

# «ШАГНУВШИЙ В БЕССМЕРТИЕ»

Квест-игра, посвященная подвигу героя Советского Союза -  
Александра Матросова



В городе Великие Луки ведётся большая работа по патриотическому и духовно-нравственному воспитанию молодёжи. Патриотическое воспитание это целенаправленная деятельность по формированию у молодежи высокого патриотического сознания, чувства преданности Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга.

Воспитание чувства патриотизма довольно-таки сложный и длительный процесс, он требует большой личной убеждённости и вдохновения.

Квест-игра «Шагнувший в бессмертие», проводимая в г. Великие Луки 15 февраля 2023 года, была заряжена на благоприятный исход игры, которая поможет подрастающему поколению сформировать гражданско-патриотическое мировоззрение и повысит историческую грамотность.



**«Историческое значение каждого русского великого человека измеряется его заслугами родине, его человеческое достоинство — силу его патриотизма.»**



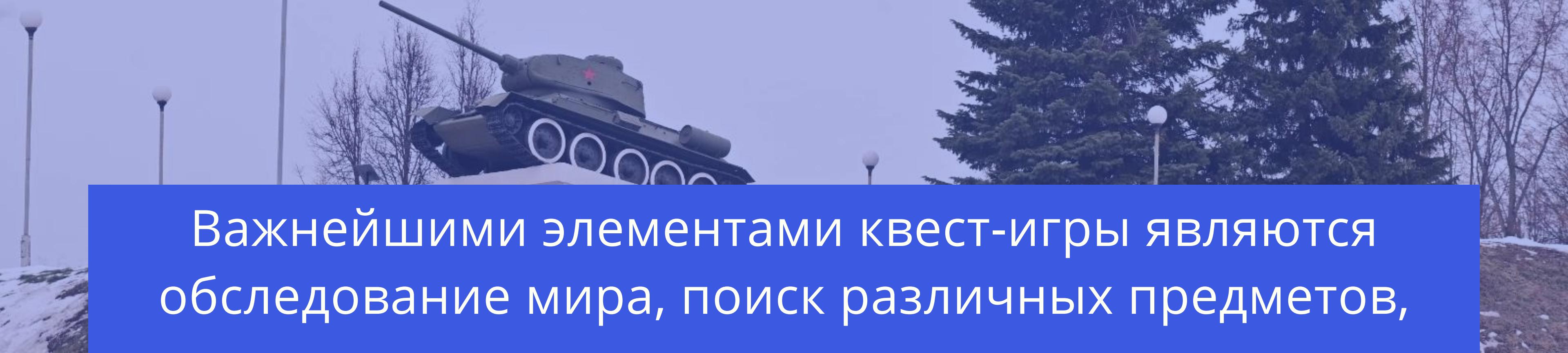
## **ЦЕЛЬ:**

Формирование нравственно-патриотического воспитания, уважительного отношения к истории героев своего региона у студентов средних профессиональных и высших учебных заведений г. Великие Луки

## **ЗАДАЧИ:**

1. Сохранить историческую память о герое Великой Отечественной войны
2. Содействовать воспитанию гражданско-патриотического чувства у современной молодежи
3. Сформировать коммуникативные компетенции, умение работать команде
4. Развить наблюдательность, внимание, логическое мышление
5. Усилить уровень знаний молодежи в области истории подвига Александра Матросова





Важнейшими элементами квест-игры являются обследование мира, поиск различных предметов, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от участника умственных усилий.

Квест-игра «Шагнувший в бессмертие» состоит из 2-х блоков – спортивно-развлекательный и интеллектуальный.



Перед началом игры каждой команде были выданы маршрутный лист и карта местности, на которой определенными знаками были указаны точки расположения станций и дополнительных задачий.



