

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Макарьевского муниципального района Костромской области
«Центр патриотического воспитания, творчества детей и молодежи»

Методическая разработка по проведению квеста для детей старшего школьного возраста «Код да Винчи»

(номинация «методические разработки по тематике воспитательного
мероприятия»)

Автор: педагог-организатор
Ильин Сергей Владимирович

г. Макарьев, 2022

Оглавление

Введение.....	3
1. Основная часть. Проведение квеста.....	4
1.1. Раздел 1. Подготовительная часть.....	4
1.2. Раздел 2. Ход мероприятия.....	7
1.3. Раздел 3. Подведение итогов.....	9
Заключение.....	10
Список использованных источников и литературы.....	11
Приложение.....	12

Введение

Квесты, или приключенческие игры, не так давно перекочевали из компьютерной (виртуальной) реальности в жизнь. Основная их концепция – исследование «мира», в процессе которого игрокам необходимо сосредоточиться на решении различных загадок и головоломок, применив свои умственные усилия, ловкость, сноровку и другие личностные качества. Подобные мероприятия носят не просто развлекательный характер, но и развивают в своих участниках лидерские качества, смекалку, логику, сообразительность.

Спрос на подобные мероприятия среди молодежи достаточно велик. С одной стороны, квесты универсальны, могут проводиться как самостоятельные мероприятия, либо как составляющие части более масштабных. Первоначально рассматриваемый квест «Код да Винчи» был разработан в качестве альтернативы вечерней программы на празднование Дня российской молодежи. Но позднее проводился неоднократно в качестве самостоятельного события.

Актуальность рассматриваемого квеста обуславливается, в первую очередь, интересом со стороны подростков и молодежи, а также возможностью через популярную игровую форму вовлекать их во внеклассную деятельность, развивать востребованные в обществе личностные качества.

Цель мероприятия – вовлечение детей старшего школьного возраста во внеклассную деятельность, развитие интеллектуальных, личностных качеств участников. Для достижения указанной цели предполагается выполнить следующие *задачи*:

- подбор тематики и формата мероприятия, интересного для детей старшего школьного возраста;
- разработка сценария и заданий, развивающих у участников такие качества, как лидерство, умение сконцентрироваться на конкретной цели, нестандартный подход к решению поставленных задач, умение оперативно принимать решения;
- проведение информационной кампании об организации и реализации квеста в целях вовлечения в него детей рассматриваемого возраста.

Жанр квеста «Код да Винчи» определяется как детективно-мистический, а задания разработаны с учетом необходимости логического и оперативного подхода к их решению. *Новизна* данного мероприятия, и одновременно один из подходов к его проведению, заключается в соревновательности его проведения. Так, квест проходится небольшими группами, которые перед его началом отмечают время на экране, а по завершению определяется длительность прохождения квеста. Таким образом, помимо собственно прохождения квеста от команды требуется максимальная оперативность для опережения команд соперников.

Основная часть. Проведение квеста

Проведение квеста «Код да Винчи» предполагает несколько этапов: подготовительный, собственно проведение мероприятия и подведение итогов. Квест построен по принципу «одно помещение – одна логическая задача». При этом попасть в следующее помещение или правильно определить его помогает подсказка, полученная в процессе решения головоломки в предыдущем помещении.

Важное значение имеет оформление помещений, в которых проводится квест. Поскольку по сценарию речь идет о современных временах и временах Эпохи Возрождения, в которую творил гений да Винчи, то помещения рекомендуется оформлять в соответствующем стиле и с соответствующими атрибутами и предметами. В данных методических рекомендациях указываются лишь минимально необходимые для проведения квеста атрибуты.

Проводить квест необходимо в вечернее время, чтобы в помещениях было темно. На команду выдается 2-3 фонарика; телефоны предлагается сдать перед началом мероприятия. Все помещения, задействованные и не задействованные в квесте, перекрываются сигнальной лентой, тем самым преграждая к ним доступ. А перед началом игры объявляется в качестве правила, что лента не может быть сорвана до тех пор, пока разгаданная загадка не будет прямо указывать на необходимость перемещения в соответствующее помещение.

Весь процесс игры сопровождается музыкальным оформлением. Мелодии подбираются на усмотрение организаторов, но для создания соответствующей атмосферы необходимо мистическое звучание. Источники звука по возможности маскируются.

В процессе прохождения квеста вместе с группой участников перемещаются сопровождающие (один из них может быть ведущим), которые наблюдают за игрой и в исключительных случаях могут направлять группу. Вмешательство в квест со стороны сопровождающих нежелательно и должно быть минимизировано. В идеале их роль должна ограничиваться наблюдением за ходом прохождения группой квеста, контролем за соблюдением порядка и мер безопасности.

Проведение квеста сопровождается информационно: для набора групп можно использовать различные средства информирования, включая публикации приглашений в общедоступных источниках (например, официальных сообществах в социальных сетях). Итоги мероприятия также публикуются: на официальном сайте учреждения, в социальных сетях, иных доступных средствах получения информации.

Раздел 1. Подготовительная часть

Практическая реализация квеста «Код да Винчи» проходила в двух зданиях: музея (Хранилище древних артефактов) и центра творчества (Особняк Тайного Ордена), расположенных рядом. Фактически оборудование помещений

можно реализовать в одном здании, где имеется достаточное количества кабинетов. Организация проведения квеста требует оформления следующих помещений, идущих последовательно по ходу прохождения:

1. Хранилище древних артефактов.
 - 1.1. Холл.
 - 1.2. Музей.
 - 1.3. Старинная лестница.
2. Особняк тайного ордена.
 - 2.1. Чугунная лестница.
 - 2.2. Кабинет Мастера.
 - 2.3. Кинозал.
 - 2.4. Мастерская.
3. Хранилище древних артефактов.
 - 3.1. Коридор (с входом в несколько помещений).
 - 3.2. Лаборатория.
 - 3.3. Холл.

