



ПЕРВЫЕ В РОСТОВЕ



ДЕТСКАЯ ЭКСКУРСИЯ-КВЕСТ ПО НАБЕРЕЖНОЙ ДОНА



Квест для детей – что это такое?

Квест – это развлекательная игра, в которой участники проходят по запланированному маршруту, решают различные задачи и узнают много нового.

Ну что, интересно? Тогда начинаем



Мы прогуляемся по красивой набережной Ростова-на-Дону. Пройдём там, где ходили М. Шолохов и М. Горький. Посмотрим на Тихий Дон, по которому когда то лихо скользили казачьи челны удалых разинцев. Отсюда уходил в свои первые походы молодой офицер Фёдор Ушаков, будущий непобедимый адмирал. Увидим Зеленый остров, на котором по легенде в прошлом веке разбилась летающая тарелка. Поднимемся на Ворошиловский мост и забьем память своих смартфонов классными фотками. Весело проведем время, прокачаем свои навыки, знания, креативность и сообразительность. И узнаем, кем же мы стали!

Целевая аудитория: Деффчонки и мальчишки от 12 лет, а также их родители.

Длина маршрута: 1.2 км.

Время прохождения: (+ -) 1.5 часа.

Количество участников: По решению организаторов.

Место: г. Ростов-на-Дону, городская набережная.

А подробнее о квесте на следующей страничке

ключевые особенности и полезность данного квеста



- Игра ориентирована на прокачку умений общаться в команде, логически мыслить, достигать цели, узнавать новое.
- Состоит из 15 заданий на логику, внимательность, креативность и сообразительность. Умение решать подобные задания необходимо для участия в различных конкурсах, например в «Большой перемене».
- Квест развивает такие качества, как: стремление к победе, умение запоминать, думать, решать, фантазировать и веселиться.
- Место проведения совершенно безопасно. Квест проходит на набережной, в пешеходной зоне.
- Простота организации. Этот квест не требует участия крутых игротехников или программного обеспечения. Его могут организовать даже родители или преподаватели. Количество организаторов порядка 3 человек.
- Игру планируется проводить совместно с «Движением первых» для того, чтобы в игровой форме познакомить детей с движением.

А как реализуется квест, вы узнаете на следующей страничке

Механика реализации квеста



Общие правила

- ➔ Квест имеет линейную структуру. Это значит, что участники выполнив одно задание переходят к следующему, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.
- ➔ Участники игры разгадывают загадки, часть из которых они находят в указанных местах, часть из которых им выдаёт организатор игры.
- ➔ Квест может быть как командный, так и индивидуальный.
- ➔ В квесте предусмотрено ограничение времени на прохождение заданий.
- ➔ За успешное выполнение задания, команда или игрок получают баллы.

Порядок проведения

- ➔ Вступительное слово ведущего, где он старается заинтересовать, заинтриговать, и направить внимание детей на предстоящую игру.
- ➔ Распределение на команды, знакомство с правилами.
- ➔ Прохождение основных этапов игрового маршрута.
- ➔ Подведение итогов, обмен мнениями, фотосессия, награждение.

А все детали маршрута, вы узнаете на следующей страничке

Типы заданий

В квесте используются следующие типы заданий:

- Логические. (задание, где в неявном виде подсказка присутствует в вопросе)
- Поисковые. (нужно найти предмет, чем-то отличный от похожих)
- Олимпийка. (задание, когда из двух слов надо сделать третье.)
- Ребусы. (головоломка, в которой используются картинки, символы и буквы)
- Шифры. (задание, где нужно разгадать секретный код)
- Пазлы. (задание, где нужно составить фигуру из множества её фрагментов)
- Лжецы и рыцари. (сюжетная, логическая головоломка)
- Визуалки. (задание на визуальную внимательность)



Примеры некоторых заданий из квеста смотрите на следующих страничках

Логические

➡ Мы начинаем наше путешествие по набережной от памятника М.А. Шолохову.
(Великому русскому писателю, лауреату Нобелевской премии).

