

Учреждение образования
**«БЕЛОРУССКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ОРДЕНОВ
ОКТЯБРЬСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ И ТРУДОВОГО КРАСНОГО
ЗНАМЕНИ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ»**

Отдел по воспитательной работе с молодежью

Музей УО БГСХА

**КВЕСТ-ИГРА
«ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»**

*(посвящена 78-летию освобождения Республики Беларусь
от немецко-фашистских захватчиков)*

Для участников воспитательного процесса

БГСХА
Горки
2022

Автор-разработчик:

Лосева Татьяна Владимировна, заведующий музеем УО БГСХА

Квест-игра «Операция «Совершенно секретно»/ автор-разраб.: Т.В. Лосева, – Горки; БГСХА, 2022. – 57 с.

Данная игра посвящена 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, направлена на популяризацию среди студенческой молодежи знаний о Великой Отечественной войне через игру и воспитание у молодежи уважения к ветеранам, героическому прошлому студентов, преподавателей и служащих академии в годы Великой Отечественной войны.

Для участников воспитательного процесса

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Квест-игра как современная форма патриотического воспитания студенческой молодежи в музее академии.....	6
Квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО», посвященная 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской государственной сельскохозяйственной академии.....	9
Заключение.....	26
Литература.....	27
Приложения.....	28

ВВЕДЕНИЕ

В 2022 году весь белорусский народ отметил 78-ю годовщину освобождения Беларуси от немецко-фашистских захватчиков. Значимость этого события в новейшей истории трудно переоценить. Вместе со всеми народами Советского Союза белорусский народ с честью исполнил свой долг перед Родиной и человечеством. На алтарь Великой Победы Беларусь принесла миллионы жизней своих граждан. Ни одну семью не обошла война, поэтому наши люди хорошо знают цену завоеванного мира. Вклад белорусского народа в Великую Победу, в дело разгрома фашизма получил признание во всем мире. Это был огромный, неведомый ранее в истории патриотический подъем народа против захватчиков. Многонациональное население Беларуси проявило героизм и мужество, самоотдачу, верность идеалам и самопожертвование в борьбе за свободу и независимость Родины.

Идеологическим и морально-психологическим фундаментом жизнедеятельности белорусского народа в условиях военных испытаний Великой Отечественной войны стал патриотизм, который является неотъемлемой составляющей идеологии современного белорусского государства. Гражданско-патриотическое воспитание является одним из основных направлений идеологической и воспитательной работы с молодежью, которой в Республике Беларусь уделяется большое внимание. Актуальность гражданско-патриотического воспитания молодежи определяются сегодня необходимостью укрепления суверенного белорусского государства и развития в Республике Беларусь гражданского и правового общества. Президент Республики Беларусь А.Г. Лукашенко четко определил одну из основных задач государственной молодежной политики: воспитание гражданина, патриота, одухотворенного идеалами добра и социальной справедливости, способного творить и созидать во имя своего Отечества. Образованная и любящая свою Родину молодежь является стратегическим ресурсом развития нашей страны.

В многообразном процессе гражданско-патриотического воспитания студенческой молодежи в высшем учреждении образования особое место занимает музей – хранитель истории и традиций учебного заведения. Музей формирует у студентов гражданскую позицию, чувство патриотизма и готовности к участию в общественно-политической жизни страны, способствует формированию и развитию у студентов исторического сознания; аккумулирует опыт гражданско-патриотического воспитания, используя различные формы работы: экскурсии, беседы, выставки, тематические вечера, праздники, вечера досуга, викторины, проводится исследовательская деятельность.

Музей учреждения образования «Белорусская государственная орденов Октябрьской Революции и Трудового Красного Знамени сельскохозяйственная академия» (далее музей академии) также играет немаловажную роль в деле гражданско-патриотического воспитания студенческой моло-

дежи и в приобщении её к истории и традициям. У студентов есть возможность обратиться к музейным реликвиям, что позволяет им с новых позиций взглянуть на события прошлого, ранее известного лишь из учебников истории.

Музей академии старается идти в ногу со временем, внедряя новые формы, приемы, технологии при организации воспитательного процесса с молодежью. Среди наиболее востребованных форм работы являются интерактивные, такие как квиз и квест. Эти формы позволяют задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

К 78-летней годовщине освобождения Беларуси от немецко-фашистских захватчиков в музее академии была разработана квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»», в которой приняли участие студенты факультетов очной формы обучения.

Игра дала большой эмоциональный заряд ее участникам и получила положительный отклик у студенческой молодежи.

Данную квест-игру можно рассматривать, как одну из форм гражданско-патриотического воспитания молодёжи, которая содержит большой воспитательно-образовательный потенциал и может занять достойное место в методической деятельности педагогических коллективов учреждений образования Республики Беларусь.

КВЕСТ-ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ В МУЗЕЕ АКАДЕМИИ

Исторический квест стал одной из интересных форм организации патриотического воспитания студенческой молодёжи в академии. Эта форма работы активно приветствуется самими студентами.

Квест в переводе с английского (англ. Quest) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Игровая форма содержит в себе большие возможности воспитания у студенческой молодежи бережного отношения к историческим памятникам, к людям, внесшим личный вклад в победу над немецко-фашистскими захватчиками.

Как и любая технология квест имеет свою структуру. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывать категорию участников и то пространство, где будет проходить игра, написать сценарий, подвести итоги.

В музее академии квест-игры, как новая форма работы со студенческой молодежью, применяются с 2018 года, в том числе и с целью гражданско-патриотического воспитания.

В 2022 году заведующим музеем академии Лосевой Татьяной Владимировной была разработана квест-игра «ОПЕРАЦИЯ СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО» (далее квест-игра), посвящённая 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков.

Цели и задачи:

- развитие патриотизма и активной гражданской позиции студенческой молодежи;
- активизация участия молодежи в общественной жизни;
- популяризация среди студенческой молодежи знаний о Великой Отечественной войне через игру;
- популяризация новых форм работы музея академии;
- создание условий для самореализации молодежи;
- воспитание у молодежи уважения к ветеранам, героическому прошлому студентов, преподавателей и служащих академии в годы Великой Отечественной войны.

При разработке квест-игры были заимствованы элементы уже ранее известных форм, которые использовались в военно-спортивной игре «Зарница» – это проблемное задание и самостоятельный поиск информации. Это позволило использовать преимущества каждой формы для максимальной успешности выполнения педагогических задач направленных на патриотическое воспитание.

Характер заданий квест-игры предполагает знание истории академии, основных событий Великой Отечественной войны, имен Героев Советского Союза – выпускников УО БГСХА, имен советских военачальников, пословиц о войне. Кроме этого, предусмотрен ряд заданий на физическую выносливость и смекалку.

При подготовке квест-игры предварительно разрабатываются: тема; положение о проведении квест-игры (Приложение № 1); этапы (ОБЪЕКТЫ) квест-игры с определением их количества; правила для участников квест-игры; сценарий проведения квест-игры. Продумывается оформление объектов; критерии, которые будут учитываться при определении победителя игры; форма Диплома победителя и Диплома за участие (Приложение № 5). Кроме этого, подготавливается оборудование, документальная хроника освободительных сражений на территории Беларуси, игровой реквизит, музыкальные номера военной тематики.

Вся информация о квест-игре (легенда, способ подачи заявки и список необходимых вещей) заранее сообщается в деканаты факультетов, размещается в социальных сетях, на сайте УО БГСХА и СМИ. Обязательно необходимо предупредить об удобной обуви и о том, что каждая команда должна быть в образе в рамках заявленной темы квест-игры (это оценивается специальным призом в номинации «Самая креативная команда»).

Все станции (ОБЪЕКТЫ) (Приложение № 6) квест-игры располагаются на территории академического городка, в учебных корпусах и мемориальных комплексах. Модераторами (ЧАСОВЫМИ) квест-игры являются члены краеведческого клуба «Клио», действующего при музее академии с 2001 года.

Заявки на участие в игре от команд подаются в штаб игры (музей академии) заблаговременно, в период, указанный в положении о проведении квест-игры. Участники используют официальную форму заявки (Приложение № 2), которая была опубликована организаторами.

