

Название: «Заповедная земля»

Формат мероприятия: Квест

Возрастная аудитория: Старший и средний школьный возраст

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

Сюжет:

Бабушка Берегиня поведала хранимирам и их друзьям, что есть и другие люди, в которых течет кровь хранимиров из рода Воздушных. Когда-то Берегиня пыталась найти их, строила предположения, собирала материалы: газетные вырезки, фотографии и даже сведения из интернета... Одной ей трудно найти нужного человека, и Берегиня просит помочь ей в поисках. Ведь хранимирам нужны союзники!

Бабушка считает, что потомком хранимиров и людей является молодой человек по имени Женя Суховой. Бабушка нашла девять ребят с таким именем в России. К сожалению, не понятно, парень это или девушка, и нет ни точного адреса, ни телефона. Вам предстоит разобраться в старых записях Берегини, и решить, в ком из девяти кандидатов течет кровь хранимиров.

Инвентарь:

1. Лист с «личными делами» кандидатов (двусторонняя печать) – выдается каждой команде.
2. Ребусы «Любимое животное» – на локации 1.
3. Маршрут «Кто как отдыхает» (таблица и маршрут стрелками) – на локации 2.
4. Карта «Кто где живет» и пазл + загадки (вопросы) – на локации 3.
5. Фразы «Кто что делает (в заповеднике)» + карточки к ним – на локации 4.
6. Высказывания кандидатов «Вот что они говорят» – на локации 5.

Все задания на локациях лучше иметь в 2-3 экземплярах, на случай, если они будут испорчены или к локации подойдет несколько команд одновременно.

Механика:

Игровой процесс состоит из пяти или шести этапов:

- 1) **Вводная беседа.** Ведущий рассказывает участникам легенду-сюжет квеста, при необходимости знакомит участников с агентами, показывает лист с карточками-«личными делами» кандидатов (и рассказывает участникам содержимое «личных дел»). Ведущий объясняет участникам этапы игры:

Этап 1. Игроки выполняют ряд заданий, чтобы узнать, кто из кандидатов НЕ ПОДХОДИТ на роль родственника хранимиров. На НЕПОДХОДЯЩИХ кандидатов указывают ответы и решения данных заданий. На данном этапе отсеивается 6 из 9 кандидатов. ВНИМАНИЕ! Ведущему важно убедиться, что участники поняли, что на данном этапе происходит ОТСЕВ кандидатов.

Этап 2. Игроки возвращаются к ведущему и знакомятся с высказываниями оставшихся 4 кандидатов. На основе их высказываний участники выбирают единственного «подходящего» кандидата.

Этап 3. Участники пишут письмо выбранному кандидату, в котором рассказывают ему о хранимирах и призывают его на помощь. Письмо можно писать индивидуально, командно или в составе всего коллектива участников, записывая или просто произнося его текст.

2) **Деление на команды.** Для сохранения интереса к игровому процессу количество участников в одной команде не должно превышать 5. Лучше всего, если в командах будет по 3-4 человека. Важно, чтобы в каждой команде был как минимум один участник, умеющий хорошо читать. Задания могут также читать вслух и объяснять агенты на игровых локациях. Деление игроков на команды может быть проведено в виде отдельной небольшой игры, считалочки, жребия и т.д. Каждой команде выдается стартовый набор.

3)

4) **Знакомство с кандидатами.** «Личные дела» кандидатов рекомендуется распечатать в следующих форматах:

а) лист в формате А4 с таблицей 3x3 ячейки, в каждой из которых расположено «личное дело» отдельного кандидата. Кандидаты пронумерованы с 1 по 9. ВНИМАНИЕ! Порядок расположения кандидатов в таблице важен для игрового процесса, так как некоторые задания связаны с расположением кандидатов в таблице (см. раздаточный материал). Каждой команде раздается, как минимум, по одному такому листу. Рекомендуется также расположить по одному листу с таблицей на видимом месте возле каждой из игровых локаций или раздать их агентам. Предупредите участников, что на общедоступных листах с «личными делами» нельзя делать никаких пометок.

№1	№2	№2
№4	№5	№6
№7	№8	№9

б) 9 листов в формате А4, по одному кандидату на лист. Расположите эти листы в виде большой таблицы в доступном для всех игроков месте игрового пространства, например, развесьте на стене там, где будет проводиться вводная беседа и заключительная часть игры. Расположение каждого листа соответствует месту кандидата в таблице, выдаваемой командам. **ВНИМАНИЕ!** Порядок расположения кандидатов в таблице важен для игрового процесса, так как некоторые задания связаны с расположением кандидатов в таблице (см. раздаточный материал).