Указанные помещения оформляются следующим образом:

1.1. В холле размещается экран, на котором указывается название квеста и размещается таблица с графами «Название команды», «Время начала», «Время окончания», «Продолжительность». В процессе проведения также потребуются перманентный маркер для заполнения информации в таблицу.

1.2. В музее среди экспонатов на полу мелом рисуется силуэт человека, указательным пальцем указывающий на стену, на которой размещается пустая рамка, подписанная как «Древний артефакт, относящийся к эпохе Возрождения, предположительно используемый в экспериментах алхимиков». На задней стороне рамки размещается подсказка в виде изображения особенностей следующего помещения с подсказкой. В проводимом квесте в качестве подсказки выступало схематическое изображение лестницы и узора на ней.

1.3. На лестнице скрывающаяся подсказка указывает на тайник, где кроется карта. В проводимом квесте один из узоров на лестнице был закрыт ковриком. Один луч узора был закрашен мелом в виде стрелки, указывающей в направлении тайника. В тайнике размещается карта, подсказывающая, что участникам необходимо переместиться в Особняк Тайного Ордена (рис. 1 Приложения).

2.1. Вдоль чугунной лестницы располагаются портреты, созданные Леонардо да Винчи, на которых изображены узоры «квадраты в квадрате», направляющие участников к узорам на лестнице (их можно нанести отдельно). Для создания атмосферы портреты можно подсветить фонариками/светильниками снизу (рис. 2 Приложения). На одном из узоров на каждом углу квадрата указываются цифры, соответствующие коду замка, размещенного на двери следующего помещения. Дети должны понять по портретам, что подсказку нужно искать в узорах лестницы, и что цифры на узоре соответствуют коду на замке.

2.2. В кабинете Мастера вдоль стен и/или на мольбертах размещаются графические работы да Винчи. За глазами портретов размещаются следующая подсказка и несколько обманных подсказок (рис. 3 Приложения). Для поиска подсказки на письменном столе расположены рукопись да Винчи и современный текст о нем. На листах рукописи среди итальянского текста скрывается русский текст «Страница 11», «Строчка 3», «Слово 4» (либо другие цифры, ведущие к слову-подсказке) (рис. 4 Приложения). В современном тексте о Леонардо участники по подсказкам могут обнаружить слово «Глаз», дающее подсказку, где искать «ключ» к продолжению квеста (рис. 5 Приложения). От данного помещения к следующему ведет красная/алая ткань, символизирующая реку.

Текст послания в глазу гласит: «Найти оригинал артефакта после разграбления нам помогла его копия, которую мы не решились уничтожить, а сохранили в тайном месте. Оно недоступно для обычных людей, ведь тайну нахождения артефакта стережет кровавая река.».

2.3. В кинозале с помощью проектора демонстрируется видеофильм (можно использовать любые видеофрагменты, связанные с да Винчи: трейлеры фильмов, короткие отрывки, не нарушающие авторского права и пр.). В видеоряд на короткие периоды «вшивается» изображение с тайником (сделать фото, которое несколько раз с помощью видеоредактора вставить в видеоряд). В проводимом квесте также использовалась стремянка, которая была необходима для доступа к тайнику, и помещавшаяся под экраном.

В тайнике размещается отрывок из дневника Тайного Ордена (рис. 7 Приложения) и копия древнего артефакта (из нескольких лучей, один из которых окрашен красным) (рис. 8 Приложения). В нем присутствуют выделенные жирным шрифтом буквы, из которых складывается слово. Для этого в кинозале также располагается доска и мел (можно заменить на маркерную доску и фломастеры, бумагу и карандаши и т.п.). При описываемом проведении скрывалось послание «Разгадка кроется внизу», поэтому участники должны были спустить в нижнее помещение. Но зашифровать можно и любую другую подсказку.

Текст отрывка: «Очередной эксперимент провалился... Снова последовали бессмысленные жертвы. Здесь, в особняке тайного ордена, мы продали свои души, но так и не смогли разгадать загадку Великого Леонардо. Но нас не остановить никому, скольким бы людям еще ни пришлось погибнуть во имя нашей великой идеи. Сила и могущество, которое мы сможем явить Свету, благодаря созданию идеального человека, выше каких бы то ни было жертв, и мы уверены, что нам удастся заполучить уникальную силу и власть над всем. Дневник экспериментов ордена *Dictum est factum, rct. 3, port. 7/11*».

2.4. В мастерской помимо декоративного оформления размещается ноутбук (и по возможности проектор). Стрелочка на клавиатуре подсказывает, что необходимо нажать Пробел для начала воспроизведения видео. На видео изображен Леонардо да Винчи, дух которого рассказывает участникам свою историю и дает им следующую подсказку. Голос да Винчи записывается на аудио и обрабатывается в аудиоредакторе, позволяющем различным образом

обрабатывать голос. Например, можно использовать «Преобразователь голоса» разработчика Baviux, простой в использовании и интуитивно понятный.