Вопрос от ведущего: «Нескольким писателям из России была присуждена Нобелевская премия. Каким по счету из них стал М.А. Шолохов? Ответ найдете, поднимаясь и считая»

Ответ: 3.

Подсказка: подсчитать ступеньки.

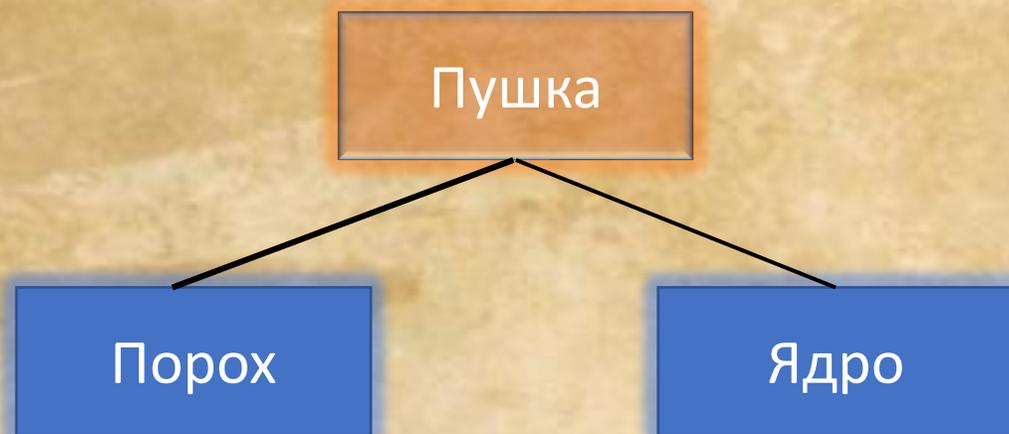


Олимпиада

➔ В предыдущих заданиях участники получили кодовые слова «порох» и «ядро». Ведущий дает игрокам задание. Они должны вписать полученные кодовые слова в таблицу и догадаться, какое слово их объединяет.

Ответ: Пушка.

Участники идут вперед по маршруту и находят пушку.



Ребус

➡ Разгадать ребус.



Ответ: журавли.

Нужно идти вперед и найти «журавлей» на маршруте.

Шифр

➔ Здесь зашифрованы два имени. Нужно их отгадать и найти следующее место на маршруте.

$11 - 9 = 4$ ч	$3 + 9 = 10$ ф	$3 + 8 = 16$ й	$7 - 1 = 6$ г	$17 - 13 = 6$ ц	$20 - 8 = 12$ р	$7 + 2 = 12$ й	$4 - 3 = 1$ и	$14 - 8 = 6$ г	$20 - 17 = 8$ ю	$5 + 4 = 5$ д	$20 - 16 = 8$ ж	
$14 + 1 = 15$ о	$11 + 6 = 16$ э	$11 + 6 = 17$ р	$7 + 8 = 14$ ш	$18 - 7 = 11$ и	$13 - 9 = 6$ й	$12 - 3 = 11$ р	$15 - 2 = 9$ ц	$18 + 2 = 20$ й	$18 - 10 = 8$ а	$12 - 9 = 5$ и	$17 - 14 = 4$ й	
$2 + 7 = 4$ к	$5 - 4 = 1$ к	$19 - 7 = 9$ ч	$19 - 8 = 14$ ё	$7 + 8 = 12$ а	$1 + 13 = 14$ с	$16 + 4 = 17$ п	$5 + 9 = 17$ р	$14 - 8 = 6$ и	$4 - 1 = 8$ з	$6 + 7 = 9$ и	$16 - 11 = 5$ н	$1 + 8 = 4$ у
	$5 + 8 = 13$ ь	$20 - 9 = 12$ т	$12 + 8 = 17$ п	$16 + 4 = 16$ д	$13 - 3 = 10$ я	$6 + 10 = 12$ к	$13 - 6 = 10$ с	$14 - 7 = 6$ р				

Ответ: Григорий, Акси́нья.