№1	№2	№3
№4	№5	№6
№7	№8	№9

5) **Отсеивание кандидатов.** Команды выполняют задания, выданные им на листах (или находящиеся у агентов), в любой последовательности, перемещаясь по игровому пространству от локации к локации. В ходе игры участники вычёркивают неподходящих кандидатов из своей таблицы с «личными делами».

Игра на отсеивание кандидатов состоит из 4 заданий: «Ребусы», «Маршрут», «Карта», «Фразы».

Задание «Ребусы».

Подготовка. Выдается каждой команде на двух отдельных листах А4, заполненных с одной стороны. Распечатка на одном листе А4 с обеих сторон может привести к тому, что некоторые команды не перевернут лист и не решат часть ребусов. Каждая строчка – отдельный ребус, ответом на который является одно слово: существительное, обозначающее любимое животное кандидатов. Можно выдавать ребусы, разрезанными построчно. Данный вариант выдачи позволит легче распределить задания внутри команды, однако усложнит процесс подготовки.

Прохождение. Участникам необходимо расшифровать ребусы. Полученные ответы соответствуют любимым животным кандидатов, указанным в «личных делах». Если животное кандидата не было загадано ни в одном ребусе, кандидат вычеркивается из таблицы. Отсеиваемое животное: **орел**.

Задание «Маршрут».

Подготовка. Выдается каждой команде на отдельном листе А4.

Прохождение. Участникам необходимо пройти по игровому полю, состоящему из девяти ячеек, маршрут, указанный стрелками над игровым полем. Каждая стрелка соответствует одному ходу, то есть смещению на одну клетку по полю в указанном направлении. Игра начинается с верхнего левого поля. В результате выполнения задания выбирается любимое место отдыха отсеиваемого кандидата. Кандидат вычеркивается из таблицы, если его любимый отдых: **гулять по городу**.

Для выполнения заданий «Ребус» и «Маршрут» не требуется специально подготовленной игровой локации. Присутствие агента для выполнения данных заданий рекомендуется.

Задание «Карта».

Подготовка. Присутствие агента обязательно. Для прохождения задания требуется игровая локация со столом или иной горизонтальной поверхностью. На горизонтальной поверхности располагается и закрепляется карта Российской Федерации: контур страны и точки, обозначающие города, в которых «живут» кандидаты. Названия городов подписаны. Перед игрой агенту, ведущему данный уровень, выдаются:

а) наборы с разрезанными элементами «пазла» (3 элемента без прорезей, 1 элемент с прорезью). Количество наборов больше или равно количеству участвующих команд.

б) лист с текстом загадок и ответами на них. Участники не должны иметь возможность заглянуть в лист с загадками.

Прохождение. Участники должны дать ответы на 4 загадки агента. За каждую загадку агент выдает команде один элемент «пазла». Элемент с прорезью выдается последним! Собрав 4 элемента, команда складывает «пазл», ориентируясь на рисунок, который на него нанесен. Если «пазл» собран правильно, в прорезь становится видно название города, соответствующее «месту жительства» отсеиваемого кандидата. Кандидат вычеркивается из таблицы, если его город: **Норильск**.

Задание «Фразы».

Подготовка. Присутствие агента обязательно. Для прохождения задания требуется игровая локация со столом или иной горизонтальной поверхностью. На горизонтальной поверхности располагается и закрепляется листы с ответами кандидатов на вопрос Березины «Что можно делать, посещая заповедные территории?». Для удобства выполнения задания каждый ответ выполнен на отдельном листе А4! Желательно, чтобы листы были разложены в виде таблицы с «личными делами» кандидатов. В ответах кандидатов пропущены некоторые слова (одно многоточие – одно слово).

Перед игрой агенту, ведущему данный уровень, выдается набор карточек со словами для восстановления фраз (на каждой карточке одно слово). Агент выдает набор со словами каждой подходящей к локации команде, после прохождения уровня собирает слова, а также следит, чтобы команды не повредили слова, не унесли их с игровой локации, не вписывали ответы ручкой или фломастером. Агент объясняет суть вопроса Берегини, заданного ей кандидатам, проверяет, чтобы команды правильно составили фразы, при необходимости дает подсказки.