# Станция №1 Дорогу осилит бегущий

КАЖДОЙ КОМАНДЕ ПО ПРИХОДУ НА СТАНЦИЮ НЕОБХОДИМО НА ВРЕМЯ НАДЕТЬ ЭКИПИРОВКУ СОЛДАТА, ВЗЯТЬ АВТОМАТ И ПРОБЕЖАТЬ ОПРЕДЕЛЕННУЮ ДИСТАНЦИЮ НА ВРЕМЯ, ПОСЛЕ ЧЕГО В РЕЖИМЕ «ЭСТАФЕТА» ПЕРЕДАТЬ ВСЮ ЭКИПИРОВКУ СЛЕДУЮЩЕМУ УЧАСТНИКУ КОМАНДЫ. ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ БАЛЛОВ КОМАНДЕ ПРЕДЛОЖЕНО СДЕЛАТЬ ФОТО ПО ПРИМЕРУ КАРТИНЫ А.ПАМФИЛОВА «ПОДВИГ АЛЕКСАНДР МАТРОСОВ»



№ 6



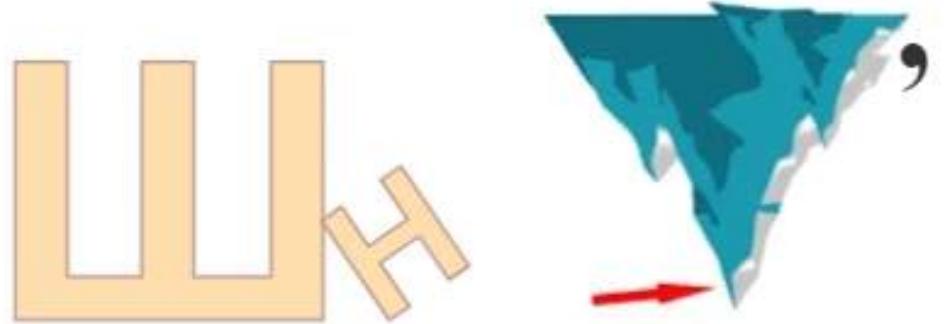
1,5,6,5,4



+Н



ЖР



## Станция №2 «Изучить – ключ добыть»

НА ДЕРЕВЬЯХ В ПАРКОВОЙ ЗОНЕ, В ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ, РАЗВЕШАНЫ РЕБУСЫ С ЗАШИФРОВАННЫМИ СЛОВАМИ, ПРИУРОЧЕННЫМИ К АЛЕКСАНДРУ МАТРОСОВУ. КОМАНДЕ НЕОБХОДИМО ОТСКАНИРОВАТЬ QR-КОД У СУДЬИ СТАНЦИИ, ОТКРЫТЬ ССЫЛКУ GOOGLE-ОТВЕТОВ И ПО ПОРЯДКУ ОТ 1 ДО 10 ЗАНЕСТИ ОТВЕТЫ.

# Станция №3 «Сапер ошибается однажды»

**КАЖДОМУ УЧАСТНИКУ КОМАНДЫ  
НЕОБХОДИМО ПОСТРОИТЬ  
БЕЗОПАСНЫЙ МАРШРУТ, ЧТОБЫ  
ПРОЙТИ ПО МИННОМУ ПОЛЮ, НЕ  
ПОДОРВАВШИСЬ НА БОМБЕ.**

**УЧАСТНИКИ СТАРТУЮТ ПО ОЧЕРЕДИ, В  
СЛУЧАЕ ОШИБКИ ВЫ ВОЗВРАЩАЕТЕСЬ  
НА ИСХОДНУЮ ПОЗИЦИЮ, ПОСЛЕ  
ЧЕГО СТАРТУЕТ СЛЕДУЮЩИЙ  
УЧАСТНИК. МАРШРУТ НЕОБХОДИМО  
ЗАПОМНИТЬ, ТАК КАК КАЖДЫЙ  
УЧАСТНИК ДОЛЖЕН ВЫЙТИ ИЗ ЗОНЫ  
МИННОГО ПОЛЯ.**



## Станция №4 «Без песен на войне – труднее вдвойне»



НА ДАННОЙ СТАНЦИИ СУДЬЯ ВКЛЮЧАЕТ МЕЛОДИИ ИЗВЕСТНЫХ ВОЕННЫХ ПЕСЕН. УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ОТГАДАТЬ, ЧТО ЭТО ЗА ПЕСНЯ