Подсказка: внимательно смотреть на правильность вычислений.

Пазл

- ➔ Композиция «Механический гармонист». Ведущий говорит, что этот робот случайно разорвал текст с песней и участникам нужно склеить его заново, что бы узнать дальнейший путь. Реквизитом будет лист с текстом подсказки, разрезанный в разных направлениях. Что то, типа пазла.

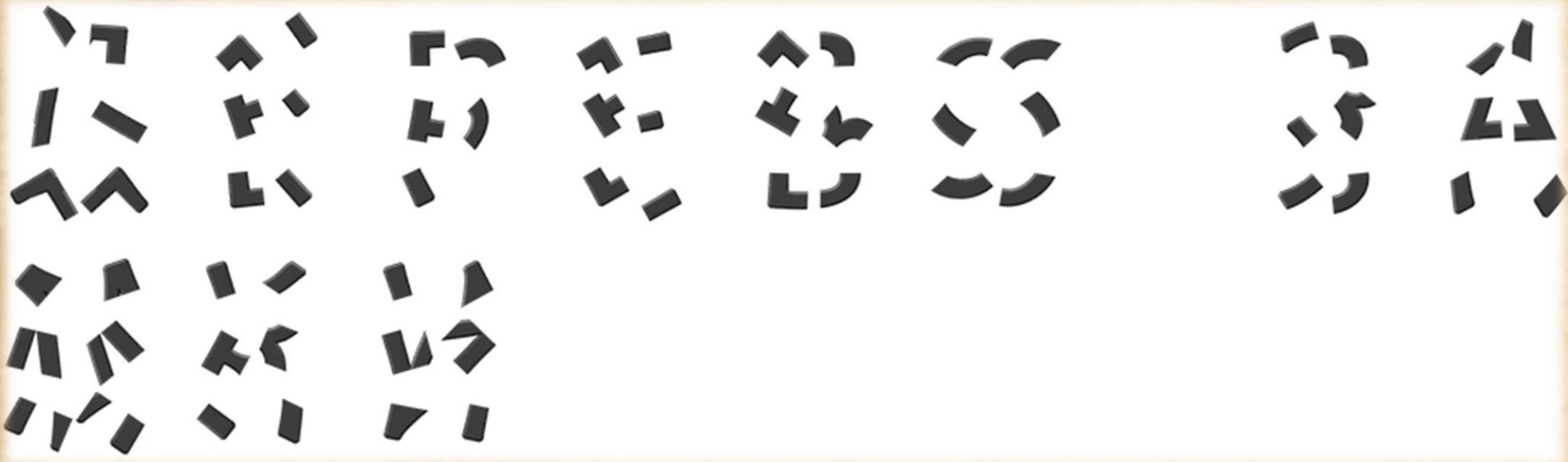


(текст подсказки: под напевы балалайки, под рубахой пряча шрам, Дед Щукарь расскажет байки, что же дальше делать нам)

Участники должны догадаться, что следующее задание находится возле памятника хитрому Деду Щукарю.

Визуалка

➔ Посмотреть внимательно и разгадать подсказку.



Ответ: дерево замки.

Участники ищут дерево с замками.

Поисковые

➔ Участники находят «дерево с замками» по подсказке из предыдущего задания.

На дерево организаторы вешают замок в **форме сердца**, чем то отличающийся от остальных, что бы участники смогли его выделить и найти. Например, на нем написана дата прохождения квеста или еще какой-нибудь маркер.

Подсказка: ведущий может говорить участникам, например «холодно» или «горячо».

Ребята находят этот замок и получают от ведущего код-слово - «индустрия» и подсказку: «форму замка с индустрией смешай, путь свой дальнейший скорее узнай».

Игроки должны быстро догадаться, о чем идет речь. Композиция «индустриальное сердце» находится совсем рядом, в 3-х метрах и ее видно.



Флешмоб (финал квеста)

В конце маршрута участники получают последнее задание. Нужно надуть воздушные шарики с символикой «первых» (или получить готовые) и раздать шарики прохожим. И конечно, сделать любимые, общие фото).

