма, песни): достаточно сложно, но весело. Смайликов не так много, поэтому нужно призвать на помощь всю фантазию. Все картинки можно не давать, дети устанут. Зашифруйте так ту книжку со сказкой, в которой лежит очередная подсказка. А на картинке примерно такое: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Руслан и Людмила», «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», «Принцесса на горошине», «Царевна-лягушка», «Муму» (возможно), «Звездный дождь», «Снегурочка», «Заячья избушка», «Иван Царевич и змей», «Каша из топора», «Горшочек каши», «Мальчик-с-пальчик», «Волк и семеро козлят», «Рапунцель», «Петушок и бобовое зернышко».

10. Невидимые чернила: записки, написанные молоком и лимонным соком. Сейчас в продаже есть ручки с невидимыми чернилами и специальным фонариком. Пишем детям буквы и послания на зеркалах, мебели, в обычных письмах. Можно на каждом участнике нарисовать по одной букве перед началом квеста, потом соберете финальное слово.

11. Шифры: пляшущие человечки (спасибо Шерлоку Холмсу), азбука Морзе, числовой шифр (каждой букве присвоен номер), семафорная и флажков азбука, самодельные шифры (разные картинки усов, игрушек, еды, косметики — всем изображениям присваивается буква). Семафорную азбуку можно показывать (один член команды показывает всем остальным зашифрованное слово). Длинные фразы детям расшифровывать сложно. Максимум 3 слова по 3-5 букв. Этого достаточно, чтобы сообщить место очередной подсказки.

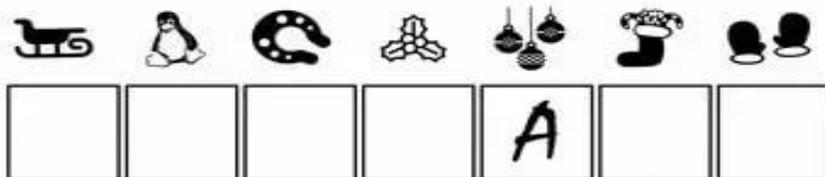


† ‡ § ¶ · ¨ © ª « » ¼ ½ ¾  
 А Б В Г Д Е Ж З И К Л М  
 Н О П Р С Т У Х Ъ Э Я

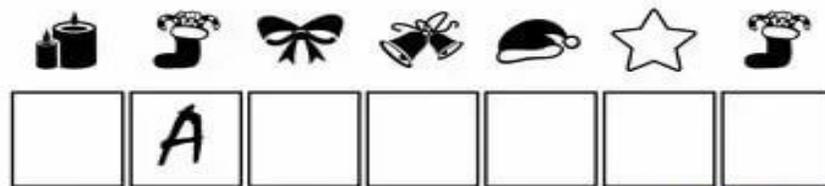
Азбука Морзе				
А ·—	К —·—	Ф ··—·	1 ·—	· · · · ·
Б ···	Л —··	Х ····	2 ··—	· · · · ·
В ·—·	М ———	Ц ··—·	3 ···—	· · · · ·
Г —·—	Н —·	Ч ———	4 ····	· · · · ·
Д —··	О ———	Ш —·—	5 ····	· · · · ·
Е ·—·	П —·—·	Щ ———	6 ····	· · · · ·
Ж ·—·	Р ····	Ы —·—	7 —·—·	· · · · ·
З —··	С ···	Ь ·—·	8 ———	· · · · ·
И ···	Т —	Э ····	9 ———	· · · · ·
Й ···—	У ···	Ю ····	0 ———	· · · · ·
		Я ···—		· · · · ·



