

**Название:** Квест по мотивам книги «Живая вода»

**Формат мероприятия:** Квест

**Возрастная аудитория:** Средний школьный возраст

**Авторы:** Евгения Лёшина, эксперт по игровым технологиям в экопросвещении ЭкоЦентра «Заповедники»

**Сюжет:** Действие происходит после событий книги «Хранимиры. Живая вода». Участники получают письмо, где сказано, что животворящая жемчужница во время вынужденного путешествия оставила «детишек», и они расползлись по разным водоёмам. Участникам надо их собрать.

**Место проведения:** Любое помещение или открытая площадка, где можно организовать 5 отдельных «локаций». Каждая локация будет иметь табличку с названием и описанием того, что на ней происходит. Участники могут сами прочитать задание на табличке, или его озвучит сопровождающий их ведущий.

**Люди:** Для квеста нужно 2 человека:

Ведущий. Озвучивает сюжет квеста и вручает (зачитывает) участникам письмо, а затем занимает место на локации «горная река», где даёт подсказки и следит за соблюдением правил локации.

Ассистент. Следит за состоянием точек. Кладет новых «животворящих» жемчужниц на место тех, что забрали команды (до того, как на точку пришла следующая команда!). При возможности каждой группе из 5 человек можно приставить сопровождающего, либо расставить «агентов» на всех точках (локациях).

**Механика:** Оптимальный состав команды – 5 человек, каждый в команде получает по медальону Хранимиров с подсказками. Каждый медальон соответствует одному роду Хранимиров и играет на локации с соответствующим «знаком рода». Ведущий выдает участникам письмо и список точек квеста, между которыми перемещается команда. На каждой точке команда получает отметку о прохождении и забирает верно определенную «животворящую» жемчужницу с запиской внутри. **Внимание! Если команд больше одной, не забывайте положить новую «животворящую» на место той, что забрала одна из команд.**

По сценарию, точки – это разные водоёмы, где команды ищут малышей животворящей жемчужницы. Каждая локация помечена знаком одного из родов Хранимиров. На локациях могут быть как обычные, так и животворящие жемчужницы. Чтобы найти и отличить животворящих от

обычных, участники выполняют различные задания и пользуются помощью амулетов Хранимиров.

Между локациями команды перемещаются произвольно, либо каждой команде назначается своя последовательность прохождения.

### Уровни:

1. Городская вода (знак Леды). «Отследи путь одной капли»
2. Горная река (знак Дубыни). «Объясни о том, что тебе нужно без слов»
3. Лесное озеро (знак Хруля). «Переверни кувшинки»
4. Пруд в парке (знак Велияра). «Взломай код по книге»
5. Почти море (знак Малаши). «Руны и рыбки»

\* **Дополнительно: Опыты с водой.** Фильтрация чернил, собрать фильтр своими руками.

Для проведения квеста понадобится:

Материал	Количество	Подготовка
Письмо для участников со списком точек и знаками родов Хранимиров	По количеству команд	Распечатать и упаковать в конверт или в свиток
Комплекты амулетов Хранимиров (по 5 амулетов)	1 комплект на команду	Вырезать, продеть веревки и раздать участникам в начале
Таблички с названиями и заданиями на локациях	5 штук	Разместить на точках
Инфографика «Круговорот воды»	По количеству команд	Расположите на точке «Городская вода»
Бумажные «жемчужницы»	Не менее 15 штук (по 3 на точке)	Вырезать и склеить, вложить записки. Пометить и разложить раковины, как описано для каждой точки (жемчужницы помечены знаками). <b>На каждой точке заготовьте животворящих жемчужниц по числу команд, т.к. команды будут забирать найденных жемчужниц с собой! Сразу после ухода команды положите новую «животворящую».</b>

Записки с частями финального «заклинания»	Комплект – 5 штук	Вырезать, скрутить в «свитки» и вложить в животворящих жемчужиц.
Бумажные рыбки	Комплект – 16 рыбок	Вырезать и склеить, двусторонних рыбок (точка соединения – нос, тогда с одной стороны будет руна, с другой – русская буква). Рыбок разложить на точке «Почти море»
Кувшинки с буквами	Комплект не менее 5 штук	Вырезать, написать на тыльной стороне листа слова «вам», «нужна», «раковина», «с», «цветком», «лилии» (по одному на лист). Разместить на точке «Лесное озеро».
Надпись «Я – рысь, я не говорю по-человечески»	1 штука	Вырезать и прикрепить асситенту

**! Все необходимые материалы приложены pdf-файле, обратите внимание, что подсказки на кувшинках Вам нужно сделать самостоятельно.**

**Время на подготовку:** 45 минут.

**Время на проведение:** 45 минут

**Дополнительно:** Каждая команда может придумать себе название и способ перемещения между локациями (ползком, молча, держась за руки...)

**Дополнительный уровень «Тайный доброжелатель».** Если игра прошла быстро, можно усложнить ее викториной на знание книги, круговорота воды в природе, способах очистки воды. В ответ на верные ответы тайный доброжелатель отдаст участникам найденных им магических жемчужиц: «теперь он уверен, что они будут в надежных руках».

## ОПИСАНИЕ УРОВНЕЙ

**Точка 0 Начало.** Раздайте командам письма с описанием сюжета и локаций (в приложении) и ручки

**Точка 1. Городская вода.** Точка помечена знаком Ледым (табличка в приложении). На точке схема (инфографика) поступления воды в озеро с учётом её использования человеком. Участники должны пройти по часовой стрелке и отметить все источники, из которых в озеро поступает загрязнённая вода. Рядом с каждым источником написаны буквы трех цветов, выбрать нужный цвет букв поможет амулет Водных (синие). В результате получится зашифрованная цифра «семь», это и будет порядковый номер жемчужницы

Надпись на амулете Леды: Амулет Водных дал тебе способность понимать знаки воды: читай только буквы синего цвета.

**Точка 2. Горная река.** Точка помечена знаком Дубыни (табличка в приложении). На точке лежат несколько раковин. На точке находится ассистент, следящий за ходом выполнения задания и дающий подсказку. На ассистенте написано «Я – рысь, я не говорю по-человечески», с ним можно общаться только тому, у кого есть амулет Горных. Этому игроку ассистент даёт подсказку о расположении животворящей жемчужницы, либо поручает объяснить пантомимой другим членам команды какое-либо слово, пообещав за это указать верную жемчужницу («Объясни жестами слово «дождь», а я тебе укажу на жемчужницу»). Если Вы хотите, чтобы на точке сыграл не один член команды, амулет можно передавать – он даст новому обладателю способность «понимать рысь».

Пример подсказки: *«На животворящей крестик». Или «Она лежит посередине».*

Надпись на амулете Дубыни: Твой амулет Горных дал тебе силу говорить со зверями. Ты получишь от них подсказку, но ты забудешь её, если скажешь хоть слово по-человечески. Объясни подсказку своей команде без слов, представь, что ты рысь... или олень. Ты не можешь показывать на предмет, только объяснять.

**Точка 3. Пруд в парке.** Точка помечена знаком Велияра. На точке лежит несколько книг, в том числе «Хранимиры. Живая вода», и несколько раковин. Текст на табличке говорит, что нужную информацию можно найти в книге. Амулет Велияра подсказывает, какая книга являет ключом к шифру. Один участник может диктовать код, второй искать в книге, третий

записывать. **Вложите маленькую раковину в большую и поместите в центр заранее.**

Шифр: 31-14-3; 60-4-1; 32-21-2; 13-4-5; 27-14-5; 27-14-6; 27-14-5; 44-5-7 (страница-строка-слово)

Расшифровка: Животворящая маленькая, её спрятали в центре, в большой.

Надпись на амулете Велияра: Конечно, книга о Хранимирах и воде! Главное – открыть нужную страницу...

**Точка 4. Лесное озеро.** Точка помечена знаком Хруля. На точке разложены на полу кувшинки (размер листа А4, см. приложение). На нижней стороне кувшинок нужно предварительно написать слова, указывающие на нужную раковину. Чтобы прочесть слова на кувшинках, участники сперва должны встать на них, а затем, не сходя «в воду», перевернуть их всех (число кувшинок равно числу членов команды). Перевернуть и не упасть – сложная и весёлая задача.

На кувшинках зашифровано: «Вам нужна жемчужница с цветком лилии».

\* Вы можете зашифровать другое местоположение или метку на раковине.

Надпись на амулете Хруля: Кувшинки откроют тайну Лесному хранимиру.

Но для этого вся команда должна встать на кувшинки – по одному человеку на кувшинку. Встали? А теперь переверните их все по очереди, не наступая «в воду».

**Точка 5. Почти море.** Точка помечена знаком Малаши. Текст на точке говорит о том, что Вездесущие оставили послание на камнях, ключ к которому уплыл. Под текстом – руны, указывающие на последнюю жемчужницу. Перевод рун в русские буквы зашифрован на рыбках, но не все расшифровки верные. Как правильно расшифровать их, подскажет участник с амулетом Вездесущих.

