

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ДЕТСКО -
ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

Методические рекомендации для педагогов по
созданию и проведению квест- игр в учреждении
дополнительного образования туристско-
краеведческой направленности

Авторы-составители:
Ковалева Оксана Игоревна,
методист

Егиазарян Николай Аркадьевич,
педагог дополнительного
образования

г. Лабинск, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка

2. Система работы над квестом: этапы создания

2.1. Аналитико-проектировочный этап

2.2. Сценарно-методический этап

2.3. Организационно-ресурсный этап

2.4. Проведение и анализ

3. Примерная структура методической разработки (для портфолио педагога)

4. Типичные ошибки и пути их преодоления

5. Рекомендации по масштабированию и обмену опытом

Список литературы

Приложение 1

1. Пояснительная записка

Введение

Квест (от англ. quest – поиск, приключение) – это игровая технология, в которой участники последовательно решают познавательные, проблемные или творческие задания, двигаясь к общей цели по продуманному маршруту.

Отличительные черты квеста в учреждении дополнительного образования:

- проблемный характер (учащиеся не получают готовые ответы, а добывают их сами);
- командная работа (развитие коммуникативных и регулятивных УУД);
- интеграция разных видов деятельности (поиск, исследование, конструирование, общение);
- привязка к реальному или виртуальному пространству (территория учреждения, парк, музей, онлайн-карта);
- обязательная рефлексия и видимый результат (созданный продукт, полученный артефакт, решение итоговой задачи).

Квест – это средство достижения образовательных результатов. Он должен органично вписываться в рабочую программу объединения или воспитательное событие.

Актуальность квест- игр не только сохраняется, но и растет благодаря эволюции формата. Сейчас их актуальность раскрывается через несколько ключевых аспектов:

1. Переход в цифровую и гибридную среду
2. Спрос на живое общение
3. Технологический апгрейд
4. Адаптация под разные аудитории

Главный вызов- избегать шаблонов. Игроки быстро распознают сюжетные клише и однотипные замки с ключами. Ценятся авторские сценарии, нестандартная механика (смена ролей, манипуляция временем) и высокий технологический уровень.

Новизна. Квест игра не является ни спортом, ни театром, ни головоломкой по отдельности- она сплавляет их в новое качество, где главным ресурсом становится время и коллективный интеллект в условиях физического присутствия

Цель: научить педагогов проектировать эффективные образовательные игровые сценарии, сочетающие обучение, воспитание и развитие, а также систематизировать опыт.

Образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:

Предметные:

- Вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс;
- организация индивидуальной и групповой деятельности;
- выявление умений и способностей работать самостоятельно;

- применение обучающимися полученных знаний и умений.

Метапредметные:

- Развитие интереса к предмету, творческих способностей и воображения у обучающихся;
- формирование навыков исследовательской деятельности;
- Формирование умений самостоятельной работы с информацией;
- расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Личностные:

- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками;
- воспитание уважения к культурным традициям, истории и краеведению.

2. Система работы над квестом: этапы создания

2.1. Аналитико-проектировочный этап

Шаг 1. Определите цель и задачи

Задайте себе вопросы:

- Какой образовательный дефицит или запрос учащихся закрывает квест?
- Какие предметные, метапредметные и личностные результаты я хочу получить?
- Будет ли квест обучающим, тренировочным, контрольным или развлекательным?

Пример цели: сформировать у учащихся 10–12 лет первичные навыки ориентирования на местности и чтения условных знаков карты.

