МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ
«ГАРМОНИЯ» ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА
ЗОИ КОСМОДЕМЬЯНСКОЙ

Квест-игра:
"Я – гражданин и патриот!"



Разработал
педагог дополнительного
образования
Бородачева Екатерина Николаевна

Тихорецк, 2025 г.

Цель: создание условий для военно-патриотического воспитания молодежи.

Задачи:

1. Повышение мотивации участников квест-игры к изучению истории, культуры России.

2. Воспитание уважительного отношения к своей стране.

3. Привлечение молодежи к теме осознания российской идентичности.

4. Организация роста числа детей, занятых в культурно-досуговой деятельности.

Материалы и оборудование: ёмкости с крупой, пластиковые буквы, стаканчики, игровое полотно (мишень) с магнитами, листы бумаги, фразы, шифровка и ключ к ней (алфавит), крупный пазл «Компас», маркеры.

Техническое и наглядное оснащение: изображение солдата, музыкальное сопровождение, видеоряд, презентация, ноутбук, экран.

Возрастная категория: подростки 12-17 лет.

Введение.

Слайд 1.

Здравствуйте, ребята! Вашему вниманию представляется квест-игра «Я – гражданин и патриот!». Немного о том, как она будет проходить.

Слайд 2.

Квест – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки. Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль. Команда – объединение нескольких участников. Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить код-пароль. Координатор команды – представитель организаторов, держащий связь с командой и принимающий коды-пароли. Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов с соответствующими кодами-паролями. Принцип равных

условий означает, что все участники на протяжении всего квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квеста.

Ну а теперь пришло время начинать квест-игру "Я – гражданин и патриот!"

Слайд 3

Ход мероприятия.

Уважаемые участники квеста, вам достаются подсказки для определения маршрута по станциям. По выполнении задания вы получаете жетон-часть пазла, для прохода на следующийэтап. Участники имеют право не пройти задание лишь на одной станции - тогда вам придётся на конечной выполнить штрафное задание для получения жетона, требуемого для прохождения всей игры и выполнения цели квеста.

Слайд 4

1 станция «Память».

Итак, перед вами 7 заполненных ёмкостей, в которых находятся фишки-буквы. Достаньте их и составьте слово! (ПАМЯТЬ)

В истории нашей страны есть достижения, даты и события, люди, которые прославили Россию на весь мир. О них пишут книги, слагают песни, и сочиняют стихи и, к огромному сожалению, иногда предают забвению. На этом этапе мы хотим проверить, а знаете ли вы тех, кто жизнь положил на служение нашему Отечеству.

Слайд 5. Вам необходимо соотнести изображение с верным высказыванием или событием.

1 – *генералиссимус, генерал-фельдмаршал Александр Васильевич Суворов* **1.** «Солдату – бодрость, офицеру – храбрость, генералу – мужество».А.В. Суворов

Слайд 6. 2 – *Екатерина II* (*стала великой подвижницей вакцинации*) Первой в России привилась от чёрной оспы.

Слайд 7. Слайд с фамилиями врачей: Гассан Сулейманов. Владимир Фёдоров. Иван Ладный. Георгий Облапенко. Лев Ходакевич. Юрий Гендон. Геннадий Марченко. Юрий Рыкушин. Ярослав Селиванов. Анатолий Слепушкин. Людмила Чичерукина. Нелли Мальцева. Эмма Шелухина

Советские учёные впервые в мире завершили вакцинацию от оспы 1936 г. В 1958г. ВОЗ предоставила возможность советскому государству осуществлять проект ликвидации оспы во всём мире, **в одиночку**. Позднее присоединились лишь США. В 1980г. всё человечество было привито и избавлено от этой болезни.

Слайд 8. *Г.К. Жуков* «Народ, однажды переживший большие испытания, будет и впредь черпать силы в этой победе».

Слайд9. Укрепление государственного единства на Руси. *И.В. Грозный*

Слайд 10. *«*Нет выше чести, чем носить русский мундир*». М.И. Кутузов*

Слайд 11. *Сергей Прокудин – Горский*

Слайд 12. «Цветная фотография, единственный способ показать и доказать русской молодёжи всю мощь и значение, и величие России, а значит пробудить столь важное национальное сознание - это показать её красоты и богатства такими, какие они есть в натуре, т.е.в истинных цветах» пейзаж, его работа.

Слайд 13. *«*Действовать без размышлений – это явный проигрыш*» К.К. Рокоссовский*

Главное, чтобы мы знали, помнили и гордились историей своей страны, не превращались в Иванов, родства не помнящих, людей без убеждений и традиций.

2 Станция "Блиц-перестрелка".

Слайд 14. Отгадайте ребус. (картинка) Да, верно. «Блиц-перестрелка».

Слайд 15. Для выполнения задания необходимо быстро отвечать на поставленные вопросы. Если ответы верные, на нашем игровом поле (мишень) зажгутся огоньки.