Шифр:



«Дри гапли», то есть «три капли» с учётом правил чтения на амулете. Это значит, что **животворящая жемчужница помечена тремя каплями**, а у остальных жемчужниц другие знаки.

Надпись на амулете Малаши: Вездесущие знают: даже рыбы могут говорить.

Но будьте осторожны: оранжевые рыбы лгут. Зеленые рыбы вместо звонких пишут глухие и наоборот. Голубые и жёлтые рыбы говорят правду.

**Завершение.** В конце игры у каждой команды есть 5 жемчужниц, внутри которых короткие послания, свернутые в трубочку. Это заклинания обещания для малышей-животворящих. Участники обещают, что пока

животворящие жемчужницы будут набирать магическую силу, люди будут учиться сохранять воду чистой. Команда должна придумать что они будут и не будут делать с водой, и о чём расскажут другим (Записки в раковинах пронумерованы, чтобы получился связный текст). В конце каждый член команды пишет своё имя в воздухе, чтобы скрепить обещание. Дополнительно (для самых маленьких участников) можно «убаюкать» малышей словами, связанными с водой, её свойствами и ассоциациями (речка, озеро, купание, журчание и т.п.).

**Альтернативное завершение.** Жемчужниц можно заклеить, чтобы они не открывались, а внутрь положить по таблетке активированного угля, и в завершении квеста положить жемчужниц в воду с чернилами, чтобы они её очистили. Этот опыт требует предварительного тестирования, на очистку воды может потребоваться 2-3 минуты. Обязательно подобрать чернила на водной основе, без масла!

Интересного вам приключения с Хранимирами!

Привет!

У нас невероятные новости! Животворящая жемчужница оставила «деток» в водоёмах, где побывала. Их нужно разыскать и собрать вместе – маленьким «животворящим» нужно обязательно расти рядом, чтобы общаться и умножать магическую силу.

Мы просим вашей помощи, чтобы их разыскать. Амулеты Хранимиров помогут отличить магических жемчужниц от обычных.

Ваши Велияр, Малаша, Хруль, Леда и Дубыня

### Знаки наших родов:



Род Водных (Леда)



Род Горных (Дубыня)



Род Воздушных (Велияр)



Род Лесных (Хруль)



Род Вездесущих (Малаша)

### Проверьте эти точки:

Городская вода \_\_\_\_\_

Горная река \_\_\_\_\_

Пруд в парке \_\_\_\_\_

Лесное озеро \_\_\_\_\_

Почти море \_\_\_\_\_



# Городская вода



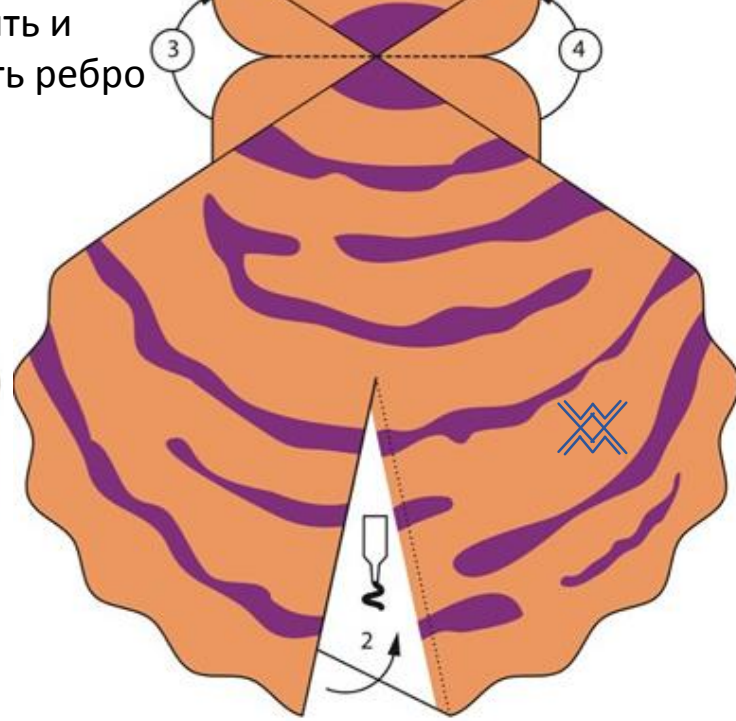
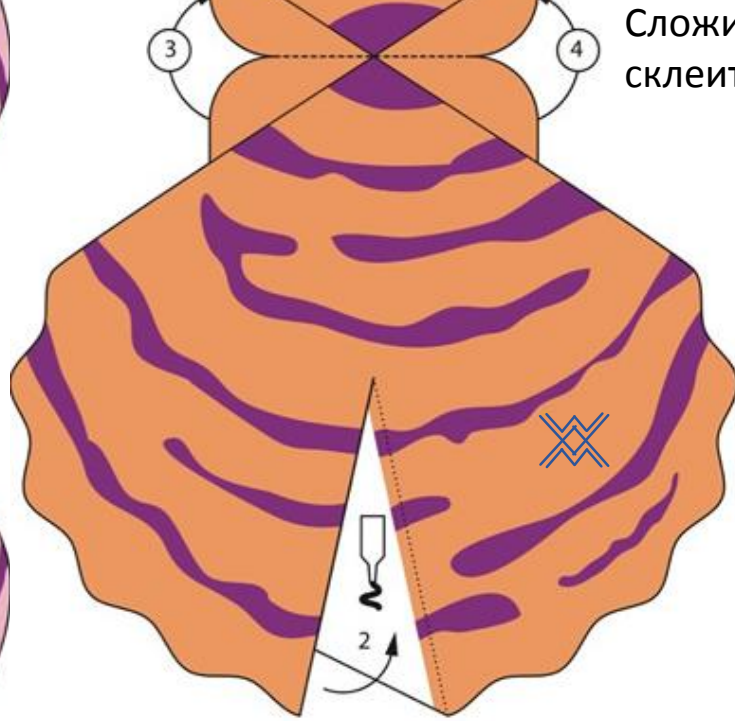
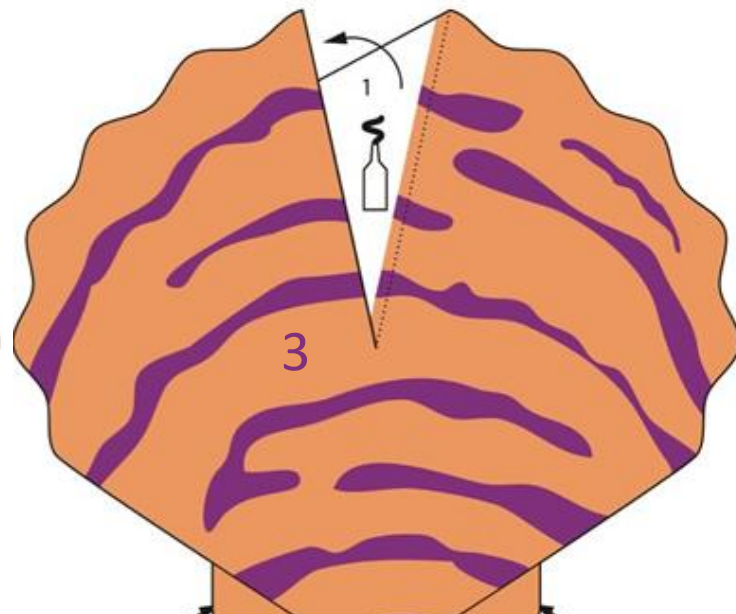
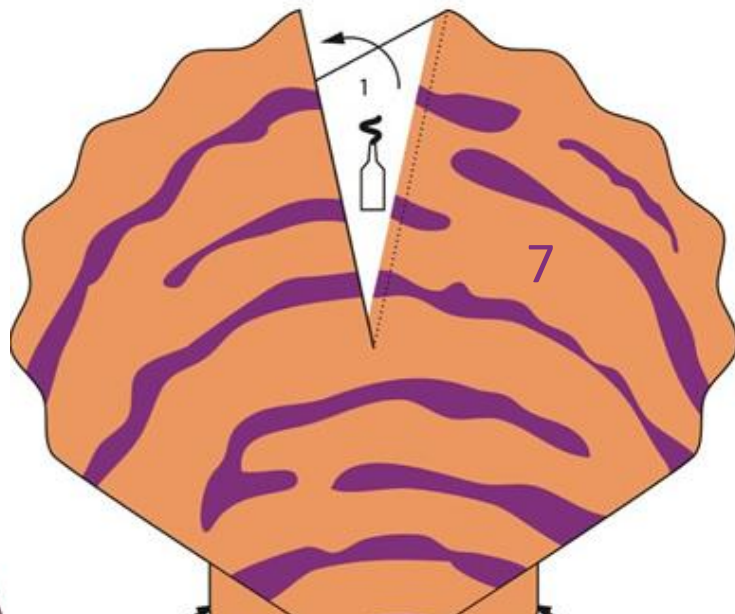
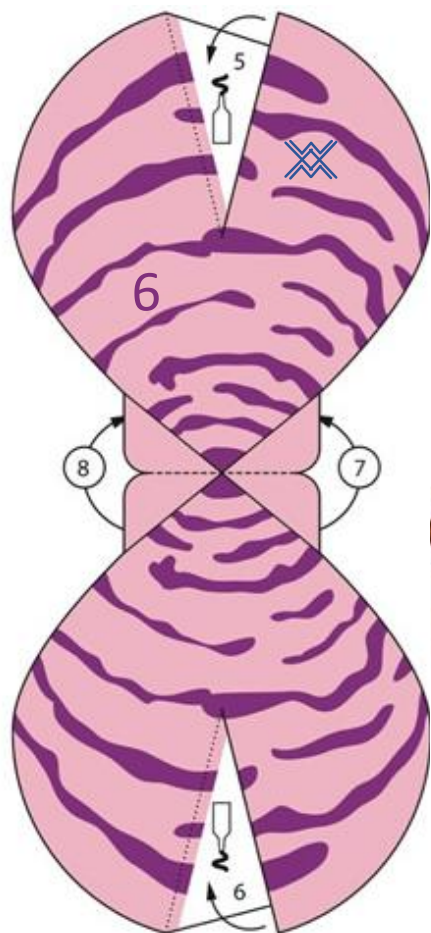
На схеме нарисовано откуда поступает в озеро чистая и грязная вода.