Потом, участникам дарят майки с логотипом «Движения первых» и объявляют, что сегодня все стали ПЕРВЫМИ!!

А все задания квеста можно скачать по QR-коду или в приложении



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ
СЛУСНРО ЗУ РЦНІАІУННЕ



Приложение



Задание 1

Мы начинаем наше путешествие по набережной от памятника М.А. Шолохову. (Великому русскому писателю, лауреату Нобелевской премии).

Вопрос от ведущего: «Нескольким писателям из России была присуждена Нобелевская премия. Каким по счету из них стал М.А. Шолохов? Ответ найдете, поднимаясь и считая»

Ответ: 3.

Подсказка: подсчитать ступеньки.

После ответа, игроки получают код-слово 1 «порох», и задание - найти кафе с цифрами в названии.

Задание 2

Участники чуть проходят вперед и видят кафе «5642». (На этом месте было здание союза художников, где бывали поэт и бард В. Высоцкий и один из маршалов победы Н. Огарков. А по городской легенде, под зданием есть спуск в пещеру, где налетчики прятали добычу.).

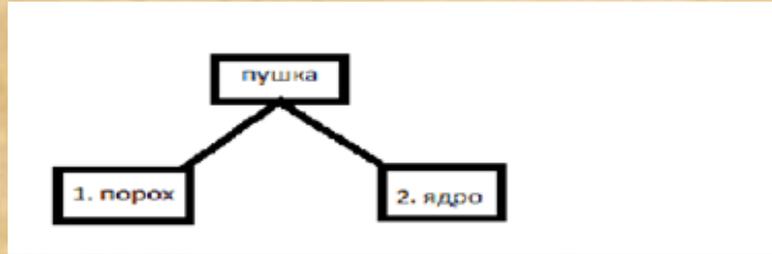
Ведущий задаёт загадку: «Когда-то здесь бурлила огненная лава. Сейчас же дуют леденящие ветра. В синь небосвода упираясь величаво, стоит Европы высочайшая гора. О какой горе идет речь и какая её высота?» Ответ: Эльбрус, высота 5642 метра. Подсказка: самая известная гора в России, а высота указана в названии кафе. После ответа, игроки получают код-слово 2 «ядро»



Задание 3 **Объект: Пушка.** (универсальная малая пушка русского типа, могла стоять на кораблях или на лафете, как на фото. Стреляла как ядрами, так и картечью. Такие пушки применялись довольно долго, до появления примерно в 1840 годах пушек с нарезными стволами)



Ведущий дает игрокам задание. Они должны вписать полученные кодовые слова 1 и 2 в таблицу и догадаться, какое слово их объединяет. Ответ: Пушка.



Участники идут вперед по маршруту и находят пушку. Теперь они должны найти задание. Подсказка: куда заряжают порох и ядра? В ствол, там и лежит следующее задание – найти самую известную Ростовчанку.



Задание 4

Памятник «Ростовчанка». (Скульптура «Ростовчанка» появилась на набережной Ростова-на-Дону в 1984 году. Этот образ наших девушек создал заслуженный художник РФ Анатолий Скнарин. По замыслу автора, скульптура представляет собой российскую Афродиту, появившуюся не из морской пены, а из вод Батюшки-Дона.)

Участники нашли «Ростовчанку» и должны расшифровать код 54,28,310,48,12,25,24,93,412.

Ответ: гармонист.

Подсказка: В тексте стиха, первая цифра кода указывает номер строки, вторая указывает букву по счету от начала строки. Нужно найти «гармониста» на маршруте.

Задание 5

Композиция «Механический гармонист». (создатель композиции пожелал остаться неизвестным. Одна из первых российских скульптур в стиле техно-арт, удостоенных нескольких международных премий).

Ведущий говорит, что этот робот случайно разорвал текст с песней и участникам нужно склеить его заново, что бы узнать дальнейший путь. Реквизитом будет лист с текстом подсказки, разрезанный в разных направлениях. Что то, типа пазла. (текст подсказки: *под напевы балалайки, под рубахой пряча шрам, Дед Щукарь расскажет байки, что же дальше делать нам*)

Участники должны догадаться, что следующее задание находится возле памятника хитрому Деду Щукарю.

