

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР» С.ПЕЧИНО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА БОГАТОВСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

446635, Самарская область, Богатовский район, с.Печинено, ул. Зеленая, д. 33  
Тел./факс: 8(84666) 3-55-97, E-mail: [pechineno@63edu.ru](mailto:pechineno@63edu.ru)

# Квест-игра

## «естественные науки»

8-9 классы

Учитель: Фролова М.В.

2024

## **Общие положения**

1. Квест разработан для итогового дня в неделе «естественных наук».
2. Организаторы Квеста в целях дополнительного информирования потенциальных участников игры вправе размещать Положение и материалы о Квесте в местных СМИ, а также посредством афиш и листовок.

## **Краткое описание Квеста**

2.1. Квест (англ. Quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков. Квест требует интеллектуальных знаний и жизненного опыта по теме квест-игры, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на воспитание стремления к преодолению препятствий на пути к победе.

2.2. Участникам будут предложены различные типы заданий, для продвижения по сюжету игры. На каждом этапе команда должна выполнить задания различного характера – творческие, логические, лидерские и т.п.

## **Основные цели и задачи Квеста**

3.1. Целью Квеста является формирование осознанного представления о естественных науках, самоопределения обучающимися посредством овладения навыками самостоятельного решения поставленных задач в условиях командного взаимодействия; умением быстрого ориентирования в информации, осуществления сложного аргументированного выбора, публичного и правового продвижения своих интересов.

## **3.2. Задачи:**

- привлечь внимание обучающихся, и педагогов к необходимости принятия сложного жизненного решения о будущей профессии в проигрывании отдельных операций;
- расширение знаний студентов по биологии, обж, физике, химии, информатике, географии, математике.
- развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе;

- формирование условий для проявления и развития индивидуальных способностей, активной жизненной позиции;
- развитие новых форм активных методов обучения.

### **Участники Квеста**

4.1. К участию в Квесте приглашаются учащиеся 1 курса ГБПОУ РХ «У(Т)ОР»

4.2. Каждый участник может принять участие в Квесте исключительно в составе команды. К участию допускаются команды в количестве до 20 человек от каждой группы.

4.3. Каждому участнику сборной команды предоставляется дополнительный бонус.

### **Условия участия**

5.1. Участники Квеста обязаны пройти инструктаж до начала игры. О прохождении инструктажа участники команд расписываются в специальных протоколах жюри. На каждом контрольном этапе команда должна быть в полном составе.

5.2. Ответ на этапах игры принимается от нескольких членов команды. В случае выбора главного выступающего команде начисляется 2 дополнительных балла. Если дополнительные аргументы участников согласованы, то каждому присуждается по дополнительному баллу. При одновременном выступлении нескольких участников команде начисляется штраф в 1 минуту по каждому случаю нарушения.

5.3. Участие в игре подразумевает согласие с правилами Квеста, участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста.

### **ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ**

1. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

- Игра – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате решения задания получил ключ-пароль.

- Команда – объединение нескольких участников.
- Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором. Капитан может пригласить в команду любого участника.
- Задание – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень.
- Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квест-игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры Организатором.

2. Игра включает в себя движение по сюжету, в котором обозначены игровые задания.

3. На старте все команды одновременно получают карту-схему движения по сюжету, по которому должна будет, пройти команда к своей победе.



4. В рамках игрового задания команде необходимо набрать максимальное количество баллов за счет участия всех и аргументации своих решений.

5. Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, верно и аргументировано ответит на все вопросы, выполнит все предложенные задания и наберет большее количество баллов.

## Маршрутный лист №1

Этапы квеста	Баллы (0-5)									
<p>Окна на север – хозяин там есть И информации не перечить. В нем паутиной все заросло, «Окна» там есть далеко не одно!</p>										
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета .bjkjubz</p>										
										
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета Яифаргоег</p>										
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">С</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">О</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Б</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">К</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Н</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Ж</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Х</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">А</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">У</td> </tr> </table>	С	О	Б	К	Н	Ж	Х	А	У	
С	О	Б								
К	Н	Ж								
Х	А	У								
	<p>Отгадайте ученого! Ему принадлежат три закона, названные его же именем.</p>									
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше: 14,1,20,6,14,1,20,10,12,1</p>										

Маршрутный лист №2

Этапы квеста	Баллы (0-5)									
<p>Корни, суммы, умноженья,                      Делаем мы вычисленья.                      Подскажите мне, друзья,                      Что за предмет мои скрывают слова?</p>										
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше:                      10,15,22,16,18,14,1,20,10,12,1</p>										
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета                      Utjuhfabz</p>										
										