Пример записанных слов Леонардо: «Эпоха Возрождения... как много она подарила миру... Я был простым ученым, пытаюсь дать этому миру что-то новое. Как печально узнавать, что какие-то негодяи именуют себя моими последователями и проводят жуткие эксперименты над людьми, якобы повторяя мои опыты. Тайный орден Диктум эст фактум, как много зла они принесли в этот мир. О, нет, они пытаются закончить свой ужасный эксперимент, скорее нужно остановить его, уничтожив оригинал артефакта навсегда. Скорее отправляйтесь в хранилище древних артефактов!».

3.1. После подсказки от Леонардо участники отправляются в Хранилище древних артефактов, где закрыты все помещения, кроме коридора, в котором должны быть двери к нескольким кабинетам. На полу коридора размещается витрувианский человек Леонардо да Винчи (рис. 9 Приложения), на котором расположен фрагмент копии артефакта. Изображение выполняется в форме плаката (установить в настройках принтера при печати), желательно в человеческий рост. Участники должны совместить красный луч полученной копии артефакта с красным лучом копии артефакта на теле витрувианского человека. Так участники понимают направление дальнейшего движения.

3.2. Лаборатория имеет две зоны: в одной располагаются участники, другая отгорожена от группы, доступ в нее прегражден. На трибуне в первой зоне располагаются дротики; в закрытой зоне вверху подвешиваются воздушные шарики, заполненные подкрашенной красной гуашью водой. Под шариками располагается зеркало с нанесенным на него артефактом, который должен смываться в случае попадания дротика в шарик. Для создания атмосферы зеркало подсвечивается с двух сторон свечами или фонариками.

В случае успешного прохождения итогового испытания второй организатор открывает двери лаборатории, из которых падает свет. Тревожная музыка прекращается (вместо нее при наличии технических возможностей может включаться торжественная победная музыка).

3.3. После прохождения последнего испытания группа игроков перемещается к началу прохождения квеста, где размещен начальный экран. Ведущий озвучивает время окончания квеста, команда записывает на экран время окончания и время, потраченное на прохождение квеста.

Раздел 2. Ход мероприятия

Группа участников собирается в холле. Ведущий рассказывает легенду квеста:

«15 апреля 1452 близ Флоренции появился на свет самый великий художник, учёный и изобретатель всех времен и народов Леонардо да Винчи. Его биография и научные труды за все годы после его смерти обросли многочисленными тайнами, загадками и легендами. Легендарный человек при жизни, после смерти он стал для многих не просто гением, а божеством.

Одна из легенд гласит, что Великий Леонардо в тайне от всего мира занимался не только научными экспериментами, но и пробовал себя в алхимии, пытаясь создать, в отличие от прочих, не философский камень, превращающий всякое вещество в золото, а идеального человека, способного на куда большее, нежели любой другой, даже сам да Винчи.

Подобные эксперименты да Винчи над людьми – всего лишь слухи, которые, по всей видимости, распространяли недруги и враги величайшего деятеля Эпохи Возрождения. Но после его смерти на этой легенде выросло целое тайное общество, которое назвало себя *Dictum eat factum* (Диктум эст фактум). Своей целью они поставили любой ценой закончить эксперимент Леонардо и породить на свет идеального человека.

Своими жестокими экспериментами над людьми это Общество держало в страхе всю Флоренцию и ее окружи. Но когда новости о новом зловещем ордене донеслись до папского престола, тот распорядился общество уничтожить, а все их реликвии, с помощью которых они устраивали свои дикие эксперименты, раскидать по всей Италии и всему миру. Орден был разогнан, его последователи уничтожены, а артефакты пропали бесследно.

Шли годы и века, легенды о гении да Винчи множились, как и последователи его якобы алхимических экспериментов. Со временем тайное общество *Dictum eat factum* восстановилось и преумножило свои силы. По свидетельствам некоторых приближенных к тайне людей некогда утраченные артефакты, необходимые для создания идеального человека, ордену удалось вернуть в свои руки. Не доставало единственного из них – таинственного Криптекса.».

Далее предлагается сдать телефоны, раздаются фонарики и рассказываются основные правила квеста: «Суть квеста заключается в том, что вы своей логикой, смекалкой и интеллектом должны разгадать, какие действия от вас требуются в каждом помещении квеста. Разрешив задачу, вы получите подсказку, по которой вы сможете продвинуться дальше. Также вы заметили, что помещения перекрыты сигнальной лентой. Лента не может быть сорвана до тех пор, пока разгаданная загадка не будет прямо указывать на необходимость перемещения в соответствующее помещение».

Далее ведущий предлагает придумать название группы и поставить время начала игры. После всех организационных моментов предлагается окунуться в атмосферу квеста: «Теперь мы перемещаемся в наше время, и мы приглашаем вас в главное помещение музея.».

Участники квеста перемещаются в помещение с витражами, где на полу обведено тело убитого хранителя музея, рука которого указывает на рамку с пропавшим из него экспонатом.

Ведущий: «После таинственного звонка местная полиция обнаружила тело хранителя музея. По показаниям служащих музея пропал один-единственный экспонат. Итак, квест начинается, ваша задача разгадать загадку Ордена и положить конец его зловещим и жестоким экспериментам.».

Далее участники должны последовательно решить головоломки во всех описанных выше помещениях, задействованных в квесте. В процессе игры команду сопровождает два организатора, которые в случае необходимости могут направлять команду. При этом вмешательство в квест со стороны организаторов не желательно и должно быть минимизировано.