В квест-игре одновременно участвует 9 команд от каждого факультета – по 6 человек в команде во главе с капитаном. Капитан команды должен обладать организаторскими способностями и ответственно подходить к выполнению всех поручений. На протяжении всей игры он поддерживает своих участников, отвечает за дисциплину и качество выполнения заданий, следит за соблюдением основных требований игры, внешний вид членов своей команды и теоретическую подготовку к игре. Участники заранее определяют название команды и готовят девиз.

В ходе квест-игры участники выполняют задания на логическое мышление, смекалку, эрудицию, внимательность, ловкость и командную работу. Каждый этап предполагает выполнение определённых заданий.

Начинается игра с линейки-построения и объявления легенды (игровая реальность, в рамках которой существуют игроки). Описание легенды должно содержать основную цель, которую надо достигнуть командам (найти Знамя академии и доставить в штаб). Линейка-построение имеет важное организационное и воспитательное значение, она дисциплинирует

участников, руководитель штаба (Главкомандующий) имеет возможность определить визуально готовность команд, выражающаяся в наличии формы и явке на построение членов команд.

При выполнении некоторых заданий квест-игры команда может пользоваться мобильным телефоном с доступом к сети Интернет, если возникнут трудности в преодолении испытания, команда может получить подсказку у модератора (ЧАСОВОГО).

Места расположения последующих этапов (ОБЪЕКТОВ) и заданий становятся доступными командам только после выполнения заданий предыдущего этапа. Маршрутный лист (Приложение № 3) вместе с памяткой, содержащей правила для участников квест-игры, выдаётся капитанам команд в штабе перед началом игры. В квест-игре всего 12 объектов на маршруте: 1. Старт игры «Штаб»; 2. объект «Полевая почта»; 3. объект «Болото» (Стадион); 4. объект «Снайперы»; 5. объект «Гестапо»; 6. объект «Полевой военкомат»; 7. объект «Магистрат»; 8. объект «Офицерский ресторан»; 9. объект «Библиотека»; 10. объект «Лагерь советских военнопленных»; 11. объект «Конюшня»; 12. объект «Мехдвор».

Прохождение маршрута у каждой из команд участниц квест-игры начинается с разных станций (ОБЪЕКТОВ). На всех станциях (ОБЪЕКТАХ) находятся модераторы (ЧАСОВЫЕ). Каждый модератор (ЧАСОВОЙ) перед началом игры получает лист с названием своего объекта маршрута (Приложение № 4), где ведется учет выполнения заданий. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий (оно может быть разным в зависимости от сложности). В квест-игре время нахождения на объектах ограничено 5 минутами. Сложив время на «перемещение» и «выполнение заданий», мы получим общее время игры. Время пути между объектами – 10 минут.

Победителем считается команда, которая выполнила все задания, соблюла регламент отведенного времени – 3 часа 15 минут, продемонстрировала корректное поведение в отношении соперников и выполнила главное условие квест-игры – спасла Знамя академии от диверсантов.

Итоги квест-игры объявляются в день проведения на линейке построения. Команда-победитель квест-игры награждается Дипломом и призами. Команды-участницы квест-игры награждаются Дипломом за участие и общекомандным призом. Самая креативная команда получает специальный приз. На сайте УО БГСХА, в СМИ размещаются фотографии, видеоролики и подробная информация с подведением итогов прошедшей квест-игры.

КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»

(посвящена 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской государственной сельскохозяйственной академии)

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ:

- развитие патриотизма и активной гражданской позиции студенческой молодежи;
- активизация участия молодежи в общественной жизни;
- популяризация среди студенческой молодежи знаний о Великой Отечественной войне через игру;
- популяризация новых форм работы музея академии;
- создание условий для самореализации молодежи;
- воспитание у молодежи уважения к ветеранам, героическому прошлому студентов, преподавателей и служащих академии в годы Великой Отечественной войны.

ПРАВИЛА ДЛЯ УЧАСТНИКОВ КВЕСТ-ИГРЫ:

1. Вкладываете в выполнение заданий ваше логическое мышление, энергию, креативность.
2. Если вы растерялись и не знаете, куда двигаться дальше, или как правильно выполнить задание, спросите у «ЧАСОВОГО» или прочитайте ещё раз правила.
3. На выполнение каждого задания у вас 5 минут. Время пути между объектами – 10 минут.
4. Обратите внимание на то, что у каждой команды **свой маршрут и очерёдность объектов, их нужно соблюдать!** Бежать за другой командой **не следует!!!** На конечный пункт маршрута, вы должны прибыть с отметками в **маршрутных листах** о прохождении всех объектов. Их всего 12.
5. Смело используйте подсказки, это ни на что не влияет!!!
6. Участники игры с «ЧАСОВЫМ» **НЕ СПОРЯТ!!!**
7. Не консультируйтесь с членами команды-соперников, не мешайте, не помогайте другой команде: идет соревнование, и задача каждой команды – победить!
8. В игре побеждает команда, которая **первая выполнит поставленные задачи и возвратит Знамя академии.**
9. Команда, которая будет замечена за порчей игрового реквизита – будет немедленно **ДИСКВАЛИФИЦИРОВАНА!**
10. При выполнении только некоторых заданий с разрешения «ЧАСОВОГО» вы можете пользоваться различными гаджетами, но не забывать, что у вас есть мозги.
Желаем успехов! У вас все получится!

Критерии, которые будут учитываться при определении победителя игры это:

1. Выполнение всех заданий.
2. Соблюдение регламента отведенного времени – 3 часа 15 минут.
3. Корректное поведение в отношении соперников.
4. Спасённое Знамя академии.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ:

В игре участвуют 9 отрядов, в каждом отряде по 6 человек выполняющих важное «боевое задание». На этапах маршрута имеются опознавательные знаки. Подготовлено соответствующее оборудование.

ОБОРУДОВАНИЕ:

Знамя академии, мультимедиа, магнитофон, ноутбук, стол, стул, агитационные листовки и плакаты, предметы военного времени и спортивный инвентарь, учебные метательные снаряды (условные гранаты).

ОБОРУДОВАНИЕ ШТАБА:

Стол, стулья «Венские», красная скатерть, телефон старого образца, рация, агитационные листовки, плакаты времён Великой Отечественной войны, графин с водой, граненый стакан, военные предметы из фондов музея академии.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

Повязки красного цвета на рукавах – «ЧАСОВОЙ», белые повязки – полицаи, черные повязки – представители гестапо; указательные таблички на каждом объекте маршрута: «Штаб», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Полевая почта», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Болото» (Стадион), квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Снайперы», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Гестапо», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Полевой военкомат», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Магистрат», квест-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Офицерский ресторан», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Библиотека», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Лагерь советских военнопленных», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Конюшня», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»»; «Мехдвор», квест-игра «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»».

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

Учебные корпуса, памятники, исторические места, расположенные на территории академического городка.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ:

В фойе Центра студенческого художественного творчества (далее ЦСХТ) идет трансляция документальной хроники освободительных сражений на территории Беларуси, там же оборудован штаб. Звучат мелодии военных лет. На сцену (крыльцо ЦСХТ) выходят два ведущих.

Ведущий 1: Добрый вечер, дорогие друзья, участники нашей квест-игры, а также их болельщики.

Ведущий 2: Здравствуйте!

Ведущий 1: В академии становятся уже доброй традицией проводить тематические квест-игры.

Ведущий 2: В этом году квест-игра под названием «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»», посвящена 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской государственной сельскохозяйственной академии.

Ведущий 1: В этом году исполняется 78 лет со дня освобождения Беларуси и Горьковского района от немецко-фашистских захватчиков. Отмечая эту дату, мы должны низко поклониться ветеранам, которые не жалея жизни боролись за Великую Победу.

Ведущий 2: Все дальше время отдаляет нас от тех трагических событий 40-х годов прошлого столетия, с каждым годом все меньше остается живых участников и свидетелей Великой Отечественной войны.

Ведущий 1: В сердцах наших жить будут вечно
Герои минувшей войны.
Нам память о них дорога бесконечно,
И ею с тобой мы сильны.

Музыкальный номер военной тематики

Ведущий 2: Пусть светит солнце, поют птицы, цветут сады и зеленеют поля, но никогда не свистят пули. Ведь мы приходим в этот мир, чтобы жить, и никто не смеет распоряжаться нашей жизнью.

