



Министерство образования Самарской области

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

---

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОТКРЫТОГО ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Квест-игра «Вокруг света за 80 дней»

*Специальность: 43.02.16 «Туризм и гостеприимство»*



Самара 2024 г.

**Составитель:** преподаватель ГБПОУ «ПГК» Щучкина Г.Н.

**Рецензент:** методист ГБПОУ «ПГК» Глухова Н.В.

Методическая разработка подготовлена к празднику «Всемирный день туризма», который ежегодно проводится в сентябре. В мероприятии принимают участие студенты 2 курса специальности «Туризм и гостеприимство».

Методическая разработка состоит из пояснительной записки, сценария мероприятия, приложений. Материалы данной разработки могут быть использованы в процессе обучения студентов специальности «Туризм», «Туризм и гостеприимство» для повышения интереса к профильным дисциплинам.

Игра «Вокруг света за 80 дней» основана по принципу квест-игры. Участникам нужно постепенно искать шифр и выполнять задания. Только после решения одного – можно приступить к другому. В конце игры, как правило, участников ждёт приз. Игра построена таким образом, что задания не зависят друг от друга и игру можно проводить на несколько команд. В отличие от тестов и викторин здесь у участников нет оценки. Обучающиеся учатся работать в команде и добывать информацию разными методами.

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Методическая разработка подготовлена к празднику «Всемирный день туризма», который ежегодно проводится в сентябре. В мероприятии принимают участие студенты 2 курса специальности «Туризм и гостеприимство».

### **Актуальность**

Детско-юношеский туризм - средство гармоничного развития детей, реализуемое в форме отдыха, образовательной, спортивной, общественно - полезной деятельности, характерными структурными компонентами которого являются поход, путешествие, экскурсия, конкурс, игра и т. д. Одна из основных задач на сегодня: популяризация туристско – краеведческой деятельности и создание условий, обеспечивающих возможность эффективного развития юношеского туризма и повышение эффективности использования культурного и природного наследия народов России в образовательном и воспитательном процессах. И игра «Вокруг света за 80 дней» знакомит с основными понятиями туризма, есть задания на знания по ориентированию, по видам туризма

Наличие разнообразных заданий поможет реализовать индивидуальный подход к обучению студентов, позволяющий им полнее раскрыть свои творческие способности, умения проводить исследования предложенной ситуации, способствует развитию познавательного интереса. Вопросы в конкурсах активизируют мыслительную деятельность студентов, развивают внимание, наблюдательность, память, речь, быстроту реакции.

Во время проведения данного мероприятия у студентов формируются навыки самостоятельности, воспитываются чувства взаимопомощи, коллективизма, развиваются познавательные процессы, активность, они приобщаются к поисковой и творческой деятельности.

**Цели мероприятия:**

***Образовательные:***

- формирование предметных компетенций;
- применение знаний, полученных в результате изучения других дисциплин в процессе решения заданий;
- расширение кругозора студентов по дисциплине «Сервисная деятельность».

***Развивающие:***

- развитие познавательного интереса к учебе;
- развитие творческих способностей студентов;
- развитие интеллектуальных умений анализировать материал, выбирать главное;
- развитие навыков неформального общения средствами применения игровых методик.

***Воспитательные:***

- создание развивающего пространства для творческого общения и формирования межличностных отношений;
- расширение кругозора и сферы общих интересов
- воспитание инициативности и активности;
- воспитание упорства и настойчивости в достижении цели.

**Оборудование:** компьютер, мультимедийное оборудование, электронная презентация.

**Методы:** словесные, наглядные, практические.

**Межпредметные связи:** география, история, ОБЖ.

**Место проведения:** 318 кабинет/2 корпуса

**Время проведения:** 1 час

Методическая разработка состоит из пояснительной записки, сценария мероприятия, приложений. Материалы данной разработки могут быть использованы в процессе обучения студентов специальности «Туризм»,

«Туризм и гостеприимство» для повышения интереса к профильным дисциплинам.