Прохождение. Участники должны восстановить высказывания кандидатов, разложив карточки с пропущенными словами на листах с ответами. Когда ответы восстановлены, участники выбирают 2 неправильных ответа: то, что нельзя делать на заповедных территориях, – и вычеркивают кандидатов, давших такой ответ, из таблицы выданным в комплекте команды фломастером. Отсеиваемые ответы: **«Срывать цветы для гербария»; «Ловить насекомых (птиц) и небольших зверей (птиц)».**

Вариант прохождения без агента (не рекомендуется). Для прохождения уровня без агента в каждой команде должен быть как минимум один игрок, умеющий хорошо читать. Карточки выдаются команде в стартовом наборе перед началом игры. Игроки сами раскладывают карточки по фразам и выбирают 2 неправильных ответа. Формулировка задания: «Бабушка Берегиня в письме спросила кандидатов, что можно делать, посещая заповедные территории. Собери ответы ребят из вырезанных слов. Суховей, которые могут поступить неправильно, – это не те ребята, которых мы ищем». Формулировка задания располагается и закрепляется на горизонтальной поверхности скотчем или другим образом на игровой поверхности.

После прохождения 4 заданий остается 4 кандидата (№1, №2, №5, №8).

б) **Выбор единственного кандидата.** Участники возвращаются к локации ведущего. Ведущий предлагает игрокам ознакомиться с карточками оставшихся четырех кандидатов. В зависимости от общего количества участников квеста ознакомление с карточками может происходить покомандно или для всех игроков вместе после того, как последняя из команд выполнила все задания. На карточках оставшихся кандидатов, помимо изображения кандидата и его номера, размещено одно высказывание, которое показывает их отношение к природе, природоохранной деятельности и ответственному поведению по отношению к окружающему миру. Участникам предлагается прочитать фразы и выбрать единственного правильного кандидата.

7) **Написание письма. Дополнительный уровень.** Командам или всем участниками вместе предлагается «написать»: придумать и продиктовать ведущему или записать (при наличии умеющих хорошо писать участников), – письмо выбранному единственному кандидату. Возможные темы письма: рассказ о хранимирах, их миссии, просьба о помощи хранимирам, призыв не отказываться от мечты защищать природу, работать в природоохранной сфере и т.д.

НАЙДИ НАСТОЯЩЕГО РОДСТВЕННИКА ХРАНИМИРОВ!

Пройди квест и исключи тех, кто не подходит на эту роль

1



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **16**
Город: **Краснодар**
Животное: **лисица**
Любимый отдых:
заниматься спортом

2



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **18**
Город: **Иркутск**
Животное: **сокол**
Любимый отдых:
покорять горы

3



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **15**
Город: **Самара**
Животное: **сайгак**
Любимый отдых:
в парке развлечений

4



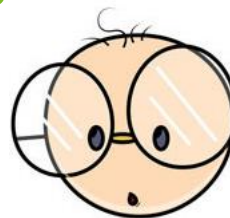
Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **14**
Город: **Астрахань**
Животное: **нерпа**
Любимый отдых:
гулять в городе

5



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **13**
Город: **Томск**
Животное: **зубр**
Любимый отдых:
наблюдать за птицами

6



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **12**
Город: **Москва**
Животное: **орел**
Любимый отдых:
купаться в море

7



Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **15**
Город: **Владивосток**
Животное: **тигр**
Любимый отдых:
ходить в кино

8

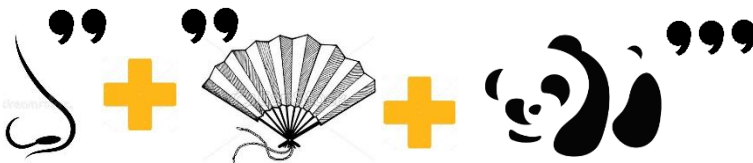
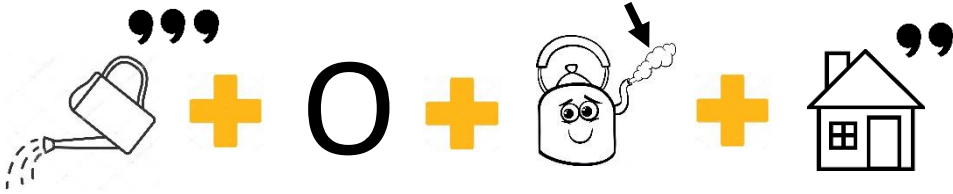
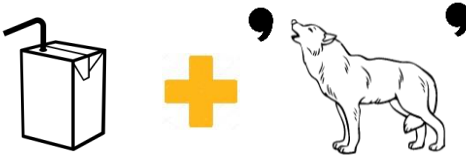


Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **16**
Город: **Владивосток**
Животное: **леопард**
Любимый отдых:
гулять по лесу