Раздел 3. Подведение итогов

Проведение квеста «Код да Винчи» предполагает не только подведение итогов его прохождения командой, но и определение победителей среди команд по результатам реализации мероприятия. После завершения квеста каждая команда может оценить свои результаты на основании информации, вносимой на общий экран. Когда все команды проходят квест, подводятся общие итоги и объявляются команды, занявшие те или иные места. Результаты публикуются в официальных источниках.

Заключение

Результатом реализации квеста «Код да Винчи» является вовлечение детей старшего школьного возраста во внеклассную деятельность, развитие у участников таких качеств, как лидерство, умение сконцентрироваться на конкретной цели, нестандартный подход к решению поставленных задач, умение оперативно принимать решения.

При практической реализации мероприятия, рассматриваемого в разработке, осуществлялось его информационное сопровождение, от набора групп участников до подведения итоговых результатов (рис. 10 Приложения). С информацией о квесте можно ознакомиться в официальном сообществе Центра творчества (г. Макарьев) в социальной сети vk по следующим ссылкам:

- https://vk.com/makcenter?w=wall-155623258_696;
- https://vk.com/makcenter?w=wall-155623258_710;
- https://vk.com/makcenter?w=wall-155623258_796.

Достичь планируемых результатов рассматриваемого в настоящей методической разработке мероприятия позволило, в первую очередь, использование популярного современного формат. Благодаря проработанному сценарию, заданиям и головоломкам удалось привлечь подростков к внешкольной деятельности, «оторвать» их от компьютера, телефона и прочих современных гаджетов.

Список использованных источников и литературы

1. Клапаред Э. Психология ребенка и экспериментальная педагогика: Проблемы и методы. Душевное развитие. Умственное утомление – ЛКИ, 2019.
2. Суслов В. Квесты для обучения и развлечения: как придумать и организовать – Библиотека Профессионала, 2020.
- 3.[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_\(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F)).
- 4.<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%81%D0%BA%D0%B5%D0%B9%D0%BF-%D1%80%D1%83%D0%BC>.