В каких источниках нужно побывать жемчужнице, чтобы озеро стало чистым?

Что делать, дальше подскажет амулет Леды.







Сложить и склеить ребро

# Горная река

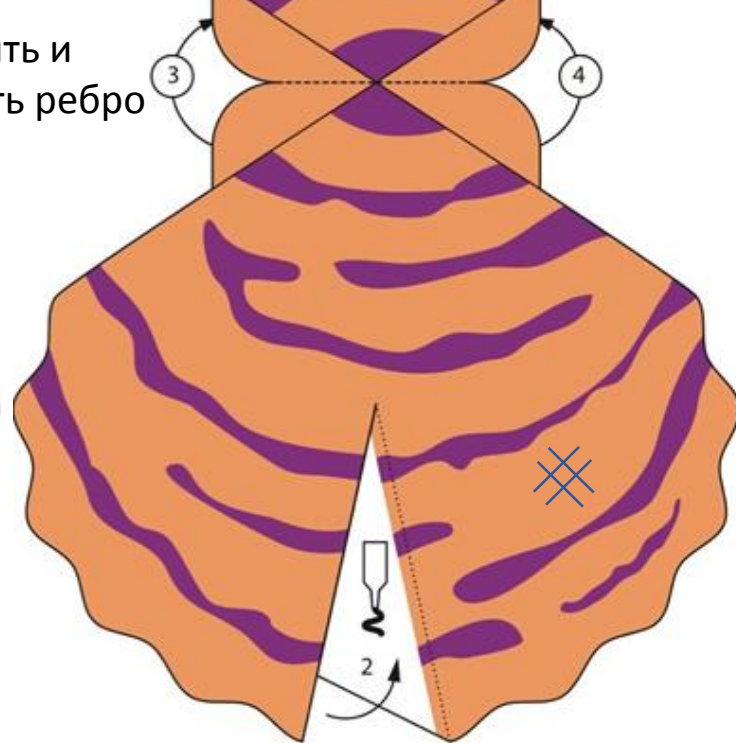
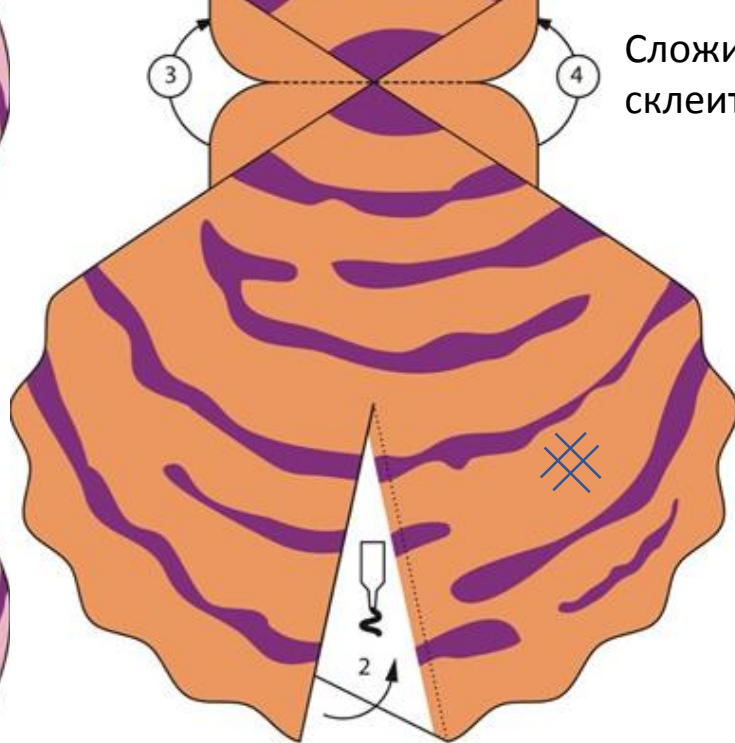
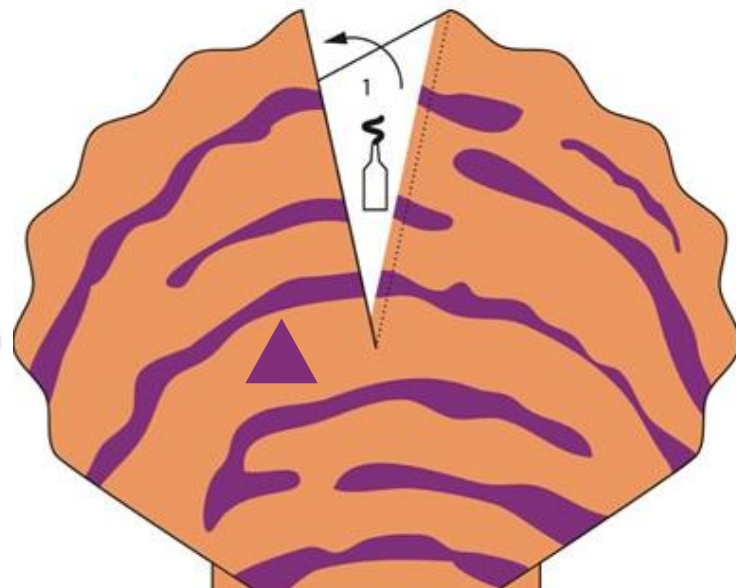
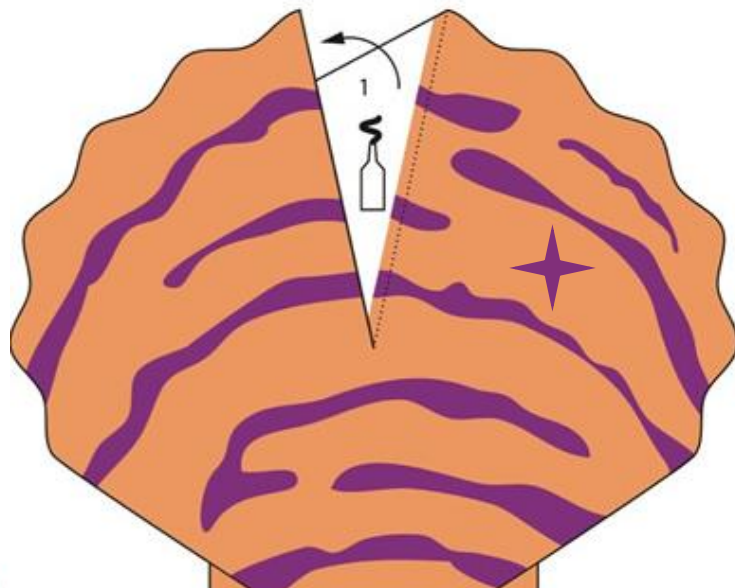
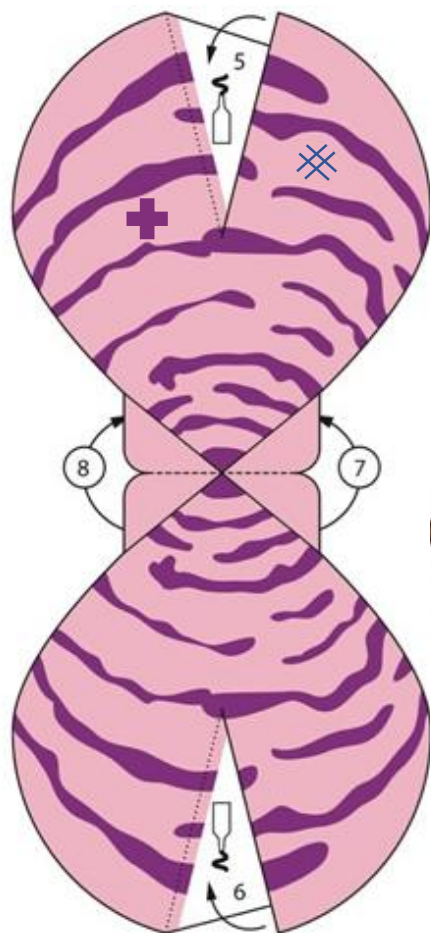


Здесь много жемчужниц.