**Формы организации деятельности обучающихся:** игровая технология; сочетание фронтальной и индивидуальной деятельности обучающихся.

## **2. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ**

Организаторами определяются основные цели внеклассного мероприятия и форма его проведения.

Игра «Вокруг света за 80 дней» основана по принципу квест-игр. Участникам нужно постепенно искать шифр и выполнять задания. Только после решения одного – можно приступить к другому. В конце игры, как правило, участников ждёт приз. Игра построена таким образом, что задания не зависят друг от друга и игру можно проводить на несколько команд. В отличие от тестов и викторин здесь у участников нет оценки. Обучающиеся учатся работать в команде и добывать информацию разными методами.

В мероприятии участвуют студенты 2 курса. От каждой группы выставляется команда из 6 человек: выбираются капитаны команд. Каждая команда должна придумать название, девиз и приветствие соперникам, зрителям и экспертам. Остальные обучающиеся групп участвуют в мероприятии в качестве болельщиков.

Внеклассное мероприятие сопровождается электронной презентацией.

Игра основана по мотивам приключенческого романа писателя Жюль Верна «Вокруг света за 80 дней». Участникам нужно преодолеть Земной шар за 80 дней (условно). В данной игре 1 минута = 1 дню.

Каждое задание – это материк. На каждом материке есть станция, где можно получить шифр для выполнения задания. В обмен на полученное кодовое слово выдается задание. Выполнив задание – можно отправляться в путь дальше. Первое - необходимо вспомнить расположение и название всех

материков. Со второго по седьмой – путешествие по материкам (Евразия, Африка, Америка, Австралия, Антарктида).

### **Содержание конкурсов и система оценивания.**

#### **1. «Презентация команд»**

Команды в творческой форме презентуют название своей команды, девиз, приветствие.

Представление команд оценивается по следующим критериям:

- слаженная работа в группе;
- оригинальность.

Максимальное количество баллов за представление команд – 5 баллов.

2. Каждую «станцию» предполагается пройти за 5 минут. Чтобы попасть на станцию, необходимо узнать слово – подсказку. Это и есть шифр – кодовое слово. В обмен на полученное кодовое слово выдается задание.

За верно набранное кодовое слово и каждый правильный ответ по заданию студенты набирают по 1 баллу – итого 2 балла по станции. По маршрутному листу все участники могут следить, насколько правильно/неправильно они выполняют задания.

Если кодовые слова могут определять только участники команд, то в выполнении заданий участвуют и болельщики, по принципу «кто быстрее ответит». Ответ болельщиков оценивается в 0,5 балла. Баллы болельщиков плюсятся команде.

Максимальное количество баллов за все станции – 19 баллов.

Оценивает игру эксперты. После каждого задания они выставляют баллы и заносят их в таблицу. По результатам игры подводятся итоги, определяются наиболее активные участники.

### 3. СЦЕНАРИЙ /сопровождается презентацией/

Ведущий: Добрый день! Каждый год в сентябре отмечается Всемирный День туризма. Нет ни одного человека на земле, который бы не любил странствовать по свету. Праздник любого, кто ощущает себя туристом, и не важно, будет это поездка к ближайшей лесной опушке или в экзотическую страну. Во многих странах мира проводятся различные мероприятия и конкурсы на тему «Туризм». Мы тоже не останемся в стороне и проведём вместе с вами интеллектуальный квест «Вокруг света за 80 дней». Участникам нужно преодолеть Земной шар за 80 дней (условно). В данной игре 1 минута = 1 дню.

У настоящих туристов всегда есть план и график движения. У нас 3 команды /по порядку расположения столов/ Команды готовы и подготовлены приветствия команде соперников. Попробуем с вами успеть обойти Земной шар всего за 80 минут. Успеем? Попробуем!