Шаг 2. Выберите формат квеста

Формат	Краткая характеристика	Пример
Линейный	Команда идет по цепочке станций	каждое задание открывает следующее Найти ключ → расшифровать код → получить координаты финала
Штурмовой (нелинейный)	Все станции известны, но выполнять их можно в любом порядке, в конце – сборка итога.	Собрать 5 пазлов о правилах дорожного движения, развешанных в разных кабинетах
Кольцевой	Команды стартуют с разных точек и проходят одинаковые задания по кругу, встречаясь в финале	Игра- эстафета по технике безопасности на переменах
Виртуальный	Выполняется в цифровой среде (Google-карты, QR-	Онлайн-экскурсия по городу во время дистанционного

	коды, Moodle)	обучения
--	---------------	----------

Шаг 3. Определите аудиторию и время

- Возраст (7-10, 11–14, 15–18 лет) – от этого зависит сложность текста, подвижность, длительность удержания внимания.
- Количество участников: оптимально 4–6 человек в команде, общее число команд – до 10.
- Длительность: для младших – до 40 мин, для старших – 60–90 мин (с учетом смены деятельности).
- Масштаб: территория одного класса, всего здания, прилегающего парка или района.

Не рекомендуется смешивать в одной игре детей 7 и 15 лет- разница в когнитивных возможностях приведет к тому, что младшие будут всего лишь исполнителями указаний старших, потеряв интерес.

2.2. Сценарно-методический этап

Шаг 4. Разработайте легенду и роли.

Легенда – это «обёртка» учебного содержания, мотивирующая игроков. Хорошая легенда отвечает на вопросы: зачем мы это делаем? кого спасаем? что ищем?

Примеры легенд:

- «Вы – юные экологи, у вас есть 60 минут, чтобы отыскать источник загрязнения реки и предложить план очистки».
- «Секретный архив утерян. Соберите фрагменты шифра, решая задачи по краеведению».

Роли внутри команды (назначаются капитаном или по жребии): тайм-кипер, картограф, спикер, архивариус, испытатель. Это повышает ответственность каждого.

Шаг 5. Спроектируйте маршрут и локации.

- Нарисуйте маршрутную карту (бумажную или в телефоне).
- Каждая локация должна иметь адрес (кабинет №, объект в парке, QR-код на стене).
- Продумайте логику перемещения: избегайте пересекающихся потоков команд (особенно в коридорах).
- Заложите резервные точки (если группа застряла – можно взять «подсказку» у ведущего за штрафные баллы).

Шаг 6. Разработайте задания для этапов

Ключевое требование – задания должны работать на всю заявленную цель, а не быть просто викториной «для галочки».

Типы заданий с примерами:

Логические с анализом и сравнением: «Сопоставь дату и историческое событие на карте» «Собери электрическую схему по инструкции, найди ошибку».

Поисковые, развивающие внимательность: «Найди на дереве метку, оставленную туристами», «Обнаружь на чертеже деталь с заданным размером».

Творческие, развивающие воображение: «Придумай крик-девиз для похода на заданную тему», «Из подручных материалов создай макет здания»

Шифровальные, работа с информацией: «Расшифруй фразу, используя азбуку Морзе», «Переведи двоичный код в десятичную систему – получи номер следующего кабинета/подсказку».

Практические: «Правильно сложи костёр “колодец” за 2 минуты», «Откалибруй компас по азимуту, найди спрятанный конверт»

Рекомендации по качеству заданий:

- Каждое задание должно быть решаемым за 3–7 минут.
- Ориентируйтесь на зону ближайшего развития: 20% заданий – лёгкие (для уверенности), 60% – средние, 20% – повышенной трудности (для «азарта»).
- Интегрируйте необычные носители: шифр на запотевшем стекле, задание через аудиосообщение, спрятанный УФ-маркер.

Шаг 7. Подготовьте маршрутный лист (дорожную карту)

Для каждой команды – отдельный лист, где указаны:

- название команды;
- порядок прохождения станций (или свободный выбор);
- место для отметки (печать, штамп, подпись волонтера);
- накопительная шкала баллов/звезд;
- поле для финального кода или слова-отгадки.

Пример фрагмента маршрутного:

№	Локация	Задание (кратко)	Отметка	Баллы
1	Актный зал	Собрать пазл: «Карта района»	Штамп	5
2	Библиотека	По каталогу найти книгу с подсказкой	Подпись	5

2.3. Организационно-ресурсный этап

Шаг 8. Создайте команду организаторов

- Ведущий (координирует ход, объявляет голосом начало/конец, решает форс-мажоры).
- Волонтёры на станциях (старшеклассники, родители) – они проверяют ответ, выдают подсказку, ставят отметку. Проведите с ними инструктаж за 1–2 дня.
- Технический специалист (если используются проекторы, планшеты, звук).
- Медик (при активном движении на улице).

