

Механика проведения квеста в рамках фестиваля «Вместе Ярче»

«Энергия-жизнь»

Порядок проведения квеста: квест проводится на открытой площадке

Для проведения квеста требуется не менее 4 (четырёх) модераторов, каждый ответственен за работу одной станции.

Квест состоит из 4 (четырёх) автономно работающих «станций», которые необходимо пройти команде, для выполнения квеста.

Количество игроков: время на проведение квеста 3 часа. За это время квест смогут пройти 4 (четыре) команды, максимальное количество участников 1 (одной) команды составляет 10 (десять) человек.

Рекомендуемый возраст: от 8 (восьми) лет и старше. При формировании команд рекомендуется делать «сборную» игроков по возрастам.

Время	5	10	10	10	10	5
Наименование	Разъяснение правил	Станция 1	Станция 2	Станция 3	Станция 4	Подведение итогов

Все участники получают регистрационную карту, в которой отмечены названия станций и напротив названия каждой станции пустое место для наклейки, которую аниматор интерактивной точки даёт за пройденный этап.

«Станция 1» - «Трансформаторная подстанция»

Интересный интерактивный рассказ про энергию, виды энергий с элементами Тесла-шоу (катушка, энергетический шар, эксперимент с магнитами) после демонстрации которого самому смелому участнику из команды или всем, по ситуации, предлагается самим сделать эксперимент (какой-решает артист, в зависимости от возраста участника).

А также каждому участнику предстоит дать ответ на вопрос откуда берется электричество (электроны) и как попадает к нам в дом (школу, на предприятия).

За выполненное задание команда получает наклейку, которая вклеивается в регистрационную карту.

«Станция 2» - «Лёд и Пламя. Энергия стихий»

Аниматор в образе учёного профессора (в белом халате). Артист делает элементы из химического шоу, (интерактивно, привлекая участников) связанные с сухим льдом, его возможностями, особенностями, а так же эксперимент с огнём. Рассказывает про их энергоспособность. Затем по полученному материалу команде задаются вопросы, а так же профессор предлагает самому смелому

участнику(или всем участникам команды, по ситуации) провести эксперимент с сухим льдом и с огнём под руководством .

Участникам будет предложено порассуждать над экономией тепла и энергии в доме. На подготовленном плакате игрокам предстоит устранить ошибки и сохранить в доме тепло и энергию.

За выполненное задание участник получает наклейку, которая клеивается в регистрационную карту.

«Станция 3» - Энерговикторина.

У ведущего на столе лежат карточки с вопросами, разбитые по категориям.

Команда выбирает по одной карточке из 3-х категорий, ей даётся на каждый вопрос время для обсуждения 1 минута, и затем капитан команды говорит ведущему кто будет отвечать на поставленный вопрос и участник (по аналогу игры Что? Где? Когда?) Каждая команда должна ответить правильно на 3 вопроса. За прохождение данной интерактивной точки команда получает наклейку.

«Станция 4» - «Двигатель прогресса». Реализация творческого потенциала. Ребятам нужно составить рекламу энергосберегающей лампе, творческую презентацию. Команде для обсуждения и подготовки даётся 3 минуты, затем капитан называет того, кто будет «главным пиарщиком», и этот участник делает рекламную презентацию. Остальные участники команды могут дополнять. За выполненное задание команда получает заветную наклейку.

Когда все наклейки собраны, участники подходят на станцию подарков, и в соответствии с набранным количеством наклеек в регистрационном листе получают приз.