Ведущий: Сегодня каждая команда - это туристическая группа. Давайте познакомимся с командами (Представление команд)

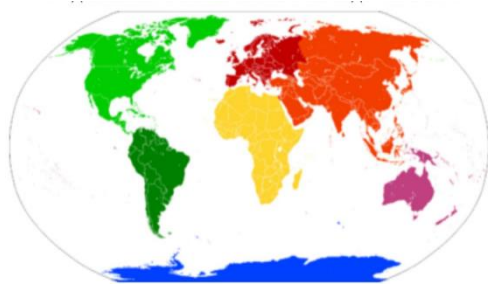
Сейчас я вам раздам маршрутные листы, и вы отправитесь в поход по станциям (приложение 1)

Ваша задача – выполнить задание на станции. Маршрут нашего похода проложен от вопроса к вопросу.

(Капитанам команд вручаются маршрутные листы)

#### **Станция 1. Карта Мира**

Перед нами карта Мира. Каждый материк выкрашен в свой цвет. Ниже каждая строка соответствует цвету материка. Нужно вписать названия. На каждой строк одна из букв выделена наиболее ярким цветом. Собрав все буквы в один ряд, можно узнать слово – подсказку. Это и есть шифр.



1. Австралия,
2. Южная Америка,
3. Африка,
4. Евразия,
5. Антарктида,
6. Северная Америка



Кодовое слово – РЮКЗАК

**В обмен на первое полученное кодовое слово выдается задание.**

### **Задание 1. Собери рюкзак. Убери Лишние вещи.**

**Ведущий:** Друзья! Какой поход без рюкзака? Передо мной рюкзаки. Вы должны: найти в рюкзаке вещи, которые туристу не нужны. Победит та команда, которая за одну минуту определит наибольшее количество вещей, не нужных в походе. Перечень предметов в рюкзаках: /от каждой команды приглашаются по 1 человеку: фломастером нужно вычеркнуть ненужные вещи/

- 1-я команда — свитер, консервы, суп в пакетах, кружка, фонарь, полотенце, миска, шампунь, ложка, подушка, книга, глобус, мыльница, термос, электрокипятильник, спицы и клубок ниток, газеты, ножницы.

- 2-я команда — туфли на каблуках, куртка, котелок, бусы, фотоаппарат, аптечка, майка, ручка, вилка, утюг, блокнот, молоток, клещи, тушенка, кеды, зонт, катушка ниток, шорты.

- 3-я команда — палатка, брезентовый тент, спальный мешок, одеяло, кружка, стакан, алюминиевая тарелка, нож, вилка, ручка, вилка, утюг, подушка, книга, глобус, мыльница, термос, электрокипятильник, свеча.



- 4-ая команда - лодка, аптечка, неприкосновенный аварийный запас, ракетница, дымовая шашка, ремонтный набор, бинокль, фотоаппарат, щетка для одежды, нарядный костюм, запасной свитер, резиновые сапоги, ножницы, шило, зубная щетка, канистра, топор, лопата, компас, фонарь,

Время: 3 минуты

Эксперты /приглашены студенты 3 курса специальности Туризм/ подводят итоги конкурса.

## Станция 2. Мы в Европе, где очень распространен туризм.



Путешествия бывают разные, кто - то любит пляжный отдых, а кто - то предпочитает активный туризм. Сегодня задания – по активному туризму. Нужно сопоставить специальное снаряжение и вид туризма.

НИЖЕ ПЕРЕЧИСЛЕНЫ ВИДЫ ТУРИЗМА, А ТАКЖЕ СПЕЦИАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ. НО В КАЖДОМ РЯДУ ЕСТЬ ОДНА ЛИШНЯЯ КАРТИНКА! НАЙДИ ЕЕ И ИЗ ПОЛУЧЕННЫХ БУКВ СОСТАВЬ СЛОВО.