Ведущий 1: К сожалению, история еще не поставила свою точку в освещении тех событий, периодически открывая новое в неизвестных страницах войны.

Ведущий 2: Благодарим всех, кто откликнулся на приглашение принять участие в квест-игре, чтобы разделить с нами этот радостный момент.

Ведущий 1: Мы искренне надеемся, что игра принесёт много положительных эмоций.

Ведущий 2: Для участия в игре подали заявки 9 команд. Каждая из команд имеет свое название и свой девиз.

Ведущий 1: команда факультета _____ (называются все команды-участницы).

Ведущий 2: Квест-игра будет проходить на территории академического городка, все команды получают конверты с заданиями, путевые листы, инструкцию, время на выполнение заданий будет ограничено.

Ведущий 1: На нашем мероприятии присутствуют почетные гости: (представление гостей)

мы хотим предоставить слово _____

Музыкальный номер военной тематики

Ведущий 2: Ну, что ж дорогие друзья, сейчас у вас будет уникальных шанс проверить себя, свои знания о событиях, связанных с Великой Отечественной войной и историей нашего вуза.

Ведущий 1: А заодно проверить насколько хорошо вы можете ориентироваться на территории академического городка.

Ведущий 2: Правила несложные. Квест в переводе на русский язык означает «поиск», «приключение». И мы предлагаем вам совершить своего рода путешествие-приключение, с остановками в определенных точках маршрута.

Ведущий 1: В течение всего квеста вы будете преодолевать препятствия и, конечно же, решать различные головоломки. Вкладывайте в выполнение заданий ваше логическое мышление, энергию, креативность.

Ведущий 2: На объектах маршрута вас будут ожидать наши «ЧАСОВЫЕ», которые ознакомят с очередными заданиями. При возникновении трудностей в преодолении испытания, команда может получить подсказку у «ЧАСОВОГО».

Ведущий 1: Внимание! Смело используйте подсказки, это ни на что не влияет!!!

Ведущий 2: Участники игры с «ЧАСОВЫМ» не СПОРЯТ!!!

Ведущий 1: Не консультируйтесь с членами команды-соперников, не мешайте, не помогайте другой команде: идет соревнование, и задача каждой команды – победить!

Ведущий 2: Команда, которая будет замечена за порчей игрового реквизита – будет немедленно дисквалифицирована!

Ведущий 1: Обратите внимание на то, что у каждой команды свой маршрут и своя очередность выполнения заданий, это важно! Внимательно читайте своё задание. Бежать за другой командой не следует!!!

Ведущий 2: На конечный пункт маршрута вы должны прибыть с отметками в путевых листах о прохождении всех объектов на маршруте. Их всего 12.

Ведущий 1: При выполнении только некоторых заданий с разрешения «ЧАСОВОГО» вы можете пользоваться различными гаджетами, но не забывать, что у вас есть мозги.

Ведущий 2: Время нахождения на станциях ограничено – 5 минут. Время пути между объектами – 10 минут.

Ведущий 1: В игре побеждает команда, которая первая выполнит поставленные задачи и возвратит Знамя академии.

Желаем успехов! У вас все получится!

Ведущий 2: Вот критерии, которые будут учитываться при определении победителя игры это:

1. Выполнение всех заданий.
2. Соблюдение регламента отведенного времени – 3 часа 15 минут.
3. Корректное поведение в отношении соперников.
4. Спасённое Знамя академии.

Ведущий 1: Подведение итогов осуществляет жюри в день проведения игры.

Ведущий 2: Победителем в игре считается команда – первая, выполнившая все задания в соответствии с озвученными критериями.

Ведущий 1: Команда-победитель квест-игры награждается Дипломом и призами. Команды-участницы квест-игры награждаются Дипломом за участие и общекомандным призом. Самая креативная команда получает специальный приз.

Главнокомандующий: Здравствуйте, товарищи студенты!

Команды-участницы квест-игры отвечают дружно на приветствие главнокомандующего: «Здравия желаю, товарищ главнокомандующий!»

Главнокомандующий: Объявляю о начале квест-игры под названием «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО», посвященной 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской государственной сельскохозяйственной академии.

Товарищи студенты, произошло чрезвычайное происшествие: диверсантами было похищено Знамя академии. Ваша задача найти его и доставить в штаб. Задание чрезвычайной сложности. В ходе его выполнения вам предстоит преодолеть множество как физических, так и интеллектуальных препятствий. Ваши знания, полученные во время изучения курса по истории Великой Отечественной войны, а также знания о событиях, связанных с историей академии в годы войны будут подвержены серьезной проверке. Испытания могут выдержать не все. Для получения первого задания командирам команд необходимо обратиться в штаб, который временно размещен в фойе ЦСХТ.

К выполнению боевого задания готовы?

Команды: Готовы!

Главнокомандующий: Приказываю получить первое задание.

1. СТАРТ ИГРЫ «ШТАБ»

Командиры отрядов вытягивают конверт. В каждом конверте находится пазл – фото памятника «Скорбящая мать». (*Приложение 7. Фото для этого задания выбрать черно-белое*).

ЗАДАНИЕ 1: Собрать пазл, определить памятник, изображенный на фото. Та команда, которая первая справится с заданием, должна не говорить ответ вслух, а написать ответ на листке. При правильном ответе команда получает конверт со следующим заданием 2.

ЗАДАНИЕ 2: На листочках перечислены события, связанные с памятником «Скорбящая мать». Вам необходимо выбрать правильные события, связанные с памятником. При неправильном ответе на вопросы вы можете получить подсказку у «ЧАСОВОГО», который находится возле памятника воинам интернационалистам. Та команда, которая правильно и быстрее всех выполнит это задание, получает орден-подсказку, который пригодится им при выполнении заданий на следующих станциях. Если у вас возникнут трудности на объектах, отдайте орден-подсказку «ЧАСОВОМУ» и узнайте правильный ответ.

ПРАВИЛЬНО

Событие 1: 12 июля 1942 года в Горках фашисты расстреляли более 50 подпольщиков и их родственников. В их числе была студентка 3 курса агрономического факультета Ольга Воробьева, выполнявшая поручения подпольной группы

НЕПРАВИЛЬНО

Событие 2: На территории Белорусской сельскохозяйственной академии, в парке, похоронены более 300 военнопленных, замученных немецко-фашистскими захватчиками. В 1982 году на могиле установлена гранитная плита. На ней надпись: «Здесь, на этом месте, в годы Великой Отечественной войны в фашистском лагере были зверски замучены более 300 советских граждан».

НЕПРАВИЛЬНО

Событие 3: Памятник установлен в 1960 году на братской могиле, где захоронено более двух тысяч советских евреев, расстрелянных фашистами. Внизу, на мемориальной доске, надпись: «Товарищ, остановись! Здесь покоятся жертвы фашизма, погибшие 17 октября 1941 года».

НЕПРАВИЛЬНО

Событие 4: Открыт в 1994 году. Скорбящая мать по всем погибшим во время Великой Отечественной войны. На мемориале надпись: «Жертвам Великой Отечественной войны» – и годы: «1941–1945».

ПРАВИЛЬНО

Событие 5: На северной окраине города в саду учебного хозяйства имеется 9 могил. В этих могилах по приблизительным данным захоронено 2000 советских граждан, расстрелянных фашистами и 150 воспитанников детского дома.

Для получения следующего задания Вам необходимо подняться в кабинет директора.

2. ОБЪЕКТ «ПОЛЕВАЯ ПОЧТА» (кабинет начальника ЦСХТ)

В руках у «ЧАСОВОГО» письмо-треугольник (*Приложение 8*). В письме находится 3 различных по цвету частей письма. Капитаны получают одну часть письма. Команда должна собрать письмо своего цвета, сложить его, прочитать и узнать свое следующее задание. Фрагменты писем спрятаны по всему ЦСХТ.

ЗАДАНИЕ: Перед вами часть письма, на обратной стороне которой указаны этаж и комната, где искать следующую часть письма, и так до момента, когда письмо будет собрано целиком, вам необходимо сложить его, прочитать и узнать свое следующее задание. Каждая команда ищет письмо своего цвета.

ПИСЬМО

ДОРОГОЙ СОЛДАТ!

