

Пояснительная записка

Направление: история нашего лагеря

Название ДОЛ: ЦСПМиЮ им. К.С. Заслонова

Название мероприятия: квест «Партизанскими тропами»

Авторский коллектив: вожатский отряд «ЗОВ»

Уникальность квеста заключается в сочетании поисковой, двигательной и познавательной деятельности: дети не просто слушают о подвиге Заслонова, а «проживают» роль разведчиков и партизан через практические задания.

Новизна формата — в интеграции исторических фактов в игровые механики (шифры, поиск артефактов, сборка карты), что делает изучение прошлого активным и осязаемым.

Актуальность мероприятия обусловлена потребностью в современных, вовлекающих формах гражданско-патриотического воспитания, понятных и интересных детям.

Кроме того, квест опирается на локальную историю лагеря и связывает её с общенациональной памятью, укрепляя у ребят чувство причастности к традициям места, где они отдыхают.

Цель мероприятия: сформировать у детей чувство причастности к истории лагеря и уважение к подвигу К. С. Заслонова через активную, командную и эмоционально вовлекающую игровую деятельность; показать, как ценности партизанского отряда соотносятся с лагерными ценностями.

Задачи:

- сформировать у детей представление о подвиге К. С. Заслонова и истории лагеря;
- сформировать уважительное отношение к исторической памяти, а также понимание ценности командной работы и взаимопомощи;
- тренировать наблюдательность и логическое мышление, физическую выносливость и координацию, а также навыки коммуникации и распределения ролей в отряде;

- закрепить полученные знания через осязаемый результат — собранную карту лагеря с обозначенными памятными местами.

Возраст участников: от 7 до 16 лет.

Перечень реквизита и оборудования:

- Части карты (пазлы) — 6 шт. на команду.
- Конверты с вопросами для этапа РВС.
- Карточки с шифрами Цезаря.
- Чёрные камни («уголь») и одна коробка-«мина» (с рисунком бомбы).
- Листочки-«кочки» для переправы (картон/плотная бумага).
- Бумажки-«секретные документы» для станции «Разведчики».
- Элементы оформления: флажки, таблички, плакаты в военной стилистике.
- Красные галстуки/рубашки для ведущих.
- Музыкальная колонка.
- Верёвки для разметки зон.
- Архивные фото.
- Фотоаппарат для фиксации этапов квеста.

Опыт проведения мероприятия: командный квест «Партизанскими тропами» проводится с весенней смены 2025 года в ЦСПМиЮ им. К. С. Заслонова. Он успешно объединил более 300 детей 7–17 лет: мероприятие реализовывалось в формате командного квеста по станциям для 11 отрядов с параллельным запуском по маршрутным листам и занимало 40-60 минут (включая общий сбор, этап РВС, прохождение шести станций и финал); квест проводился на территории лагеря в летний и зимний сезоны с адаптацией заданий под погодные условия силами команды из координатора, шести ведущих и медиагруппы, а в качестве примерной даты использовалась дата 22 июня (День памяти и скорби) либо период тематической смены «История моего лагеря».

Анализ эффективности проведения мероприятия показал, что дети активно вовлекались в элементы «настоящей разведки» — поиск конвертов и расшифровку шифров, а двигательные станции способствовали сплочению

отряда и снятию напряжения, при этом сборка карты в финале давала понятный результат, а лаконичные исторические вставки на станциях хорошо запоминались. Вместе с тем выявились недочёты — в непогоду терялся смысл станций «Переправа» и «Маскировка», в будущем планируется ввести «паспорт разведчика», подготовить дифференцированные версии заданий для разных возрастов и резервный вариант квеста в помещении, а также включить в программу творческий отчёт в виде фотоколлажа «Наш путь по партизанским тропам».