Приложение

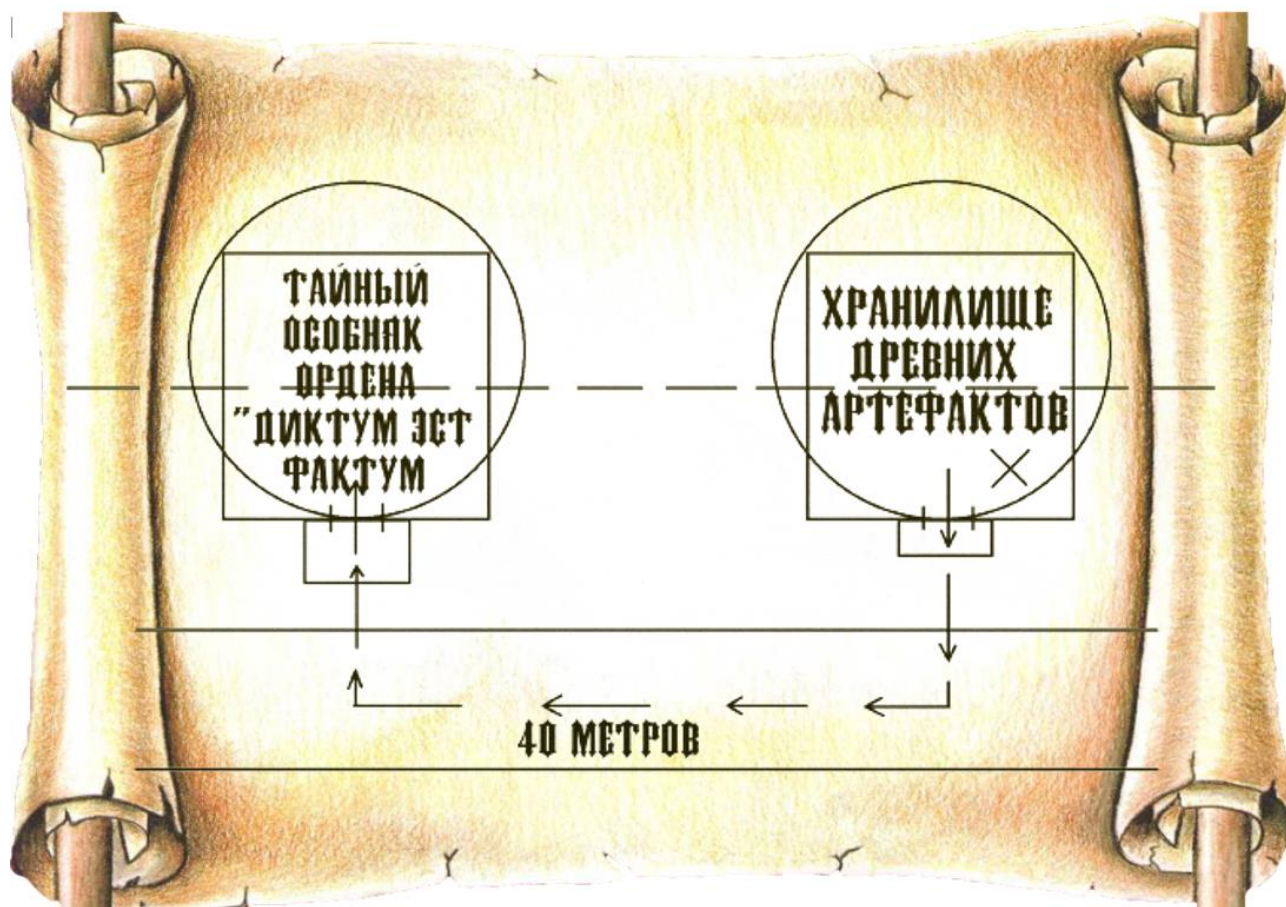


Рис. 1 Карта

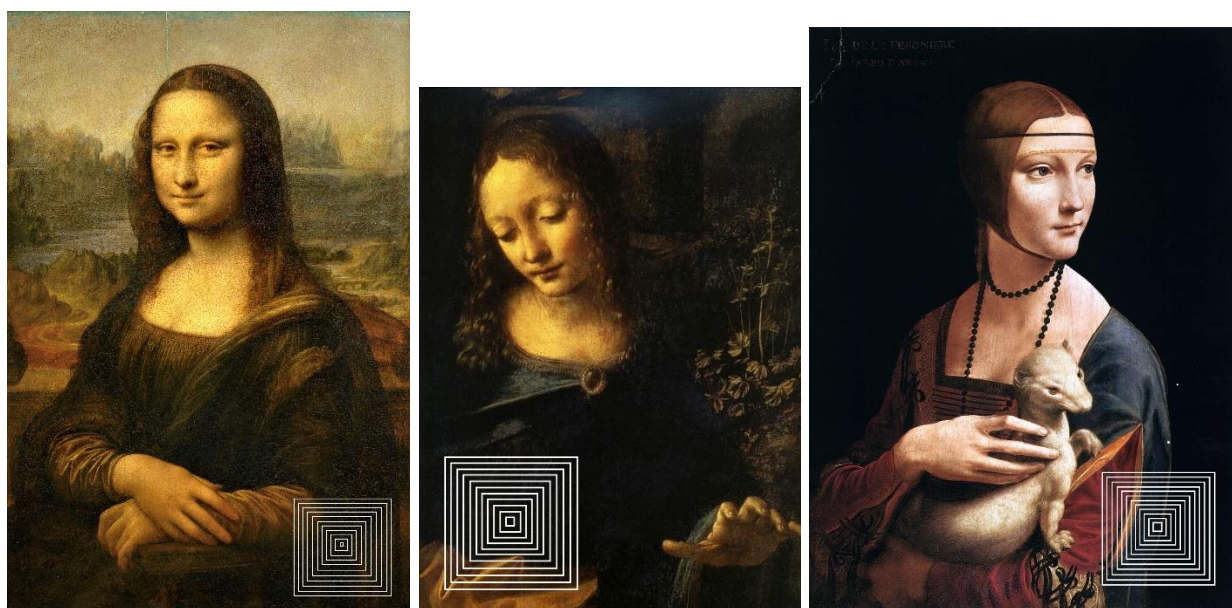


Рис. 2. Портреты кисти да Винчи

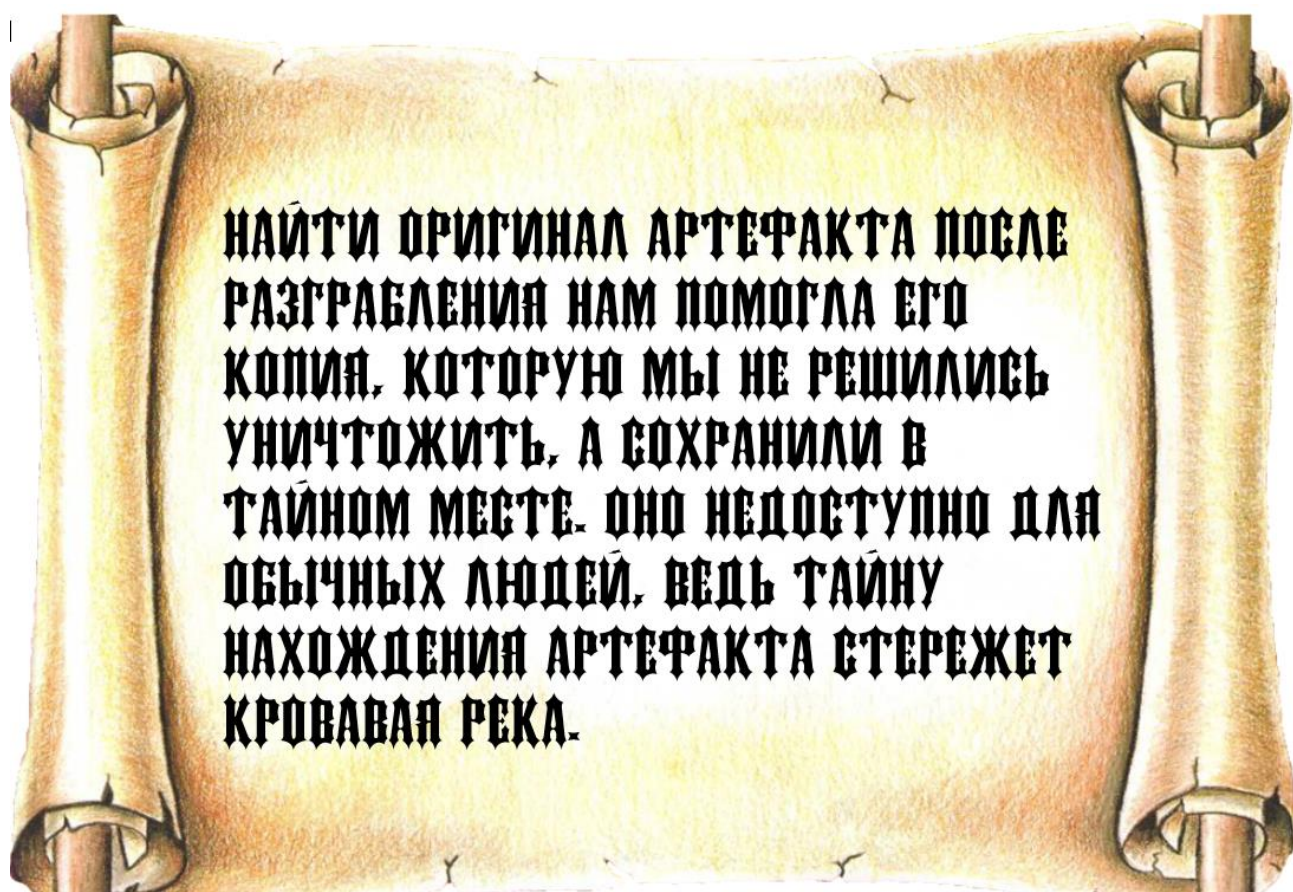


Рис. 3. Послание в глазу

ԼԵՃԻԱ ԱՆԻ ԱՆՇԻԱՆՐ ԿՐԹԱԶԻՄ
 ՄԵՆԻՔ-ԼԵՃԻԱՆԻՔ ՕՄԵՐՔԻՆ Ե
 ԶԵՔ ՄԻՄՈՐ ԱՆՈ ՏԵՆԻՐՔ ԿՔԸ
 ՕՄՈՏ ՏԵՆԻՐՔ ՏՐԵԹ 4 ԱՄԻՏ
 Ե.ՔՄ. ԿՐԹԱՆՔՆԵՐ ՔԼԱՔԻ ԿԻՔ
 ԿԵՆ ՕՄԻՄՈՐ ՕՐԻՔԻ ՕՄՈՐՔԻ
 Վ.ՕԶԻՄՈՐՆԻ ՕՄՈՐՔԻ ԿՄՈՐ
 ԶՕՄՔԻՔ ՏԵՐՕՐՔԻԱ ԿՔԻՔ ՏԵ
 ԿՕՔԻՔ ԿՄՈՐ ԿՄՄՈՐԱՆ ԿԻ
 Կ.ՕՄԼՔԻ ՕՆԿՆՈՐ ԿՆ ՔՐԵՐՔ

ԼԵՃԻԱ ԱՆԻ ԱՆՇԻԱՆՐ ԿՐԹԱԶԻՄ
 ՄԵՆԻՔ-ԼԵՃԻԱՆԻՔ ՕՄԵՐՔԻՆ Ե