1. Любит Родину. (Патриот)
2. Главная песня страны. (Гимн)
3. Что принимают новобранцы в начале службы в армии? (присягу)
4. Утренняя команда. (Подъем)
5. Доклад генералу. (Раппорт)
6. Главный казак. (Атаман)
7. Казачий плащ (Бурка)
8. Пулемет на конной тяге. (Тачанка)
9. На плечах военного. (Погоны)

10. Три взвода. (Рота)

11. Гарнизонная площадь. (Плац)

12. Дверь танка. (Люк)

13. Самый главный в ВМФ. (Адмирал)

14. Рядовой по-морскому (Матрос)

15. Гараж для самолёта. (Ангар)

16. Что есть у дерева и у винтовки (ствол)

17. "Банзай!" по-русски. ("Ура!")

Вы ответили на большинство ответов правильно и смогли выбить достаточно мишеней, по результатам прохождения этапа вы получаете пазл и новую подсказку на дне этой башни из стаканов. Итак, следующий этап-Шифровка.

Команда получает письмо сшифровкой: 17, 6, 18, 6, 14, 10, 18, 10, 6, но пока не могут его прочесть без ключа.

Слайд 16.

3 станция «Дешифровщик».

«У солдата глаз остёр, ум хитёр, отличный слух и охотничий нюх!»-гласит русская народная пословица. Когда разведчики добывают важную информацию, он отправляют её командованию, а там уже расшифровкой донесения занимаются дешифровщики.

Для этого, сперва мы должны расшифровать подсказку, которая приведёт нас к ключу. Готовы? Тогда начали! Отряд получает по первой подсказке - ребусу. (Слово - *картина*. За картиной на стене команда находит конверт с алфавитом).

Вы нашли ключ-алфавит и теперь можете дешифровать слово! Игроки соотносят полученные цифры с буквами алфавита и получают слово– ПЕРЕМИРИЕ 17(П) – 6(Е) 18(Р) – 6(Е) – 14(М) – 10(И) – 18(Р) – 10 (И) 6 (Е)

Я попрошу прочитать шифр! А теперь постарайтесь дать определение этому понятию - перемирие.

Перемирие — временное прекращение военных действий по соглашению воюющих сторон на всей территории военных действий или на отдельном её

участке. Чем же занимались солдаты в это время? Помогали эвакуировать с поля боя раненых, хоронили убитых, писали письма домой.

Слайд 17. *4 станция"Письмо потомкам*".

Уважаемы участники квеста! Напишите на этих листах послание себе в будущее, что важно для Вас сейчас и что, по Вашему мнению, может оказаться важным через некоторое время.

Творческое задание по оформлению писем-уголков.

Игроки по желанию читают свои письма

По результатам прохождения этапа - получают **пазл.**

Мы Землю оставляем вам в наследство,

Мы уходя вам завещаем жить,

И обещайте, что по веленью сердца

Отчизну будете вы всей душой любить!

Слайд 18. *5 станция "Солдат будущего"*

Для выполнения этого задания вам необходимо подумать и решить, какое качество может олицетворять тот или иной предмет военного обмундирования.

ЗАДАНИЕ-БОНУС НА ЗНАНИЯ

Команда выбирает одного участника. За 1 минуту нужно правильно сформулировать 3 пословицы о Родине. Но внимание, все слова заменены на антонимы.

Выполнение условий бонусного этапа дает возможность исправить одну ошибку (на листах набраны пословицы перевёртыши).

1.Чужбина - отец, не умей за него полежать. (Родина - мать, умей за неё постоять).

2.У себя плохо, а в гостях – хуже. (В гостях - хорошо, а дома - лучше).

3. Много у зверей мачех, много и чужбин. (Одна у человека мать, одна у него и Родина)

Подсказки от команды запрещены.

Далее отряд собирается весь пазл КОМПАС с зашифрованным посылом на будущее.

Закончилось ваше путешествие, друзья!

Мне хочется, чтобы вы уважали свою культуру, знали свою историю и чувствовало себя неразрывным звеном исторической цепи.

Компас - символ поиска своего пути, смысла и места в жизни. Образ символизировал постоянное движение вперед, навстречу своим целям и желаниям, свободный выбор. Это знак того, что человек в своей жизни делает только то, что хочет, а его желания всегда истинны. Мы верим, что наш «наказ потомкам» будет услышан. Ведь эти загадочные потомки – ни кто иной, как мы с вами, спустя 20 лет.

Видеоряд красот России под песню Любэ «За тебя, Родина-мать»

Слайд 19. Нам нужен мир на голубой планете.

Его хотят и взрослые и дети.

Нам хочется, проснувшись на рассвете

Не вспоминать, не думать о войне.

Нам нужен мир, чтоб строить города,

Сажать деревья и работать в поле.

Его хотят все люди доброй воли.

Нам нужен мир навеки! Навсегда!

Слайд 20.

Рефлексия. Участники делятся своими впечатлениями от квест-игры.


5
6
7
8
9
5 6 7 8 9 10 9 8 7 6 5
9
8
7
6
5


NW
W
N
SW
NE
S
E
SE
280
260
240
220
200
180
160
140
120
100
80
60
40
20