

**Центр отдыха «Новая волна»**  
**2 Смена «Легенды Новой волны»**  
**Квест-игра "Географический дозор"**

Основная легенда квеста: зов "Новой волны"

Глобальное предупреждение: "Таяние забытых кодов"

На Земле наступила эпоха "Таяния забытых кодов". Из-за небывалых геоклиматических изменений (таяние ледников, изменение течений, непредсказуемые катаклизмы) человечество теряет связь с важнейшими информационными узлами, хранящими знания о прошлом, ресурсы будущего и ключи к восстановлению планеты. Эти узлы — **"Геокоды"** — зашифрованы в самых разных географических точках мира.

**"Новая волна"** – это глобальное движение молодых исследователей и новаторов, которые получили предупреждение из будущего. Они знают, что для спасения планеты необходимо активировать эти "Геокоды" до того, как они будут безвозвратно утеряны. Каждая активированная точка дает часть информации, которая в итоге приведет к созданию **"Карты Единства"** – плана по возрождению Земли.

Цель квеста

Собрать максимум "Геокодов", разгадав географические загадки, восстановить фрагменты "Карты единства" и внести свой вклад в спасение мира от "Таяния Забытых Кодов".

Участники

**Команды:** Каждая команда получает название, связанное с "Новой волной"

Механика Игры

Команды перемещаются по игровым станциям, каждая из которых представляет собой "Геокод". На каждой станции их ждёт уникальное географическое задание. Успешное выполнение задания приносит команде часть "Карты единства" (фрагмент пазла).

Этапы квеста (Станции "Геокодов")

1. Геокод "Азимут будущего" (Станция "Картографические тайны")

**Задача:** Ориентирование, работа с картой и координатами.

**Легенда:** В районе таинственного "Ока Мира" (возможно, гигантская геологическая структура или мистическое место на карте) зашифрованы ключи к древним технологиям.

**Задания:**

**Загадка Координат:** Командам выдается набор географических координат (широта, долгота). Их задача — найти на большой настенной карте (мира или континента) соответствующие точки и назвать объекты, находящиеся рядом (города, моря, горы).

**Маршрут Спасения:** На карте отмечены несколько точек (например, 5-7). Команде нужно построить оптимальный маршрут между ними, учитывая гипотетические "аномалии" или "препятствия", описанные в карточке (например, "закрытые зоны" или "активные вулканы"). Они должны объяснить свой выбор.

**Шифровка Местности:** Команда получает зашифрованный текст, где каждое слово или фраза указывает на географический объект (например, "страна восходящего солнца" - Япония, "пирамиды и сфинкс" - Египет). После расшифровки всех объектов, им нужно отметить их на контурной карте.

**Награда:** Фрагмент карты с зашифрованными символами

1. Геокод "Биосфера возрождения" (Станция "Экологический пульс")

**Задача:** Знания о биоразнообразии, климатических зонах и экологических проблемах.

**Легенда:** Исследуйте исчезающие экосистемы, чтобы найти редкие виды растений и животных, которые являются основой для восстановления биосферы после "Таяния".

**Задания:**

**"Красная книга" Новой Волны:** Командам показывают изображения редких животных и растений (например, уссурийский тигр, панда, секвойя). Необходимо определить их ареал обитания и назвать основные угрозы для этих видов.

**Климатическая головоломка:** На столе разложены карточки с описаниями различных климатических зон (пустыня, тундра, тропический лес, саванна) и их характерными представителями флоры и фауны. Команда должна правильно соотнести описания, зоны и их обитателей.

**"Эко-След" Ребус:** Командам предлагается решить ребус или кроссворд, связанный с экологическими терминами (фотосинтез, деградация почв, парниковый эффект, озоновый слой) и их географическим проявлением.

**Награда:** Часть "генетического кода" (кодовое слово, необходимое для финального задания).

2. Геокод "Голоса прошлого" (Станция "Культурные меридианы")

**Задача:** Знания о культурной географии, столицах, достопримечательностях.

**Легенда:** Древние цивилизации оставили послания в своих памятниках и традициях. Расшифруйте их, чтобы понять ошибки прошлого и найти мудрость для будущего.

**Задания:**

**"Столицы мира" Блиц:** Ведущий называет страну, команда должна назвать столицу. Или наоборот. Можно усложнить, показывая флаг.

**"Чудеса света" Новой Эры:** Командам демонстрируются фотографии известных архитектурных сооружений, природных чудес или культурных артефактов (Эйфелева башня, Великая Китайская стена, Ниагарский водопад, Статуя Свободы). Необходимо назвать объект, страну и город/местоположение.

**"Путешествие великих"** На контурной карте или глобусе отмечены точки начала и конца путешествий известных мореплавателей/исследователей (Колумб, Магеллан, Крузенштерн). Командам нужно правильно идентифицировать исследователя и основные точки его маршрута.

**Награда:** Часть "исторической летописи" (зашифрованное послание, указывающее на следующую подсказку).

3. Геокод "Энергия завтра" (Станция "Ресурсы и инновации")

**Задача:** Экономическая география, возобновляемые ресурсы, новые технологии.

**Легенда:** Найдите источники чистой энергии и инновационные решения, которые помогут "Новой волне" построить устойчивое будущее.

**Задания:**

**"Карта Ресурсов":** На карте мира отмечены различные месторождения (нефть, газ, уголь, уран) и районы возобновляемой энергии (солнечная, ветровая, геотермальная). Командам нужно правильно определить, какой ресурс где добывается/генерируется и назвать 2-3 страны-лидера по каждому.

**"Инновационная долина":** Командам предлагается "сортировать" карточки с описаниями современных технологий (солнечные панели, ветряные турбины, электромобили, опреснительные установки) и географически привязать их к регионам, где они наиболее актуальны или развиты (например, солнечная энергия – Ближний Восток, ветровая – Северная Европа).

**"Прогноз Будущего":** Командам дается несколько сценариев гипотетических будущих проблем (нехватка пресной воды, перенаселение, энергетический кризис). Они должны предложить географически обоснованные решения, используя известные ресурсы или технологии.

**Награда:** Часть "энергетического ядра" (ключевое слово для активации финального механизма).

**Система очков и прогресса**

За каждое правильно выполненное задание на станции команда получает **5 "волновых" очков** и часть "Карты Единства".

Задания могут иметь бонусные очки за скорость или дополнительную информацию.

**Продвижение:** После выполнения задания на станции команда получает следующую подсказку о расположении следующей станции.

**Оборудование и материалы**

Большие карты мира (настенные, ламинированные).

Контурные карты, карандаши.

Карточки с заданиями, изображениями, описаниями.

Секундомеры для временных ограничений.

Фрагменты "Карты Единства" (пазлы, карточки с кодами).

Возможно, планшеты с доступом к сети для поиска (если это допустимо по сценарию и не нарушает баланс).

Наградные символы "Новой волны".

Завершение квеста: Активация "Карты единства"

После прохождения всех станций команды возвращаются к центральному пункту. Здесь они собирают все полученные "Геокоды" – фрагменты "Карты единства", кодовые слова, зашифрованные послания.

**Финальное Задание:** Объединить все элементы в единый "Артефакт Новой Волны" – собрать пазл карты, ввести все кодовые слова в "центральный компьютер" и расшифровать финальное послание, которое укажет на "решение" глобальной проблемы (например, создание города-купола, открытие нового источника энергии, массовое озеленение пустынь).

**Награждение:** Команда, которая первой и наиболее точно справится с финальным заданием и внесет наибольший вклад в "активацию" "Карты единства", становится "**Лидером географического дозора**".