

Смоленская область

Смоленское областное государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр туризма, краеведения и спорта»
(СОГБУДО «Детско-юношеский центр туризма, краеведения и спорта»)

Название работы:

Сказочный квест в этнографическом музее учреждения
дополнительного образования

Номинация:

Игры

Автор:

Михайлова Марина Александровна,
методист

г. Смоленск, 2026 г.

Аннотация

В работе представлено описание квеста, проводимого в музее «Этнографическая изба» смоленского областного детско-юношеского центра туризма, краеведения и спорта для обучающихся в возрасте от 8 до 15 лет.

Материал будет полезен специалистам и педагогам организаций общего и дополнительного образования, в которых есть музеи этнографической и краеведческой направленности.

Пояснительная записка

Проведение экскурсий в традиционной форме недостаточно эффективно для современных школьников. Классический формат «экскурсовод говорит - дети слушают» часто не выдерживает конкуренции с клиповым мышлением, высокой цифровизацией и потребностью нового поколения в интерактивности. Очень часто монотонный рассказ и запрет «ничего не трогать» быстро утомляют детей, без четкой игровой или исследовательской цели школьники переключаются на смартфоны, а сухие даты и факты плохо усваиваются без привязки к понятному контексту или личному опыту не только ребенком, но и взрослым.

Проведение экскурсий в музее учреждения дополнительного образования в отличие от музеев организаций общего образования сопряжено со специфическими трудностями, обусловленными возрастными особенностями аудитории, материально-техническими ограничениями и спецификой самого образовательного процесса. Так, зачастую в рамках одной детской группы могут находиться как младшие школьники, для которых характерна быстрая утомляемость, так и подростки, которые могут проявлять пассивность и незаинтересованность в происходящем. Музеи при центрах детско-юношеского туризма или центрах детского творчества как правило располагаются в небольших помещениях, где сложно без помех разместить группу более 15 человек. Кроме всего прочего, часто возникают сложности с согласованием времени посещения музея из-за плавающего расписания секций, кружков и общеобразовательных школ, которые посещают дети.

Музей «Этнографическая изба» в смоленском областном детско-юношеском центре туризма, краеведения и спорта существует с 1988 г. Он был создан известным смоленским краеведом и туристом Грушенко Владимиром Ивановичем на материалах, собранных юными краеведами центра в походах и экспедициях. В своем современном виде с обновленной экспозицией музей появился в 2017 г. Здесь воссоздан образ русской избы конца XIX - середины XX веков, содержащей около трех сотен подлинных экспонатов, являющимися памятниками истории и культуры: предметы домашнего обихода, крестьянская одежда, мебель, орудия труда. Музей центра изначально задумывался как живое образовательное и воспитательное пространство (1), где можно брать экспонаты в руки, изучать их с помощью тактильных ощущений, запахов, проживать моменты прошлого через возникающие образы и впечатления, получать личный живой отклик.

Одним из вариантов нестандартного подхода к организации и проведению экскурсий в музее нашего центра стали музейные игры в форме квеста (2). Такой формат позволяет каждому участнику быстро включиться в

поиск ответа на задания, разгадывание загадок и головоломок, учиться работать в команде, обращать внимание на мелочи и самое главное - эмоционально вовлекаться в процесс поиска информации (3). Наряду с несомненными достоинствами использования квест-технологии в музейном пространстве следует отметить и определенные сложности при его подготовке: например, необходимо так продумать маршрут квеста и учесть возможное поведение участников, чтобы случайно не повредить экспонаты.

Сказочный квест, проводимый в этнографическом музее смоленского областного детско-юношеского центра туризма, краеведения и спорта имеет целью знакомство с музейными экспонатами через игровой сюжет, который включает в себя использование стилизованных русских народных пословиц, поговорок, загадок. Такая форма организации позволяет превратить классический поход в музей в динамичное и современное приключение.