	ВОДНЫЙ				Б У К
	ЛЫЖНЫЙ				Л А Е
	ГОРНЫЙ				Р С П
	ПЕШИЙ				В О Т
	ВЕЛОСИПЕДНЫЙ				Я Р А

**Найти лишнюю картинку.** Буква, которая рядом с лишней картинкой – составляющая второго кодового слова.

Водный туризм – каска, рафт, набор инструментов. Буква К.

Лыжный – лыжи, каска, шатер. Буква А.

Горный – гитара, ледоруб, нижняя страховочная система. Буква Р.

Пеший – палки для ходьбы, веревка, ледоруб. Буква Т.

Велосипедный – вело рюкзак, велосипед, палки для ходьбы. Буква А.



Кодовое слово КАРТА.

**В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.**

Ведущий: Карту кладем в рюкзак. Итак, рюкзаки готовы. Можно идти в поход? Проверим!

**Задание 2. Конкурс «Секрет рюкзака»** - для всех команд, балл засчитывается первому верно ответившему.

1. Верен ли следующий вывод: чем дальше от спины отодвинут рюкзак, тем тяжелее нести? (Да)

2. Какие вещи лучше класть на дно рюкзака? (Мягкие: одеяла, полотенца.)

3. Где в рюкзаке должны находиться самые тяжёлые вещи? (Под лямками вверху).

4. Как с рюкзаком легче идти? (Слегка наклонившись вперёд).

5. Почему в рюкзаке для хлеба определяется место вверху? (Чтоб не крошился).

6. Определите место в рюкзаке для сыпучих продуктов. (В середине рюкзака).

Эксперты подводят итоги конкурса.



**Станция 3. Африка.** Проверяем еще раз рюкзак. Какие вещи мы берем в поход, а какие точно оставим? Необходимо выбрать картинки с изображением вещей, которые оставим и из букв, соответствующих вещам

собрать слово-подсказку. Правильные ответы: ролики (А), комод (К), цветы (М), унитаз (О), рояль (П), стул (С).



**Кодовое слово КОМПАС**

**Компас уложили в рюкзак. В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.**

**Задание 3. «Первая помощь» - кто быстрее окажет помощь?**

**Ведущий:** Быстротечная современная жизнь требует знания человеком основных приемов и методов оказания первой медицинской помощи себе или своим близким. Насколько вы владеете такими знаниями и умениями, покажет данный этап конкурса. Здесь собрана аптечка, есть бинт, йод, вата, ножницы.

**Задание для всех: кто быстрее? - необходимо назвать лекарственные препараты из аптечки и указать область их применения.**

1. *Йод – средство, дезинфицирующее поврежденные кожные покровы*
2. *Зеленка—средство, дезинфицирующее поврежденные слизистые покровы*
3. *Анальгин – обезболивающее*
4. *Аспирин – жаропонижающее*
5. *Парацетомол – жаропонижающее, при головной боли*
6. *Нашатырный спирт (аммиак) — при обморочных состояниях*
7. *Активированный уголь – при отравлениях, болях в желудке*
8. *Настойка или экстракт валерианы – нервные расстройства, нервозность*
9. *Цитрамон – при головной боли*
10. *Валидол – при болях в сердце*

Эксперты подводят итоги

Эксперты подводят итоги конкурса.



#### Станция 4. Мы в Америке.

Участникам предлагается пройти лабиринт от палатки до горной тропы. По пути встречаются препятствия, зашифрованные топографическими знаками. То препятствие, которое не встречается на пути туристов и будет кодовым словом – ВЫРУБКА

ПРОЙДИ МАРШРУТ ОТ БИВАКА ДО ГОР. КАКИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ ТЫ ПРОХОДИЛ? ИЗ ПРЕДЛОЖЕННЫХ ВАРИАНТОВ ОДНОГО ИЗ ПРЕПЯТСТВИЙ НЕБЫЛО. ЭТО И БУДЕТ КОДОВЫМ СЛОВОМ.