Шаг 9. Подготовьте материально-техническую базу

- Печатные материалы: маршрутные листы, бланки заданий, карточки-шифры.
- Реквизит: конверты, коробки, «артефакты», замки с кодами, фонарики, компас.
- Техника: планшеты/смартфоны с установленным приложением для сканирования QR, аудиоколонка, таймер.
- Система навигации: стрелки на полу, указатели, ленточки, метки мелом (смываемые).

Шаг 10. Продумайте мотивацию и систему оценивания

- Баллы начисляются за скорость, правильность, креативность, дисциплину в команде.
- Штрафы: за подсказку без запроса, за грубость, за опоздание на финиш.
- Промежуточная мотивация: «бонусные ключи», открывающие короткий путь или дополнительное задание для повышения баллов.
- Итог: победители – по сумме баллов; все получают сертификаты участников/дипломы. Обязателен призовой фонд (значки, сладости, канцтовары, грамоты).

2.4. Проведение и анализ

Шаг 11. Проведите пробный прогон (пилот)

За 2–3 дня до мероприятия соберите 2–3 «тестовых» игроков (педагогов, не занятых в квесте). Они пройдут маршрут и выявят:

- неточности в формулировках;
- нелогичность перемещений;
- слишком лёгкие/сложные задания;
- технические сбои.

Исправьте всё до основной игры.

Шаг 12. В день игры: инструктаж и запуск

- Соберите команды, проведите жеребьевку маршрутных листов (если линейный квест – разный порядок станций для команд).
- Зачитайте легенду, раздайте маршрутные листы, напомним правила: не бегать, подсказывать только своей команде, беречь имущество.
- Торжественно дайте старт (сигнал свистка, гонг, команда «Время пошло!»).
- Во время игры организаторы мониторят продвижение, подстраховывают на сложных участках, фиксируют время финиша каждой команды.

Шаг 13. Финал и рефлексия

- Организуйте «костер» (круг, обсуждение за чаем).
- Проведите блиц-опрос: «Что было самым трудным?», «Что нового узнали?», «Какая локация понравилась больше всего?».
- Награждение: в номинациях (Самые быстрые, Самые дружные, Лучший капитан, Гениальные шифровальщики).
- Раздайте памятные сувениры.

Шаг 14. Послеигровая аналитика

Соберите все маршрутные листы, подсчитайте статистику:

- среднее время прохождения;
- задания, вызвавшие массовые затруднения;
- количество взятых подсказок.

Зафиксируйте выводы в методическом дневнике квеста. Это поможет улучшить следующую версию игры.

3. Примерная структура методической разработки (для портфолио педагога)

Если вы готовите материал на аттестацию или внутренний конкурс, оформите его по следующему плану:

1. Титульный лист (название, УДО, автор, год).
2. Пояснительная записка (актуальность, новизна, отличительные особенности квеста).
3. Цель и задачи (образовательные, развивающие, воспитательные).
4. Условия реализации (возраст, число участников, продолжительность, кадровое и материальное обеспечение).
5. Сценарий квеста с подробным описанием каждой станции (задание, ожидаемый ответ, критерии оценки, реквизит).
6. Маршрутный лист (образец, можно в приложении).
7. Критерии оценивания и система награждения.

8. Результаты апробации (фото, отзывы детей и родителей, количественные данные).
9. Список литературы (см. ниже).
10. Приложения (раздаточные материалы, шаблоны дипломов, QR-коды, инструкции для волонтеров).