Основная часть

Технологическая карта

Название	Сказочный квест
Целевая группа	Обучающиеся учреждений общего и дополнительного образования в возрасте от 8 до 15 лет
Количество участников	10 обучающихся, 1 педагог (ведущий)
Место проведения	Музеи этнографической или краеведческой направленности учреждений общего и дополнительного образования
Используемые экспонаты	Берестяной туес, рубаха (мужская и/или женская), чугунок, пояс (женский или мужской), сундук, ступа
Вспомогательные материалы	Крупы и ёмкости для круп (фасоль красная и белая, горох, пшено), поднос, пакет лимонной кислоты, листок бумаги, ручка, простые карандаши, клей-карандаш. Маршрутный лист, записки и подсказки (см. в приложении)
Длительность	60 минут
Ход квеста	Ведущий встречает группу школьников, поясняет правила нахождения в музейном пространстве, кратко знакомит с музейной экспозицией. Перед началом игры ребята получают маршрутный лист (см. приложение). Представьте, что мы находимся в старинной избушке. За 60 минут вам необходимо отгадать все мои загадки, выполнить задания и собрать 4 слова-подсказки, которые помогут ответить на вопрос – какое сказочное существо охраняло в старину границу мира живых и мира мёртвых. Все предметы, которые находятся в нашей избушке ваши помощники. Внимательно их рассматривайте, а вдруг в каком-то из них спрятана подсказка? Но для начала отгадайте мою загадку. Если ответ будет верным, то в этом предмете вы найдете первую записку с заданием. <i>Загадка: Берестяной мальчишка, вместо шляпы крышка. Людям помогает, всякую пищу</i>

	сохраняет (берестяной туес). Ведущий предлагает участникам найти туес среди музейных экспонатов. В туесе ребята находят записку № 1: <i>Перед вами иллюстрации с названиями элементов мужской и женской одежды. За одну минуту вы должны постараться запомнить то, как они выглядят и как называются. А затем в течении еще одной минуты выполнить задание и написать недостающие детали мужской и женской одежды. Если верно выполнить задание, то вы должны найти общий элемент мужской и женской одежды и назвать его ведущему. На этой вещи вы найдете первое слово-подсказку и записку № 2.</i> Правильный ответ на задание: рубаха. Ведущий поясняет участникам, что рубаху в давние времена носили все - от мала до велика, и дети, и взрослые, и мужчины, и женщины. Считалось, что рубаха служит «второй кожей» человека. Особое внимание уделялось ее краям - вороту, подолу и манжетам. На уязвимых местах вышивали защитные орнаменты и геометрические узоры, которые должны были служить оберегом. Участники на рубахе находят спрятанную записку № 2 и первое слово-подсказку: <i>нечисть</i>. Слова-подсказки рекомендуется собирать одному участнику. <i>Записка № 2: Отгадай старинную загадку обо мне: Никто таков, как Иван Колпаков: сядет на конь, а поедет в огонь.</i> <i>Ответ: Чугунок</i> В чугушке участники находят перемешанные крупы (фасоль красная и белая, горох, пшено) и записку № 3. <i>Записка № 3:</i> <i>Чтобы добраться до следующей подсказки, вам нужно за 5 минут разобрать крупинку к крупинке, зернышко к зернышку и ничего не перепутать! И тогда ведущий даст загадку попроще!</i> После того, как крупы будут разобраны, ведущий дает загадку, где именно находится слово-подсказка: <i>Четыре брата живут под одной крышей (стол).</i>
--	---

