

## Номинация «Диалоговая площадка»



### **МИНСК – КУЛЬТУРНАЯ СТОЛИЦА** квест-игра

Автор-разработчик  
**Солтанова Ксения Викторовна,**  
методист учебно-методического кабинета

220006, г. Минск,  
пер. Полевой, 2а +37517-263-24-10  
Возраст учащихся 8-12 лет

Минск, 2023

## **Аннотация**

Методическая разработка содержит сценарий интерактивной квест-игры «Минск – культурная столица», пояснительную записку, дополнительный демонстрационный и раздаточный материал для проведения мероприятия, заключение.

Квест стал логическим продолжением серии мероприятий, приуроченных празднованию юбилея столицы, и прошел в форме познавательной экскурсии по городу.

Сценарий состоит из нескольких тематических «станций», каждая из которых по-своему способствует пополнению знаний учащихся в области военной истории, архитектуры, науки, искусства Беларуси, а также содействует усовершенствованию практических навыков конструктивной коммуникации и развитию творческого потенциала учащихся.

Материалы носят универсальный прикладной характер и могут быть использованы педагогическими работниками, воспитателями и культурными организаторами для организации образовательного процесса, а также досуга и занятости молодёжи в каникулярный период.

## Содержание

Пояснительная записка	4
Сценарий познавательной квест-игры «Минск – культурная столица»	6
Приложение 1 Карта достопримечательностей Минска	22
Приложение 2 Пазл «Герб Минска»	23
Приложение 3 Маршрутные листы	24
Заключение	27

## Пояснительная записка

Патриотизм представляет собой сложное и многогранное явление. Будучи одной из наиболее значимых ценностей общества, он интегрирует в себе социальные, политические, духовно-нравственные, культурные, исторические компоненты, в известной степени является естественным инстинктом самосохранения любой нации.

Детский возраст является наиболее оптимальным для системы гражданско-патриотического воспитания, так как это период самоутверждения, активного развития социальных интересов и жизненных идеалов.

Новое время требует от системы образования новых форм, методов и содержания гражданско-патриотического воспитания, адекватных современным социально-педагогическим реалиям. Появляется необходимость в деятельностном компоненте гражданско-патриотического воспитания. Только через активное вовлечение в социальную деятельность и сознательное участие в ней, через изменение образовательной среды и обогащение детского опыта можно успешно воздействовать на эмоциональные и нравственные сферы ребёнка, естественно и гармонично наполнить его мировоззрение нравственным содержанием, раскрыть новые грани окружающей действительности.

Особо хочется подчеркнуть, что в основе воспитания, а тем более – патриотического – лежит, прежде всего, воспитание чувств, источником которых является пережитая эмоция. Поэтому фактором развития патриотических чувств должна стать целенаправленно созданная ситуация, когда ребёнок переживает радость открытий, восхищение красотой природы, гордость за свою страну.

Квест-игра как одна из актуальных форм досуга, является эффективным инструментом воспитания патриотизма и гражданственности подрастающего поколения. Через активизацию познавательного интереса, сочетание исследовательской и игровой деятельности в квест-игре происходит приобщение учащихся к культурному наследию, истории, науке.

Квест «Минск – культурная столица» стал логическим продолжением серии мероприятий, приуроченных празднованию юбилея столицы, и прошёл в форме познавательной экскурсии по городу в рамках летней тематической смены в 2022 году. Важное преимущество мероприятия – большой охват целевой аудитории (10 отрядов по 15-20 воспитанников).

Сценарий состоит из нескольких тематических «станций», каждая из которых по-своему способствует пополнению знаний учащихся в области военной истории, архитектуры, науки, искусства Беларуси, а также содействует усовершенствованию практических навыков конструктивной коммуникации и развитию творческого потенциала учащихся.

**Цель:** приобщение учащихся к культурному наследию, активизация познавательной деятельности учащихся в области культуры, литературы и искусства.

**Оборудование:** звуковоспроизводящая аппаратура, микрофон, планшет, пластиковые бэйджики с названиями станций, сигнальные конусы, двухсторонний скотч, ножницы, пазлы герба Минска, столы (9 шт.), карты маршрутов, костюмы героев (Экскурсовод, Учёный, Спортсмен, Ботаник, Лиса, Грязнуля, Скорина, Солдат, Художник, Фокусник).

