

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ
в литературной игре-«бродилке» (квесте) по сказкам А.С. Пушкина*

«ЧТО ЗА ПРЕЛЕСТЬ ЭТИ СКАЗКИ!»

* сказки А.С. Пушкина, на которых построен квест:

- 1) вступление к поэме «Руслан и Людмила» — (У Лукоморья дуб зелёный...)
- 2) «Сказка о рыбаке и рыбке»
- 3) «О мертвой царевне и семи богатырях»,
- 4) «Сказка о царе Салтане...».

УЧАСТНИКИ: 3 команды по 10-15 учащихся 5-6 классов.

КЛЮЧ — конверт с ребусом-загадкой для поиска пунктов маршрута команды

ПРОТОКОЛЬНЫЙ ЛИСТ — это лист для заполнения проводниками баллов, набранных командой за выполнение задания на пунктах маршрута.

БОНУС — плата за подсказку.

ПРОВОДНИК — человек у скульптуры, у которого нужно получить задание и ключ.

Игра проходит на набережной Онежского озера, на территории «Музея современной скульптуры под открытым небом». Скульптуры - это пункты маршрута.

Команды в 15.00 собираются у памятника Петру I на набережной Онежского озера. Это старт игры. Здесь проходит жеребьёвка, где каждая команда получает порядковый номер и конверт с ключом для нахождения первого пункта маршрута.

Каждая команда на старте ещё получает бонусы, которые сможет использовать при затруднениях в игре, обменяв их у проводника на подсказку. Подсказки не действуют на выполнение задания, только - для разгадывания ключа. Каждый бонус - это плюс один балл к набранным за правильные ответы, поэтому команде следует беречь бонусы. Неиспользованные командой к концу игры бонусы приплюсовываются к итоговому баллу игры команды, увеличивая набранные баллы.

Где расположен Финиш квеста — игроки должны узнать самостоятельно. На финише учитывается большее количество набранных командой баллов, а не скорость передвижения. Все команды двигаются разными маршрутами, выполняя одни и те же задания на пунктах.

Максимальное время движения команды по всему маршруту игры – 1 час. 20 мин. (с 15.00 до 16.20).

Задания команды получают у проводников на каждом пункте маршрута. На решение одного задания отводится 5 минут. Только после выполнения задания или по истечению времени на его решение – команда получает следующий ключ для движения дальше. Проводник должен обязательно внести количество баллов, заработанных командой за решение задания в протокольный лист.

Команды по итогам игры награждаются коллективной грамотой за 1,2 и 3 место и призом.

Желаем удачи!