КОДОВОЕ СЛОВО:

**Ведущий:** препятствие обошли. В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.

**Задание 4. (для капитанов – по 2 вопроса на знание правил применения мед аптечки ). Ответь на вопросы:**

1. Применение стерильных бинтов:
  - а) для наложения кровоостанавливающего жгута;
  - б) для наложения повязки при ожоге I степени;
  - в) при порезах, ранах с нарушением кожного покрова.

2. Первая помощь при укусе пчелы:

- а) рану смазать борным вазелином;
- б) удалить жало, обработать рану раствором йода или зеленкой;
- в) наложить компресс.

3. Применение кровоостанавливающего жгута:

- а) при переломе ключицы;
- б) при венозном кровотечении;
- в) при сердечной боли

4. Применение таблетки анальгина:

- а) при отравлении недоброкачественной пищей;
- б) при болях;
- в) при кровотечениях.

5. При тепловом ударе:

- а) дать жаропонижающие средства;
- б) принимать напитки, содержащие кофеин (кофе);
- в) дать чай прохладный или холодное питье

6. Как правильно обработать рану?

- а) промыть водой, удалить инородные предметы, обработать поверхность раны настойкой воды;
- б) обработать кожу вокруг раны настойкой йода, накрыть рану стерильной марлей и наложить бинтовую повязку;
- в) промыть рану, залить спиртом или настойкой йода, наложить бинтовую повязку.

Эксперты подводят итоги конкурса.



## Станция 5. Австралия

Предвидеть опасность – одно из важных качеств туриста. Умешь ли ты определять погоду по местным признакам и народным приметам?

Из предложенных природных явлений надо определить, какое из них является предвестником хорошей погоды. Кодовое слово - ниже этой картинки.

**ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИ НА КАРТИНКИ ПРИРОДНЫХ ЯВЛЕНИЙ. ВСЕ ОНИ, КРОМЕ ОДНОГО, ЯВЛЯЮТСЯ ПРЕДВЕСТНИКАМИ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ. НАЙДИ ПРИЗНАК ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ И ЗАПИШИ ЕГО!**



Солнечное гало



Красный закат



Кучевые облака, растущие "башенкой" вверх



Наземный туман рассеивается после восхода солнца



Ласточки летают низко к земле



Дым от костра стелется по земле

Кодовое слово:

ТУМАН

**Ведущий:** Дождались тумана – вестника хорошей погоды, двинулись дальше. В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.

**Задание 5. Поедание червяков** /предварительно завязываем глаза – по 1 человеку из каждой команды/. Ребята, вы на необитаемом острове!!!!!! и у вас нет ни еды, ни вещей. Чтобы не умереть с голоду, вам нужно съесть червяков. Вам завязали глаза и есть вы будете из этой посуды (Вареные макароны). Кто быстрее?

Жюри подводит итоги конкурса



## Станция 6. Антарктида

Как не заблудиться в лесу? Определение

направления по природным признакам.

Из семи картинок только на одной закралась ошибка. Найди её и узнаешь следующую подсказку.

**ПРЕДПОЛОЖИМ, ЧТО МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ЛЕС ПОГУЛЯТЬ. МЫ ЗНАЕМ, ЧТО НАШ ЛАГЕРЬ НАХОДИТСЯ ОКОЛО РЕКИ, КОТОРАЯ ПРОТЕКАЕТ С ЮЖНОЙ СТОРОНЫ ОТ НАС. КАК ПО МЕСТНЫМ ПРИЗНАКАМ ОПРЕДЕЛИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ? НАЙДИ ОДИН НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ И ЗАПИШИ ЕГО.**

Азия является невероятно огромной! Площадь её поверхности больше, чем у Луны.