**Особые условия:** Мероприятие проходит в форме экскурсии по городу Минску. Каждый отряд получает карту с маршрутом «экскурсии». На каждом остановочном пункте находятся костюмированные персонажи – Лиса, Учёный, Спортсмен, Фокусник, Грязнуля из «Мойдодыра», Солдат, Экскурсовод и другие. Для отрядов предусмотрены разноплановые тематические задания – пройти эстафету, нарисовать коллективный рисунок, отгадать загадки и ребусы, изобразить животное, перевоплотиться на время в фокусников и настоящих химиков-экспериментаторов и даже разыграть спектакль. За успешное прохождение тематических испытаний отряд получает один фрагмент пазла. В конце путешествия отряды должны собрать пазл и определить, что на нём изображено. Команда, которая успешно пройдёт все испытания и соберёт пазл первой, считается победителем квеста.

**Сценарий**  
**познавательной квест-игры**  
**«Минск – культурная столица»**

Ход мероприятия:

1. Приветствие (5 мин)
2. Музыкальный номер (3 мин)
3. Разъяснение условий игры. (5 мин)
4. «Экскурсия» отрядов по Минску. Прохождение испытаний (50-60 минут)
5. Сбор пазла. Определение победителя. (5 минут)
6. Награждение победителя. Прощание. (5 мин)

Ведущий: Здравствуйте ребята! Как настроение? Летнее? Веселое? Прекрасно. А сейчас, я уверена, оно станет еще лучше. Давайте-ка с вами поздороваемся, как все культурные люди. Но сделаем это не совсем обычным способом. Девочкам я предлагаю поприветствовать меня по-французски, послав воздушный поцелуй, а мальчишкам – по-тибетски, показав язык. Все понятно? В таком случае, здравствуйте, ребята! Как замечательно у нас получилось поприветствовать друг друга! А свое музыкальное приветствие вам дарит \_\_\_\_\_

*Песня «Минск мой Минск, мы любим тебя»*

**Ведущий:** Спасибо, \_\_\_\_\_ Как вы, наверное, догадались, мы с вами продолжаем отмечать юбилей нашего любимого города Минска, и сегодня предлагаем вам поучаствовать в увлекательной игре «Минск культурный». Скажите, а вы любите ходить в театры? А в цирк? А в музеи? В таком случае, вы очень культурные маленькие минчане! И я приглашаю вас в познавательную экскурсию по столице. Итак, каждый отряд уже получил карту с маршрутом «экскурсии». Не переживайте, далеко уезжать не нужно. Все культурные объекты, отмеченные на карте, волшебным образом переместились и находятся прямо перед вами. Только одно условие: путешествовать строго по указанному маршруту, чтобы не сбиться с пути! На каждом остановочном пункте за успешное прохождение тематических испытаний отряд получает один фрагмент пазла. В конце путешествия отряды должны собрать весь пазл. Команда, которая успешно пройдет все испытания, соберёт пазл первой и правильно назовёт, что на нем изображено, считается победителем. Всем понятно? Тогда вперед!

*«Экскурсия» отрядов по Минску*

## 1) Станция «Михайловский сквер»

*Оборудование: костюм экскурсовода, сигнальный конус, бэйджик с названием станции, пазлы.*

**Экскурсовод:** Здравствуйте, ребята! Мы с вами находимся в Михайловском сквере - одном из живописнейших мест столицы. Здесь много разных скульптур – и «Девочка с зонтиком», и «Прикуривающий» и прекрасная «Незнакомка». Все они созданы руками белорусского скульптора Владимира Жбанова. А сейчас я предлагаю вам поиграть в скульпторов и создать свои скульптуры.

### **Игра «Живая скульптура»**

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой в том месте, где много свободного пространства, затем к ним в своей позе присоединяется третий и т.д. Взрослый выполняет роль скульптора в течение всего упражнения.

### **Игра «Скульптор и Глина»**

Играют под музыку. Перед началом игры дети делятся на пары. В каждой паре один – Скульптор, второй - Глина. Глина садится на корточки и расслабляется. Скульптор начинает «лепить» скульптуру. Глина поддается любому его движению и застывает в том положении, которое придает ей Скульптор. Когда музыка кончается, скульптура считается готовой. Все оглядываются друг на друга, смотрят, что кто «слепил». Потом Скульптор и Глина меняются ролями.

### **Игра «Море волнуется раз»**

С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

*«Море волнуется раз,  
море волнуется два,  
море волнуется три,  
морская фигура\* на месте замри!»*

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны. При слове «замри», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике. Это могут быть: **корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.** Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы ведущий узнал что за фигуру изображает игрок.

*\* Вместо морской фигуры может быть любая другая — птичья, звериная, транспортная, космическая, лесная, спортивная и т.д.*

**Экскурсовод:** Ребята, вы настоящие скульпторы. За такие чудесные скульптуры вы получаете часть пазла. Держите!

## 2) Станция «Академия наук»

*Оборудование: бейджик с названием станции, костюм учёного (халат, защитные очки, перчатки), пазлы, стол, ведро для отходов, реактивы.*

**Учёный:** Здравствуйте, мои юные друзья! Приветствую вас в центре научного мира Беларуси – Национальной Академии наук. Я – профессор Самоделкин. И мы с вами находимся в одной из научных лабораторий, где вы прямо сейчас станете свидетелями удивительных химических превращений.