9



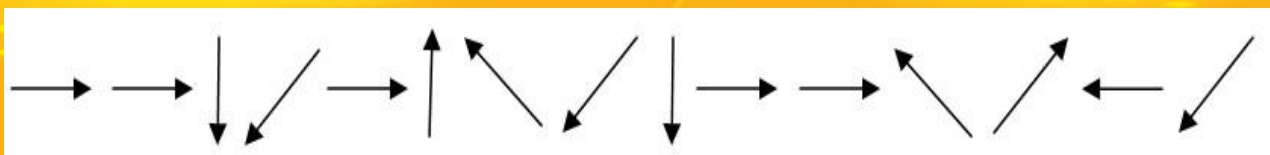
Имя: **Женя Суховей**
Возраст: **14**
Город: **Норильск**
Животное: **медведь**
Любимый отдых:
плавать на корабле



ЛЮБИМОЕ ЖИВОТНОЕ

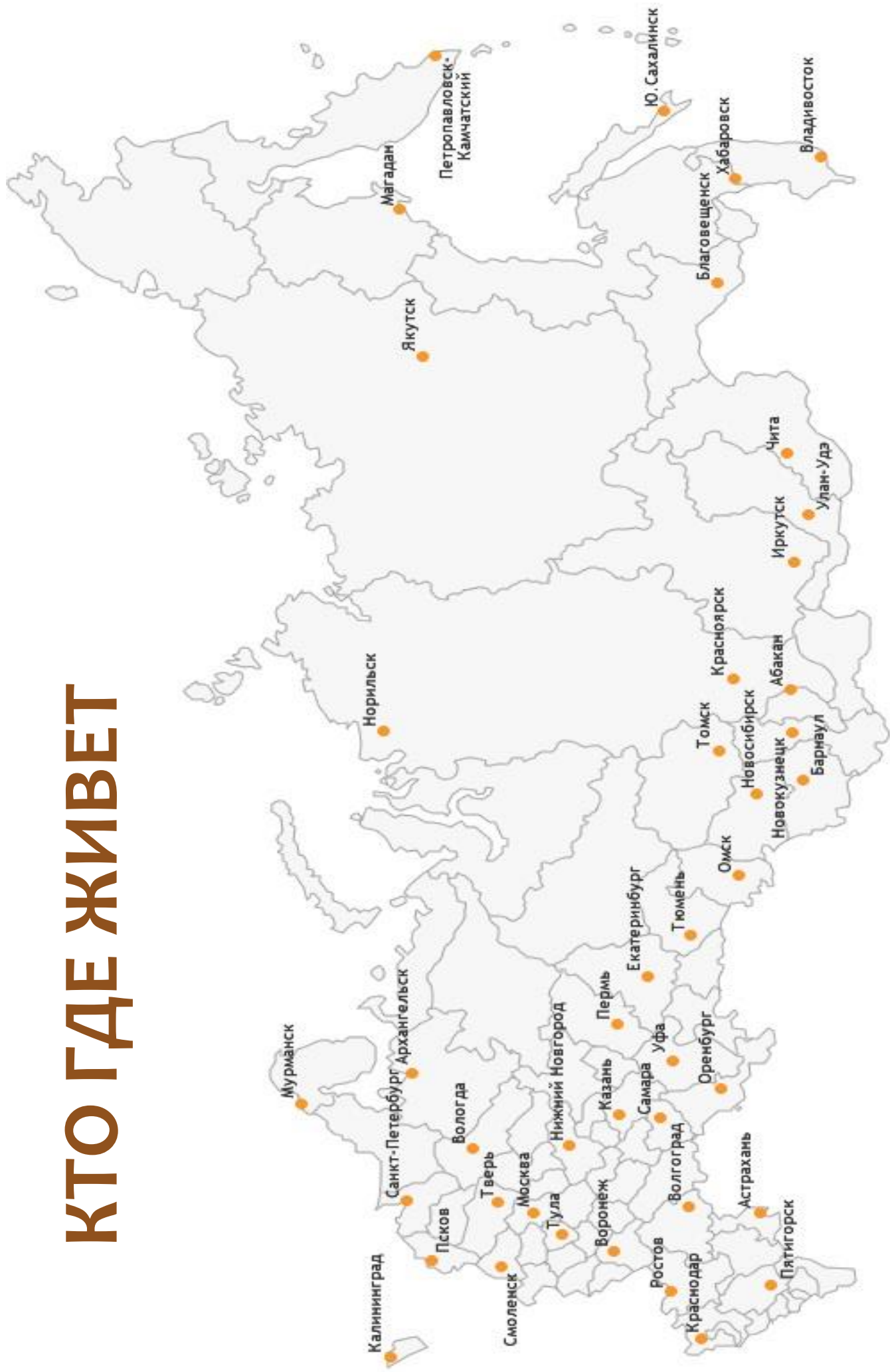
КТО КАК ОТДЫХАЕТ

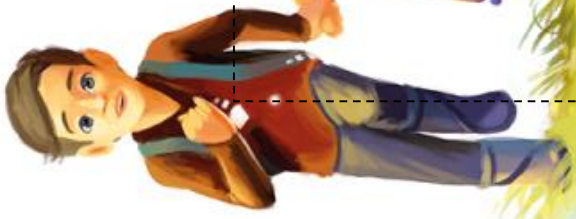
<p>1</p>  <p>Заниматься спортом</p>	<p>2</p>  <p>Покорять горы</p>	<p>3</p>  <p>Ходить в парк развлечений</p>
<p>4</p>  <p>Гулять в городе</p>	<p>5</p>  <p>Наблюдать за птицами</p>	<p>6</p>  <p>Купаться в море</p>
<p>7</p>  <p>Ходить в кино</p>	<p>8</p>  <p>Гулять по лесу</p>	<p>9</p>  <p>Плывать на корабле</p>



Начни с левой верхней клетки. И следуй по стрелкам.

КТО ГДЕ ЖИВЕТ





КТО ЧТО ДЕЛАЕТ

Всех Жень Суховеев спросили, что можно делать, на заповедных территориях.

ПОМОГАТЬ
УЧЁНЫМ
...
ПРИРОДУ



СЛУШАТЬ
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ
...



СРЫВАТЬ
...
ДЛЯ ГЕРБАРИЯ



ДЕЛАТЬ
ЯРКИЕ
...



ПОСЕЩАТЬ
ИНТЕРЕСНЫЕ
...
ПРИРОДЫ



ЗНАКОМИТЬСЯ
С ТРАДИЦИЯМИ
МЕСТНЫХ
...



ЛОВИТЬ
...
И НЕБОЛЬШИХ
...



ОПРЕДЕЛЯТЬ
...
ВО ВРЕМЯ
ПРОГУЛКИ



...
ОТ ГОРОДСКОГО
ШУМА



СОХРАНЯТЬ	ЭКСКУРСИИ
ЦВЕТЫ	ФОТОГРАФИИ
МУЗЕИ	ЖИТЕЛЕЙ
НАСЕКОМЫХ	ЗВЕРЕЙ
ПТИЦ	ОТДЫХАТЬ

ЗАГАДКИ И ВОПРОСЫ ДЛЯ УРОВНЯ КАРТА. (ДЛЯ АГЕНТА)

«Отгадайте загадки и сложите пазл прямо на карте России. Если пазл собран правильно, в прорезь будет видно название города. Суховей из этого города – не тот, кого мы ищем!»