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета                      Акизиф</p>										
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> <table border="1" data-bbox="568 1285 906 1585"> <tr> <td>О</td> <td>Л</td> <td>О</td> </tr> <tr> <td>Г</td> <td>Б</td> <td>И</td> </tr> <tr> <td>И</td> <td>Я</td> <td>С</td> </tr> </table>	О	Л	О	Г	Б	И	И	Я	С	
О	Л	О								
Г	Б	И								
И	Я	С								
	<p>Отгадайте ученого!                      Создал периодическую таблицу химических элементов.</p>									

Маршрутный лист № 3

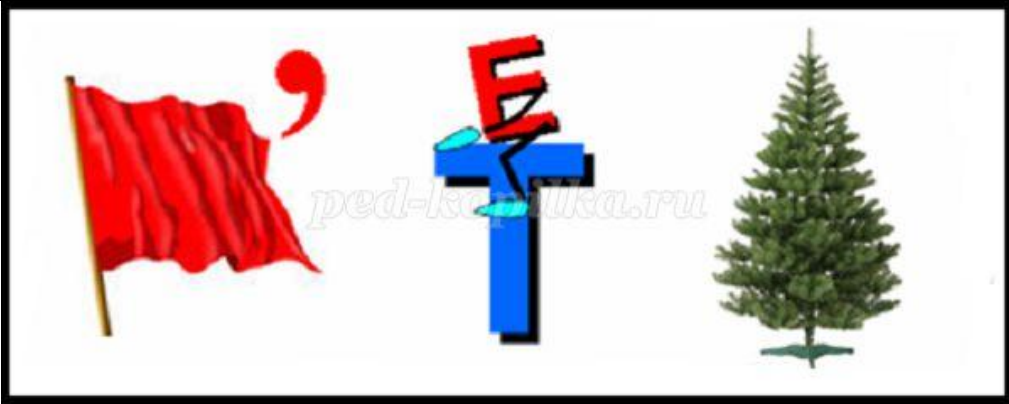


Этапы квеста	Баллы (0-5)
<p>Вспышки, дым, сияние, Вот это чудо-знания. Учитель все смешает, Экспериментами нас развлекает</p>	
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше: 16,2,8</p>	
	
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета Abpbrf</p>	
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета Яиголоиб</p>	
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> 	
	<p>Совершил задокументированное путешествие в Америку.</p>

Маршрутный лист № 4

Этапы квеста	Баллы (0-5)									
<p>Здесь научат нас спасаться,                      Рисковать и не бояться                      И укрыться от случайных                      Ситуаций чрезвычайных!</p>										
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше:                      23,10,14,10,33</p>										
<p style="text-align: center;"><b>И=А</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>										
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета                      Акитамрофни</p>										
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета                      Vfntvfnbrf</p>										
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; font-family: monospace; font-size: 2em;"> <tr><td>Р</td><td>А</td><td>Ф</td></tr> <tr><td>Г</td><td>Я</td><td>И</td></tr> <tr><td>О</td><td>Е</td><td>Г</td></tr> </table> </div>	Р	А	Ф	Г	Я	И	О	Е	Г	
Р	А	Ф								
Г	Я	И								
О	Е	Г								
	<p>Отгадайте ученого! Первый, кто выдвинул и обосновал свое предположение об эволюции и том, что все живые организмы, так или иначе, имеют в своих корнях общих предков.</p>									



Маршрутный лист № 5

Этапы квеста	Баллы (0-5)
<p>Здесь выучим мы все цветочки, А также листиков структуру. Что за предмет, ответьте, дети, Изучает растительную культуру?</p>	
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше: 4,6,16,4,17,1,22,10,33</p>	
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета Жбо</p>	
	
	<p>Один из создателей и акционер компании Microsoft.</p>
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета [bvbz</p>	
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> 	

Маршрутный лист № 6

Этапы квеста	Баллы (0-5)
<p>Мы на уроке этом чертим контурные карты, А также изучаем ракеты и кометы. Мы знаем, что такое океаны И знаем, как устроены вулканы</p>	
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше: 22,10,9,10,12,1</p>	
<div data-bbox="212 645 555 1055" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="582 613 1268 739">Автор известной теоремы: квадрат гипотенузы прямоугольного треугольника равняется сумме квадратов катетов.</p>	
<div data-bbox="438 1075 1061 1478" data-label="Image"> </div>	
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета Ямих</p>	
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> <div data-bbox="590 1624 893 1915" data-label="Image"> </div>	
<p>С помощью клавиатуры сделайте перевод и получите название предмета j,;</p>	