Задание 6

Памятник «Дед Щукарь». (дед Щукарь – едва ли не самый известный и любимый персонаж М.А Шолохова. Всё весёлое, простое, и в то же время мудрое в казачьем народе воплощено в образе Щукаря. Дед Щукарь как будто живой, смотрит на нас и рассказывает одну из своих поучительных историй).

Ведущий говорит, что возле памятника их ждут два агента икс. Он объясняет, что один из агентов **всегда** говорит правду, другой **всегда** лжет.

Участникам нужно с помощью **одного единственного вопроса**, заданного агентам, узнать кто из них лжец, а кто правдивец.

Ответ: Например, они могут спросить $2 \times 2 = 4$? Или столица России- Москва? Лжец всегда скажет нет, а правдивец всегда скажет да.

Подсказка. Если участники не понимают суть задания, ведущий рассказывает им про логику игры в лжецов и рыцарей. От агента они получают ребус с подсказкой дальнейшего пути.



Задание 7

Разгадать ребус. Ответ: журавли.

Нужно идти вперед и найти «журавлей» на маршруте.



Задание 8

Участники находят композицию «журавли». (Композиция является символом любви и верности, это один из символов нашей Родины. Это чудо сделал сварщик-художник Александр Момот в 1986 году. Помимо красоты, композиция уникальна и в том, что сейчас уже не существует такой специальности – «сварщик-художник». А очень, очень жаль...)

Ведущий говорит, что бы все внимательно посмотрели на скульптуру, а потом задает загадку. «Летела стая журавлей: один журавль впереди, а два позади, один позади, а два впереди; один журавль между двумя и три в ряд. Сколько было всего журавлей?»

Ответ:3.

Ведущий специально обращает внимание участников на скульптуру из 2 птиц, чтобы их дополнительно запутать.

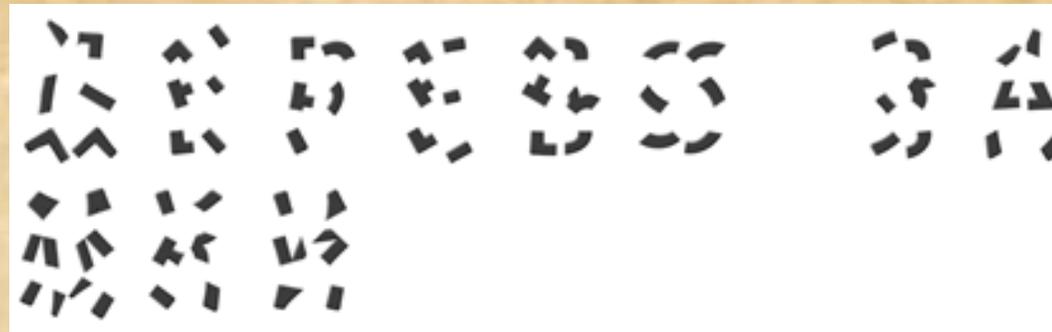
Участники, разгадав загадку, получают новую задачу.



Задание 9

Разгадать подсказку. Ответ: дерево замки.

Участники ищут дерево с замками.





Задание 10

Участники находят «дерево с замками» (на Руси была традиция, вешать замок на ветку дерева, перед входом молодых в избу. Когда вошли, замок закрывали и ключ выкидывали. Потом замок был как бы талисманом. А мне нравится такая традиция)

На дерево организаторы вешают замок в форме сердца, чем-то отличающийся от остальных, что бы участники смогли его выделить. Например, на нем написана дата прохождения квеста.

Участники должны найти этот замок и получают от ведущего код-слово - «индустрия» и подсказку: «форму замка с индустрией смешай, путь свой дальнейший скорее узнай»

Подсказка: ведущий может говорить участникам, например «холодно» или «горячо».