Рекомендации другим ДОЛ по проведению мероприятия: при проведении квеста важно связать его с локальной историей лагеря — даже без прямого отношения к Заслонову подойдут темы «железнодорожники и партизаны», «разведчики» или «секретная карта», привязанные к памятным местам территории; результат стоит сделать осязаемым — карта, пазл, заметно повышают вовлечённость детей; для поддержания ритма чередуйте активные станции с «тихими» заданиями вроде расшифровки или поиска фактов; тщательно готовьте ведущих, проведя краткий инструктаж по хронометражу этапов; обязательно предусмотрите запасной план на случай плохой погоды — минимум две станции должны иметь адаптированную «в помещении» версию; атмосферу помогут создать простые, но яркие элементы оформления (красные галстуки, флажки, «секретные бумажки»).

Сценарий квеста «Партизанскими тропами»

Ведущий

(общий

сбор):

— Ребята! Наш лагерь носит имя героя — Константина Заслонова. Но знаете ли вы, почему? Сегодня мы отправимся в прошлое. Вы станете разведчиками, шифровальщиками, партизанами. Ваша задача — собрать карту, которая приведёт нас к тайне основания лагеря. Но сначала — разведка.

Этап 1. РВС (Разведай, Выясни, Спроси)

Ведущий:

— Разведчики, внимание! Чтобы восстановить утерянную карту лагеря, вам нужно добыть факты о Константине Заслонове и истории нашего лагеря. По территории спрятаны конверты с вопросами и подсказками — найдите их, ответьте правильно и получите части карты-пазла. Соберите все 6 частей, чтобы открыть путь к главной тайне лагеря!

Вопросы (на листочках, спрятаны в разных местах):

- Кем был Константин Заслонов?
- Какой его самый известный подвиг?
- В каком году основан наш лагерь?
- Кто был первым директором лагеря?
- Какое название носил лагерь раньше?
- Сколько лет отмечал лагерь в прошлом году?

Дети ищут конверты, отвечают, получают части карты (пазл).

Для того, чтобы все 6 отрядов могли искать одновременно и не мешать друг другу, используйте цветовую кодировку. У каждого отряда — свой цвет, который закрепляется за отрядом в начале игры (можно выдать браслеты или ленточки).

Конверты с вопросами спрятаны по всей территории и помечены цветом отряда: на каждом конверте крупно наклеен цветной кружок или полоска. Внутри конверта — вопрос, а также короткая подсказка, где можно узнать ответ (например: «Посмотри на стенд у входа в актовый зал — там есть портреты героев, в том числе краткая справка о нём», «На стенде у флагштока

есть карточка-биография, найди строчку про годы войны и партизанское движение»).

Когда отряд находит ответ на вопрос, он возвращается к штабу (это может быть вожатый на станции. Если ответ верный — отряд получает одну часть пазла. Если неверный — даётся 1–2 наводящие подсказки и возможность ответить ещё раз.

Части пазла тоже цветные. Каждая часть имеет тот же цвет, что и конверт отряда. Это нужно, чтобы отряды не путали свои фрагменты и сразу видели: «это наша часть». Кроме того, на каждой части крупно напечатан номер от 1 до 6 — это пригодится при сборке.

Когда отряд собрал все части, которые ему полагаются, объявляется общий сбор в штабе. В штабе происходит финальная сборка. Все отряды собираются вместе. Ведущий объясняет: «Чтобы открыть главную тайну лагеря, нужно собрать единую карту. У каждого отряда свои части, но только вместе они образуют целое». Отряды выкладывают свои цветные фрагменты на общий стенд или стол, ведущий помогает совместить их по номерам и форме.

После сборки — открывается станции квеста.

Ведущий:

— Молодцы! Теперь у вас есть карта. Но чтобы её собрать, нужно пройти испытания на станциях. На каждой станции вы узнаете ещё один факт о Заслонове и лагере. Вперёд!

Этап 2. Прохождение станций

Станция 1. «Шифровка»

Вводная: *Партизанам часто приходилось передавать важную информацию друг другу, но они не могли делать это открыто — враг всегда был рядом. Чтобы защитить свои сообщения, они использовали шифры. На этой станции вам предстоит стать шифровальщиками.*

Интерактив:

- Команде даются два сообщения, написанные в простом шифре Цезаря (например, сдвиг на 3 буквы вперёд). Задача — расшифровать сообщение.