*Далее Учёный проводит химические опыты и объясняет их суть.*

### **Опыт «Невидимые чернила»**

*Оборудование: бумага, ватные палочки, стакан молока, свеча.*

**Учёный:** Мы, учёные, должны хранить много научных секретов, а чтобы о них никто не узнал, мы пользуемся специальными невидимыми чернилами. Всё что нам понадобится - это бумага, ватная палочка и молоко. Сейчас, я предлагаю создать секретное послание. Окунаем в молоко ватную палочку и пишем ею на бумаге. Вот так. Ждём, пока послание немного подсохнет, а затем, слегка нагреваем его над свечкой. И надпись наша становится видимой. Это происходит из-за того, что белок, содержащийся в молоке, пригорает при температуре гораздо меньшей, чем бумага. Поэтому при нагревании бумага остается белой, а молоко уже темнеет.

### **Опыт «Живая вода»**

*Оборудование: йод, крахмал, вода, 2 стакана, чайная ложка*

**Учёный:** А сейчас будьте очень внимательны! Мы с вами попытаемся создать живую воду. Для этого возьмём два стакана с водой. В один добавим немного крахмала, в другой – пару капель йода. А теперь смешаем обе жидкости и у нас получается... Живая вода волшебного синего цвета! Как это получилось? При добавлении йода в крахмал происходит взаимодействие двух веществ и в результате получается новое соединение. Оно-то и придаёт йоду синюю окраску.

### **Опыт «Бумажная крышка»**

*Оборудование: бумага, стакан с жидкостью*

**Учёный:** Чтобы сохранить нашу живую воду, давайте накроем ее специальной крышкой из бумаги. А сейчас, попробуем перевернуть наш стакан. Удивительно, почему же вода не вылилась из стакана? А вот почему. За счёт намокания бумага прилипает к ободку стакана. С одной стороны на нашу «крышку» давит вода, а с другой – воздух, которым мы дышим. Давление воздуха намного больше давления жидкости, поэтому вода и не выливается.

### **Опыт «Змея из песка»**

*Оборудование: смесь соды и сахарной пудры, песок, пропитанный спиртом, стички, противень.*

**Учёный:** Отставим нашу «живую воду» в сторону. Сейчас я покажу вам нечто действительно удивительное. На противень насыпаем маленькую горку из песка, смоченного в спирте. Сверху насыпаем смесь соды и сахара и поджигаем. У нас получается настоящая змея из песка! Как это получилось? Во время горения спирта происходит реакция разложения соды и сахара. Сода разлагается на углекислый газ и водяной пар. Газы вспучивают массу, поэтому наша «змея» ползет и извивается. Тело змеи состоит из продуктов горения сахара.

### **Опыт «Воздушный шар и апельсиновая корка»**

*Оборудование: воздушный шар, нитки, апельсин.*

**Ученый:** А в завершении предлагаю немного пошуметь. Согласны? Я покажу вам, как при помощи апельсиновой корки можно лопнуть воздушный шарик. Итак, надуваем шарик, отделяем от апельсина корочку. А теперь внимание! Выжимаем цедру апельсина над шариком. Воздушный шарик лопнул, как только сок с цедры попал на него! Происходит это потому, что в цедре апельсина содержится удивительное вещество, которое разъедает резину, а воздушный шарик, как известно, состоит как раз из резины.

**Учёный:** Что ж, спасибо за помощь, маленькие исследователи. Учитесь хорошо и тогда вы сможете сделать много чудесных открытий! А пока.. вот – держите часть пазла. Заслужили!

### 3) Станция «Ботанический сад»

*Оборудование: сигнальный конус, бейджик с названием станции, костюм учёного-ботаника - халат, перчатки, лейка; пазлы, макет дерева, плоды (диски) с заданиями на разноцветной бумаге, нитки, мяч, картинки ребусов.. На макете дерева развешены диски с заданиями. Дерево можно заменить цветком.*

**Ботаник:** Здравствуйте ребята! Вы находитесь в Центральном ботаническом саду. Минский ботанический сад по площади занимает 3-е место в Европе. Его площадь – 96 гектаров. В саду представлено более 10 000 наименований декоративных и хозяйственных растений со всего мира. И перед вами – одно удивительное растение – Дерево знаний. Оно очень похоже на обычные деревья, но подпитывать его нужно не водой, а своей любознательностью и упорством. На дереве этом, как вы видите, растут плоды. На каждом из них – задание для вас. И чтобы вы получили от меня часть пазла, вам нужно выполнить эти задания.