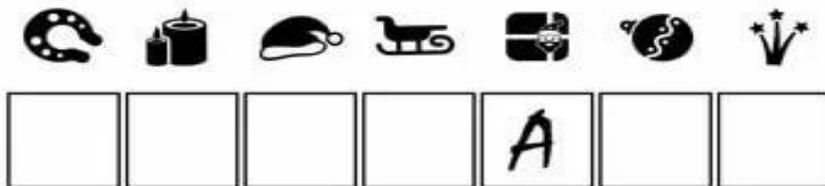
# СЕКРЕТНЫЙ ДЕШИФРАТОР



ЗЕРКАЛО



КАРТИНА



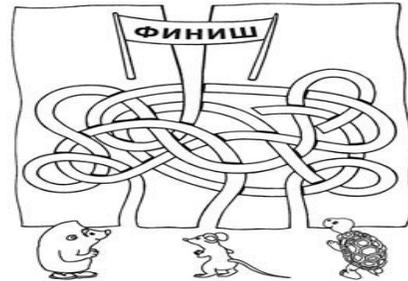
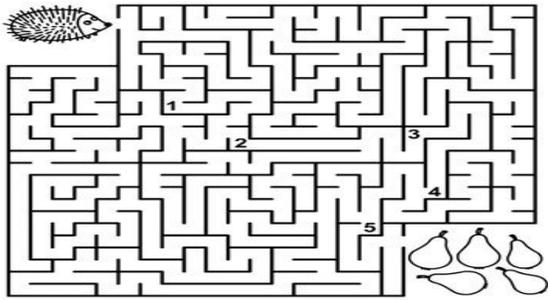
КРОВАТЬ

АТРИБУТЫ: кнопка, карандаш. ПРАВИЛА: Необходимо распечатать, вырезать и скрепить кнопкой детали дешифратора по центру. Так, чтобы детали дешифратора вращались по кругу. Далее вращаем верхнюю часть так, чтобы ёлочка указывала на "известную" букву. Находим картинки из ребуса на дешифраторе и подставляем соответствующие буквы. *Design by Helena*

# Квест-советы: задания для квеста

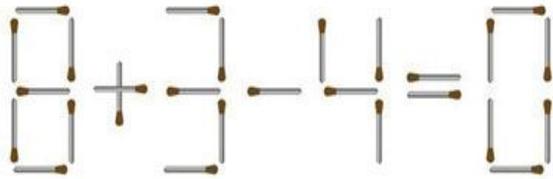


12. *Лабиринты*: лабиринт может быть нарисованным. Что-то запутанное надо распутать по линиям или пройти по «коридорам» без тупиков. Можно раздать распечатанный лабиринт каждому участнику квеста. Кто первый — тот и открывает кодовый замок и достает подарки, иначе будут горячие споры)). Можно сделать веревочный лабиринт. Веревки разного цвета раскладываются на полу в помещении или натягиваются между деревьями. Каждый выбирает свой цвет и идет по линии. К концу одной из веревок привязана подсказка. Еще можно между веревками, натянутыми на разной высоте между деревьями, добираться до цели (подарка, ключа, очередного свитка).

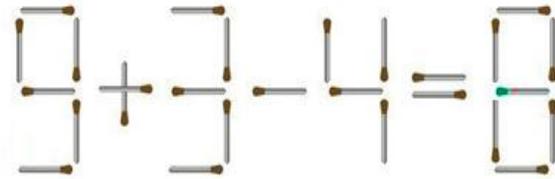


13. *Раскопки*: закопать в таз с песком много мелких игрушек от киндер-сюрпризов. Повторяющиеся фигурки нужно было отложить, одна уникальная была подсказкой. Вместо песка можно порываться в манке, рисе, соли и гречке.

Задание:

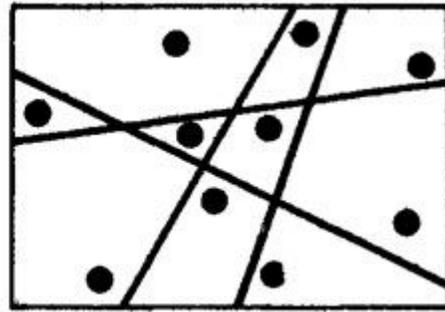
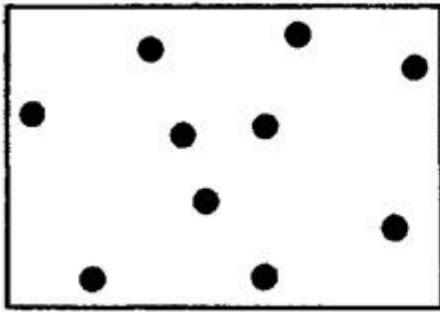


Правильный ответ:



14. *Головоломки со спичками*: Чаще для этой цели используют большие каминные спички или счетные палочки. Есть совсем простые задачки, есть такие, над которыми и взрослые ломают голову.