Как прекрасен мир без войны! Он весь в цветах – желтых, оранжевых, небесных, розовых. Он сказочный, добрый, волшебный.

Мир без войны – это радость наступившего утра, это теплое, ласковое солнышко, бездонное небо с жаворонком посередине, белоствольная березка в васильковом поле, это счастливый смех и визг детворы. Низкий поклон тебе, солдат, за то, что подарил нам возможность жить в этом мире!

Спасибо тебе и всем, кто рядом с тобой, терпя усталость, голод и смерть, воевал за мирное небо над головой, кто смело и отважно рвался в бой, боясь отдать врагу частичку нашей земли! Мы гордимся вами и никогда вас не забудем!

Когда письмо будет собрано, его необходимо доставить в «Штаб» и получит новое задание.

Задание: По воспоминаниям бывшего заключённого горьковского лагеря военнопленных Татарского Бориса Васильевича: «Рабочий день в лагере начинался рано. Всех, кто держался на ногах, выстраивали перед клубом; к этому времени усиленные наряды полиции, солдат перекрывали улицы Тимирязева, Мичурина, гражданских не подпускали и близко. За нарушение этого запрета жестоко наказывали. Военнопленные работали обычно на месте, где сейчас «ЗДОРОВЫЕ БОЛЕЮТ». Туда гитлеровцы свозили бревна, а заключенные делали из них коробки-укрытия для техники и дзотов.

Вы должны попасть на этот объект.

Ответ: Академический стадион.

При необходимости вы можете получить подсказку у «ЧАСОВОГО», который находится там, где ВАРЯТ КОФЕ (Кафе «Coffee Varka»).

3. ОБЪЕКТ «БОЛОТО» (СТАДИОН)

Участники Квест-игры в колонне по одному проходят задание «Участок болотистой местности» перепрыгивая с кочки на кочку (кочки-обручи). Если кто-то прыгнет в красный обруч (топь), то все участники проходят заново маршрут (болото). Далее все идут по узкой тропе (гимнастическая скамейка), преодолевают участок бурелома возле болота (перешагивание и пролежание через дуги).

4. ОБЪЕКТ «СНАЙПЕРЫ»

Участники по очереди метают «гранаты» (снаряд) с расстояния 10 метров в цель противника (условно танки). Время ограничено (5 мин), если отряд не уложится во времени, то они попадают в плен. Сколько снарядов не сбито, столько и пленных. Для спасения пленных товарищей надо разгадать загадки, ребусы и т.д.

Это задание представляет собой вопросы, связанные с Великой Отечественной войной.

ЗАДАНИЕ

1. Когда была сожжена д. Хатынь?

Ответ: 22.03.1943 г.

2. Когда началось освобождение Беларуси?

Ответ: Осенью 1943 г.

3. Какой город Беларуси был освобожден первым?

Ответ: г. Комарин.

4. Как называлась операция по освобождению Беларуси?

Ответ: «Багратион».

5. Когда был освобожден г. Минск?

Ответ: 3 июля 1944 г.

6. Победа, над какой страной-союзницей фашистской Германии стала финалом 2-ой мировой войны?

Ответ: Япония.

7. В каком немецком городе проходил суд над главными военными преступниками?

Ответ: Нюрнберг.

8. Как называется международная организация, которая была создана после 2-ой мировой войны для решения спорных вопросов между государствами мирным путём?

Ответ: ООН.

9. После ампутации обеих ног освоил протезы и вернулся в строй. Участвовал в боях на Курской дуге. Его подвигу посвящена книга Б. Полевого «Повесть о настоящем человеке»

Ответ: Маресьев.

10. Разведчик, немецкой национальности, но всегда считавший себя русским, работал на русскую разведку с 30-х годов.

Ответ: Рихард Зорге.

Команда, правильно ответившая на вопросы, получает орден-подсказку и конверт с заданием.

ЗАДАНИЕ: Немецкие войска вошли в Горки 12 июля 1941 года. В течение трех последующих дней они оккупировали весь Горецкий район. С первых дней оккупации фашисты установили режим жестокого террора и насилия. В городе оккупанты создали свои организации: Магистрат, Гестапо, разместив их в зданиях сельскохозяйственного института.

Вы должны попасть в корпус, в котором в годы войны размещалось гестапо. (При затруднении подсказку можете найти у «ЧАСОВОГО», который находится возле мемориала «Скорбящая мать»).

Источник: книга БГСХА 150 лет. Краткий очерк истории и деятельности. – Минск: Ураджай, 1990. – на странице 150.

Ответ: Учебный корпус №1

5. ОБЪЕКТ «ГЕСТАПО»

В фойе корпуса №1 участники команд должны ответить на вопросы «ЧАСОВОГО» героях-студентах академии погибших в годы войны.

ЗАДАНИЕ: Она была студенткой зоотехнического факультета Белорусского сельскохозяйственного института. Летом 1941 года успешно сдав экзамены за 3-й курс, уехала домой на каникулы. Началась война... Девушка стала работать лаборанткой в инфекционной больнице в Борисове. Она распространяла листовки среди военнопленных. Совместно с врачом больницы в лабораторных условиях выращивала брюшнотифозную палочку, которой заражала гитлеровцев. Ей удалось проникнуть на территорию немецкого аэродрома и заразить колодец, из которого гитлеровцы брали воду. В результате диверсии погибло немало фашистских летчиков.

Назовите имя студентки-подпольщицы.

Ответ: Мария Комар

Подсказка: При затруднении подсказку можете найти у «ЧАСОВОГО», который находится на 4-этаже ауд. № 1085.

ЧАСОВОЙ: подсказка в книге «Бацькаўшчына»: зборнік матэрыялаў краязнаўчай канферэнцыі / гал. рэд. Г. А. Гусарава. – Горкі : БДСГА, 2015 в статье «Сильная духом» автор Комар В. А.)

После правильного ответа «ЧАСОВОЙ» передает команде конверт с заданием.

ЗАДАНИЕ: О вероломном нападении гитлеровской Германии на Советский союз коллектив Белорусского сельскохозяйственного института (так называлась в то время Белорусская государственная сельскохозяйственная академия) узнал из правительственного сообщения по радио в 12 часов дня

22 июня 1941 года. А в 15 часов 22 июня на площади против клуба института, состоялся митинг, на котором преподаватели и студенты заявили о своем желании немедленно влиться в ряды Красной Армии для борьбы с врагом. Сразу после митинга многие научные работники и студенты направились в районный полевой военный комиссариат с просьбой направить их на фронт.

Вы должны попасть на место, где в 1941 году размещался районный полевой военкомат. По прибытию на место, Вам необходимо будет добыть секретную шифровку, которая находится в сейфе. Из перехваченной радиogramмы удалось узнать, что ключ на дне одного из контейнеров, которые стоят перед вами. Для того чтобы открыть сейф надо найти ключ.

На площадке стоят 4 контейнера с наполнителями (песок, мутная вода с опилками и мелкими предметами, грязь с водой, желе из подкрашенного крахмала).

Ключ найден.

Ответ: В настоящее время на этом месте установлен памятник преподавателям, служащим и студентам академии, ушедшим на Великую Отечественную войну.

Подсказка: Если у Вас возникли затруднения с местом нахождения районного полевого военного комиссариата, то Вы можете получить подсказку, ответив правильно на вопросы «ЧАСОВОГО».

1. Какая крепость первой приняла удар войны?

Ответ: Брестская крепость

2. Когда состоялся самый первый Парад Победы?

Ответ: 24 июня 1945 года в ознаменование победы над Германией в Великой Отечественной войне.

3. Город на Волге, где произошло одно из крупных сражений?

Ответ: Сталинград.

4. Кто считался легендарным полководцем Победы?

Ответ: маршалом - Георгии Константинович Жуков.

5. Школьница, которая писала дневник в блокадном Ленинграде.

Ответ: Таня Савичева.

6. Он часто первым сообщал нам о горестях и наших победах. И потому, как близкий человек, вошел в каждый дом, в каждую советскую семью. Уже по первым его словам «Говорит Москва» люди узнавали о характере сообщения: будет ли оно радостным или печальным. Назовите известного диктора Всесоюзного радио.

Ответ: Юрий Борисович Левитан.