Узнайте у местных обитателей,  
какая из них вам нужна.

Дубыня бы поговорил с рысью...





Сложить и  
склеить ребро

# Пруд в парке

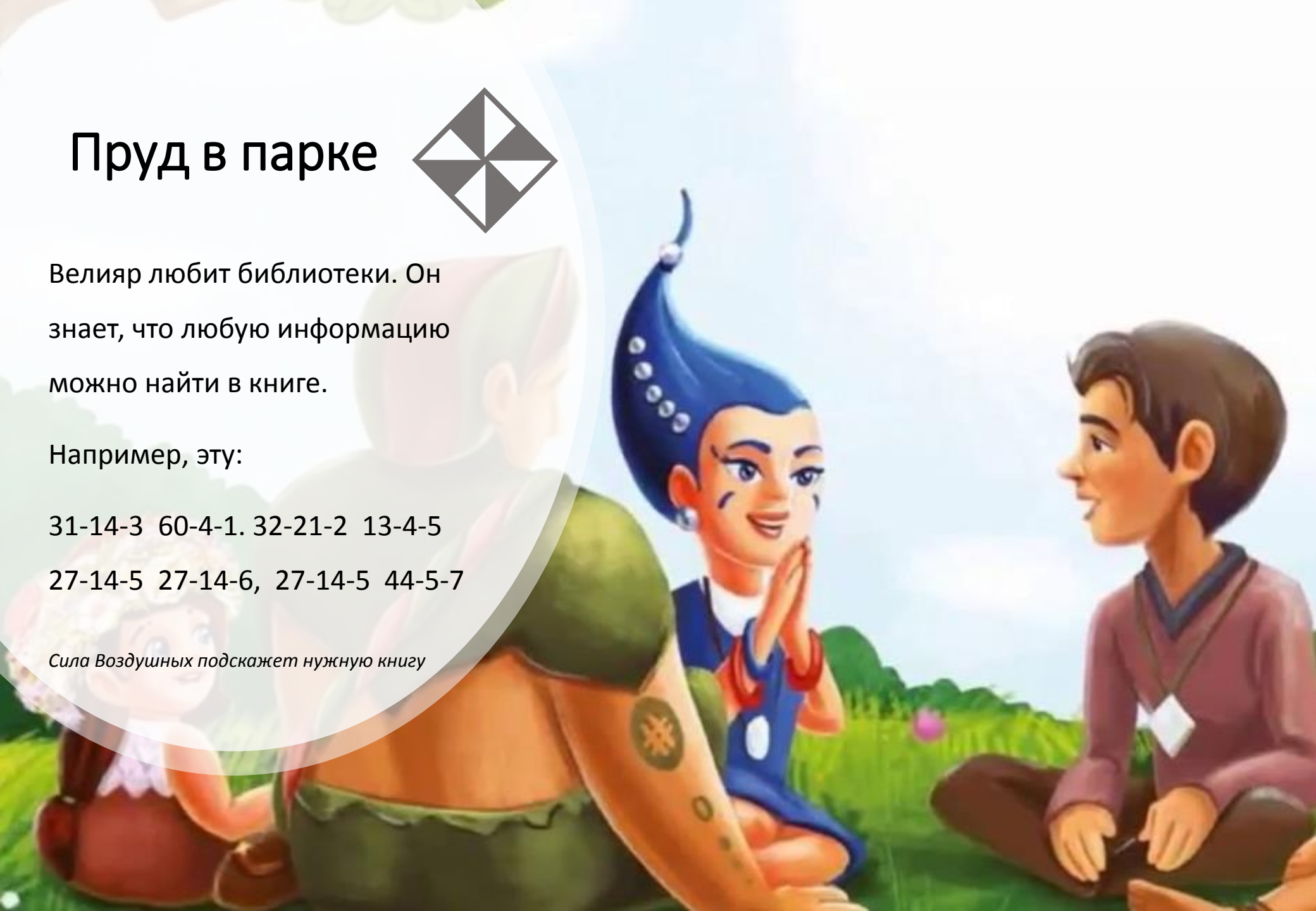


Велияр любит библиотеки. Он знает, что любую информацию можно найти в книге.

Например, эту:

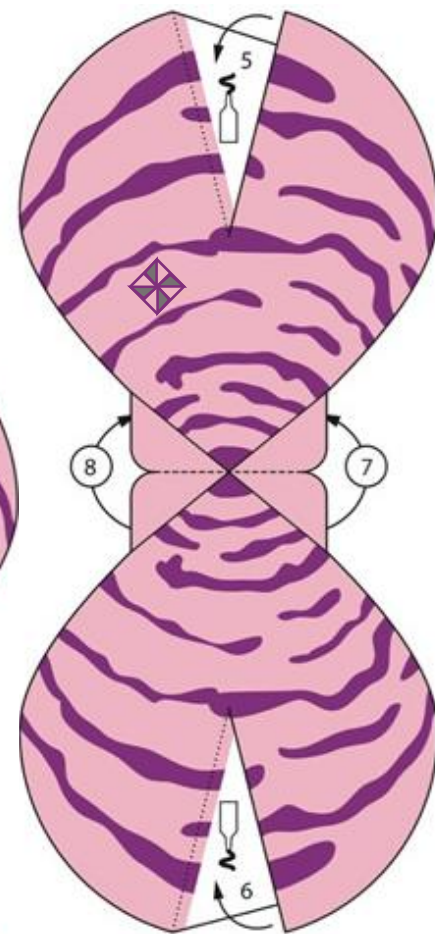
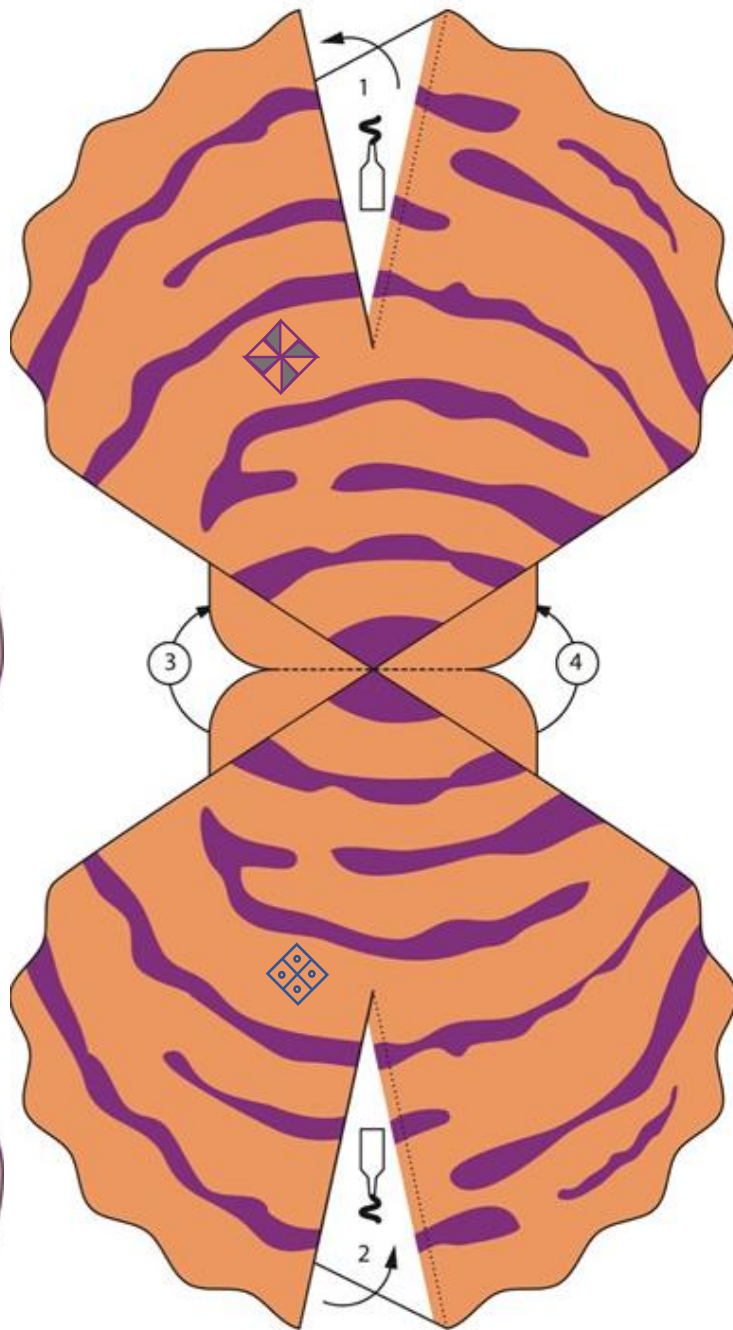
31-14-3 60-4-1. 32-21-2 13-4-5  
27-14-5 27-14-6, 27-14-5 44-5-7