4. Типичные ошибки и пути их преодоления

Ошибка	Последствие	Решение
Слишком сложное первое задание	Команды тормозят, теряют интерес	Дайте разминочное задание на 1 мин (шутка, легкий вопрос)
Отсутствие временного лимита на этапе	Игра затягивается, дети устают	На каждом этапе волонтер засекает время, максимум 7 мин
Непонятная легенда	Игроки не понимают мотивации	Легенда должна укладываться в 2–3 предложения, её повторяют дважды
Игнорирование безопасности (узкие проходы, лестницы)	Травмы	Назначить ответственного на опасных участках, запретить бег
Перекус в сторону развлечения без обучения	Квест бесполезен	Каждое задание должно соответствовать разделу программы, а не быть «водой»
Только командный зачет без индивидуального вклада	Пассивность некоторых детей	Ввести персональные «жетоны внимания» или роли

5. Рекомендации по масштабированию и обмену опытом

- Создайте в УДО методический кабинет квест-технологий: папки со сценариями, коробки с многоразовым реквизитом (замки, конверты, компасы).
- Проводите для коллег мастер-класс по проектированию заданий, делитесь шаблонами.
- Вовлекайте старшеклассников в разработку квестов для младших – это сильный воспитательный момент.
- По итогам года организуйте фестиваль квестов, где каждая команда педагогов представляет одну авторскую игру.

6. Список литературы для разработчика квестов

Нормативные и теоретические источники

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ (ст. 75 – дополнительное образование).
2. Приказ Минпросвещения РФ № 533 «Об утверждении Порядка разработки дополнительных общеобразовательных программ» (адаптация игровых форм).
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ № 678-р).

Методические пособия и статьи

1. Осяк С.А., и др. Образовательный квест как современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 6.
2. Щербакова Е.Я., Храмцов Н.Н. Квест-технология в дополнительном образовании: от идеи до результата // Дополнительное образование и воспитание. – 2021. – № 3. – С. 12–17.
3. Игумнова Е.А. Квест-метод в обучении: учебно-методическое пособие. – Чита: ЗабГУ, 2019. – 96 с.
4. Бычков А.В., Тарасова М.В. Игрофикация в дополнительном образовании: сборник квест-сценариев. – М.: Издательство «Планета», 2022. – 144 с.

Электронные ресурсы (проверены на 2026 год)

1. Образовательная квест-платформа «Learnis» – инструменты для создания цифровых квестов (<https://learnis.ru>).
2. Методическая копилка ЦРДО «Квест-игры в учреждении дополнительного образования» – алгоритмы, шаблоны маршрутов, чек-листы (доступ через АПК).
3. Видеолекция «Как разработать образовательный квест за 5 шагов» на портале «Педагогический навигатор» (регистрация свободная).

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ДЕТСКО -
ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА МЕРОПРИЯТИЯ
Спортивно- туристический квест «Спортивный лабиринт»

Автор-составитель:
Егиазарян Николай Аркадьевич,
Педагог дополнительного образования

- **Название мероприятия:** Спортивно-туристический квест «Спортивный Лабиринт».
- **Форма проведения:** Командная игра-эстафета с элементами спортивного ориентирования и туристской техники.
- **Целевая аудитория:** Учащиеся объединений Станции юных туристов, возраст 10–16 лет.
- **Продолжительность:** 60–75 минут.
- **Место проведения:** Территория станции (парк, школьный двор или рекреационная зона) при наличии естественных укрытий (деревьев, кустарников) или искусственных препятствий. *Требование: наличие 6–8 контрольных точек.*

2. Педагогическое обоснование

- **Цель мероприятия:** Формирование у учащихся навыков командного взаимодействия, ориентирования на местности и прикладной туристской подготовки через игровую деятельность.
- **Задачи:**
 1. *Образовательные:* Закрепить на практике знание условных знаков спортивных карт, топографии и техники вязки туристских узлов.
 2. *Развивающие:* Развивать физические качества (выносливость, координацию), логическое мышление и умение работать в команде в условиях ограниченного времени.
 3. *Воспитательные:* Воспитывать чувство товарищества, ответственности за результат команды и бережное отношение к природе (если мероприятие на улице).

