

**Педагог-организатор Селезнев Степан Вячеславович**  
**Пешеходный городской квест «Иркутские скверы»**

**Цель:** расширение кругозора учащихся путем приобщения их к познавательной деятельности

**Задачи:**

- 1.Формирование представлений об историческом прошлом и настоящем города Иркутска
- 2.Развитие творческих способностей, воспитание уважения к культуре города Иркутска
- 3.Развитие интеллектуальных и поисково-информационных умений в ходе выполнений заданий

**Место проведения:** скверы

**Время:**1-1,5 часа

**Количество участников:**7-10 команд

**Участники:** обучающиеся 7-8 классов МОО Свердловского округа города Иркутска.

**Призовой фонд:**

1 место- торт от КФ «Яхонт»

2,3 место- пирожные от ПО «Любава»

Победителям и участникам вручаются грамоты от департамента образования г.Иркутска .

**Маршрутный лист:**

*Точка сбора: сквер у вечного огня.*

1. **Сквер им. Кирова**
2. **Тихвинский сквер**
3. **Сквер им. Ю.А. Ножикова**
4. **Сквер им.Хаим-Бера Ходоса**
5. **Сквер им. Сигеки Мори**
6. **Сквер Скульптур**
7. **Сквер им.Охлопкова (Финиш)**

**Правила квеста:**

1. Участники игры перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила Дорожного Движения и подчиняясь всем законам и подзаконным нормативным актам, действующим на территории проведения игры. Участники игры не должны создавать аварийных ситуаций, и не должны совершать административных правонарушений.
2. Способ передвижения: маршрут проходится пешком (шагом или бегом) и с использованием общественного транспорта (троллейбус, автобус,

маршрутное такси). Использование любых других видов транспорта — как личного, так и коммерческого — запрещено.

3 Участникам разрешено пользоваться любыми картами города (схемами, атласами и т. д.), справочными материалами, а также любыми навигационными приборами

4.Игра идет до момента финиша первой команды, которая и признается победителем квеста.

5.Игроки могут воспользоваться подсказками от организаторов, за это будет +15 секунд к основному времени.

Команды регистрируется в гугл-форме. Регистрация закрывается за 5 дней до начала игры. Капитану и руководителю команды за 1 дня до начало игры приходит напоминание о начале игры. За каждой командой закрепляется модератор.

На точке сбора команд. Командам выдается номер телефона модератора. Рассказывается техника безопасности и правила игры. Далее им приходит сообщение от модератора с легендой игры и приходит первое задание. После решения заданий игроки идут на следующую точку делают фотографию команды на сквере и в Интернете ищут интересную информацию об это сквере и вместе с фотографией выставляют в Инстаграм, где отмечают организаторов, партнеров с хэштегом иркутскиескверысддт3 и название ОО и название команды и отправляют своему модератору и получают следующее задание.

По итогам игры через неделю будет разыгран приз зрительских симпатий по лайкам в инстаграме.

Легенда:

В Иркутск множество скверов. Они имеют свою историю. Сегодня мы с вами узнаем некоторые скверы города Иркутска лучше. Готовы?

**Задания:**



1. (Киров)
2. Этот сквер находится на месте **одна** из старейших церквей **Иркутска**. Заложена была деревянной в 1706. Каменная церковь заложена в 1754.

Церковь была закрыта в 1932 и вскоре разобрана до основания. (Тихвинский сквер)



3. (Юрий Абрамович Ножилов) Сквер им.Ножилова

4. Почётный гражданин Иркутска.

Один из первых докторов наук в СССР.

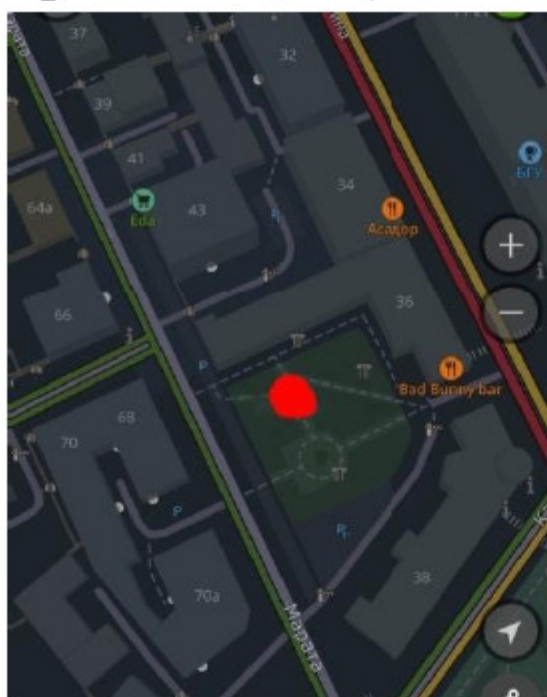
Профессор.

«Знак Почета».

Орден «Трудового Красного знамени» (2).

Медали «За победу над Германией в войне 1941—1945 гг.», «За доблестный труд», монгольские ордена «Полярная звезда», «Трудового Красного Знамени МНР». (Хаим-Бера Ходос)

5. ьфгхш ящци (Сигеки Мори) (Шифр Вижнера)



6. Что за место обозначено на карте? (Сквер Скульптур)

7. 16-23-13-16-17-12-16-3 (Охлопков) Шифр A1Z26

Награждение.

Конкурс лайков

Общая фотография