Маршрутный лист № 7

Этапы квеста	Баллы (0-5)
<p>На этих уроках исследуются и практикуются активные движения. За падением всегда идет Победа. Узнайте нужный вам Кабинет!</p>	
<p>Переверните слово так, чтобы получилось название предмета Акитаметам</p>	
<p>Подставьте вместо цифр буквы, как они стоят в алфавитном порядке и узнайте, в какой кабинет идти дальше: 2,10,16,13,16,4,10,33</p>	
<p>Отгадайте название кабинета которое сидит в темнице</p> 	
	
	<p>Председатель Государственного комитета РСФСР и Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий (1991— 1994)</p>
<p>Для чего же этот ящик? Он в себя бумагу тащит, И сейчас же буквы, точки, Запятые – строчка к строчке. Напечатает картинку Ловкий мастер Струйный ...</p>	

Ответы для преподавателей

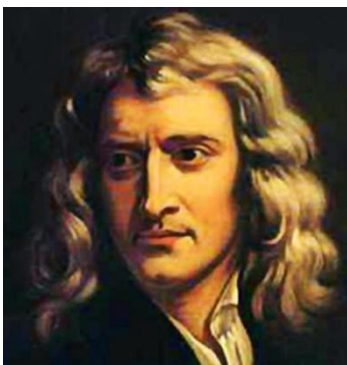
ФИЗИКА

1. На этих уроках исследуются и практикуются активные движения. За падением всегда идет Победа. Узнайте нужный вам Кабинет! (физика)
2. Физика- 22,10,9,10,12,1
3. Абрбрф (физика)
- 4.



паскаль

5. Акизиф (ФИЗИКА)
- 6.



7.ему принадлежат три закона, названные его же именем  
(физика)

## ИНФОРМАТИКА

1. Окна на север – хозяин там есть

И информации не перечсть.

В нем паутиной все заросло,

«Окна» там есть далеко не одно!

(информатика)

2. Информатика -10,15,22,16,18,14,1,20,10,12,1



3. компьютер

4. Акитамрофни (информатика)



5.

один из создателей и акционер компании [Microsoft](https://www.microsoft.com/).



6. Первое слово в природе  
бывает

7. Акитамрофни (информатика)

# БИОЛОГИЯ

1. Здесь выучим мы все цветочки,  
А также листиков структуру.

Что за предмет, ответьте, дети,

Изучает растительную культуру?

(Биология)

2. Биология – 2,10,16,13,16,4,10,33

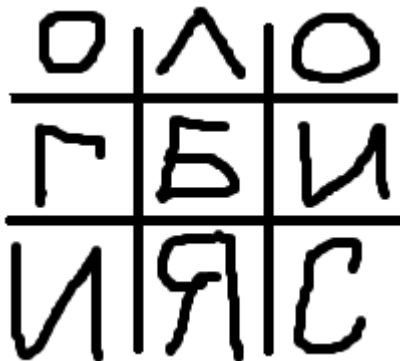
3. ,bjkjubz (Биология)



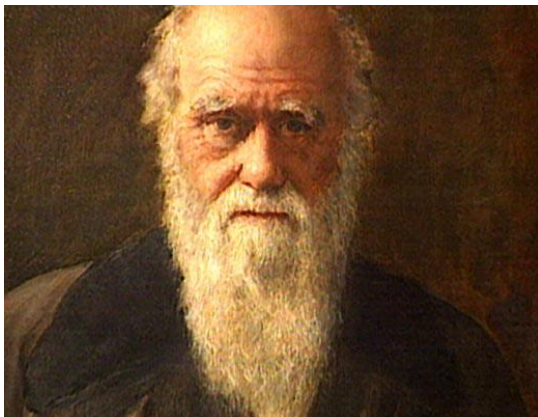
4.

5. Яиголоиб (биология)

фотосинтез



6.



## ХИМИЯ

1. Вспышки, дым, сияние,

Вот это чудо-знания.

Учитель все смешает,

Экспериментами нас развлекает.

(Химия)

2. Химия- 23,10,14,10,33

3. [bvbz (химия)



4.

менделеев

5. Яимих (химия)

Х	И	Р
С	М	Т
Ш	И	Я

6.