*Дети по одному срывают с дерева задания на дисках и выполняют их.*

#### Задание 1

*Отгадать загадки о деревьях:*

- |   |   |
|---|---|
| 1) Белоствольные красавицы<br>Дружно встали у дорожки,<br>Книзу веточки спускаются,<br>А на веточках сережки.<br>(Берёзы) | А о чем она грустит,<br>Никому не говорит. (Ива)  |
| 2) Что же это за девица:<br>Не швея не мастерица,<br>Ничего сама не шьет,<br>А в иголках круглый год.<br>(Ель)            | 4) Очень густо он растет,<br>Незаметно он цветет,<br>А когда проходит лето,<br>Мы едим его конфеты,<br>Не в бумажке, а в скорлупке<br>–<br>Берегите, детки, зубки!<br>(Орешник) |
| 3) Кудри в речку опустила<br>И о чем-то загрустила,   | 5) Из деревьев ранним летом<br>Вдруг снежинки запорхают,<br>Но не радуется это -<br>Мы от этого чихаем. (Тополь)  |

#### Задание 2

*Разгадать ребусы о цветах*



2.  
pesochnizza.ru



**K=M**

pesochnizza.ru



~~E~~



**Ф=Д**

3.

4.



pesochnizza.ru



,

5.

~~1 2 3 4~~

### Задание 3

*Сыграть в игу «Съедобное - несъедобное»*

Правила игры: Дети становятся в круг, а ведущий по очереди кидает им мяч. В момент кидания, ведущий произносит одно слово, являющееся предметом, например: ручка, молоко, стакан. Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч, если несъедобный, то должен оттолкнуть мяч. Если игрок его ловит или просто прикасается руками к мячу при несъедобном предмете, то проиграл и выходит из круга

**Ботаник:** Ребята, вы выполнили все задания и заслужили часть пазла. Держите!

#### **4) Станция «Зоопарк»**

*Оборудование: сигнальный конус, бейджик с названием станции, костюм лисы, пазлы, карточки с названиями животных.*

**Лиса:** Здравствуйте, детишки – девчонки и мальчишки! Вы меня узнали? Я лиса Алиса, а вы попали ко мне в гости – в зоопарк. Но так просто я вас не отпущу. Сперва я с вами хорошенько повеселюсь и поиграю в игру «Зоопарк». И если вы меня развеселите – получите то, что вам нужно – часть пазла. Договорились? Одному из вас я на ушко говорю, какое животное он показывает. Остальные должны угадать, что это за животное. Все понятно? Начинаем!

*Первого игрока можно выбрать при помощи считалочки. А следующим игроком становится тот, кто правильно назвал животное. Животные для игры – слон, комар, обезьяна, медведь, заяц, дятел, хомяк, лось, змея, крокодил, коза и т.д.*

**Лиса:** Ребята, вы большие молодцы. Очень вы меня повеселили, а значит – вот вам то, зачем пришли – часть пазла!

### 5) Станция «Купаловский театр»

*Оборудование: сигнальный конус, бейджик с названием станции, костюм Грязнули, пазлы, одеяло, простыня, свечка, книга, подушка, сапоги, карточки с названиями героев.*

**Грязнуля:** Здравствуйте, ребята. Вы пришли ко мне в театр? Как я рада вас видеть! А то все одна да одна. Представляете, все мои актёры почему-то разбежались, а у меня вот-вот должен начаться спектакль «Мойдодыр». Может, вы согласитесь стать моими актёрами? А я вам за это часть пазла отдам, а? Вот и замечательно! Тогда распределим роли – Одедо, Простыня, Подушка, Свечка, Печка, Книжка, Кровать, Самовар, Утюги, Сапоги, Пирог, Кочерга, Кушак.

*Грязнуля распределяет роли и предлагает перевоплотиться ребятам в те предметы, роль которых они играют. Затем, когда все на своих местах и все поняли, Грязнуля читает текст (желательно наизусть), а ребята выполняют то, что предусмотрено их ролью по тексту:*

Одеяло  
Убежало,  
Улетела простыня,  
И подушка,  
Как лягушка,  
Ускакала от меня.

Я за свечку,  
Свечка — в печку!  
Я за книжку,  
Та — бежать  
И вприпрыжку  
Под кровать!

Я хочу напиться чаю,  
К самовару подбегаю,  
Но пузатый от меня  
Убежал, как от огня.

Боже, боже,  
Что случилось?  
Отчего же  
Всё кругом  
Завертелось,  
Закружилось  
И помчалось колесом?  
Утюги за сапогами,

Сапоги за пирогами,  
Пироги за утюгами,  
Кочерга за кушаком —  
Всё вертится,  
И кружится,  
И несётся кувырком?