*Сила Воздушных подскажет нужную книгу*

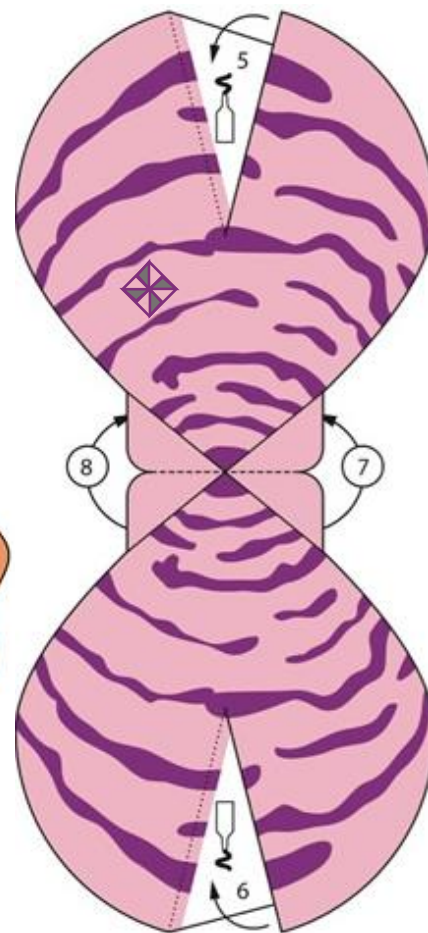
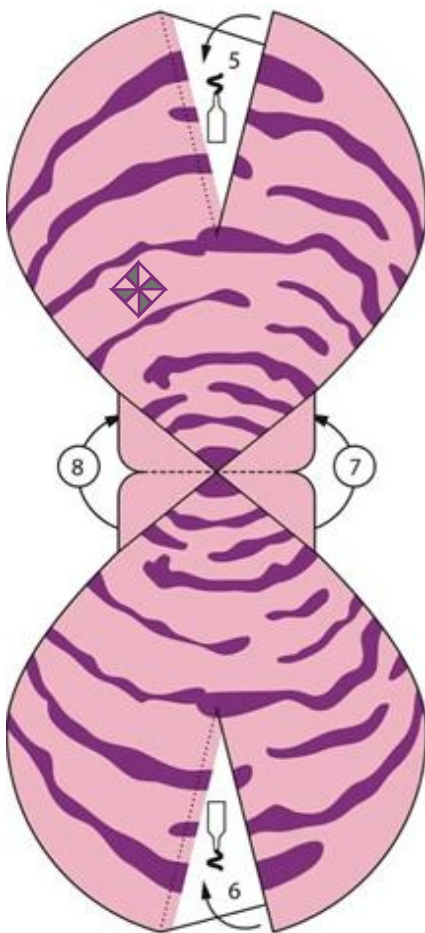




Сложить и склеить  
ребро



Раковины для точки  
Пруд в парке





## Лесное озеро

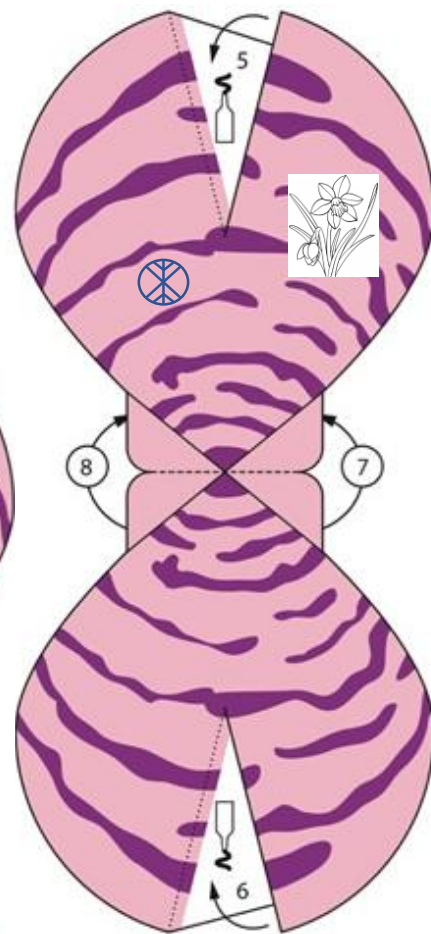
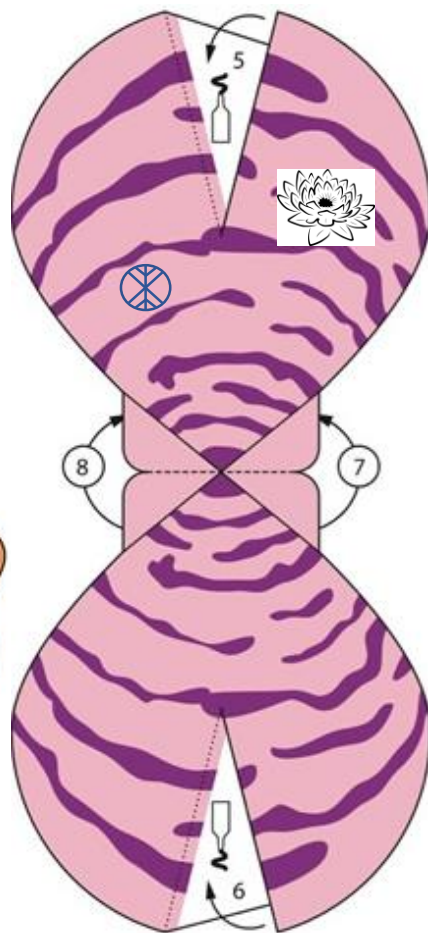
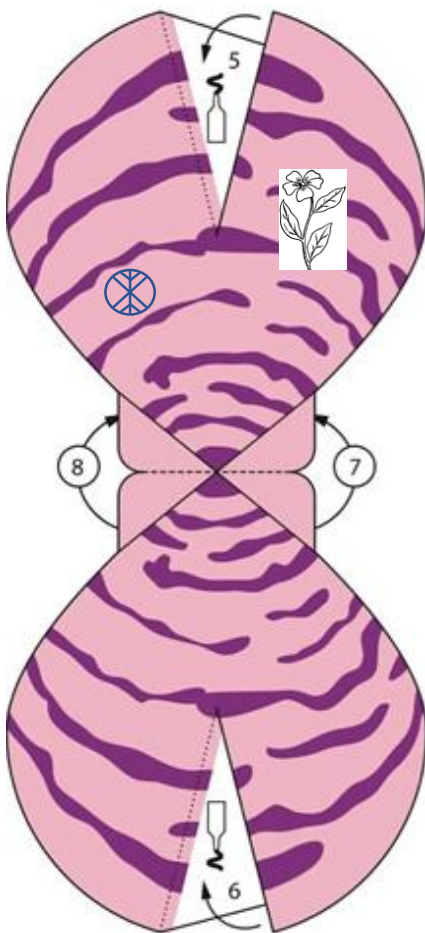
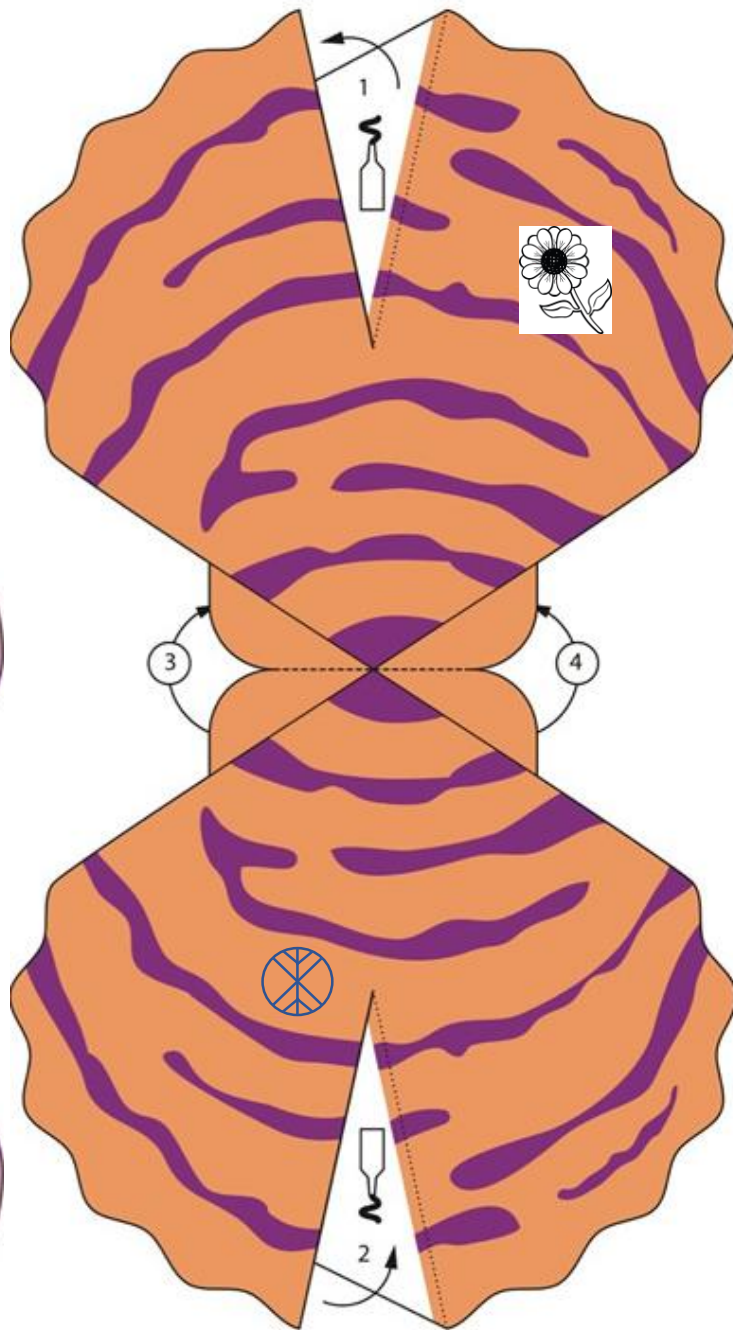


**Лесное озеро красиво, но опасно. Не ступайте в воду!**

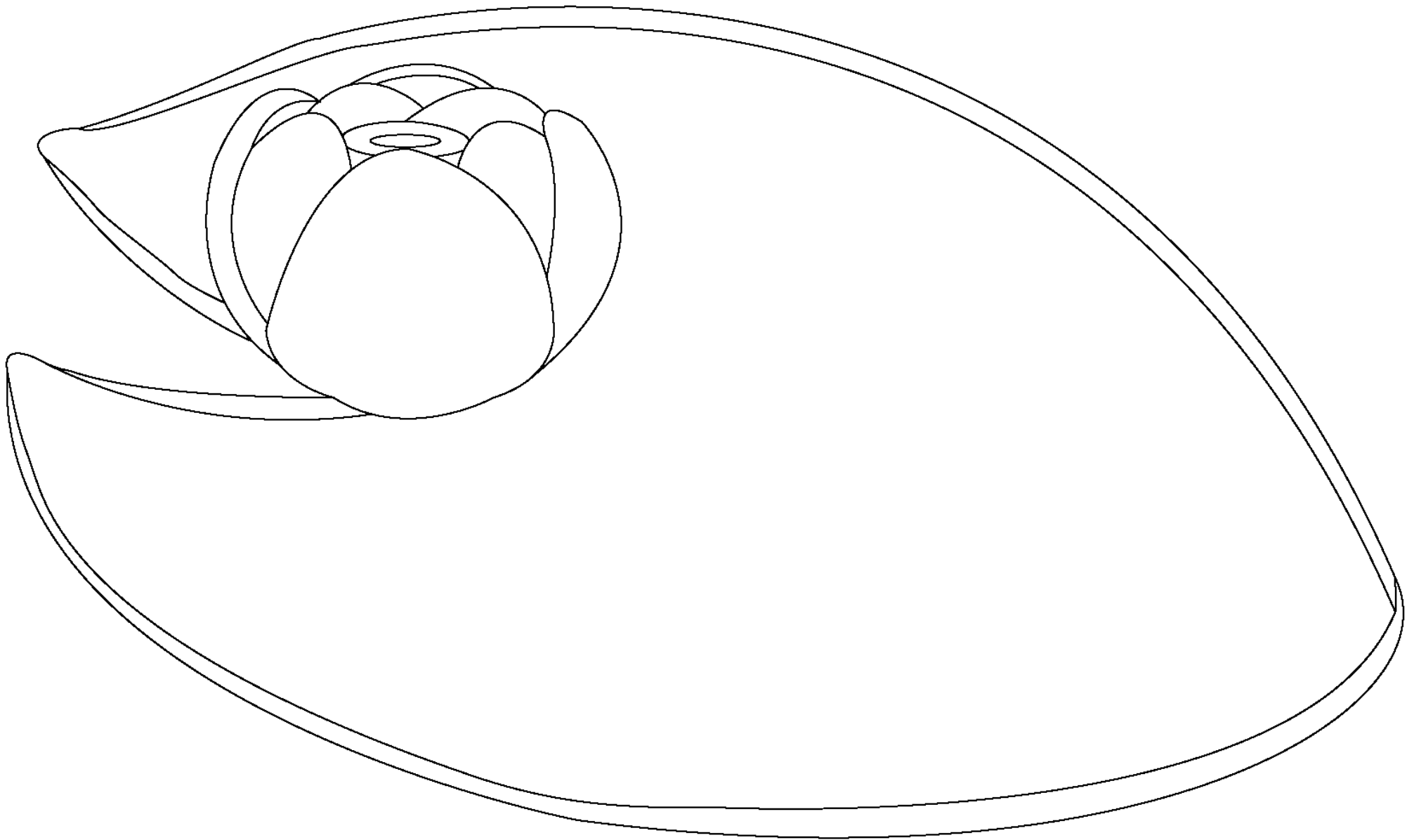
На поверхности озера плавают листья кувшинок. Они знают, где найти жемчужницу, но только Лесной знает, как поступать.