	Под столешницу крепится записка №4 с рисунком новгородского мальчика Онфима и слово-подсказка: <i>лес</i>. Ведущий кратко рассказывает о новгородском мальчике и его рисунке, не называя его имени. <i>Записка № 4:</i> <i>Найдите сумму букв имени автора этого рисунка, чтобы получить третье слово-подсказку. А если буквы вам не знакомы, то помощь с переводом вы получите, отгадав загадку:</i> <i>Надену - ободом сведёт, сниму - змеей упадёт, тепла не даёт, а без него холодно.</i> Ответ на загадку: пояс. Ведущий поясняет, что пояс с древнейших времен обязательная деталь женской, мужской и детской одежды, о чем свидетельствуют пословицы, поговорки, археологические находки. Пояс выполнял не только функцию подвязывания одежды, но и служил оберегом человека против враждебных сил внешнего мира. Ведущий просит найти этот предмет среди экспонатов. На нем прикреплен листок с древнерусским алфавитом, с помощью которого участники записывают имя и считают сумму букв: ОНФИМ: $70+50+500+8+40 = 668$. Данное задание может оказаться сложным для участников, поэтому допускается помощь ведущего. После успешного выполнения задания ведущий отдает участникам третье слово-подсказку: <i>страж</i>. На иллюстрации находится записка № 5: <i>Найдите предмет, в котором спрятаны подсказки для следующего задания: Я ни высок, ни мал, могу быть кожаным, могу - деревянным, в одной руке меня не унести, но во мне помещается всё необходимое.</i> Ответ: сундук. Ведущий поясняет участникам, что в старину сундук был универсальным предметом мебели и главным хранилищем в доме, заменяя шкафы, сейфы, кровати и столы. Участники находят сундук в музейной экспозиции, в нем находится последняя записка № 6 и некоторые предметы:
--	---

	пакетик лимонной кислоты, листок плотной белой бумаги, ручка, простые карандаши, клей-карандаш). <i>Записка № 6: Ну что? Устали? Выдохните и вдохните обратно. Перед вами предметы. Найдите среди них те, которые помогут найти подсказку.</i> При выполнении этого задания участники должны проявить смекалку, чтобы соединить лист бумаги и простые карандаши. На белом плотном листе бумаги выдавлено слово “<i>ступа</i>”, которое появится с помощью штриховки обычными простыми карандашами. Ведущий подводит участников к ступе и поясняет, что в крестьянском быту ступы использовалась повсеместно для очистки зерна от шелухи и размягчения волокон. Далее ведущий просит участников объединить все полученные слова-подсказки (нечисть, лес, страж, ступа) и ответить на вопрос квеста: какое сказочное существо охраняло в старину границу мира живых и мира мёртвых? В случае возникновения затруднений ведущий может задать вопросы, например: - кого из героев русских сказок можно назвать нечистойю? - кто из сказочных героев использует ступу как средство передвижения? Ведущий предлагает заглянуть в ступу и найти это сказочное существо - Бабу-Ягу (может использоваться иллюстрация или игрушка, поделка).
Источники	Гудкова, Е. Кто такая Баба-Яга. - Культура.РФ. - URL: https://www.culture.ru/s/vopros/baba-yaga/

Список использованной литературы

1. Зотова Т.А. Экспозиционные технологии “живого музея” как динамичная форма реконструкции исторически сложившихся видов деятельности. - Текст : электронный // КиберЛенинка - научная электронная библиотека. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekspozitsionnye-tehnologii-zhivogo-muzeya-kak-dinamichnaya-forma-rekonstruktsii-istoricheski-slozhivshih-sya-vidov-deyatelnosti> (дата обращения: 28.09.2026).
2. Дымникова М.Ю. Квест как форма музейно-педагогической деятельности. - Текст : электронный // КиберЛенинка - научная электронная библиотека. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-forma-muzejno-pedagogicheskoy-deyatelnosti> (дата обращения: 30.09.2026).
3. Рогозинская, С. Квесты для детей, что это такое? - Текст : электронный - 07.05.2024. - URL: <https://prosv.ru/articles/kvesty-dlya-detei-cto-eto-takoe/> (дата обращения: 30.09.2026).

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ СКАЗОЧНОГО КВЕСТА

КОМАНДА _____

ШАГ 1. Отгадайте загадку: Берестяной мальчишка, вместо шляпы крышка. Людям помогает, всякую пищу сохраняет.

Запишите ответ: _____ **Найдите этот предмет в музее.** Загляните внутрь него. Там вы найдёте записку со следующим заданием.

ШАГ 2. Выполните задание из записки.

Запишите ответ на задание: _____ **Найдите этот предмет (вещь) в музее.** Внимательно его осмотрите и найдите своё первое слово-подсказку! Там же вы найдёте следующее задание. Слово-подсказку передайте своему капитану команды.

ШАГ 3. Прочитайте загадку из записки.