**Грязнуля:** Как здорово у нас получилось! А как вы думаете, почему от меня все убежали? Правильно, ребята. Чистота – залог здоровья и хорошего настроения. Нужно мне умыться хорошенько и тогда никто от меня убежать не будет, верно? Ну, спасибо вам за помощь, вы настоящие маленькие актеры и по праву заслужили часть пазла.

## **б) Станция «Минск-арена»**

*Оборудование: костюм Спортсмена, свисток, пазлы, спортивный инвентарь (фитболы(2 шт), гимнастические палки(2 шт), воздушные шары(2 шт), сигнальные конусы (2 шт.), бейджик с названием станции.*

**Спортсмен:** Здравствуйте, ребята! Вы прибыли в Минск-арену. Это одно из самых современных культурно-спортивных сооружений Европы. Здесь все пропитано духом здоровья и спорта. А потому, предлагаю и вам приобщиться к спорту и поучаствовать в эстафете. Если покажите себя ловкими, быстрыми и смелыми – получите от меня часть нужного вам пазла. Итак, на «первый -второй» рассчитайсь!

*Отряд делится на 2 команды.*

### **Эстафета «Хоккей на траве»**

*Цель: развитие ловкости, быстроты движений.*

*Инвентарь: сигнальные конусы (2 шт.), фитболы (2 шт.), гимнастические палки (2 шт.)*

Перед каждой командой – фитбол. Первому игроку дается гимнастическая палка. Его задача – провести мяч с помощью гимнастической палки до сигнального конуса и обратно, передав эстафету следующему. Побеждает команда, которая первой завершила эстафету.

### **Эстафета «Попрыгунчики»**

*Цель: Развитие быстроты реакции, работы в команде.*

*Инвентарь: сигнальные конусы (2 шт.), гимнастические палки.*

У первых игроков команд в руках гимнастические палки. По сигналу игроки бегут с ними к сигнальному конусу, оббегают его и возвращаются к своим колоннам. Держа палку за один конец, они проносят ее вдоль колонны под ногами играющих, которые, не сходя с места, перепрыгивают через нее. Оказавшись в конце колонны, игрок передает палку партнеру, стоящему перед ним, тот следующему, и так до тех пор, пока палка не дойдет до игрока, возглавляющего колонну. Он бежит с палкой вперед, повторяя задание. Игра заканчивается, когда дистанцию пробегут все игроки.

### **Воздушные кенгуру**

*Цель: развитие прыгучести, координации, ловкости.*

*Инвентарь: сигнальные конусы, воздушные шары.*

Каждой команде выдается воздушный шар. Первый участник зажимает воздушный шар между колен и, как кенгуру, прыгает с ним до сигнального конуса. Вернувшись таким же образом назад, он передаёт шарик следующему игроку и т.д. Победителем становится команда, чьи игроки первыми закончат эстафету.

**Спортсмен:** Стоп! Наша эстафета завершена и вы успешно ее преодолели, за что и получаете от меня часть пазла.

## **7) Станция «Национальная библиотека»**

*Оборудование: бейджик с названием станции, костюм Скорины, книги (2-3 шт.), пазлы, пазлы с героями сказок, столы (2 шт.)*

**Скорина:** Здравствуйте, друзья. Я рад видеть вас в Национальной Библиотеке Беларуси. А вы меня узнали? Я Франциск Скорина – учёный, который издал первую печатную белорусскую книгу – Псалтырь. Это случилось 500 лет назад! С тех пор было издано много разных интересных книг, в том числе и для вас, дети. А вы любите читать книги? Какие? Молодцы! Кто много читает – тот много знает! А сейчас мы это и проверим! Перед вами – пазлы с литературными героями из разных книг. Ваша задача – к главным персонажам подобрать правильных второстепенных персонажей и сказать мне название книги, в которой есть эти персонажи. Все понятно? Тогда, начали!

*На столах рассыпаны пазлы с литературными героями. Отряд собирает их и называет названия сказок.*

**Скорина:** Как много сказок вы знаете! Это просто прекрасно! Я надеюсь, что вы и впредь будете много читать, чтобы много знать. Договорились? А пока – вот вам часть нужного пазла. И удачи!

## **8) Станция «Площадь Победы»**

*Оборудование: военная форма времён войны, пазлы, планшет, сигнальный конус, бейджик с названием станции.*

**Солдат:** Здравствуйте, дети. Вы находитесь на Площади Победы. Здесь возведен 40 метровый монумент - памятник мужеству и самоотверженности всех воинов и партизан, отстоявших в боях свободу и независимость своей Родины. И я – один из этих воинов – безымянный Солдат – хочу узнать у вас, что вы знаете о той войне и помните ли вы подвиг своих прадедов? Я буду задавать вопросы, а вы отвечайте на них, ясно?