 ԶԵՔ ՄԻՄՈՐ ԱՆՈ ՏԵՆԻՐՔ ԿՔԸ
 ՕՄՈՏ ԵՄՔՐԱՆԿԱ 3. ԿՄՈՐ ԱՄԻՏ
 Ե.ՔՄ. ԿՐԹԱՆՔՆԵՐ ՔԼԱՔԻ ԿԻՔ
 ԿԵՆ ՕՄԻՄՈՐ ՕՐԻՔԻ ՕՄՈՐՔԻ
 Վ.ՕԶԻՄՈՐՆԻ ՕՄՈՐՔԻ ԿՄՈՐ
 ԶՕՄՔԻՔ ՏԵՐՕՐՔԻԱ ԿՔԻՔ ՏԵ
 ԿՕՔԻՔ ԿՄՈՐ ԿՄՄՈՐԱՆ ԿԻ
 Կ.ՕՄԼՔԻ ՕՆԿՆՈՐ ԿՆ ՔՐԵՐՔ

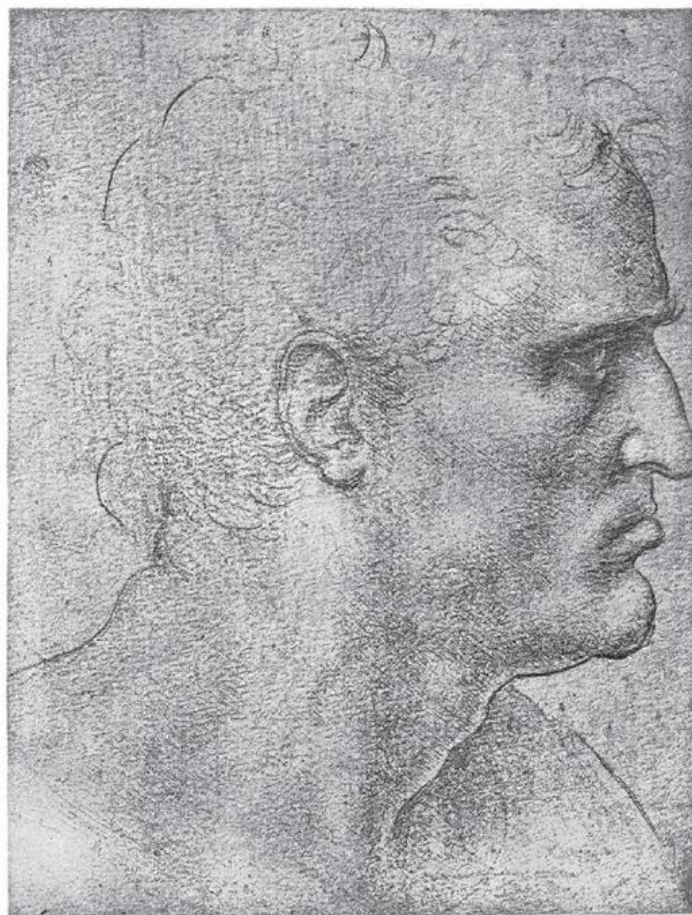
ԼԵՃԻԱ ԱՆԻ ԱՆՇԻԱՆՐ ԿՐԹԱԶԻՄ
 ՄԵՆԻՔ-ԼԵՃԻԱՆԻՔ ՕՄԵՐՔԻՆ Ե
 ԶԵՔ ՄԻՄՈՐ ԱՆՈ ՏԵՆԻՐՔ ԿՔԸ
 ՕՄՈՏ ՏԵՆԻՐՔ ԿՄՈՐ ԱՄԻՏ
 Ե.ՔՄ. ԿՐԹԱՆՔՆԵՐ ՔԼԱՔԻ ԿԻՔ
 ԿԵՆ ՕՄԻՄՈՐ ՕՐԻՔԻ ՕՄՈՐՔԻ
 Վ.ՕԶԻՄՈՐՆԻ ԵՄՔՐԱՆԿԱ 11 ԿՄՈՐ
 ԶՕՄՔԻՔ ՏԵՐՕՐՔԻԱ ԿՔԻՔ ՏԵ
 ԿՕՔԻՔ ԿՄՈՐ ԿՄՄՈՐԱՆ ԿԻ
 Կ.ՕՄԼՔԻ ՕՆԿՆՈՐ ԿՆ ՔՐԵՐՔ