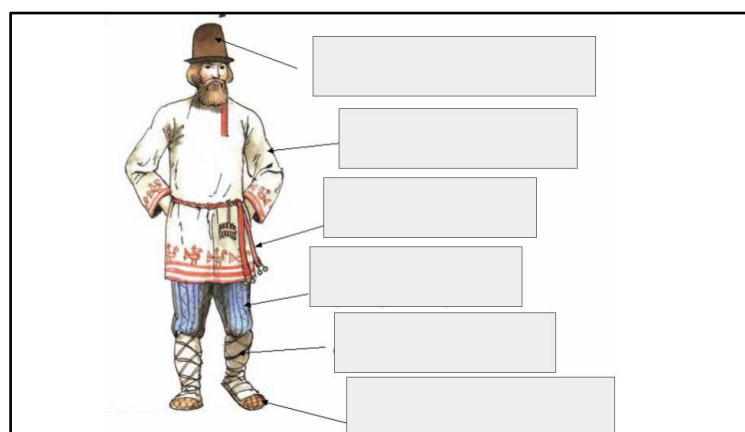
Запишите ответ на загадку: _____ **Найдите этот предмет в музее.** Внимательно его осмотрите и найдите следующее слово-подсказку! Не забудьте отдать его своему капитану! А на отгаданном предмете вы найдёте следующее задание.

ШАГ 4. Внимательно прочитайте текст найденной записки. При необходимости обратитесь к ведущему.
Запишите ответ на загадку: _____ **Найдите этот предмет в музее.**

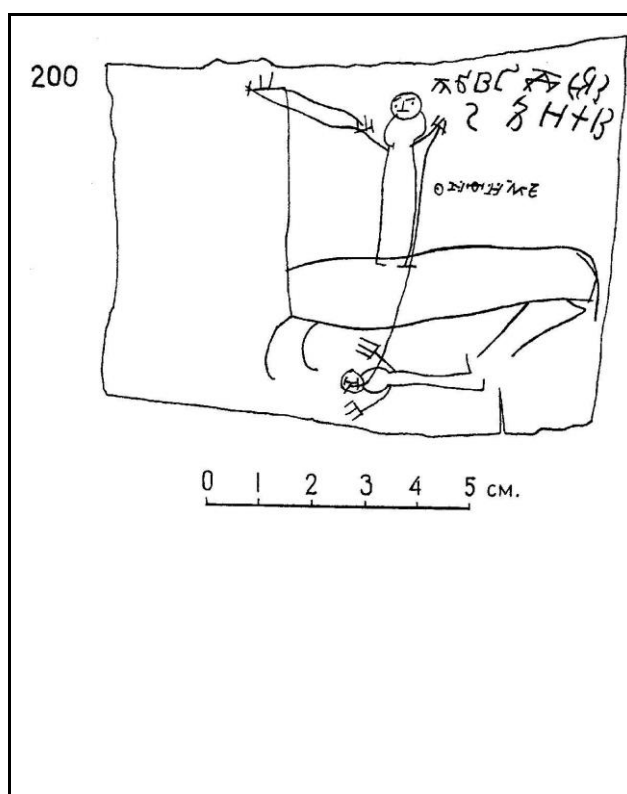
ШАГ 5. Выполните задание, которое вы нашли в предмете из предыдущей загадки.

ШАГ 6. Соберите все слова-подсказки и назовите имя сказочного героя!