### **Викторина «Знатоки военной истории»**

1. Как называется война, победу в которой мы празднуем 9 мая?  
(Великая Отечественная война)
2. Когда началась Великая Отечественная война? (22 июня 1941 года в 4 часа утра)
3. Сколько лет она продолжалась? (4 года)
4. Назовите дату окончания Великой отечественной войны. (8 мая 1945 года)
5. Крепость-герой, одержавшая первый удар фашистских войск в ВОВ?  
(Брестская крепость)
6. Сколько дней длилась оборона Брестской крепости? (30 дней)
7. Как называлась наша страна в то время? (Белорусская советская социалистическая республика)
8. Какое государство напало на нашу страну? (фашистская Германия)
9. Какое звание получили некоторые города, жители которых проявили особую храбрость и мужество? (Город-герой)
10. Назовите города герои, которые вы знаете (Минск, Москва, Ленинград, Керчь, Севастополь, Смоленск, Мурманск, Одесса, Сталинград, Киев, Тула, Новороссийск).
11. Назовите верховного главнокомандующего советских войск в великой Отечественной войне? (И.В. Сталин)
12. Как называются люди, сражавшиеся на оккупированной фашистами территории за свободу и независимость своей Родины. (Партизаны)
13. Какое название получил парад, состоявшийся 24 июня 1945 года на Красной площади? (Парад Победы)
14. Воевали ли женщины и дети на войне? (Да)
15. Какие животные были на войне связистами, сапёрами и санитарями?  
(Собаки)
16. Сколько дней продолжалась героическая оборона Ленинграда (900 дней)
17. Сколько жителей Беларуси погибло на войне? (Каждый третий)
18. Как ласково называлось одно из оружий нашей армии? (Катюша)

19. Какой напиток начала производить фашистская Германия вместо кока-колы? (Фанта)
20. Назовите деревню, жители которой были сожжены заживо. Таких деревень в Беларуси 630. (Хатынь)
21. Какое событие является коренным переломом в ВОВ?  
(Сталинградская битва, которая продолжалась 200 дней!)
22. Как называется Высшая степень отличия, звание ВОВ? (Звание «Герой Советского Союза»)
23. Назовите дату освобождения Минска от немецко-фашистских захватчиков. В этот день празднуется День Независимости РБ (3 июля 1944 года)

**Солдат:** Ребята, вы молодцы! Не забывайте своей истории. Будьте достойны тех подвигов, благодаря которым над вашими головами – мирное небо, и солнце, и лето вокруг. Держите, вы заслужили часть пазла.

## 9) Станция «Художественный музей»

*Оборудование: костюм Художника, мольберты, бумага, мелки, пазлы, бейджик с названием станции, сигнальный конус.*

**Художник:** Приветствую вас, друзья, у стен Национального художественного музея Республики Беларусь! Сегодня художественный музей в Минске — это крупнейшее в стране собрание произведений белорусского и зарубежного искусства. Фонды музея насчитывают более 27 000 произведений. Не хватает в нем — лишь полотна, созданного вашими руками. А потому я предлагаю вам создать коллективный рисунок — пейзаж нашего любимого города, которому исполняется 950 лет. На рисунке вы можете запечатлеть здания Минска, достопримечательности, в которых вы побывали, транспорт, дороги, природу, людей — в общем, все то, что нас окружает и что придает нашему городу красоту и уют. Это понятно?

### **Игра «Художники»**

**Художник:** Итак, выстроимся в колонну по три. По моему сигналу первая тройка подбегает к мольберту, и рисует начало рисунка. По моему сигналу они передают мелки следующей тройке игроков и т.д. В рисовании должны участвовать все. На все про все у вас 5 минут.

*Отряд выполняет задание.*

**Художник:** Да, такого полёта фантазии и творчества я еще не видел! Рисунок получился замечательный. Он станет настоящим украшением картинной галереи. Ребята, вы постарались на славу, и получаете от меня часть пазла.

## **10) Станция «Цирк»**

*Оборудование: стол, бейджик с названием станции, пазлы, костюм Фокусника, реквизит.*

**Фокусник:** Здравствуйте, ребята! Рад видеть вас в Белорусском государственном цирке. Как известно, ни один цирк не может существовать без хорошего иллюзиониста. И он – прямо перед вами. Я покажу вам несколько удивительных фокусов. А вы, будьте очень внимательными, потому что будите мне помогать. А за это – получите от меня часть пазла.