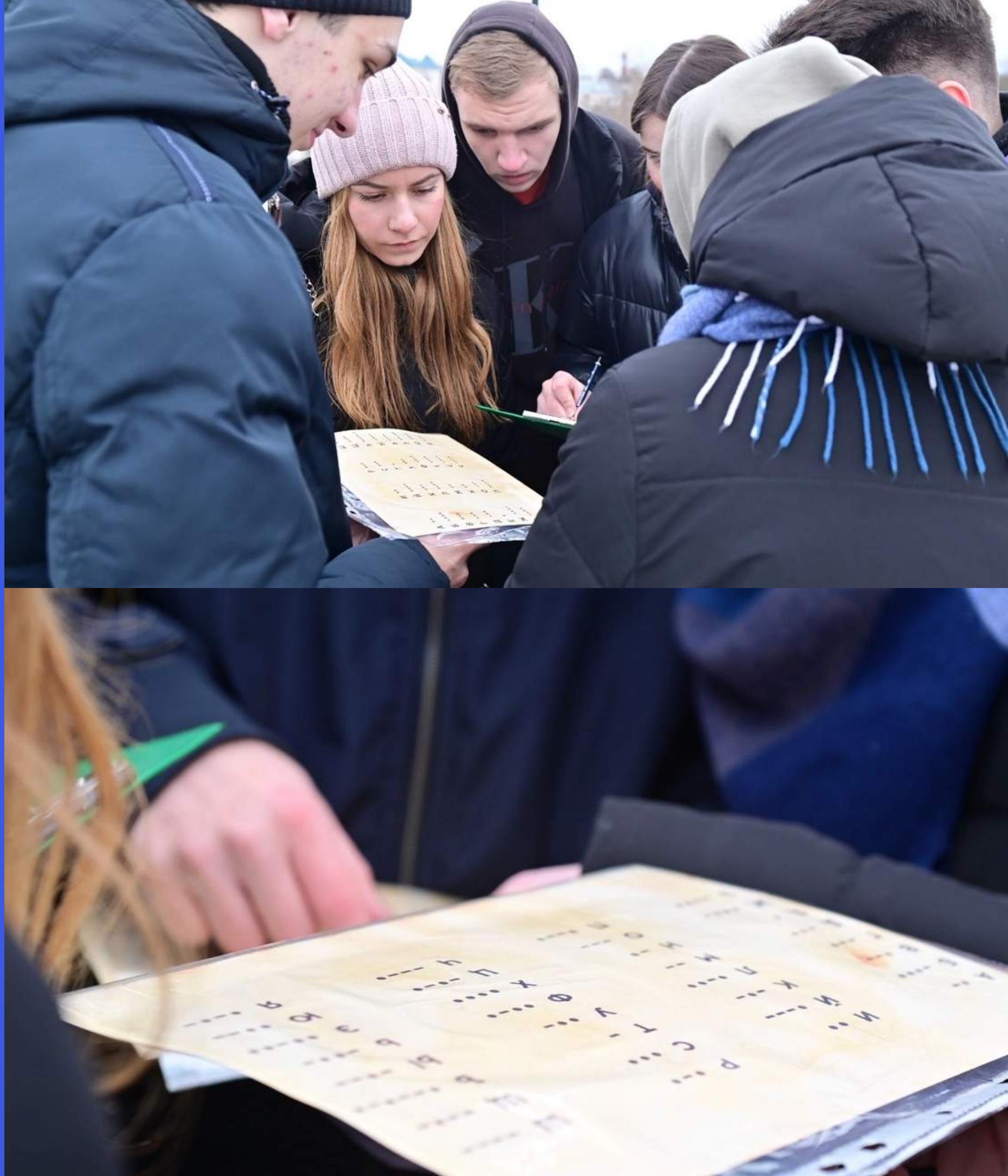
### ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПЕСНИ:

1. З ТАНКИСТА
2. В ЗЕМЛЯНКЕ
3. ЖУРАВЛИ
4. ОТ ГЕРОЕВ БЫЛЫХ ВРЕМЕН
5. ОФИЦЕРЫ
6. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ
7. ПУТЬ ДОРОЖКА ФРОНТОВАЯ
8. РУССКИЙ ПАРЕНЬ
9. С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА
10. СИНИЙ ПЛАТОЧЕК
11. СМУГЛЯНКА
12. ТЕМНАЯ НОЧЬ
13. ТУЧИ В ГОЛУБОМ
14. ЭХ ДОРОГИ