Материалы записки № 1



Материалы записки № 4



Кириллица		Греческое уставное письмо	Кириллица		Греческое уставное письмо
Буквы и их название	Цифровое значение		Буквы и их название	Цифровое значение	
А – аз	1	Α	Х – хер	600	Χ
Б – буки			Ω – омега*	800	Ω
В – веде	2	Β	Ц – цы	900	
Г – глаголь	3	Γ	У – червь	90	
Д – добро	4	Δ	Ш – ша		
Е – есть**	5	Ε	Щ – ща		
Ж – живете			Ъ – ер		
З – зело*	6	Ζ	Ы – еры		
З – земля**	7	Ζ	Ь – ерь		
И – и*	10	Ι	Ю – лть*		
Н – иже**	8	Η	Ю – ю		
К – како	20	Κ	Ю – (и)л**		
Л – люди	30	Λ	Ю – (и)е**		
М – мыслете	40	Μ	А – юс малый*		
Н – наш**	50	Ν	Ю – юс большой*		
О – он	70	Ο	Ю – йотов. юс малый*		
П – покой	80	Π	Ю – йотов. юс большой*		
Р – рцы	100	Ρ	Ъ – кси*	60	Ξ
С – слово	200	Σ	Ψ – пси*	700	Ψ
Т – твердо	300	Τ	Θ – фита*	9	Θ
Оу – ук**	400		Υ – ижица*		Υ
Ф – ферт	500	Φ			

* Буквы, исключённые впоследствии из русского алфавита

** Буквы, у которых изменилось начертание

Записка № 1

Перед вами иллюстрации с названиями элементов мужской и женской одежды. За 30 секунд вы должны запомнить, как они выглядят и как называются. А затем в течение 30 секунд вы должны записать недостающие детали мужской и женской одежды на листке - его выдаст ведущий - и сообщить название общего элемента мужской и женской одежды, который носили все - от ребёнка до старика.

На этой вещи (она находится в музее) вы найдете первое слово-подсказку и записку № 2.

Записка № 3

Чтобы добраться до следующей подсказки, вам нужно за 5 минут разобрать крупинку к крупинке, зернышко к зернышку и ничего не перепутать!

Если вы всё сделаете правильно и вовремя, то ведущий загадает загадку попроще!



Записка № 2

Отгадай старинную загадку обо мне:

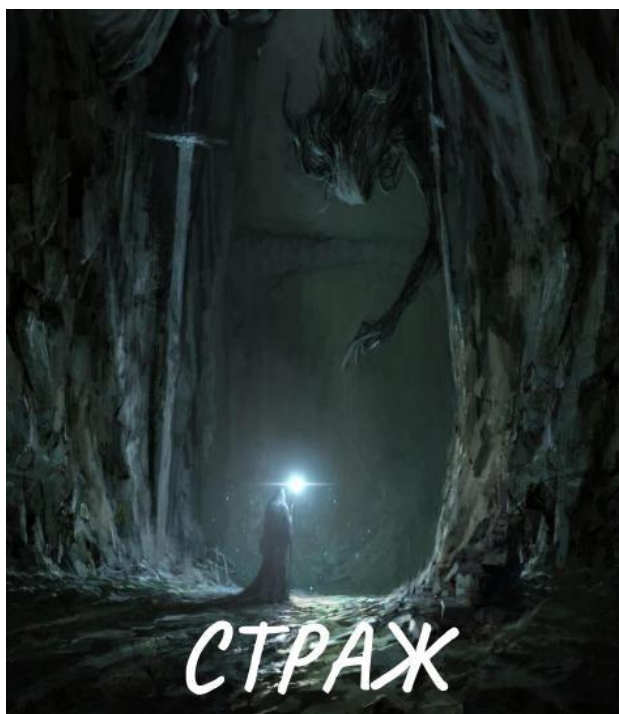
Никто таков,
Как Иван Колпаков:
Сядет на конь,
А поедет в огонь.



Записка № 4

Найдите сумму букв имени автора этого рисунка, чтобы получить третье слово-подсказку. А если буквы вам не знакомы, то помощь с переводом вы получите, отгадав загадку:

*Надену – ободом сведёт,
Сниму – змеей упадёт,
Тепла не даёт,
А без него холодно.*



Записка № 5:

Внимательно осмотритесь вокруг себя и найдите этот предмет:

Я ни высок, ни мал, могу быть кожаным, а могу – и деревянным, в одной руке меня не унести, но во мне помещается всё необходимое для жизни.

В этом предмете спрятаны вещи, которые помогут вам найти следующее слово-подсказку.

Записка № 6

*Ну что? Устали? Выдохните
и вдохните обратно.*

*Перед вами несколько
предметов.*

*Найдите тот, который
поможет найти слово-
подсказку.*