Мох на дереве

Мох на камне

Крона дерева

Муравейник

Кольца дерева

Солнце и часы

Кодовое слово:

Кодовое слово: ДЕРЕВО (или крона дерева)

**Ведущий:** подсказку нашли. В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.

### Задание 6. Песни путешественников и о туризме.

**Ведущий:** какой поход без песен? Проверим, кто лучше справится с заданием! **Кто кого перепоеет.** Проверяется знание песен – по 1 баллу за каждую песню. /достаточно несколько строк/

Песни путешественников и о туризме -  
Эксперты подводят итоги конкурса.



## Станция 7. Азия

**Ведущий:** и вот мы вернулись домой. Начинали путешествие с Европы, сейчас мы в Азии! - да, у России уникальные возможности, она располагается как в Европе, так и в Азии. Огромные территории России с их природными ресурсами — не только источник национальных богатств, но и невероятный логистический вызов. Чтобы связать воедино различные уголки страны, в ней строили и продолжают строить железные дороги, впечатляющие своими технологическими решениями и протяженностью; созданные еще в царские и советские времена, они стали инженерным и строительным чудом своего времени. Но и в наши дни развитие Восточного полигона железных дорог России ведется не в меньшем, а во многом и еще большем



масштабе.



На Восточном полигоне железных дорог планируется ввести в строй еще свыше 300 объектов, включая дублеры Северомуйского, Кузнецовского, Кодарского тоннелей и мост через Амур. Предстоит проложить сплошные двойные пути и до 2035 года полностью электрифицировать/ ...../. **О какой железной дороге идет речь?**



КОДОВОЕ СЛОВО:

## Байкало – Амурская магистраль

**Ведущий:** БАМ располагается в азиатской части России, ответ кладем в рюкзак, нам пригодится. В обмен на полученное кодовое слово выдается следующее задание.

**Задание 7. Туристские достопримечательности Самары, областного центра региона.** Задания для решения подготовлены студентом 3 курса

Хабаровым Михаилом. Начинаем...



Здравствуйте, дорогие слушатели, сегодня я хочу представить вам презентацию на тему Дня туризма. Я подготовил для своих друзей интерактивные игры с достопримечательностями Самары.

В презентации присутствует две интерактивные игры: отгадать достопримечательность по описанию и отгадать достопримечательность по картинке.

**Первая тема – угадай достопримечательность по описанию.** Начинаем...

**1) Старейший парк Самары.** В парке проводятся такие ежегодные культурные мероприятия как «День прессы», красочный праздник — «Фестиваль цветов» и международный фестиваль уличного искусства «Пластилиновый дождь». Варианты ответа: Струковский сад, Загородный Парк, Парк имени Юрия Гагарина, Парк Победы. Правильный ответ – Струковский сад.

**2) Музей, раньше служивший резервом для Ставки ВГК в Великой Отечественной войне.** Вход обустроен с двух сторон конструкции, на расстоянии 50 м. Первый выход - во дворе института культуры СГИК, второй — в холле современной Академии культуры, ранее был занят Куйбышевским обкомом. Варианты ответа: Бункер Сталина, Музей модерна, Музейно-выставочный центр «Самара Космическая», дом-музей имени Ленина. Правильный ответ – Бункер Сталина.

3) Он является одним из символов города и популярным местом остановки свадебных кортежей. В 2009 году памятник был демонтирован и доставлен на «Авиакор», а в 2017 году вернулся на место. Варианты ответа: «Дядя Стёпа – милиционер», Монумент Славы, Самолет-штурмовик Ил-2, «Бурлаки на Волге». Правильный вариант ответа – Самолет-штурмовик Ил-2

**Вторая тема – угадай достопримечательность по картинке.**

1) Варианты ответа: Фонтан «Парус», Поющий фонтан, Фонтан 40 лет Победы, Фонтан Царевна-лебедь. Правильный ответ – **Фонтан «Парус»**

2) Варианты ответа: Самарский металлургический завод, Авиакор, Жигулёвский пивоваренный завод, Завод имени А. А. Масленникова. Правильный ответ – **Жигулёвский пивоваренный завод.**

3) Варианты ответа: Покровский собор, Церковь Святого Герцога, Храм Пресвятого Сердца Иисуса, Самарская соборная мечеть. Правильный ответ – **Самарская соборная мечеть.**

На этом викторина заканчивается, вдобавок хочется посоветовать посетить все места, которые были названы в этой игре. Все они уникальны и заслуживают внимания. Поздравляю с прошедшим днём туризма.