3. Легенда мероприятия
«Представьте, что вы — разведывательная группа, которая заблудилась в горном массиве из-за внезапного камнепада. Все тропы перепутаны, мосты разрушены. Чтобы найти дорогу в базовый лагерь, вам нужно пройти запутанный Спортивный Лабиринт, собрать ключевые артефакты (части карты) и расшифровать секретный код, который откроет безопасный проход домой».

4. Подготовительный этап (Работа педагога-организатора)

1. **Разработка карты-схемы:** Нарисовать упрощенную карту местности. Обозначить 6 контрольных пунктов (далее — КП). Вместо прямых линий использовать «лабиринт» — извилистые коридоры, которые сходятся и расходятся, имитируя сложный рельеф.
2. **Подготовка инвентаря:**
 - Карты-схемы для каждой команды (формат А4, заламинированные).
 - Таблички с номерами КП (1–6).
 - Компостеры или цветные маркеры у каждого КП (для отметки в маршрутном листе).

- Секундомер.
- Карточки с буквами (одно слово: **ВЕРШИНА** — 7 букв).
- Туристское снаряжение: 4 карабина, репшнуры (диам. 6 мм, длина 1,5 м) по количеству участников, 2 натянутые параллельные перила (на высоте 40 см и 1,5 м), туристские коврики (4 шт.), жидкостный компас, аптечка (для бутафории).

5. Ход мероприятия (Полный сценарий)

Этап 1: Вводная часть (15 минут)

- **Построение. (5 минут)** Педагог приветствует участников, проводит короткий инструктаж по технике безопасности при беге по пересеченной местности.
- **Деление на команды. (5 минут)** Учащиеся рассчитываются на 1-й, 2-й, 3-й, образуя равные команды. Каждая команда выбирает капитана и придумывает название, связанное с туризмом (например, «Компас», «Эдельвейс», «Буревестник»).
- **Разминка «Туристский алфавит». (5 минут)** Чтобы получить первую подсказку, команды должны хором назвать 5 предметов, которые необходимо положить в походный рюкзак на один день летом, на каждую букву слова «ЛАБИРИНТ» (Л — ложка, А — аптечка, Б — бутылка воды и т.д.). Задание на смекалку, правильные ответы педагог записывает и выдает капитану маршрутный лист с первой точкой старта.

Этап 2: Основная часть — Прохождение «Лабиринта» (35–40 минут)

Команды стартуют с интервалом в 5 минут, чтобы не создавать толпу на точках. Каждой команде выдается своя карта с отмеченным, но не подписанным маршрутом. Задача: пройти свой лабиринт, собрав на каждом КП букву.

- **КП №1: «Топографический тупик» (Логика)**
 - *Задание:* Перед участниками лежит «завал» из кубиков или карточек с условными знаками (смешанный лес, овраг, колодец, дом лесника и т.д.). Капитан вытягивает карточку с текстом («Ты видишь редкий лес и за ним воду, что это за знак?»). Задача — найти правильный знак и прикрепить его на стенд.
 - *Результат:* За правильный ответ команда получает букву «В» и отметку в маршрутный лист.
- **КП №2: «Переправа «Горизонт»» (Физподготовка + Техника)**
 - *Задание:* Натянуты параллельные перила (нижняя веревка на высоте 40 см, верхняя — 1,5 м). Расстояние 4–5 метров.
 - *Важное условие по возрасту:* Участники 10–12 лет переправляются, держась двумя руками за верхнюю веревку и переступая приставными шагами по нижней. Участники 13–16 лет (при наличии обученного инструктора) могут использовать скользящий карабин на верхних перилах для самостраховки.
 - *Задача:* Переправиться, не касаясь земли. Оступившийся возвращается и начинает сначала.