Сложить и склеить  
ребро

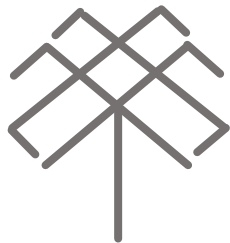


Раковины для точки  
Лесное озеро



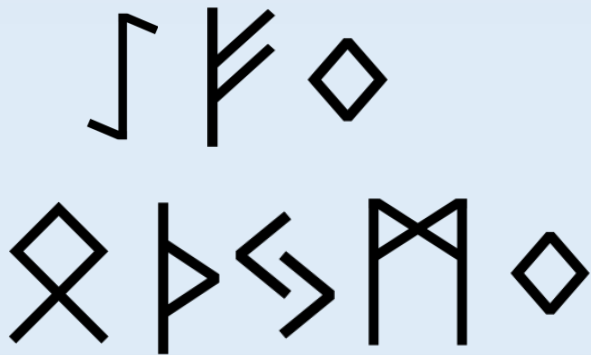


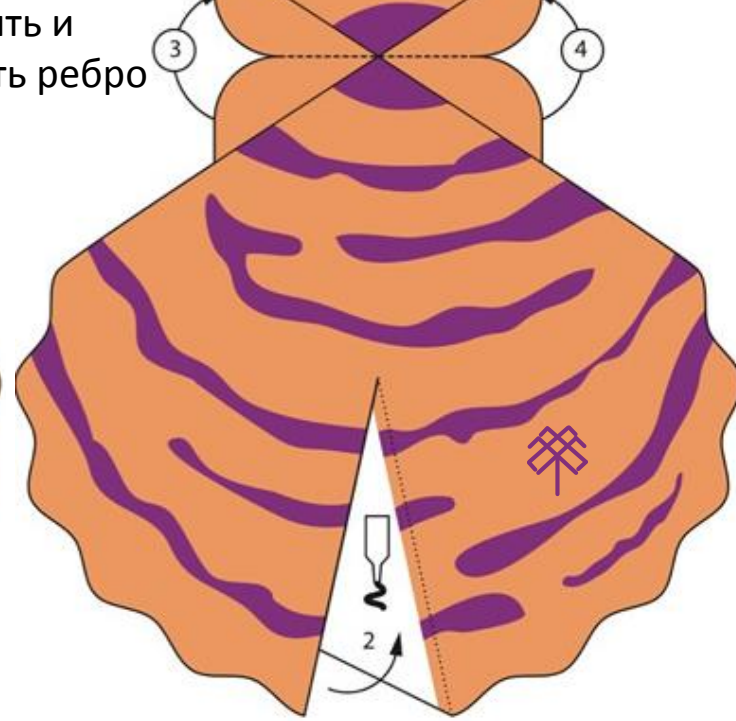
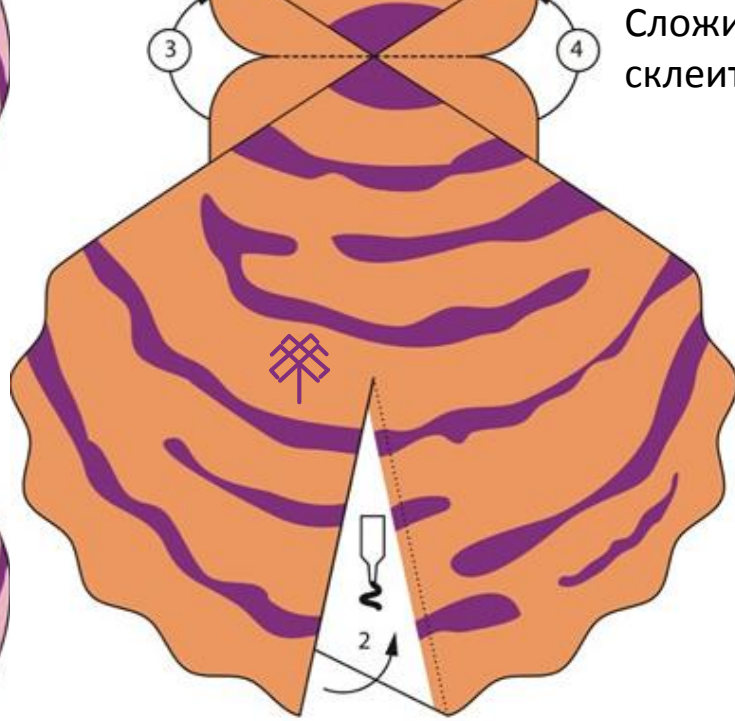
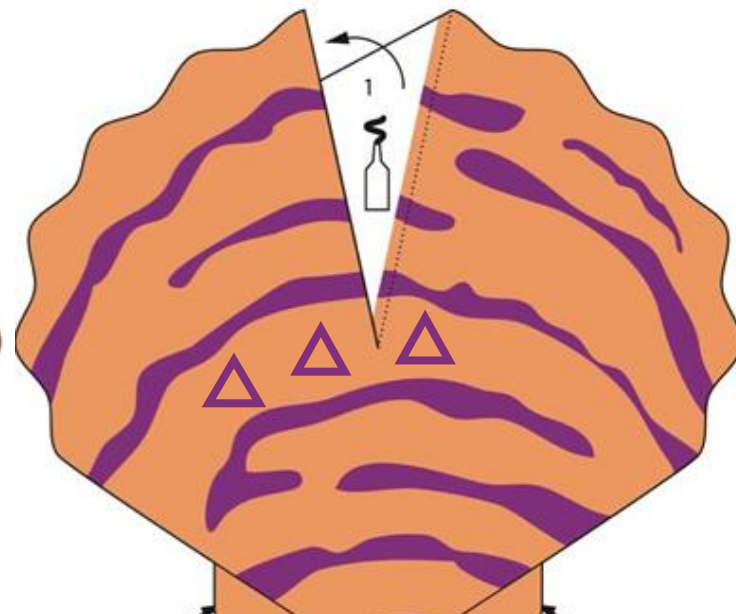
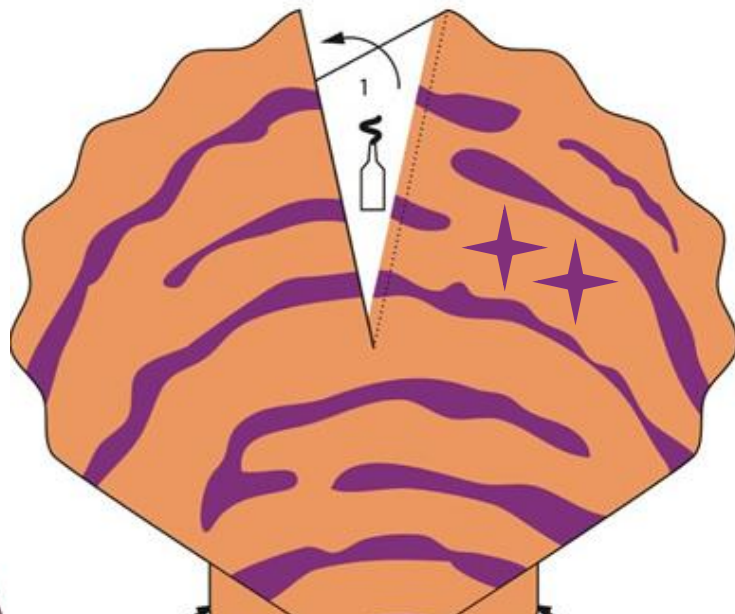
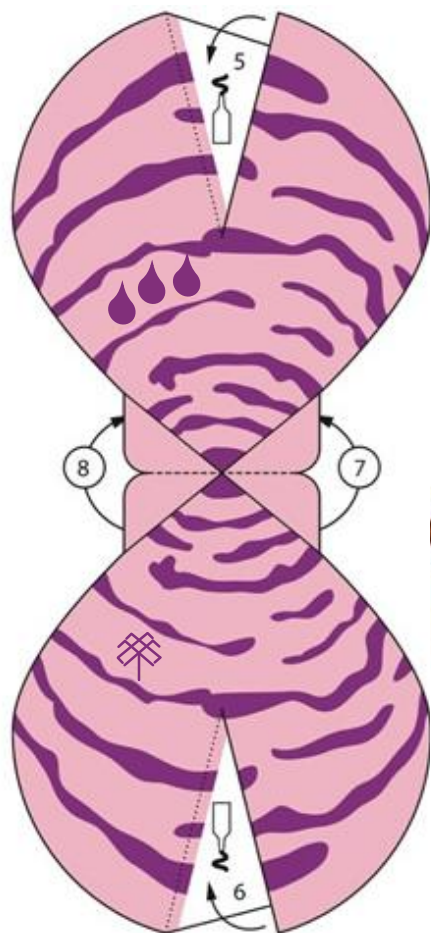
# Почти море



Вездесущие оставили послание на камнях, а ключ к посланию плавает в воде.

Тот, кто владеет знаниями Вездесущих, легко его прочитает.





Сложить и склеить ребро

# Я – рысь. Я не говорю по-человечески.

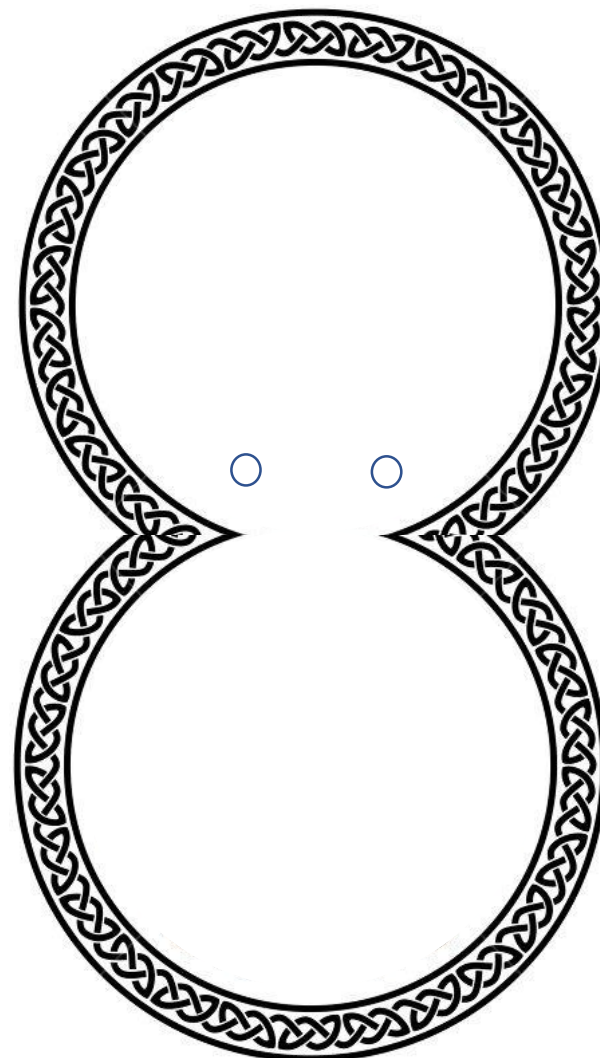
Финальное заклинание-обещание. 5 частей вложены в виде свитков в 5 животворящих жемчужниц

1. Животворящие! Пока вы растёте и набираетесь сил, мы обещаем сами хранить чистоту воды.
2. Для этого мы дома будем ....
3. А ещё мы **не** будем ...
4. Мы будем говорить другим, чтобы они...
5. И так мы научимся беречь воду и помогать вам, чтобы на нашей планете вся вода была чистая и живая, какой ей и надо быть!