Загадки (вариант для младших участников):

1. Чем больше колец, тем старше жилец (дерево).
2. Не огонь, а больно жжет, не фонарь, а ярко светит, и не пекарь, а печет (солнце).
3. По небесам оравую бредут мешки дырявые, и бывает иногда: из мешков течет вода (облака или тучи).
4. Вышло солнце – над рекой протянулся мост цветной. Тучка скрыла солнца свет: рухнул мост – а щепок нет! (радуга)

Вопросы (вариант для старших участников):

1. Какого цвета книга, где укрылись редкие животные и растения? (красного)
2. Какие (чьи) дома построены без рук? (птицы, муравьи)
3. Кто самое опасное млекопитающее на Земле? (человек)
4. Как называется территория, где сохраняют природу (заповедник)?

КТО ЧТО ГОВОРИТ:

1



«Брошу пустой пакет из-под сока в лесу – тут никто не заметит».

2



«Мы с папой моем машину водой из реки прямо на берегу. Так дешевле».

3



«Мы с друзьями убираем наш парк по выходным. Нам нравится, что он чистый».

4



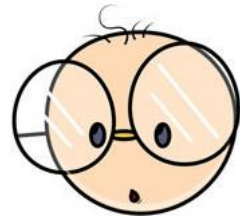
«Моя семья сортирует мусор и экономит воду».

5



«Надо найти и сорвать для мамы какой-нибудь редкий цветок! Ей понравится».

6



«Болото надо осушить! Из-за них куча комаров!»

7



«В лесу приятно слушать звуки природы. Я не шумлю».

8



«Когда вырасту, я хочу работать в заповеднике».

9



«Мама купила мне куртку с натуральным мехом! Классно!»