Участники должны быстро догадаться, о чем идет речь. Композиция «индустриальное сердце» находится совсем рядом, в 3-х метрах и ее видно.



Задание 11

Композиция «индустриальное сердце» (Создана ростовскими учеными для демонстрации на XI Международном инвестиционном форуме «Сочи – 2012». Она показала научный потенциал Ростовской области, отработав без сбоев весь положенный срок. Композиция стала культовой среди поклонников стимпанка, и является своеобразным эталоном инженерного креатива).

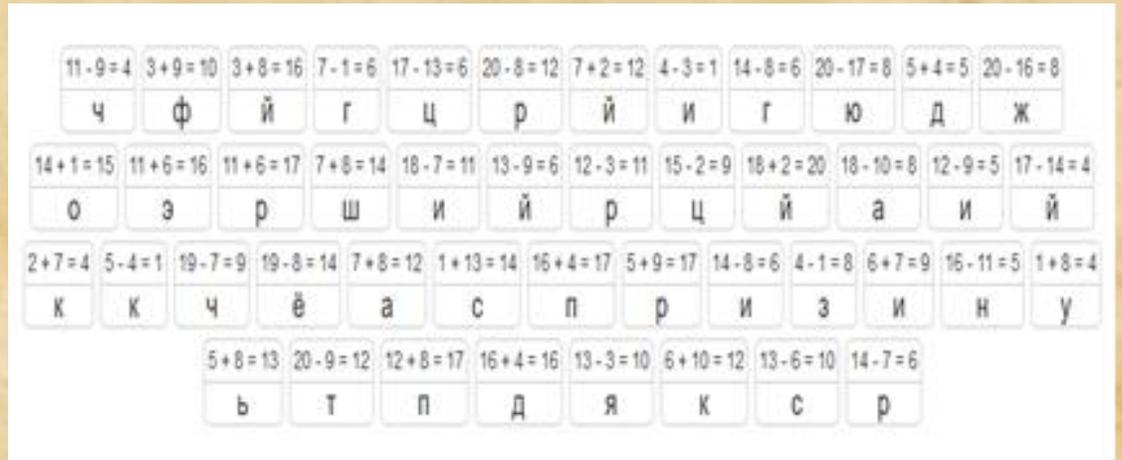
Ведущий говорит, что нужно немного отдохнуть и придумать что-нибудь смешное и креативное. Нужно внимательно посмотреть на «индустриальное сердце» и на время предложить как можно больше сценариев использования этого устройства или его частей. После этого этапа, участники получают новую загадку.

Задание 12

Здесь зашифрованы два имени. Нужно их отгадать и найти следующее место на маршруте. Ответ:

Григорий Аксинья

Подсказка: внимательно смотреть на правильность вычислений.



Задание 13

Памятник «Григорий и Аксинья» (Работа скульптура Сергея Олешни, создана по мотивам романа М.

Шолохова «Тихий Дон» и установлена в 2013 году. Всемирно известные герои, всемирно известного произведения, за которое М. Шолохов получил Нобелевскую премию).

Участники не спеша идут вперед и находят памятник «Григорий и Аксинья».

Ведущий дает им задание разгадать ребус.

Ответ: лифт





Задание 14

Ворошиловский мост (построен в 1965 году. Один из самых инновационных мостов своего времени. К примеру, это первый мост в мире, где использовались клеевые стыки. Сейчас эта технология стала обычным делом. Мост полностью перестроен в 2014 году, и является настоящей жемчужиной Ростова.)

Лифт находится совсем рядом, впереди. Ведущий говорит, что нужно подняться на лифте на Ворошиловский мост, сделать несколько красивых фотографий на память и получить последнее задание.

Задание 15

В конце маршрута участники получают последнее задание. Нужно надуть воздушные шары с символикой «первых» (или получить готовые) и раздать шары прохожим. И конечно, сделать любимые, общие фото). Потом, участникам дарят майки с логотипом «Движения первых» и объявляют, что сегодня все стали ПЕРВЫМИ!!