Рис. 4. Страницы рукописи с подсказками

« Живопись превосходит все творения человеческие по тонкости размышлений, к ней относящихся. Глаз, называемый окном души, есть главный путь, которым общее чувство может в наибольшем богатстве и великолепии рассматривать бесконечные творения природы, а ухо

является вторым, и оно облагораживается рассказами о тех вещах, что видит глаз. И если вы, историографы, или поэты, или иные математики, не видели своими глазами вещей, то вы не можете поведать о них в своих писаниях.

И если ты, о поэт, рассказываешь историю посредством своего пера, то



[2]

© живописи 11

Рис. 5. Страница современного текста о Леонардо с подсказкой

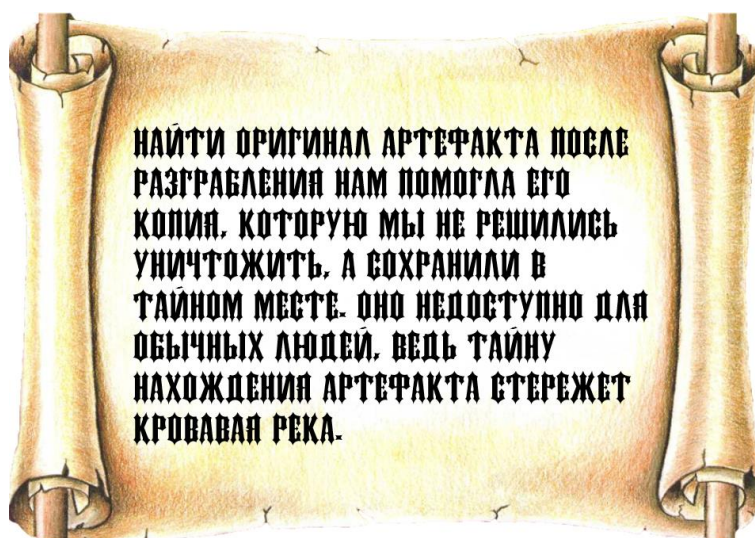


Рис. 6. Послание в глазу

Очередной эксперимент провалился... Снова последовали бессмысленные жертвы. **З**десь, в особняке тайного ордена, мы продали свои **д**уши, но так и не смогли разгадать загадку Великого Леонардо. Но нас не остановить никому, скольким бы людям **е**ще ни пришлось погибнуть во имя нашей великой идеи. **С**ила и могущество, которое мы сможем **я**вить Свету, благодаря созданию идеального человека, **в**ыше каких бы то **н**и было жертв, **и** мы уверены, что нам удастся **з**аполучить **у**никальную силу и власть над всем.