- *Результат:* Как только вся команда переправилась, капитан получает букву «Е».
- **КП №3: «Узловая станция» (Навыки)**
 - *Задание:* На столе лежат отрезки репшнуров. Судья просит за 1 минуту завязать два узла из программы туристской подготовки: «прямой» и «восьмерка-проводник». Учитывается правильность рисунка и отсутствие перехлестов.
 - *Бонус:* Если команда разновозрастная, младшие (10-12 лет) вяжут «восьмерку», старшие (14-16 лет) — «встречный узел» (грейпвайн) для усложнения.
 - *Результат:* Получают букву «Р».
- **КП №4: «Сектор ориентирования» (Интеллект + Внимание)**
 - *Задание:* Установлен планшет с большой спортивной картой без обозначения сторон света. Команде выдается жидкостный компас. Судья говорит: «Встаньте лицом на северо-восток. Какой объект находится от вас на юго-западе?».
 - *Задача:* Сориентировать карту по компасу, понять свое положение и найти объект (например, беседка или конкретное дерево).
 - *Результат:* Получают букву «Ш».
- **КП №5: «Медицинский завал» (Ролевая игра)**
 - *Задание:* Один из участников «получает травму ноги». Задача команды — оказать первую помощь.
 - *Адаптация сложности:* Команда сама выбирает способ действия: либо изготовление мягких носилок из двух прочных палок и штормовок (курток), либо транспортировка пострадавшего способом «стульчик» (на скрещенных руках) на расстояние 5 метров. *Примечание: при выборе способа «стульчик» двое участников захватывают друг друга за запястья, образуя сиденье, третий участник садится на руки и обхватывает спасателей за плечи.*
 - *Результат:* Успешная транспортировка «пострадавшего». Получают букву «И».
- **КП №6: «Расшифровка» (Кульминация)**
 - *Задание:* Собрав 5 букв (В, Е, Р, Ш, И), команда оказывается у последней точки. Здесь лежат закрытые контейнеры с буквами «Н» и «А». Чтобы получить код к замку, нужно выложить из своих букв первую часть слова-пароля («ВЕРШИ»). Судья проверяет, выдает недостающие буквы.
 - *Финал этапа:* Собрать слово «ВЕРШИНА», громко прокричать его всем составом команды. Секундомер выключается.

Этап 3: Заключительная часть (10 минут)

- **Построение и подведение итогов.**
- **Рефлексия «Свечка» (в кругу):** Педагог просит каждого одним словом описать, что он чувствовал, когда не мог найти дорогу или когда завязывал узел. Подчеркивается, что в туризме важен каждый участник.

- **Награждение:** Победитель определяется по наименьшему общему времени прохождения дистанции. Вручаются грамоты в номинациях: «Самая быстрая команда» и «Самая техничная команда» (за качество вязки узлов).

6. Критерии оценки и штрафы

Для объективности судейства используется система штрафного времени:

- Касание земли на этапе «Переправа» — +15 секунд.
- Неправильно завязанный узел (перехлест, отсутствие контрольного узла) — +30 секунд за каждый.
- Пассивное поведение участника (неучастие в этапе) — +1 минута к общему времени команды.

7. Методические рекомендации педагогу по проведению

1. *Адаптивность:* На этапе «Узловая станция» и «Медицинский завал» дается выбор уровня сложности, чтобы снизить тревожность у младших школьников и дать возможность проявить себя старшим.
2. *Безопасность:* На этапе «Переправа» обязательно присутствие педагога для страховки. Нижняя веревка не должна быть высоко натянута (не выше 40 см), чтобы избежать серьезных падений. При использовании карабинов исключить контакт с волосами и одеждой, склонной к наматыванию.
3. *Навигация:* Для учащихся 10-11 лет, которые впервые видят спортивную карту, используйте на КП №4 вместо азимута простое задание «Найди сосну на карте».
4. *Реквизит:* Буквы лучше сделать большими, на картоне, чтобы их было видно издали и не терялись на бегу.

Приложение 2

Дидактические материалы
к методическим рекомендациям для педагогов по созданию и проведению квест-
игр в учреждении дополнительного образования туристско-краеведческой
направленности.