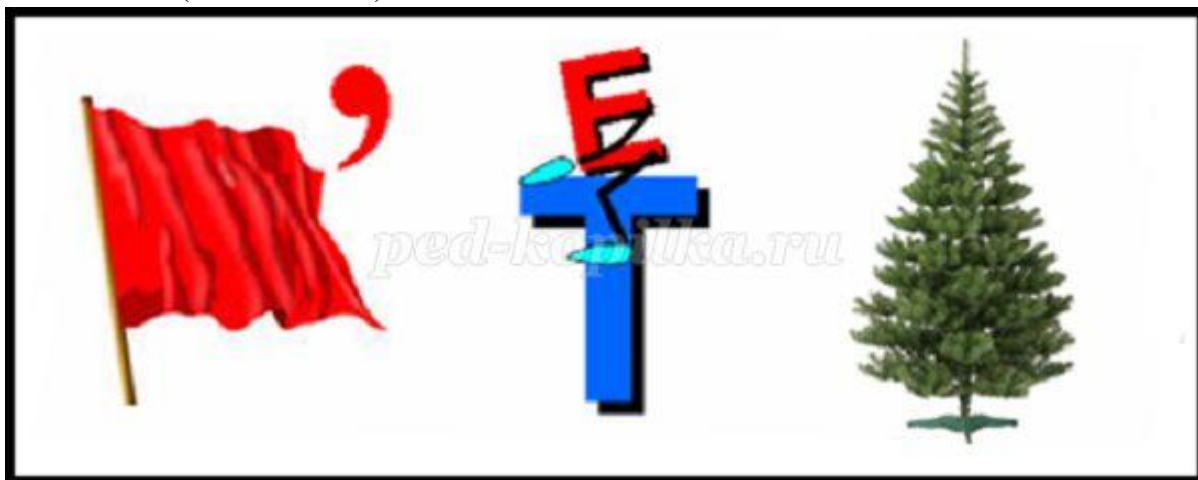
создание периодической таблицы химических элементов.

(химия)

## МАТЕМАТИКА

1. Корни, суммы, умноженья,  
Делаем мы вычисления.  
Подскажите мне, друзья,  
Что за предмет мои скрывают слова?  
(Математика)

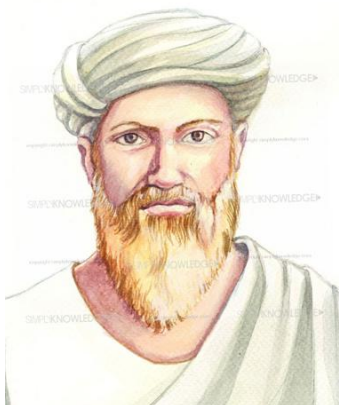
2. Математика- 14,1,20,6,14,1,20,10,12,1  
3. Vfvntvfnbrf (математика)



4. знаменатель  
5. Акитаметам (математика)



6.  
7. автор известной теоремы: квадрат гипотенузы прямоугольного  
треугольника равняется сумме квадратов  
катетов.





## ГЕОРГАФИЯ

1. Мы на уроке этом чертим контурные карты,  
А также изучаем ракеты и кометы.

Мы знаем, что такое океаны

И знаем, как устроены вулканы

Ответ: География

2..География- 4,6,16,4,17,1,22,10,33

3. Utjuhfabz (география)

4. география

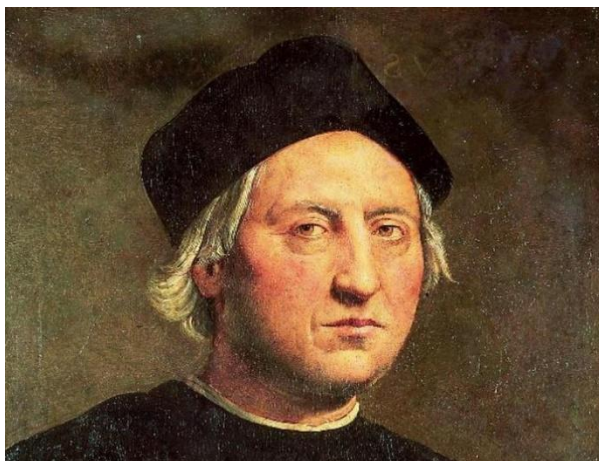


5. Яифаргоег (география)

6.



7.



ОБЖ

1. Здесь научат нас спасаться,  
Рисковать и не бояться  
И укрыться от случайных  
Ситуаций чрезвычайных!

Ответ: ОБЖ

2. ОБЖ- 16,2,8

3. j,; (обж)

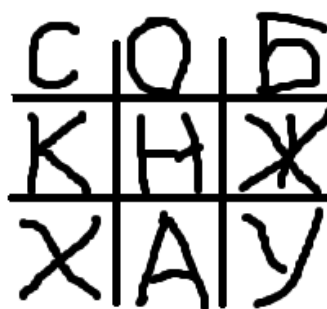


4.  
(ОБЖ)

Эвакуация

5. Жбо (ОБЖ)

6.



7.



Председатель Государственного комитета РСФСР и Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий (1991—1994)