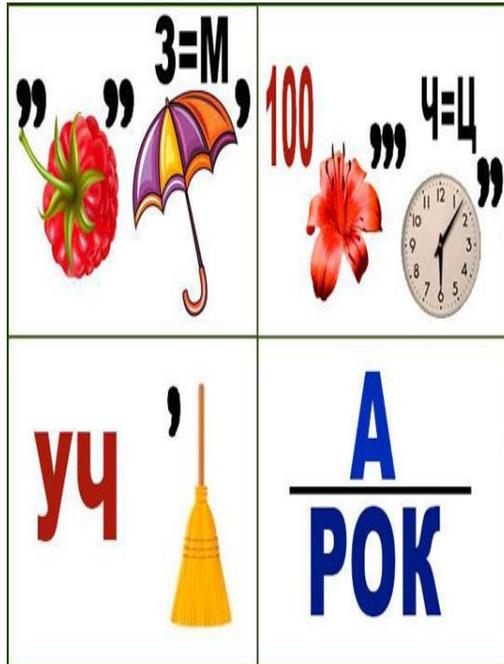
# Квест-советы:



15. Головоломки с пуговицами: вместо пуговиц могут быть любые фигурки, что нужно по теме квеста. Суть в том, что четырьмя линиями нужно разделить фигурки так, чтобы в каждой ячейке было по одной. Задание на скорость, самый быстрый получает дополнительные очки, подсказки или привилегии.

16. Классические ребусы

17. Акростих: читаем стихотворение. Внимательно)). В интернете можно поискать акростихи на мужские и женские имена, названия времен года и т.д. Слово может стать подсказкой



**Довольно именем известна я своим;  
Равно клянётся плут и непорочный им,  
Утехой в бедствиях всего бываю боле,  
Жизнь сладостней при мне и в самой лучшей доле.  
Блаженству чистых душ могу служить одна,  
А меж злодеями — не быть я создана.**

18. Зашифрованное стихотворение



## Пересказ



Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в **НОВОМ** формате: создание презентации, плаката, рассказа.

## Планирование и проектирование



Разработка плана проекта на основе заданных условий

## Самопознание



Различные аспекты исследования личности

## Компьютерная



Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры

## Творческое задание



Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика

## Аналитическая задача



Поиск и систематизация информации

## Детектив, головоломка



Выводы на основе противоречивых фактов

## Достижение консенсуса



Выработка решения по острой проблеме

## Убеждение



Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц

## Журналистское расследование



Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов)

## Оценка



Обоснование определенной точки зрения

## Научные исследования



Объяснение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников

# ВИДЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ КВЕСТОВ

### Подсказка «Съедобные анаграммы»



**Задача:** в предложенных ниже парах слов так переставить буквы, чтобы получилось название овоща, фрукта или ягоды, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.

примеры:

р е н г а - н и н а - и с к а р и н и  
 м о р я - м а м а -  
 н л а н - ж и б а -  
 б у ч к а - н и г а -  
 с а л а - н е н а -

### Подсказка «Найди отличия»

**Задача:** на двух картинках нужно найти 5 отличий и отметить их пустые клеточки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.



1  
2  
3  
4  
5

### Подсказка «Лишние буквы»

**Задача:** вычеркнуть все повторяющиеся буквы, а из оставшихся сложить слово.



### Подсказка «Найди отличия»

**Задача:** на двух картинках нужно найти 6 отличий и отметить их пустые клеточки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.



1  
2  
3  
4  
5  
6



### Подсказка «Сердечный шифр»



используемые буквы:



используемые символы:

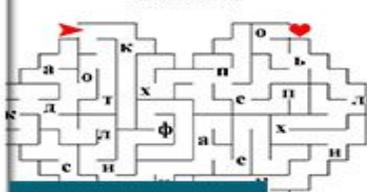


Ключ к шифру

А Б В Г  
 Д Е Ж З

### Подсказка «Путь к сердцу»

**Задача:** нужно пройти лабиринт по верхнему пути, собрать по пути буквы, а затем составить из них ключевое слово.



### Подсказка «Ребус»

1) найти подсказки при помощи цифровых и словесных ребусов;  
 2) вписать ответ в пустые клеточки, выделенных букв составить ключевое слово.



### Подсказка «Сладкая»

**Задача:** вписать названия сладостей прописными буквами в пустые клеточки, а выделенных букв составить ключевое слово.

1  
2  
3  
4  
5

### Подсказка «Цветочная»

**Задача:** восстановить пропущенные слова, вписать отрывки картинок сладостей в пустые клеточки, а выделенных букв составить ключевое слово.



1  
2  
3  
4

### Подсказка «Знаменитые пары»

**Задача:** вписать в пустые клеточки названия известных исторических и литературных пар, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.



1  
2  
3  
4

### Подсказка «Зашифрованная поговорка»

**Задача:** здесь зашифрована известная поговорка. Нужно найти способ её прочтения, а затем с помощью выделенных букв составить ключевое слово.