*Демонстрация фокусов.*

**Фокусник:** Ребята, вам понравилось? Вы мне очень помогли. Вот вам обещанная часть пазла.

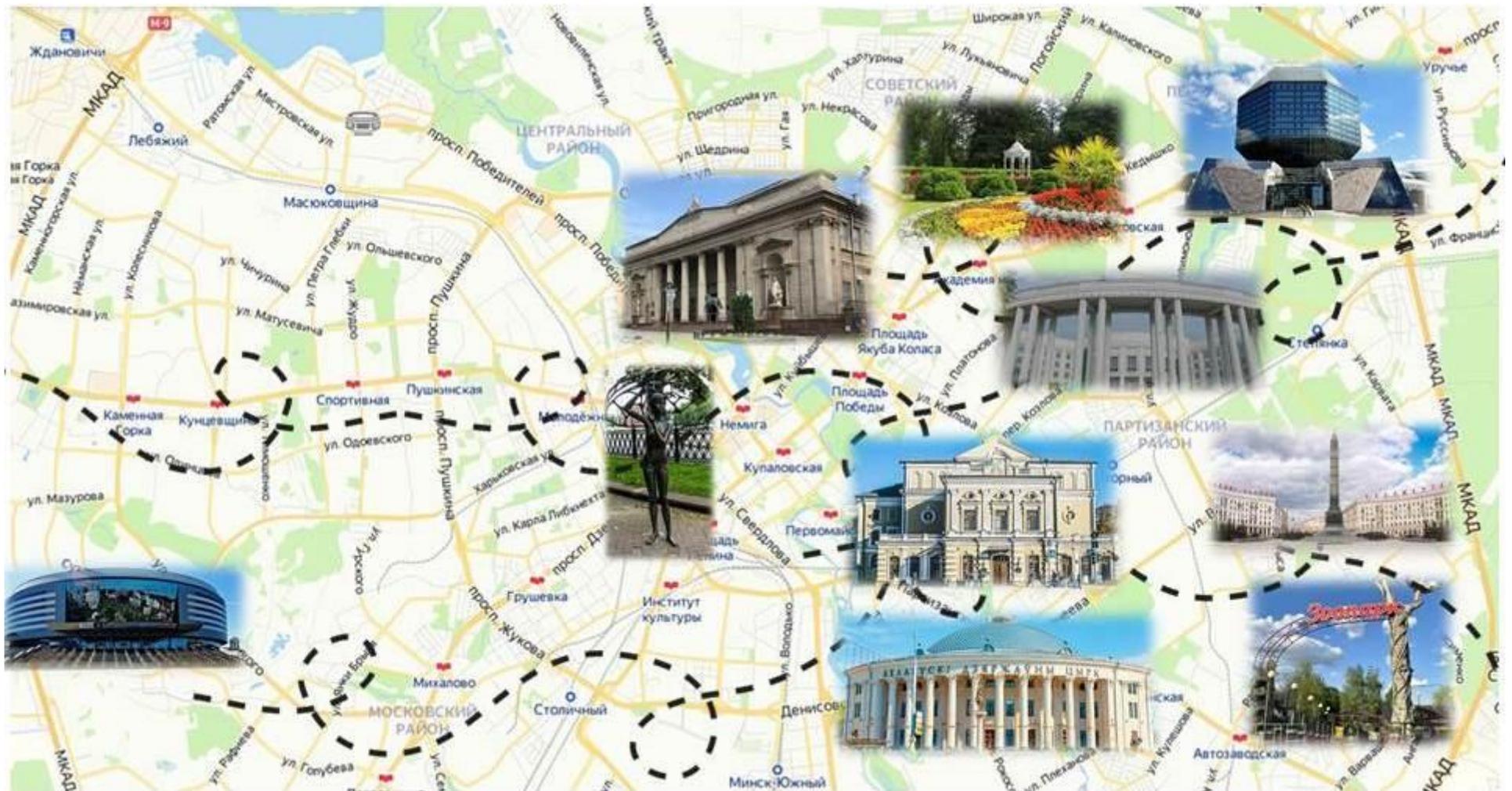
### *Коллективный сбор пазла «Герб Минска»*

**Ведущий:** Внимание! Внимание! Поступила информация, что один из отрядов уже завершил познавательную экскурсию по столице и готов продемонстрировать нам собранный пазл. Так ли это? В таком случае прошу подойти ко мне представителя от этого отряда и продемонстрировать нам, какой же пазл у них получился.

*Ответ отряда-победителя.*

**Ведущий:** Что ж. Всё верно. Это герб города Минска. А значит – у нас определился победитель квест-игры – это отряд \_\_\_\_\_ СШ №\_\_\_\_\_. И этот отряд заслуженно получает приз от Центра дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» (*можно сувенир, поделку или школьные принадлежности*). Всем остальным в подарок - заряд бодрости, хорошего настроения и новых знаний! Пусть лето будет для вас временем новых открытий! До новых встреч, дорогие друзья!