6. ОБЪЕКТ «ПОЛЕВОЙ ВОЕНКОМАТ»

(Полевой военкомат следует оборудовать: столом, стульями, красной скатертью, агитационными листовками и плакатами, графином с водой и граненым стаканом, военными предметами. На объекте находится комиссар, одетый в военную форму).

Прежде, чем участники команд отдадут ключ военному комиссару им необходимо ответить на его вопросы.

ЗАДАНИЕ 1

Звание Героя Советского Союза – самая высшая военная награда. Она присваивается за большие заслуги перед государством, связанная с совершением героического подвига. Таких героев у нас несколько человек окончивших в разное время академию.

Назовите Героев Советского Союза – выпускников УО БГСХА.

Ответ: Лобанок Владимир Елисеевич – выпускник Белорусской сельскохозяйственной академии 1931 года и Сушанов Николай Тимофеевич – выпускник Белорусской сельскохозяйственной академии 1966 года.

***Подсказка:** ответ вы можете найти на «Аллее Героев» или в информационно-справочном пособии «Ими гордится академия». Авторы Т.В. Лосева, Т. А. Буренкова, Е. Л. Белоусова, которая находится у «ЧАСОВОГО» на плотине у нижнего пруда.*

Участники команд отдают ключ военному комиссару, тот открывает сейф и отдает шифровку.

В шифровке указано место, где надо получить следующее задание.

ЗАДАНИЕ: Текст шифровки (Приложение № 9). Вам необходимо попасть в тот корпус, где размещался **«МАГИСТРАТ»**, в полуподвале которого фашисты устроили тюрьму для арестованных. Это учебный корпус № 5.

7. ОБЪЕКТ «МАГИСТРАТ»

ЗАДАНИЕ: Назовите имя советского военачальника, Маршала Советского Союза, дважды Героя Советского Союза, Героя ЧССР, уроженца Горецкого района.

Ответ: Иван Игнатьевич Якубовский

После правильного ответа на вопрос участники получают карту академгородка, но в ней не хватает одного фрагмента.

ЗАДАНИЕ: Найдите недостающий фрагмент плана (Приложение № 10), где отмечено место еще одного памятника погибшим советским солдатам в годы войны.

Ответ: Фрагмент карты с обозначением места, где расположен памятный знак с надписью: «Здесь, на этом месте в годы Великой Отечественной войны в фашистском лагере смерти были зверски замучены более 300 советских граждан». Он находится там, где расположена церковь в честь иконы Божьей матери «Спорительница хлебов».

ЗАДАНИЕ: Для получения недостающего фрагмента карты вам необходимо выполнить несколько заданий.

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ: Вы должны попасть в офицерский ресторан, который был открыт в годы Великой Отечественной войны фашистами в бывшем главном учебном корпусе на втором этаже.

Подсказка: Если вы не знаете, где был Главный корпус, спросите у «ЧАСОВОГО», который стоит возле главной академической брызгалки

Ответ: Учебный корпус №4. Книга: БГСХА 150 лет. Краткий очерк истории и деятельности. – Минск: Ураджай, 1990. – С. 151

8. ОБЪЕКТ «ОФИЦЕРСКИЙ РЕСТОРАН»

Сейчас мы проверим вашу эрудицию на знание пословиц о войне. Задание заключается в том, что вы должны продолжить пословицу. За 6 правильных ответов получаете орден-подсказку. При выполнении этого задания ИНТЕРНЕТОМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЗАПРЕЩАЕТСЯ!!!

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ: ПОСЛОВИЦЫ О ВОЙНЕ

- Кто не хочет кормить свою армию,.....будет кормить чужую.
- Кому война, а комумать родна.
- Один в поле.....не воин.
- Война войной, аобед, по расписанию.
- Кто к нам с мечом придет, тот.....от меча и погибнет.
- Хочешь мира.....готовься к войне.
- Чем дальше в лес,тем хуже для СС.
- Сколько Гитлер не воюй, а.....победа будет русская!
- Худой мир лучше.....доброй брани.
- Пуля дура,штык молодец.
- Плох тот солдат, которыйне мечтает стать генералом.
- Сапер ошибаетсятолько один раз.

Выполнив задание, команда получает конверт, в котором находится следующее задание.

ЗАДАНИЕ: Фашисты пытались уничтожить, то, что находилось в этом здании, так как считали, что славянам знания не нужны, но это было не просто. Тогда они решили взорвать здание изнутри. Оно горело три дня и три ночи.

Найдите это место на территории академии.

Ответ: Библиотека академии

ПОДСКАЗКА: *Её можно получить у «ЧАСОВОГО», который находится возле самого известного летнего сооружения для зрителей на территории академического городка.*

Ответ: Амфитеатр

9. ОБЪЕКТ «БИБЛИОТЕКА»

Сейчас мы проверим вашу эрудицию на знание событий связанных с Великой Отечественной войной. Задание считается выполненным при правильном ответе на 5 вопросов.

ЗАДАНИЕ:

1. Какое имя и фамилия зашифрованы в названии Советского танка – «И.С.».

Ответ: Иосиф Сталин.

2. Событиям героической обороны этого города К. Симонов посвятил роман-трилогию «Живые и мертвые». Об обороне какого города идет речь?

Ответ: город Могилев.

3. Как расшифровывается аббревиатура «КВ» - название советского тяжелого танка времен Великой Отечественной войны.

Ответ: Клим Ворошилов.

4. Кто стал первым четырежды Героем Советского союза в годы Великой Отечественной войны?

Ответ: Жуков.

5. Назовите дату оккупации Горок.

Ответ: 12 июля 1941 года.

6. Назовите белорусский город, под которым 14 июля 1941 года наша армия впервые применила «катюши».

Ответ: Орша.

7. Самое знаменитое письмо с фронтов Великой Отечественной войны – это... Какое?

Ответ: «Жди меня, и я вернусь...», стихотворение К. Симонова.

Выполнив задание, команда получает конверт, в котором находится недостающий фрагмент карты и следующее задание.

ЗАДАНИЕ: Летом 1941 года фашисты в клубе института организовали лагерь советских военнопленных, который просуществовал до осени 1942 года. В жутких условиях там содержалось от 600 до 800 советских военнопленных. Ежедневно от голода, издевательств и болезней умирали советские солдаты и офицеры, умерших закапывали на территории лагеря.

Для получения следующего задания **Вы должны попасть на место, где располагался лагерь военнопленных в 1941-42 гг., а сейчас установлен памятный знак с надписью: «Здесь, на этом месте в годы Великой Отечественной войны в фашистском лагере смерти были зверски замучены более 300 советских граждан». В этом вам поможет собранная карта академгородка.**

10. ОБЪЕКТ «ЛАГЕРЬ СОВЕТСКИХ ВОЕННОПЛЕННЫХ»

ЗАДАНИЕ: В 1922 году здание тёплого машинного сарая было перестроено под студенческое общежитие, и столовую. Профессор Илья Моисеевич Стельмашонок вспоминал: «Студенты питались в студенческой столовой института. До отмены карточек на продовольственные товары студенты получали талоны на завтрак, обед и ужин. Довольствовались тем, что дадут: суп или щи, кашу или картофельное пюре, все конечно постное. В общежитии утром и вечером можно было брать кипяток, но в буфете почти ничего не было. После отмены карточек положение с питанием заметно улучшилось. В столовой по заказу можно было получить более качественные блюда, в буфете появились колбаса, масло, сыр и другие продукты. Жаль, что стипендия была маленькая.....».

В годы Великой Отечественной войны немецкое командование студенческую столовую превратило в конюшню.

Для получения следующего задания **Вы должны попасть на место, где в годы войны была конюшня. Сейчас в этом здании обитают линотипист, фальцовщик и считчик. О каком здании идет речь?**

11. ОБЪЕКТ «КОНЮШНЯ»

Задание на объекте «КОНЮШНЯ» для организаторов квеста

Предварительно необходимо сфотографировать 6 фрагментов вокруг объекта «Конюшня». В кадр должны попасть небольшие, но довольно яркие детали зданий, интерьеров, предметов, кустов, деревьев, шильд и т.д., находящихся рядом с объектом «Конюшня». Делать снимки нужно так, чтобы игроки сразу не разобрались где именно находится заснятый объект. Разместите эти кадры на одном листике А4. Либо можно закачать их в инстаграмм и пометить уникальным хештегом (#квест522682936, #quest_KASDXTYF). В этом случае необходимо указать в задании и хештег и приложение для его использования.