используемые буквы:

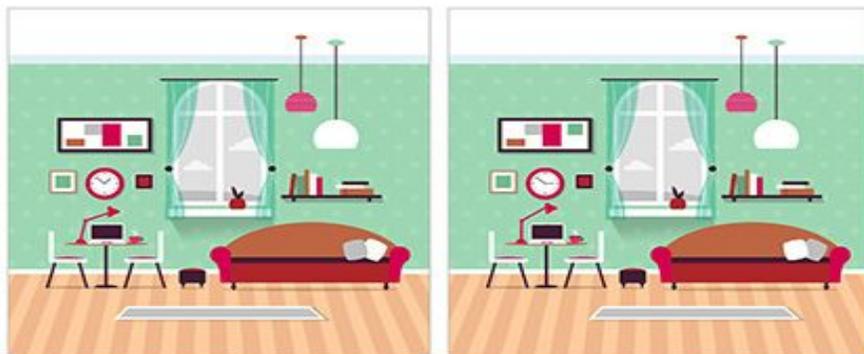
используемые символы:

используемые символы:

используемые символы:

### Подсказка «Сердечные послания»

**Задача:** 1) найти на картинках 6 отличий - они обозначают места, где находится 6 посланий для тебя;  
 2) с помощью посланий отгадай слово, обозначающее местонахождение следующей подсказки.



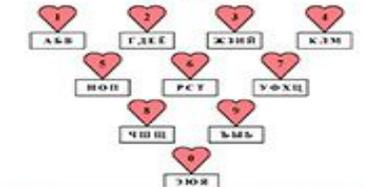
Мне не хочется расставаться с тобой даже на минуту!

Ты - моя радость!

Я безумно тебя люблю!

### Подсказка «Ассоциации»

**Задача:** Зашифрованное слово - ассоциация к слову «любовь» и «романтизм». Нужно отгадать его, вписать отрывки в пустые клеточки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.



используемые буквы:

используемые символы:

используемые символы:

используемые символы:



# Задания для квеста

- Существуют три основных типа заданий (все остальное – это их комбинации):
- **а. Исследовательские** Участнику нужно найти информацию «В этом школьном помещении вы должны узнать, какие виды животных и растений обитают на территории Самарской области. Что это за помещение и опишите по 2-3 видов каждого из названных царства организмов?»
- **б. Соревновательные** Участнику нужно как можно быстрее выполнить задание «Сопоставить личности ученых-биологов и их деятельность. На это задание у вас 5 минут»
- **с. Ребусы** Нужно разгадать загадку-подсказку о месте в школьном коридоре, где вы получите следующее задание-
- Я знаю – город будет,  
я знаю, саду - цвeсть,  
когда такие люди  
у нас в Кротовке есть!

# Идеи для квестов в лагере (из опыта вожатых):

- 1. Поиск предметов в комнате.** В комнату заходят дети, вожатые показывают им ребусы, а отгадки на них спрятаны в комнате. Ответом будет являться, именно предмет, можно направлять детей (далеко, близко, главное не путать). Или, например, ищем баночку гуаши в тряпье, пакетах и спальных мешках. Нужно было найти определенного цвета, а там 3 баночки было, все это делается на время.
- 2. Фотоквест.** Делаете фотографии лагеря с необычных ракурсов. После фото - на сфотографированном месте пишете код. Фотки пронумеровываете, зацикливаете, выводите с помощью проектора на экран. Даете отрядам\командам бланки. Кто первый найдет все локации и точно запишет коды - выигрывает. Для 40-минутной игры достаточно 32 фотографий.
- 3. Квест "50 - левел".** 50 разных вещей запрятанных на территории лагеря. Координаторы от каждого отряда сидят вместе. Как только вещь находится - отряду начисляется балл, и вещь выходит из общего списка. Усложняли этот квест так: каждая вещь имеет рейтинг или очки. Например, футбольный мяч запрятан на территории лагеря 1 штука - рейтинг 10, а условных бутылок пластиковых - 10 штук, соответственно, рейтинг - 1. + чем реже предмет, тем сложнее его найти.
- 4. Фото-квест.** 10 фотографий(точнее сказать фрагментов места фотографии)=10 слов, один вожатый на общей точке показывает фото, каждый отряд бежит по территории лагеря, ищет эти место по фрагменту фото, делает селфи, находят слово, возвращается обратно к вожатому показывает фото, слово которое там, и так 10 мест, 10 фото, 10 слов объединенных одной тематикой. Побеждает тот, кто справится быстрее с данным квестом.