- *Шифр Цезаря: «Днфнфн» → «Гнездо» (отряд «Гнездо»).* Команда должна расшифровать сообщение и сообщить ведущему правильный ответ.

Факт: Отряд Заслонова базировался в районе станции Орша.

Заключение: *"Отлично! Вы справились. Теперь вы можете передавать информацию так, что враг ничего не поймёт. Переходите на следующую станцию!"*

Станция 2. «Партизанская зарядка»

Ведущий:

—Чтобы быть партизаном, нужно быть не только умным, но и выносливым. В суровых условиях зимы приходилось передвигаться быстро и скрытно. Заслонов требовал от бойцов выносливости. Повторяйте движения, не сбиваясь. Давайте проверим, кто из вас готов к такой нагрузке!

В конце — вопрос: сколько диверсий совершил отряд Заслонова? (Ответ: более 100).

- Вожатый проводит мини-разминку: бег на месте, прыжки, приседания, "переползания" (наклоны или прыжки на месте).

- Задача участников — повторять все движения, не сбавляя темпа.

- Можно добавить "элементы преграды" — ведение участниками руками или импровизированное переползание через "снеговые завалы".

Заключение: *"Молодцы! Теперь вы готовы к любым испытаниям.*

Вперёд на следующую станцию!"

Станция 3. «Угольные мины»

Ведущий:

— Константин Заслонов придумал угольные мины, чтобы незаметно подрывать вражеские поезда. Сейчас мы проверим, сможете ли вы отличить обычный уголь от взрывчатки! Когда найдёте — узнаете, сколько эшелонов

пустил под откос его отряд. (Ответ: около 200).

Факт: За эту операцию Заслонов получил звание Героя посмертно.

Интерактив:

- На земле лежат "куски угля" (небольшие чёрные коробки или камни). Среди них спрятана одна "мина" (можно использовать коробку с нарисованной бомбой внутри).
- Участники по очереди должны выбирать "уголь", который они считают безопасным.
- Ведущий подогревает интригу, а в конце показывает, где была спрятана "мина".

Заключение:

"Отличная работа, вы почти что настоящие диверсанты! Но не расслабляйтесь, впереди ещё испытания. Следующая станция ждёт вас!"

Станция

4.

«Разведчики»

Ведущий:

— Партизанам приходилось быть не только бойцами, но и разведчиками. Они искали врага, прятались в лесах и собирали информацию. Сейчас мы проверим, сможете ли вы справиться с задачами разведчиков.

Соберите секретные бумажки. Но есть и факт: в каком году Заслонов погиб? (Ответ: 1942).

- На деревьях или кустах развешаны небольшие бумажки с "секретной информацией" (например, вырезки из газет или бумажки с шифрами).
- Участники должны быстро "собрать информацию", то есть найти все бумажки и принести их ведущему.
- Ведущий даёт подсказки, направляет команду.

Факт: Заслонов погиб в бою у деревни Куповать.

"Миссия выполнена! Вы нашли все секреты, как настоящие разведчики. Теперь на следующую станцию!"

— Иногда партизанам приходилось пересекать опасные зоны, скрываясь от врага. Сейчас вам предстоит пройти по сложной тропе и не быть замеченными!

Факт: Он родился в 1910 году.

"Отлично справились! Партизаны могли бы вами гордиться. Переходите к следующему этапу!"

— Партизанам приходилось уметь маскироваться в лесах и скрываться от врага. Ваша задача — незаметно пройти через "вражескую" территорию и остаться незамеченными!

"Вы показали настоящие навыки маскировки! Даже самый зоркий враг не смог бы вас заметить. Двигаемся дальше!"

— У вас есть все части карты. Соберите её. Что изображено? (Карта лагеря с указанием памятных мест: место первой линейки, памятник Заслонову, старый корпус). Теперь вы знаете, почему наш лагерь так называется и какой подвиг совершил герой.

— Мы разные, но нас объединяет память. Заслонов был белорусом, но его

подвиг стал частью истории всей России. В нашем лагере в Новосибирске живут дети разных национальностей — и мы вместе храним эту память. Спасибо за игру!