# Приложение 1 Карта достопримечательностей Минска



Приложение 2 Пазл «Герб Минска»



Приложение 3 Маршрутные листы

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Михайловский сквер»	
2	Станция «Академия наук»	
3	Станция «Ботанический сад»	
4	Станция «Зоопарк»	
5	Станция «Купаловский театр»	
6	Станция «Минск-арена»	
7	Станция «Национальная библиотека»	
8	Станция «Площадь Победы»	
9	Станция «Художественный музей»	
10	Станция «Цирк»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Академия наук»	
2	Станция «Ботанический сад»	
3	Станция «Зоопарк»	
4	Станция «Купаловский театр»	
5	Станция «Минск-арена»	
6	Станция «Национальная библиотека»	
7	Станция «Площадь Победы»	
8	Станция «Художественный музей»	
9	Станция «Цирк»	
10	Станция «Михайловский сквер»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Ботанический сад»	
2	Станция «Зоопарк»	
3	Станция «Купаловский театр»	
4	Станция «Минск-арена»	
5	Станция «Национальная библиотека»	
6	Станция «Площадь Победы»	
7	Станция «Художественный музей»	
8	Станция «Цирк»	
9	Станция «Михайловский сквер»	
10	Станция «Академия наук»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Зоопарк»	
2	Станция «Купаловский театр»	
3	Станция «Минск-арена»	
4	Станция «Национальная библиотека»	

5	Станция «Площадь Победы»	
6	Станция «Художественный музей»	
7	Станция «Цирк»	
8	Станция «Михайловский сквер»	
9	Станция «Академия наук»	
10	Станция «Ботанический сад»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Купаловский театр»	
2	Станция «Минск-арена»	
3	Станция «Национальная библиотека»	
4	Станция «Площадь Победы»	
5	Станция «Художественный музей»	
6	Станция «Цирк»	
7	Станция «Михайловский сквер»	
8	Станция «Академия наук»	
9	Станция «Ботанический сад»	
10	Станция «Зоопарк»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Минск-арена»	
2	Станция «Национальная библиотека»	
3	Станция «Площадь Победы»	
4	Станция «Художественный музей»	
5	Станция «Цирк»	
6	Станция «Михайловский сквер»	
7	Станция «Академия наук»	
8	Станция «Ботанический сад»	
9	Станция «Зоопарк»	
10	Станция «Купаловский театр»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Национальная библиотека»	
2	Станция «Площадь Победы»	
3	Станция «Художественный музей»	
4	Станция «Цирк»	
5	Станция «Михайловский сквер»	
6	Станция «Академия наук»	
7	Станция «Ботанический сад»	
8	Станция «Зоопарк»	
9	Станция «Купаловский театр»	
10	Станция «Минск-арена»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Площадь Победы»	
2	Станция «Художественный музей»	
3	Станция «Цирк»	
4	Станция «Михайловский сквер»	
5	Станция «Академия наук»	
6	Станция «Ботанический сад»	
7	Станция «Зоопарк»	
8	Станция «Купаловский театр»	
9	Станция «Минск-арена»	
10	Станция «Национальная библиотека»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Художественный музей»	
2	Станция «Цирк»	
3	Станция «Михайловский сквер»	
4	Станция «Академия наук»	
5	Станция «Ботанический сад»	
6	Станция «Зоопарк»	
7	Станция «Купаловский театр»	
8	Станция «Минск-арена»	
9	Станция «Национальная библиотека»	
10	Станция «Площадь Победы»	

<b>№</b>	<b>Точка на карте</b>	<b>Балл</b>
1	Станция «Цирк»	
2	Станция «Михайловский сквер»	
3	Станция «Академия наук»	
4	Станция «Ботанический сад»	
5	Станция «Зоопарк»	
6	Станция «Купаловский театр»	
7	Станция «Минск-арена»	
8	Станция «Национальная библиотека»	
9	Станция «Площадь Победы»	
10	Станция «Художественный музей»	

### Заключение

Квест-игра – эффективная форма организации досуга и занятости молодёжи, в том числе в каникулярный период. Помимо игрового компонента в квест-игре заложен богатый образовательный и воспитательный потенциал.

Воспитание гражданственности и патриотизма через игру возможно благодаря выбору актуальных тем и творческих видов деятельности, разнопланового внутреннего содержания – от спортивных эстафет и интеллектуальных викторин до проведения научных экспериментов и театрализации.

Каждый компонент квест-игры затрагивает различные каналы восприятия информации и запоминания и потому отвечает принципам «учения с увлечением» и «обучению через вызов».

Патриотическое воспитание через квест-игру не только возможно, но и действенно, поскольку вызывает эмоциональный отклик и неподдельный интерес у молодёжи.