Маршрутный лист для прохождения этапов

Маршрутный лист _____

Номер станции	Количество баллов	Подпись ответственного
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
Всего баллов:		

Условные знаки спортивных карт

Условные знаки спортивных карт

РЕЛЬЕФ



СКАЛЫ И КАМНИ



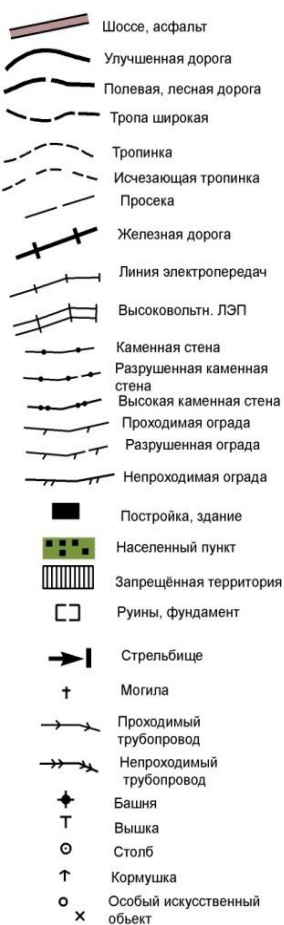
ГИДРОГРАФИЯ



РАСТИТЕЛЬНОСТЬ



ИСКУССТВЕНН. СООРУЖЕНИЯ



ОБОЗНАЧЕНИЯ ДИСТАНЦИИ



 40 ----->
 путь по маркировке непосредственно от КП
 100 ----->
 сходящаяся маркировка (воронка)
 начинается на некотором расстоянии от КП
 60 ----->
 маркировка отсутствует
 =
 обязательные точки/проход для посещения
 70 ----->
 от КП до пункта смены карт по маркировке
 XX(число) - расстояние в метрах

ВСЕ КП

vse kp		3,2 km		
1	31	↗	⊗	○
2	32	⊗		○
3	33	⊗		○
4	34	↙		∧
5	35		⊗	⊗
6	36	↘	⊗	○
7	37	↗	△	⊗
8	38	↖	⊗	○
9	39	↙	⊗	↘
10	40	↗	↙	↘
11	41	↑	△	⊗
12	42	∨	—	
13	43	△	⊗	○
14	44	↖		
15	45	↓	↙	⊗
16	46	↙		↘
17	47	△	⊗	○
18	48		⊗	⊗
19	49	△	⊗	○
20	50	↘	⊗	×

○ — 50 m

С-восточный куст, с восточной стороны

Куст, с восточной стороны

Куст, с ю-восточной стороны

Северный угол леса, снаружи

Между кустами

Ю-восточный куст, с ю-западной стороны

С-восточное лиственное дерево с ю-западной стороны

Ю-западный куст, с ю-западной стороны

С-западный, заросший угол леса, снаружи

С-восточный околок леса, ю-западный угол

Северное, лиственное дерево, с западной стороны

Микроямка, неглубокая

Лиственное дерево, с ю-западной стороны

Выступ

Южный околок леса, с-восточный угол, снаружи

Околок леса, ю-восточный угол, снаружи

Лиственное дерево, с южной стороны

Средние заросли, ю-западный угол, снаружи

Хвойное дерево, с восточной стороны

Пересечение ручья и тропинки

Сигналы бедствия

Символы должны быть не менее 3 м в ширину и 10 м в длину. Пробельное пространство между знаками — не менее 3 м.

- 1) необходим врач;
- 2) необходимы медикаменты;
- 3) не можем дальше двигаться;
- 4) необходима вода и еда, врач;
- 5) необходимо оружие и боеприпасы;
- 6) необходимы карта и компас;
- 7) необходима сигнальная лампа;
- 8) мы движемся в этом направлении;
- 9) укажите направление к спасению;
- 10) пробуем взлететь;
- 11) самолет поврежден;
- 12) здесь можно совершить посадку;
- 13) необходимо масло и пища;
- 14) всё в норме; 15) нет;
- 16) да; 17) не понял;
- 18) необходим инженер;
- 19) мы нашли всех людей;
- 20) судно повреждено.

Карта для проведения соревнований по спортивному ориентированию