# **Наиболее выгодные сферы применения квеста в лагере:**

- 1. Знакомство с территорией лагеря**

---
- 2. Командообразование и знакомство в отряде**
- 3. Рассказ новой информации участникам лагеря: о самом лагере, о его игровом мире или ином образовательном контенте**
- 4. Игровое погружение участников лагеря**
- 5. Закрепление знаний, умений и навыков, полученных на образовательных занятиях**
- 6. Контроль, полученных участниками лагеря знаний, умений и навыков, если квест, как форма коллективного творческого дела, является детским проектом.**

# С кем бы ты хотел пойти на квест?

С семьёй,  
(с младшим братом/сестрой)

С лучшими  
друзьями

С классом  
или группой

## Детские квесты:

- по мультикам
- фильмам
- интересным сюжетам

Рассчитаны на аудиторию младшего возраста (но могут быть интересны и взрослым).

Такой квест может стать сюрпризом как для тебя, так и для твоей семьи.

## Настольные игры.

Можно отнести к жанру квестов, так как в них также стоит задача, и есть определённые пути её решения.

Играть в настольные игры можно, пока не надоест, и это бесплатно!

## Мы привыкли делать всё сами, главное, чтобы участвовала вся команда.

(было бы неплохо, если бы кто-нибудь давал нам подсказки, наталкивал на верную мысль или хватал в тёмной комнате за ноги для большего эффекта)

## Квест без актёра.

Здесь бродят только участники, поэтому полагаться вы можете только на себя или на подсказки оператора.

## Перфоманс.

Здесь задействованы актёры, которые либо помогают команде, либо пугают её, добавляя ярких эмоций в процесс.

## Логический квест.

Задачи, головоломки, странные механизмы, замки и ключи — для любителей поломать голову.

## Фэнтези-квесты.

Основаны на фантастических фильмах и книгах — для любителей магии и нереальных историй.

## Экшн-квест.

Препятствия, соревнования на время — для любителей физической активности и «весёлых стартов».

## Хоррор-квест.

Странные шорохи и следы присутствия маньяка — для любителей пощекотать нервы. Сегодня это самый распространённый вид квестов (в некоторых случаях — 18+).

# Нужно ли играть в квест?

## Плюсы игры-квеста

1. Необычность формата мероприятия
2. Активность каждого участника
3. Игра не просто развлекательная, но и развивающая
4. Гибкость формата

## Минусы игры-квеста

1. Предварительная серьезная подготовка
2. От взрослых требуется побыть немного детьми

# Развивающая роль квестов

Переоценить ее достаточно трудно. Это игры, в которых задействуются одновременно и интеллект участников, и их физические способности. Например, для выполнения миссий квеста команде необходимо будет:

- Проявить находчивость, чтобы выявить наименее затратные по времени и имеющимся ресурсам способы прохождения этапов миссии;
- Потренировать собственную память и внимательность;
- Проявить смекалку и сообразительность для того, чтобы решить загадки и ребусы во время прохождения некоторых этапов.
- Квесты отлично справляются и с командообразованием, ведь участникам нужно:
  - Оперативно и в полевых условиях выделить в команде людей, ответственных за выполнение разных задач (кто-то решает интеллектуальные загадки, кто-то – преодолевает физические препятствия, кто-то координирует их работу, кто-то помогает и вдохновляет словами поддержки и т.п.);
  - Наладить успешное взаимодействие в команде: прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей и взаимозаменяемость при необходимости, причем для каждого этапа распределение обязанностей может быть разным.
- Научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались;
- Выявить лидера.

# Если очень нужно и быстро...

За символическую цену в книжных магазинах можно купить вот такие квестики на разные темы. Там сценарий, подробная инструкция для родителей, наборы наклеек и карточек, задания для игроков. Все заканчивается нахождением подарка,

е



90 р  
★★★★ 0  
Настольная игра Банда умников Квестик волшебный УМ190

В корзину



436 р ~~540 р~~  
Настольная игра Банда умников Квестик супергеройский. Катя УМ157

В корзину



290 р  
★★★★★ 0  
Настольная игра Банда умников Квестик космический УМ192

В корзину



513 р ~~540 р~~  
Настольная игра Банда умников Квестик шпионский УМ163

В корзину



40 р  
Настольная игра Банда



405 р ~~540 р~~  
Настольная игра Банда



290 р  
Настольная игра Банда



480 р ~~540 р~~  
Настольная игра Банда