Дневник экспериментов ордена Dictum est factum, rct. 3, port. 7/11

Рис. 7. Отрывок из дневника Тайного Ордена



Рис. 8. Копия древнего артефакта

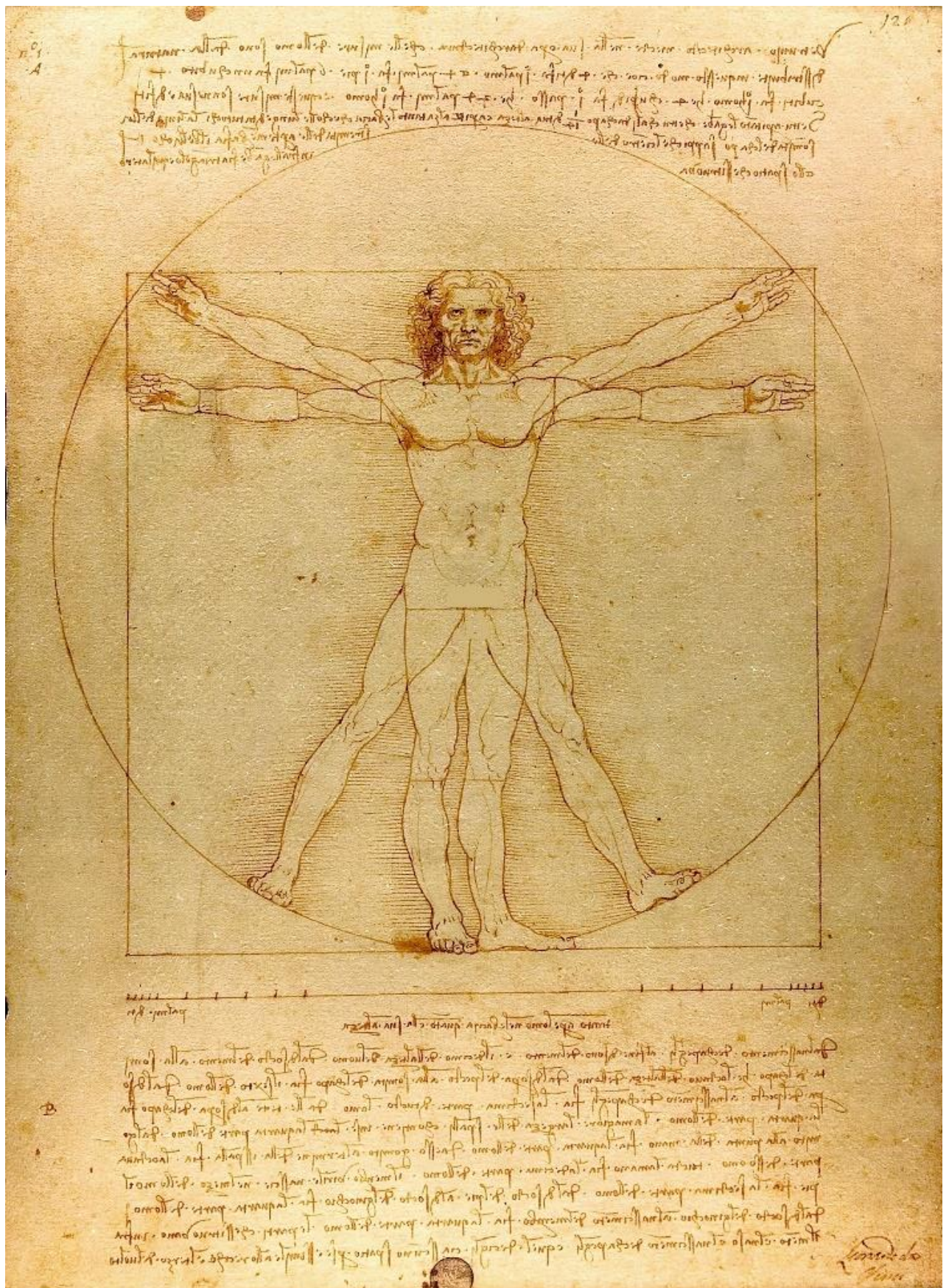


Рис. 9. Витрувианский человек



Центр творчества г. Макарьев

15 июн 2021

Продвигать



ВНИМАНИЕ! Дорогие подписчики, жители и гости города!

Центр творчества и Макарьевский краеведческий музей объявляют набор участников на детективно-мистический квест "Код да Винчи", который состоится 27 июня. Состав группы – 5-6 человек, доступное время для записи с 18:00, с 19:30 и с 21:00, начало квеста (сбор участников) состоится в Макарьевском краеведческом музее по адресу: г. Макарьев, пл. Революции, 9. Желаящие могут написать на электронную почту Центра творчества centrimpuls@mail.ru, позвонить по телефону 55-3-33 или оставлять комментарии к записи по 24 июня включительно (профиль должен быть открыт, сообщения могут быть написаны любыми пользователями, чтобы связаться с участниками). Возраст участников - от 14 до 18 лет.



13



5

487



Центр творчества г. Макарьев

29 июн 2021

Продвигать

...

📖🔍🎭🌐 «КОД ДА ВИНЧИ» 🌐🎭🔍📖

15 апреля 1452 близ Флоренции появился на свет самый великий художник, учёный и изобретатель всех времен и народов Леонардо да Винчи. Его биография и научные труды за все годы после его смерти обросли многочисленными тайнами, загадками и легендами. На одной из них и был построен сценарий детективно-мистического квеста, который был разработан и проведен Центром творчества совместно с Макарьевским краеведческим музеем в День российской молодежи.

Участникам предстояло разгадать тайну древнего таинственного ордена и его артефакта, выполнив 8 различных заданий в импровизированном особняке тайного ордена и хранилище древних артефактов. В квесте приняли участие две команды, которые не просто стремились разгадать код да Винчи и загадку его последователей, но и сделать это за минимально возможное время, чтобы победить команду соперников.



👁 537



Центр творчества г. Макарьев

8 ноя 2021

Продвигать



Тайнственная загадка Эпохи Возрождения

В преддверии осенних каникул Центр творчества совместно с Краеведческим музеем провел для макарьевских ребят квест «Код да Винчи», построенный на загадках великого Леонардо и его творениях. Всего в нем приняло участие 3 команды (20 человек), перед которыми стояла задача не только решить все задания и головоломки, но и сделать это за максимально короткое время. Проходивший в темное время суток в зданиях музея и Центра творчества, квест вышел действительно атмосферным и таинственным; ребята погрузились в историю Эпохи Возрождения, раскрыв одну из ее таинственных загадок.



664

Рис. 10. Информация о квесте в социальных сетях