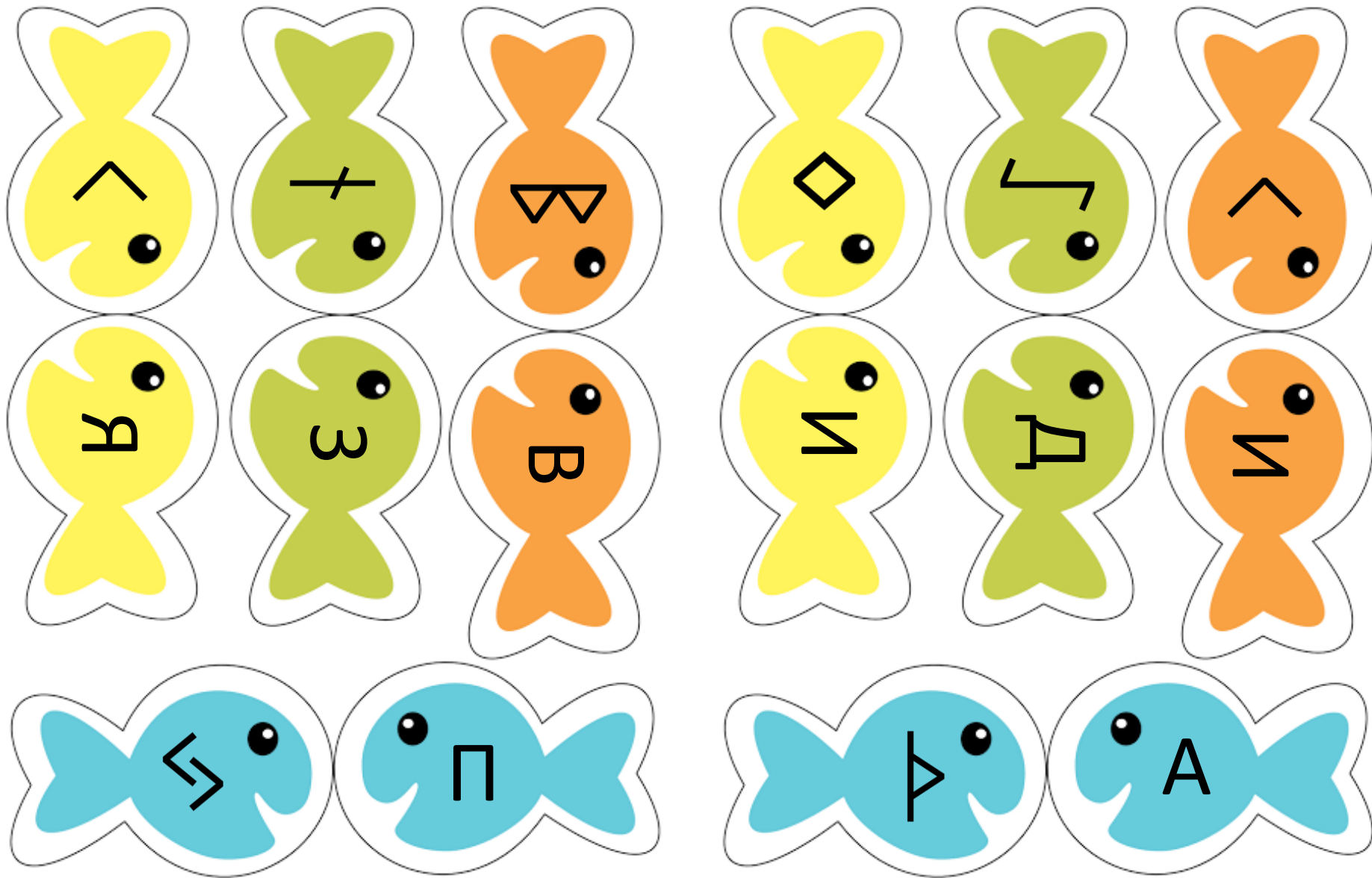
Амулеты хранимиров (двусторонние)



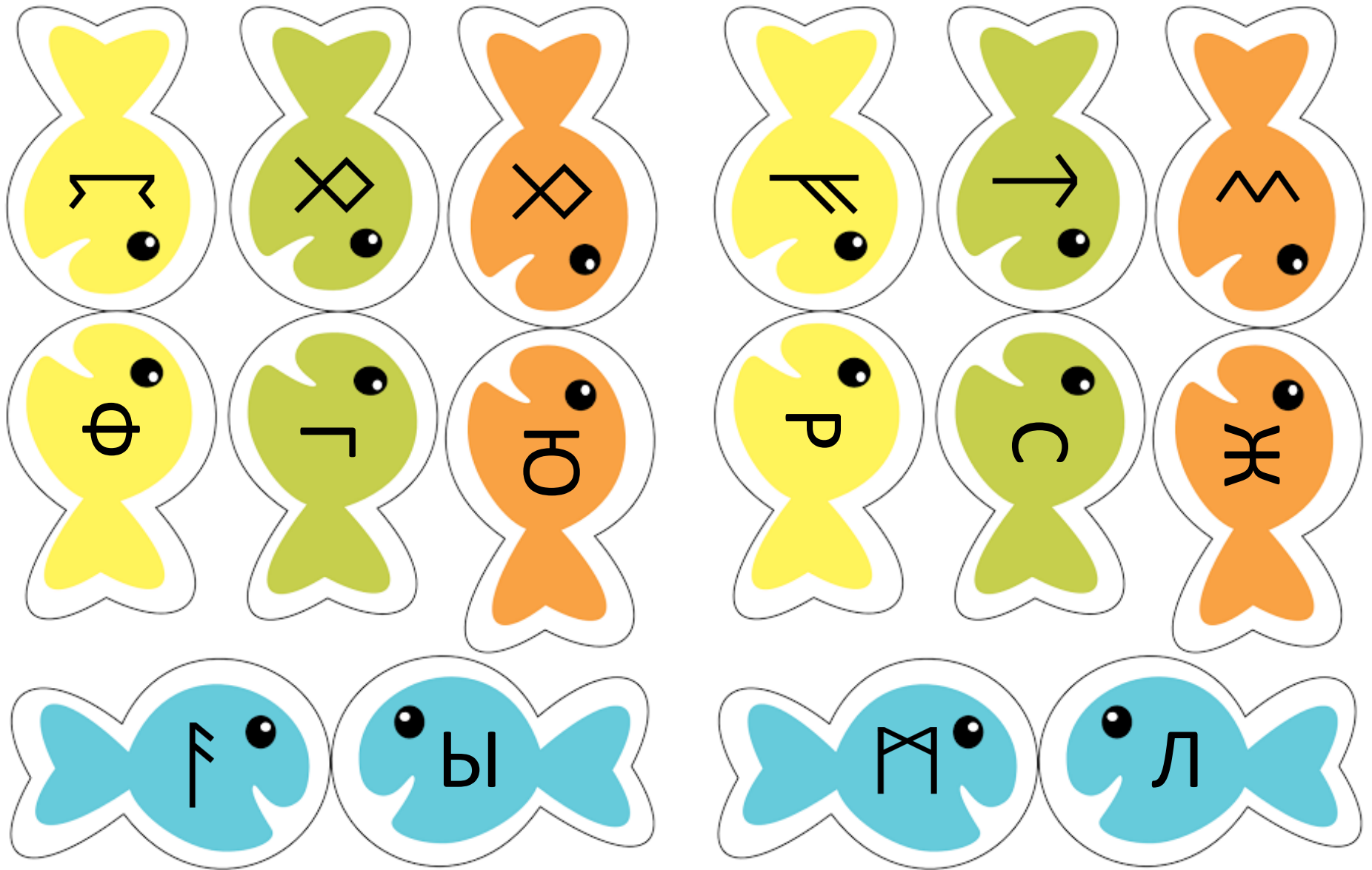
Амулеты хранимиров (двусторонние)



Рыбки двусторонние. Часть 1 из 2. Вырезать и склеить попарно правую и левую части (соединены носами).



Рыбки двусторонние. Часть 2 из 2. Вырезать и склеить попарно правую и левую части (соединены носами).



Дома с канализацией



ЛЕК

Облака и дождь



ОЦН

Ледники

ПЕД



Исток реки

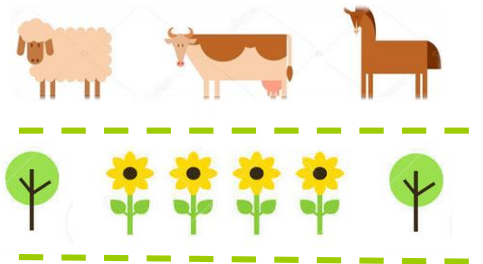


ОАЕ



Озеро

Поля и пастбища с химическими удобрениями



РЕМ



Завод

СШР



Начните с завода



ВЪЙ

Городские отходы