На этом наш квест завершился! Теперь самое трудное - наши эксперты должны выявить победителя, кто из вас смог решить квест быстрее всех!!!/ эксперты совещаются, подсчитывают количество правильных ответов у каждой команды/

**Подведение итогов занятия:** мы должны отгадать, какой подарок вам подготовлен. Посмотрите, за условные 80 минут мы прошли, проехали 7 станций, отгадали кодовые слова и выполнили задания на каждой станции.

Квест «Вокруг света за 80 дней»			
№ п/п	Название станции, номер	Кодовое слово	Отметка о выполнении задания
1	Станция 1. Карта Мира	РЮКЗАК	1. Собери рюкзак. Убери Лишние вещи.

2	Станция 2. Европа	КАРТА.	2. Конкурс «Секрет рюкзака»
3	Станция 3. Африка	КОМПАС	3. «Первая помощь»
4	Станция 4. Америка	ВЫРУБКА	4. (для капитанов – на знание правил применения мед аптечки).
5	Станция 5. Австралия	ТУМАН	5. Поедание червяков
6	Станция 6. Антарктида	ДЕРЕВО	6. Песни путешественников, о туризме:
7	Станция 7. Азия	БАМагистраль	7. Туристские достопримечательности Самары

Теперь расшифруем подарок: он зашифрован в названии кодовых слов:  
1 Буква в кодовом слове на станции, где ели червяков; 2 Буква - в кодовом слове на станции, где оказывали первую помощь; 3 Буква – в кодовом слове на станции, где определили секрет рюкзака; 4 Буква – в кодовом слове на станции, где туристы вернулись в Самару. Что это????

**Заключительный этап.** Эксперты сообщают результаты работы участников квеста.

**Ведущий:** - все команды достойно прошли все испытания и теперь вы по праву считаетесь туристами.

Всех благодарю за участие.

Литература

1. Жюль Верн «Вокруг света за 80 дней», Эксмодетство, 2016 г.
3. [Электронный ресурс] презентация «Технология разработки квеста»: <https://rosuchebnik.ru/upload/iblock/b7>
4. [Электронный ресурс] Квест – Википедия: информационный ресурс <https://ru.wikipedia.org/wiki>

5. Ю.А. Штюрмер «Карманный справочник туриста», Профиздат, 1982 г

### **Электронные ресурсы**

1. Академия детско-юношеского туризма и краеведения <http://madut.narod.ru/new.html>
2. Официальный сайт Туристско-спортивного союза России <http://www.tssr.ru/>
3. Официальный сайт Федерального центра детско-юношеского туризма и краеведения <http://www.turcentrrf.ru/>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Маршрутные листы

Квест «Вокруг света за 80 дней»			
Команда: группа		Командир:	
№ п/п	Название станции, номер	Кодовое слово +/-	Отметка о выполнении +/-
1	Станция 1. Карта Мира		1. Собери рюкзак. Убери Лишние вещи.
2	Станция 2. Европа		2. Конкурс «Секрет рюкзака»
3	Станция 3. Африка		3. «Первая помощь»
4	Станция 4. Америка		4. (для капитанов – на знание правил применения мед аптечки).
5	Станция 5. Австралия		5. Поедание червяков
6	Станция 6. Антарктида		6. Песни путешественников, о туризме:
7	Станция 7. Азия		7. Туристские достопримечательности Самары