Части телефонного номера могут выглядеть так: (+), (375), (29), (688-), (-22-), (-60). Дефисы служат для лёгкого и безошибочного составления чисел.

Задание команды получают у «ЧАСОВОГО», который дежурит возле типографии.

ЗАДАНИЕ: В ваших руках находится коллаж из 6 картинок, на которых запечатлены фрагменты зданий, интерьеров, предметов, кустов, деревьев, шильд и т.д., находящиеся рядом с объектом «**КОНЮШНЯ**». Ваша задача найти эти сфотографированные фрагменты в реальности. Рядом с каждым таким фрагментом в радиусе 1-2-х метров будут находиться спрятанные конверты с частями номера мобильного телефона одного из «**СВЯЗНОГО**». Собрав номер мобильного телефона, вы должны позвонить «**СВЯЗНОМУ**», который будет прогуливаться недалеко от объекта «**КОНЮШНЯ**». Сложность заключается в том, что вы должны искать человека со звонящим телефоном, но он не будет его поднимать для конспирации. Надо найти этого «**СВЯЗНОГО**», который выдаст вам следующее задание. Будьте предельно внимательны. Делайте это тихо, втайне от других команд участвующих в квесте. Это позволит вам быстрее попасть на следующий объект. Возможно, эта конспирация даст вам преимущество на пути к победе.

ЗАДАНИЕ: Вам необходимо попасть на место, где в 60-х годах XX века находился академический мехдвор. В настоящее время на этом месте фонтаны превратились в клумбы. Чтобы найти это место вы можете обращаться за помощью к прохожим.

Подсказка: При затруднении ответ можно взять у «ЧАСОВОГО» в самом молодом корпусе на втором этаже (учебный корпус № 16)

Ответ: ЦСХТ (центр студенческого художественного творчества)

12. ОБЪЕКТ «МЕХДВОР»

Мы продолжаем проверку ваших знаний событий связанных с Великой Отечественной войной. Чтобы получить план ЦСХТ с указанным местом, где находится «**ЗНАМЯ АКАДЕМИИ**», вам необходимо ответить правильно на следующие вопросы:

1. Назовите дату начала Второй Мировой войны.

Ответ: 1 сентября 1939 года.

2. Назовите битву, которая стала завершением коренного перелома в Великой Отечественной войне.

Ответ: Сталинградская битва.

3. Какой танк считался самым лучшим во время второй мировой войны?

Ответ: Лучшим танком считается Т-34

4. Как прозвали в годы Великой Отечественной войны в народе гвардейский миномет «БМ – 13»?

Ответ: «Катюша».

5. О ком в армии говорят, что они ошибаются один раз в жизни?

Ответ: О саперах, ошибка которых в работе может стоить им жизни.

6. Кто четыре раза был удостоен звания Героя Советского Союза?

Ответ: Георгий Константинович Жуков.

7. Чем прославились Н.Ф. Макаров, М.Т. Калашников, В.А. Дегтярев?

Ответ: Они были изобретателями: Н.Ф. Макаров - пистолета, М.Т. Калашников – автомата, В.А. Дегтярев – пулемета.

8. Кто автор известного крылатого выражения: «Пришел, увидел – победил!»?

Ответ: Юлий Цезарь.

9. Назовите дату окончания Второй Мировой войны.

Ответ: 2 сентября 1945 года.

10. Назовите дату освобождения г. Горки.

Ответ: 26 июня 1944 года.

После выполнения задания команда получает план ЦСХТ с указанным местом, где находится «ЗНАМЯ АКАДЕМИИ»

Команды двигаются по плану ЦСХТ и ищут дверь с опознавательным знаком, за которой находится флаг.

ЗАДАНИЕ «Тест на память» (Приложение № 11).

Развивать зрительную память очень полезно особенно для разведчиков. За 20 секунд вам необходимо изучить расположение 9 предметов, а затем попытаться расставить карточки с изображением предметов по своим местам. Побеждает тот, кто первым правильно расставит предметы.

Для задания потребуется листок с девятью квадратами и девять карточек с изображением разных военных предметов.

Победители забирают Знамя академии и выносят его на балкон ЦСХТ, все остальные участники квест-игры спускаются на крыльцо ЦСХТ для подведения итогов и награждения команды победителя.

Главнокомандующий: Отряд, равняйся, смирно! Товарищи бойцы, задание выполнено – Знамя академии найдено и возвращено в штаб. Спасибо за службу.

Ведущий 1: Мы приглашаем команду-победителя квест-игры «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО» вместе со Знаменем академии.

Главнокомандующий: Я хочу выразить вам свою благодарность за успешно выполненное задание и приказываю приступить к награждению победителей.

Ведущий 2: Для церемонии награждения команды-победителя и команд-участников квест-игры приглашаем председателя Горецкой районной организации РОО «Белая Русь» Потапенко Максима Валентиновича.

Максим Валентинович, Вам слово!

Ведущий 1: Диплом победителя квест-игры «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО» и ценный подарок получает команда_____

Ведущий 2: Дипломами участников квест-игры «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО» и сладкими призами награждаются команды_____

Ведущий 1: Специальным призом за креативный образ награждается команда_____

Ведущий 2: Дорогие друзья, идейными вдохновителями и организаторами квест-игры «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО», посвященной 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков, являются: Лосева Татьяна Владимировна, заведующий музеем академии, Крюков Дмитрий Евгеньевич, заместитель декана по воспитательной работе факультета бухгалтерского учета.

Ведущий 1: А помогли в реализации проекта сотрудники творческого коллектива центра студенческого художественного творчества академии, члены краеведческого клуба «Клио».

Ведущий 2: Выражаем огромные слова благодарности спонсорам нашей квест-игры: председателю Горецкой районной организации РОО «Белая Русь» Потапенко Максиму Валентиновичу и председателю профкома студентов академии Борелю Константину Викторовичу.

Ведущий 1: Дорогие друзья, наша игра подошла к концу и хорошо, что это была всего лишь игра. Вот уже 78 лет наша любимая Беларусь живет под мирным небом, и никто из нас не знает ужасов войны.

Ведущий 2: Исключительно важно, чтобы мы помнили уроки той войны, знали цену Великой Победы и всеми силами старались сохранить мир на земле для будущих поколений.

Ведущий 1: Мы не прощаемся с вами, мы говорим вам до свидания.

Ведущий 2: До новых встреч!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подготовка, проведение и участие в квест-играх всегда вызывает огромный интерес у студенческой молодежи. Большая ответственность лежит на тех студентах, которые выполняют обязанности модераторов (ЧАСОВЫХ) станций (ОБЪЕКТОВ), ребята с огромным удовольствием готовятся к игре, изучают задание своей станции (ОБЪЕКТА), готовят инвентарь, следят за выполнением задания участниками квест-игры, заполняют маршрутный лист команд и подводят итоги прохождения заданий станции (ОБЪЕКТОВ) всеми участниками квеста.

Через квест-игру «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО», участники закрепляют учебный материал, полученный во время изучения курса по истории Великой Отечественной войны, а также приобретают знания о событиях, связанных с историей академии в годы войны, знакомятся с экспонатами музея УО БГСХА. Они получают информацию по выбранной теме не от экскурсовода в виде лекции, а добывают её самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры добавляется азарт. Все это позволяет, учитывая уникальное пространство академического городка и экспозиционное пространство музея УО БГСХА, задающим тон и формирующим особую атмосферу игры, получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания.

