

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Станция туризма и экскурсий «Конжак»
ГО Карпинск Свердловская область

Рассмотрена на заседании
Методического совета
От «22» ноября 2022 г.
Протокол № 4

Методическая разработка
Квест-игра «Поиск клада»

Составила:
Звездина А.А.
Педагог дополнительного образования

Квест-игра «Поиск клада» ориентирована на закрепление теоретических знаний об ориентации на местности с помощью компаса и сервиса Яндекс.Карты, развитие практических навыков нахождения азимута, развитие умение детей работать в команде.

Цель - приобрести практические навыки ориентации на местности с помощью компаса и навигатора.

Задачи:

- научиться пользоваться компасом;
- научиться пользоваться сервисом Яндекс.Карты;
- научиться определять азимут;
- выстроить работу в команде.

Материал: компас, карта (Приложение 1), смартфон с сервисом Яндекс.Карты, клад.

Игрокам предлагается представить себя в роли пиратов, которые нашли карту, ведущую к настоящему кладу. После изучения карты дети понимают, что направление движения обозначены азимутом.

Задание: Каждый участник по очереди должен вести команду по указанному в карте направлению. Для определения азимута команда пользуется компасом, а для определения расстояния сервисом Яндекс.Карты. Участники должны выбрать капитана, который будет держать компас на протяжении всего маршрута.

Рекомендации участникам: повторить тему «Ориентирование», «Способы ориентирования».

Рекомендации организатору игры: карта для каждой игры индивидуальна, маршрут составляется организатором самостоятельно по всем правилам определения азимута, образец представлен в Приложении № 1. Клад можно сформировать из сладостей, которые послужат поводом для совместного чаепития и обсуждения проведённой игры. Кладом можно сделать «сертификат» на поход выходного дня с выбором маршрута самими кладоискателями.

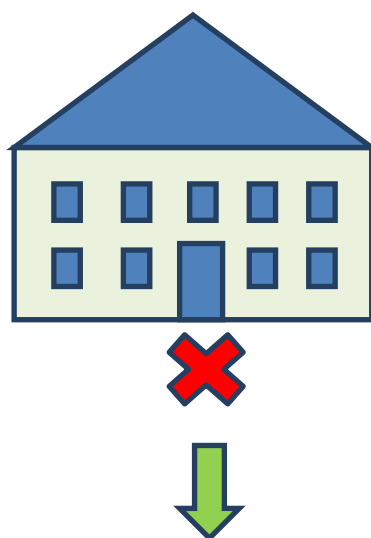
В случае, если команда не соблюдала правила ориентирования на местности и не нашла клад, необходимо обсудить с участниками их ошибки и предложить начать с начала.

Если игра проводится на местности, в которой отсутствует доступ к интернету, единицу измерения можно заменить на «шаги» или воспользоваться другим доступным способом измерить расстояние (сервис Шагометр, рулетка).

Приложение 1

Карта изготавливается организатором игра самостоятельно, с учетом местности на которой будет проходить игра. Начало маршрута можно креативно оформить в виде фото или ребуса. Аналогично можно изобразить конец маршрута (клад).

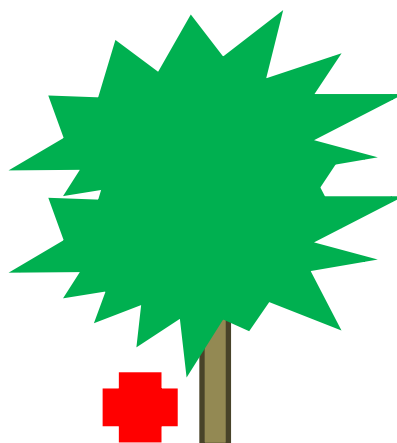
ОБРАЗЕЦ



(у дверей здания, спиной к двери/ лицом к улице)

A120° - 3 м, A20° - 5 м, A50° - 7 м, A0° - 10 м и тд

КЛАД



(клад находится у дерева слева)

Используемая литература:

1. Константинов Ю.С. Ориентирование как образ жизни – Москва, 2007.
2. Сервис Яндекс.Карты.
3. Интернет-источники.