## Станция №5 «Шифровальная служба»

УЧАСТНИКАМ ВЫДАЕТСЯ АЗБУКА МОРЗЕ И ЗАШИФРОВАННЫЙ ТЕКСТ, ПОСВЯЩЕННЫЙ ПОДВИГУ АЛЕКСАНДРА МАТРОСОВА. ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ РАСШИФРОВАТЬ ТЕКСТ С ПОМОЩЬЮ АЗБУКИ МОРЗЕ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК КОМАНДА ОТГАДАЛА - КОМАНДИР ГРОМКО И ЧЕТКО ДОЛЖЕН ПРОИЗНЕСТИ ПОЛУЧЕННЫЙ ТЕКСТ.



## Станция №6 «Хороший связист приносит правду»

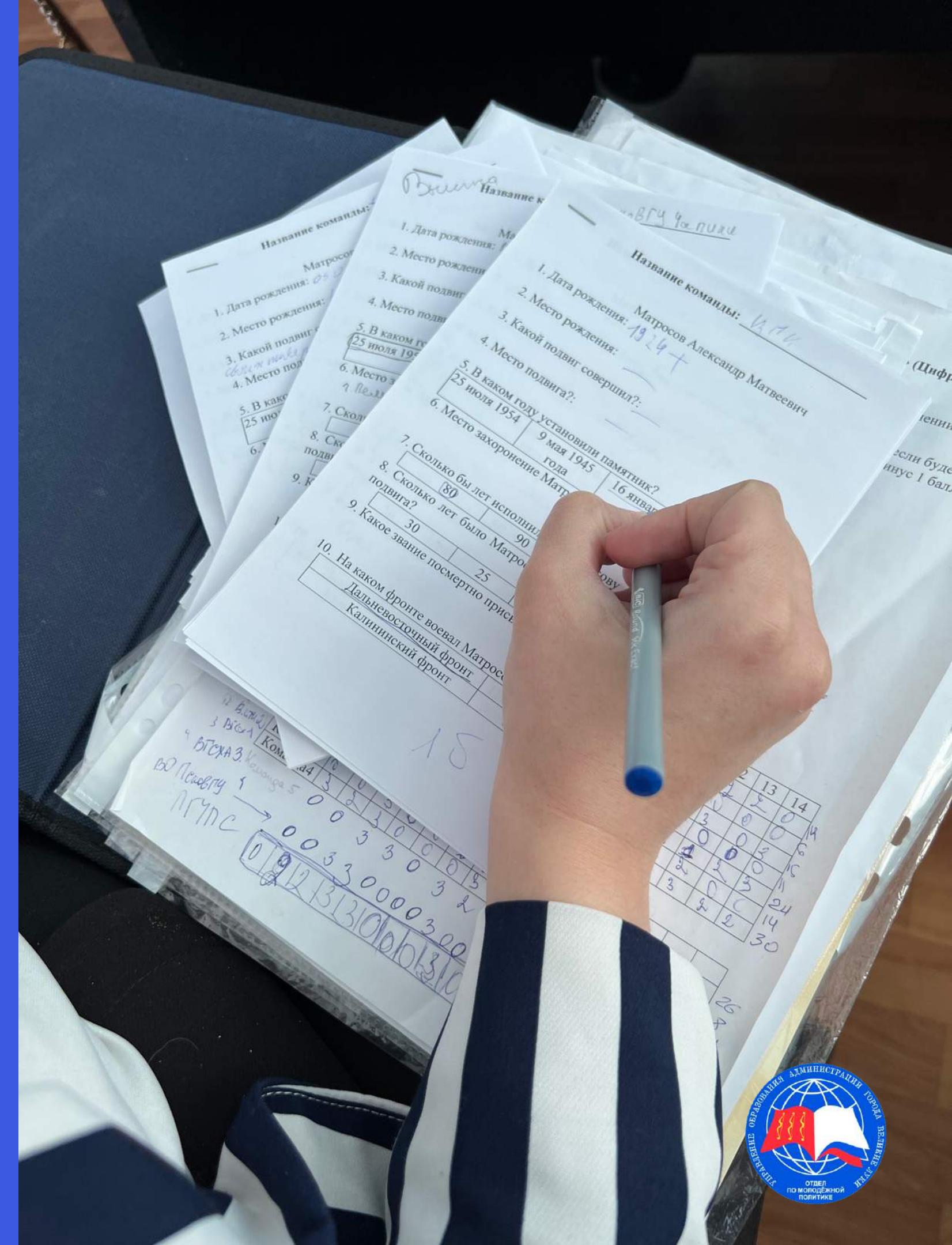


**ОСНОВА – ВСЕМ ИЗВЕСТНАЯ ИГРА «СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕФОН». ПО ТАКОЙ КОНЦЕПЦИИ И СТРОИТСЯ ДАННАЯ СТАНЦИЯ. КОМАНДА СТАНОВИТСЯ В ШЕРЕНГУ, ПОСЛЕ ЧЕГО СУДЬЯ ГОВОРИТ ЧАСТЬ ФАКТА ТИХО НА УХО, А РЕБЯТА ПЕРЕДАЮТ ЕГО ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА, ПОСЛЕДНИЙ ЗАПИСЫВАЕТ ФАКТ ПОЛНОСТЬЮ ТАК, КАК ОН ЕГО УСЛЫШАЛ И ВОСПРОИЗВОДИТ ГРОМКО И ЧЕТКО.**



# Станция №7 «Информбюро»

КОМАНДЕ ВЫДАЕТСЯ ТЕСТ С  
ВОПРОСАМИ ПО ИСТОРИИ ЖИЗНИ И  
ПОДВИГА АЛЕКСАНДРА МАТРОСОВА.  
ЗАДАЧА КОМАНДЫ РЕШИТЬ ЕГО ЗА 10  
МИНУТ.





## Дополнительные задания

В КВЕСТ-ИГРЕ «ШАГНУВШИЙ В БЕССМЕРТИЕ» МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ. ДЛЯ ЭТОГО ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ЭТАПОВ КОМАНДА МОЖЕТ НАЙТИ БОНУСНЫЕ МЕСТА, КОТОРЫЕ ОТМЕЧЕНЫ КАРТЕ. НА НИХ СПРЯТАНЫ СЛОВА, ИЗ КОТОРЫХ В КОНЦЕ ИГРЫ НЕБХОДИМО СОСТАВИТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ПРИСЛАТЬ ИХ ОРГАНИЗАТОРАМ КВЕСТ-ИГРЫ.



Любая деятельность должна поощряться, особенно если она приносит победу. Это не только приятный бонус, но и стимул для повышения уровня знаний и навыков.

За участие в квест-игре «Шагнувший в бессмертие» было предусмотрено вручение дипломов и награждение памятными значками. За призовые места (1,2,3 место) команда награждалась памятными кружками, значками и дипломом.





МЫ ДОЛЖНЫ УЧИТЬ МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ ОТНОСИТЬСЯ ДРУГ К ДРУГУ, ИСТОРИИ РОДНОГО КРАЯ С ЛЮБОВЬЮ И УВАЖЕНИЕМ.

НЕОБХОДИМО ПРИВИВАТЬ ЧУВСТВО ГОРДОСТИ ЗА ТО, ЧТО МЫ ЖИВЁМ В ТАКОЙ ОГРОМНОЙ И БОГАТОЙ СТРАНЕ.

КВЕСТ-ИГРЫ - ОДНО ИЗ ИНТЕРЕСНЫХ СРЕДСТВ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ, САМОВОСПИТАНИЕ И САМОРАЗВИТИЕ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ КАК ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ, ФИЗИЧЕСКИ ЗДОРОВОЙ ЛИЧНОСТИ, ЛИЧНОСТИ С АКТИВНОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ПОЗИЦИЕЙ, И ЖЕЛАНИЕМ СОХРАНЯТЬ ПАМЯТЬ И БОГАТСТВО СВОЕГО ГОРОДА, СВОЕЙ СТРАНЫ.