Квест-игра, как форма патриотического воспитания содержит большой воспитательно-образовательный потенциал и может занять достойное место в методической деятельности педагогических коллективов учреждений образования Республики Беларусь. Богатейший опыт организации воспитательной работы в учреждении образования «Белорусская государственная орден Орденов Октябрьской Революции и Трудового Красного Знамени сельскохозяйственная академия» показывает, что эффективность патриотического воспитания значительно повышается, когда к организации любого мероприятия привлекаются студенты. Чувству Родины нельзя научить насильно. Разбудить чувство Родины в душе человека – значит дать толчок к началу осмысления того, на какой земле и для чего он живет.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белорусская сельскохозяйственная академия: 150 лет: краткий очерк истории и деятельности / редкол.: С.И. Назаров (ред.) [и др.]. Минск: Ураджай, 1990. 279 с.
2. «Бацькаўшчына»: зборнік матэрыялаў краязнаўчай канферэнцыі / гал. рэд. Г. А. Гусарава. – Горкі : БДСГА, 2015 в статье «Сильная духом» автор Комар В. А.)
3. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии // Международный педагогический журнал «Предметник». UR
4. Ими гордится академия : информационно-справочное пособие/ Т. В. Лосева, Т. А. Буренкова, Е. Л. Белоусова. – Горки : БГСХА, 2013. – 63 с.
5. Лившиц В.М. Летопись Белорусской государственной сельскохозяйственной академии (1836–2005) / В.М. Лившиц. Изд. 4-е, исправ. и доп.; редкол.: А.Р. Цыганов (гл. ред.) [и др.]. Горки: Белорус. гос. сельхоз. акад., 2005. 214 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

УТВЕРЖДАЮ

Ректор учреждения образования
«Белорусская государственная
сельскохозяйственная академия»

В.В. Великанов

марта 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

№ _____
г. Горки

*о проведении квест-игры «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»,
посвященной 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-
фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской государственной
сельскохозяйственной академии*

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ:

- развитие патриотизма и активной гражданской позиции студенческой молодежи;
- создание условий для самореализации молодежи.
- воспитание у молодежи уважения к ветеранам, героическому прошлому студентов, преподавателей и служащих академии в годы Великой Отечественной войны
- воспитание уважительного отношения к своей стране её истории;
- популяризация среди студенческой молодежи знаний о Великой Отечественной войне через игру;
- популяризации новых форм работы музея УО БГСХА

2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

Квест-игра проводится **6 мая 2022 года** в музее академии, на территории академического городка. Начало квест-игры в **16¹⁰** часов.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

В квест-игре принимают участие студенты факультетов очной формы обучения УО БГСХА. Состав команды **6 человек**. Подтверждение на участие в квест-игре предоставляется в музей академии (уч. корп. № 18, 3 этаж, ауд. Ш-12, фондохранилище музея) до **3 мая 2022 года** путем подачи оформленной заявки (согласно приложению 1).

4. ПРОГРАММА КВЕСТ-ИГРЫ:

16.10 – Регистрация команд-участников.

16.20 – Приветствие участников квест-игры.

16.40 – Представление команд (*название, девиз*).

17.00 – Начало квест-игры **«ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»**. (*Капитаны команд получают маршрутные листы и задания по маршруту*).

17.10 – Отправка команд по маршруту игры. В маршрут игры входит 12 объектов: учебные корпуса, памятники, исторические места, расположенные на территории академического городка. Время пути между объектами – 10 минут. Время на выполнение заданий на объекте 5 минут.

20.10 – Капитаны команды сдают жюри маршрутные листы.

20.30 – Подведение итогов и награждение победителей квест-игры.

5. ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Квест-игра проводится ректоратом академии, отделом по воспитательной работе с молодежью, музеем академии, центром студенческого художественного творчества академии, профсоюзным комитетом студентов БГСХА, краеведческим клубом Клио, клубом интеллектуальных игр «Олимп», клубом «25-й кадр», клуб «Оптималист».

Ответственными за организацию участия студентов в турнире являются заместители деканов факультетов по воспитательной работе.

6. ЖЮРИ КВЕСТ-ИГРЫ:

Председатель – Потапенко М.В., председатель Горецкой районной организации РОО «Белая Русь»;

Зам. председателя – Лосева Т.В., заведующий музеем академии, руководитель краеведческого клуба Клио

Члены:

Белюсова Е.Л., начальник отдела по воспитательной работе с молодежью;

Яковлева И.В., начальник центра студенческого художественного творчества;

Циавиа Ж.З., художественный руководитель центра студенческого художественного творчества;

Крюков Д.Е., старший преподаватель кафедры финансов и контроля в сельском хозяйстве, руководитель клуба «Олимп»;

Борель К.В., председатель профкома студентов;

Гуриков А.В., фотограф, руководитель клуба «25-й кадр»;

Воробьев Д.В., старший преподаватель кафедры экономического ана-

ЗАЯВКА № _____

**на участие в квест-игре «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»,
 посвященной 78-летию освобождения Республики Беларусь
 от немецко-фашистских захватчиков, среди студентов Белорусской
 государственной сельскохозяйственной академии**

Название команды _____

Капитан команды _____

№ п/п	Фамилия, имя, отчест- во	Факультет, курс, группа	Паспортные данные		Номер мо- бильного телефона (с кодом)
			серия, № паспорта	кем, когда выдан	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

**Заявку предоставить заведующему музеем Лосевой Т.В. до 03.05.2022,
 тел. м.+375 29 7472105 (МТС)**

СОГЛАСОВАНО

Заведующий музеем

УО БГСХА

_____ Т.В.Лосева

« ___ » _____ 2022 г.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №

Название команды _____

ФИО капитана команды _____

№ п/п	Пункт маршрута	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	ФИО «Часового», подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
Время прибытия команды на последний объект					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ШТАБ»
 учебный корпус №18, (Дворец культуры)
 ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ПОЛЕВАЯ ПОЧТА»
 ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «БОЛОТО»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «СНАЙПЕРЫ»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ГЕСТАПО»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время на- хождения на пункте маршрута	Количе- ство пра- вильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примеча- ния
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ПОЛЕВОЙ ВОЕНКОМАТ»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время на- хождения на пункте маршрута	Количе- ство пра- вильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примеча- ния
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «МАГИСТРАТ»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ОФИЦЕРСКИЙ РЕСТОРАН»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «БИБЛИОТЕКА»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

**ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «ЛАГЕРЬ СОВЕТСКИХ
ВОЕННОПЛЕННЫХ»**
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «КОНЮШНЯ»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

ОБЪЕКТ МАРШРУТА: «МЕХДВОР»
ФИО ЧАСОВОГО _____

№ п/п	Название команды	Время нахождения на пункте маршрута	Количество правильных ответов	Ф.И.О. капитана команды, подпись	Примечания
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					



Белорусская государственная орденов Октябрьской Революции
и Трудового Красного Знамени сельскохозяйственная академия
Районная организация РОО «Белая Русь»

ДИПЛОМ НАГРАЖДАЕТСЯ

Команда _____

Участник квест-игры
**«ОПЕРАЦИЯ
«СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»**

Первый проректор УО БГСХА

А.В. Колмыков

Председатель районной
организации
РОО «Белая Русь».

М.В. Потапенко

Горки 2022



Белорусская государственная орденов Октябрьской Революции
и Трудового Красного Знамени сельскохозяйственная академия
Районная организация РОО «Белая Русь»

ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

Команда _____

Победитель квест-игры

**«ОПЕРАЦИЯ
«СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»**

Первый проректор УО БГСХА

А.В. Колмыков

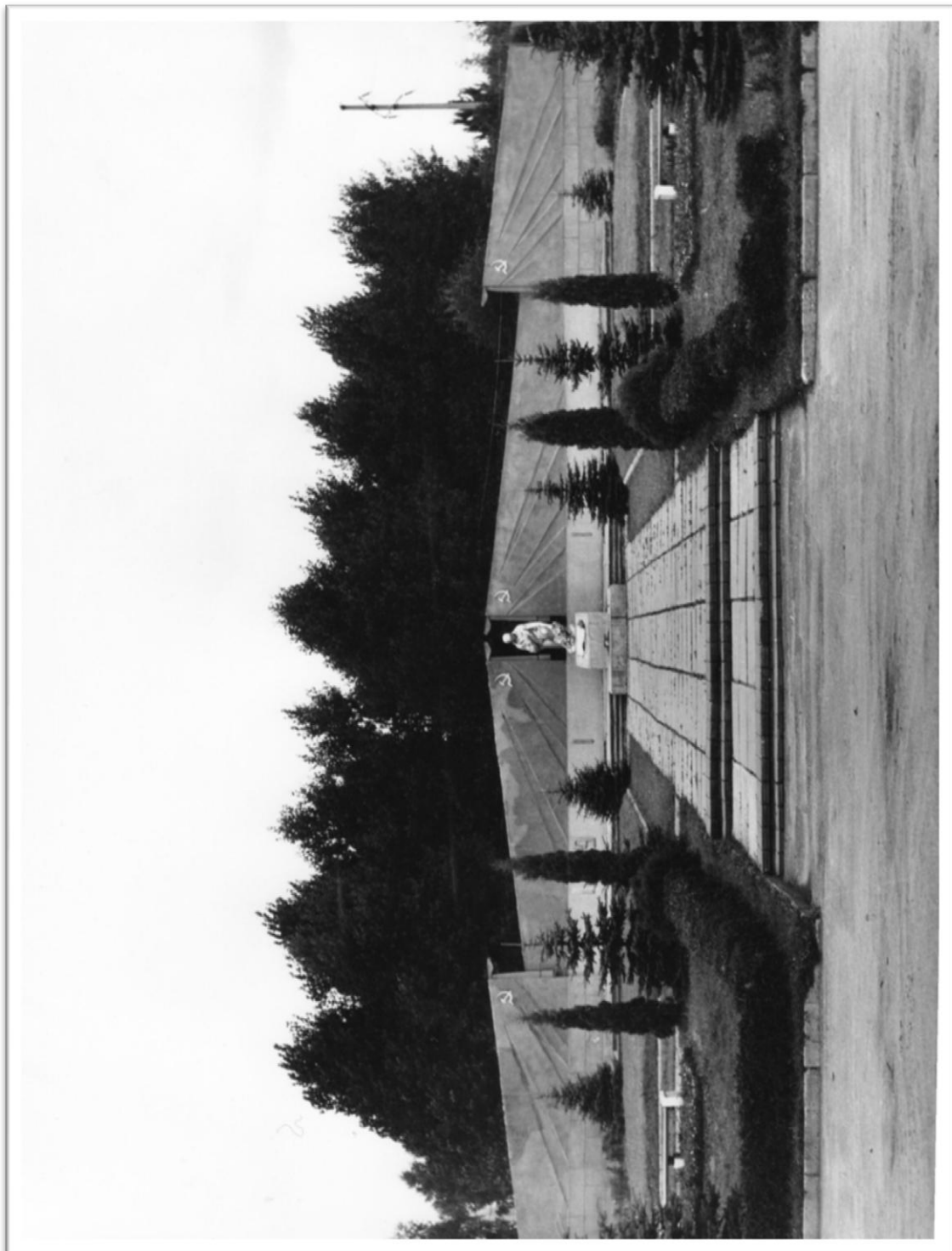
Председатель районной
организации
РОО «Белая Русь».

М.В. Потапенко

Горки 2022

УКАЗАТЕЛЬНЫЕ ТАБЛИЧКИ

<p>ОБЪЕКТ «ШТАБ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «ПОЛЕВАЯ ПОЧТА»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>
<p>ОБЪЕКТ «БОЛОТО»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «СНАЙПЕРЫ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>
<p>ОБЪЕКТ «ГЕСТАПО»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «ПОЛЕВОЙ ВОЕНКОМАТ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>
<p>ОБЪЕКТ «МАГИСТРАТ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «ОФИЦЕРСКИЙ РЕСТОРАН»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>
<p>ОБЪЕКТ «БИБЛИОТЕКА»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «ЛАГЕРЬ СОВЕТСКИХ ВОЕННОПЛЕННЫХ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>
<p>ОБЪЕКТ «КОНЮШНЯ»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>	<p>ОБЪЕКТ «МЕХДВОР»</p> <p>КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»</p>



ДОРОГОЙ СОЛДАТ!

Как прекрасен мир без войны! Он весь в цветах – желтых, оранжевых, небесных, розовых. Он сказочный, добрый, волшебный.

Мир без войны – это радость наступившего утра, это теплое, ласковое солнышко, бездонное небо с жаворонком посередине, белоствольная березка в васильковом поле, это счастливый смех и визг детворы. Низкий поклон тебе, солдат, за то, что подарил нам возможность жить в этом мире!

Спасибо тебе и всем, кто рядом с тобой, терпя усталость, голод и смерть, воевал за мирное небо над головой, кто смело и отважно рвался в бой, боясь отдать врагу частичку нашей земли! Мы гордимся вами и никогда вас не забудем!

**ВАМ НЕОБХОДИМО ДОСТАВИТЬ ПИСЬМО В
«ШТАБ» И ПОЛУЧИТЬ ЗАДАНИЕ.**

Текст шифровки 1.

ГБН ОЁПВЦПЕЙНП РПРБТУЭ Г УПУ ЛПСРФТ, ДЕЁ СБИНЁЪБМТА
 «НБДЙТУСБУ», Г РПМФРПЕГБМЕ ЛПУПСДП ХБЦЙТУЪ ФТУСПЙМЙ
 УЯСЭНФ ЕМА БСЁТУПГБОУЦ.
 ЮУП ЛПСРФТ ОПНЁС РАУЭ.

Ключ к шифровке

А	Я
Б	А
В	Б
Г	В
Д	Г
Е	Д
Ё	Е
Ж	Ё
З	Ж
И	З
Й	И
К	Й
Л	К
М	Л
Н	М
О	Н
П	О
Р	П
С	Р
Т	С
У	Т
Ф	У
Х	Ф
Ц	Х
Ч	Ц
Ш	Ч
Щ	Ш
Ъ	Щ
Ы	Ъ
Ь	Ы
Э	Ь
Ю	Э
Я	Ю

Текст шифровки 2.

ГБН ОЁПВЦПЕЙНП РПРЪТУЭ ОБ ПВЫЁЛУ, ДЕЁ Г ДПЕЬ ГПКОЬ ИБ-
ЛМЯШЖООЬЁ ДПСЁЧЛПДП МБДЁСА ЛПСВЛЙ-ФЛСЬУЙА ЕМА УЁ-
ЦОЙЛЙ Й ВИПУПГ.

ЮУП НЁТУП – БЛБЕЁНЙШЁТЛЙК ТУБЕЙПО.

Ключ к шифровке

А	Я
Б	А
В	Б
Г	В
Д	Г
Е	Д
Ё	Е
Ж	Ё
З	Ж
И	З
Й	И
К	Й
Л	К
М	Л
Н	М
О	Н
П	О
Р	П
С	Р
Т	С
У	Т
Ф	У
Х	Ф
Ц	Х
Ч	Ц
Ш	Ч
Щ	Ш
Ъ	Щ
Ы	Ъ
Ь	Ы
Э	Ь
Ю	Э
Я	Ю

**Фрагмент плана, где отмечено место еще одного памятника
погибшим советским солдатам в годы войны**



МУЗЕЙ АКАДЕМИИ
ОБЩЕАКАДЕМИЧЕСКИЕ КЛУБЫ КЛИО, «ОЛИМП», «ОПТИМАЛИСТ»
ЦЕНТР СТУДЕНЧЕСКОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА АКАДЕМИИ

ПРЕДСТАВЛЯЮТ
в рамках международной акции

«Ночь музеев – 2022»

квест-игру **«ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»**
посвященную 78-летию освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков
среди студентов Белорусской государственной сельскохозяйственной академии

Квест-игра проводится 6 мая 2022 года в музее академии,
на территории ЦСХТ и академического городка.

Начало в 16.10 на крыльце ЦСХТ (ДК БГСХА)



В квест-игре принимают участие студенты очной формы обучения
Состав команды 6 человек.
Подтверждение на участие в квест-игре предоставляется в музей академии
(уч. корп. № 18, 3 этаж, ауд. III-12, фондохранилище музея)
до 03 мая 2022 путем подачи оформленной заявки.

Контактное лицо:
Лосева Татьяна Владимировна тел. 44-9-03

СОВЕРШЕННО
СЕКРЕТНО

План с указанием маршрута квест-игры





















Лосева Татьяна Владимировна

КВЕСТ-ИГРА «ОПЕРАЦИЯ «СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО»

Для участников воспитательного процесса

Отпечатано с оригинал-макета в отделе издания
учебно-методической литературы, ризографии
и художественно-оформительской деятельности БГСХА.
213407, Могилевская область, г. Горки, ул. Мичурина, 5.