

## Сценарий интеллектуального квеста по следам великого конструктора «Шифр Академика»

Составители: Жидкова Л.И.,  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО «ЦДО «Меридиан» г.о. Самара,  
обучающиеся объединений  
«Место на глобусе», «Доброград»

### Легенда квеста: «Наследие Кузнецова»

Николай Дмитриевич Кузнецов не просто создавал двигатели — он построил для своих работников целый город: дом культуры, кинотеатр, стадион, парк, больницу, поликлинику, профилакторий, турбазу, пионерский лагерь и мн. др. Говорят, он зашифровал в любимых местах поселка послание будущим поколениям. Чтобы его расшифровать, нужно пройти по всем объектам, выполнить задания и собрать 12 ключевых цифр/букв.

#### 1. Двигатель НК-33 (памятник у ДК «Чайка»)

Тип задания: Инженерный детектив

· Факт: Это не муляж, а настоящий двигатель, разработанный для полета на Луну по заданию самого Королева. Производство было настолько секретным, что завод называли «химзаводом». Двигатели хотели уничтожить, но Кузнецов спрятал их в ангарах .

· Интеллектуальный конкурс: «Секретный цех».

Командам выдается схема двигателя (распечатка) и 10 терминов. Нужно соединить термин с его определением.

Примеры терминов: турбина, сопло, камера сгорания, форсаж.

· Квест-элемент: Найти на корпусе двигателя номер модели и вычислить сумму всех цифр этого номера (или найти табличку с годом выпуска — 1967 ).

· Код: Первая цифра шифра (например, 1 или 9).

#### 2. Мемориал Н. Д. Кузнецову (у ДК «Чайка»)

Тип задания: Историческая викторина

· Факт: Бронзовый бюст работы знаменитого скульптора Аникушина. На задней стене — фрески с силуэтами двигателей.

· Интеллектуальный конкурс: «Жизнь великого человека».

Вопросы:

1. Сколько лет прожил Кузнецов в доме на Симферопольской? (40 лет) .

2. Какое воинское звание было у академика? (Генерал-лейтенант инженерно-авиационной службы) .

3. Что появилось в поселке благодаря ему? (ДК «Чайка», кинотеатр «Космос», поликлиника, стадион) .

· Код: Вторая цифра (или слово, найденное на постаменте).

### **3. Мемориал воинам ВОВ**

Тип задания: Шифровка

· Факт: В 1941-42 годах на территории поселка размещалось парашютно-десантное училище .

· Квест: «Полевая почта».

Командам выдается конверт с набором слов. Нужно составить из них фразу-приказ (например, «Шифр хранить за семью печатями»).

· Интеллектуальный конкурс: «Оружие Победы». Назвать 5 видов оружия или военной техники, производившейся в Куйбышеве в годы войны (штурмовик Ил-2, «Катюша» и др.).

· Код: Третья цифра (дата начала войны или количество букв в фамилии маршала).

### **4. ДК «Чайка»**

Тип задания: Афиша и ребусы

· Факт: Сердце культурной жизни, построенное Кузнецовым. Здесь проходят концерты, спектакли, выставки .

· Интеллектуальный конкурс: «Перевертыши».

Ведущий называет название известного фильма или спектакля «наоборот» (инверсия), команды угадывают оригинал.

Пример: «Грустные взрослые» — «Веселые ребята».

· Квест: Найти на афише (или на здании) самую ближайшую дату мероприятия и выписать из нее число.

· Код: Четвертая цифра.

## **5. Парк / Сквер им. Кузнецова**

Тип задания: Экологический патруль

· Факт: Любимое место отдыха, площадь 5,3 га. Есть детская крепость и спортивные площадки .

· Квест: «Фотоловушка».

Детям выдаются фотографии фрагментов территории (кусочек скамейки, необычный фонарь, коряга). Нужно найти эти места в парке и сделать селфи на фоне оригинала.

· Интеллектуальный конкурс: «Кто здесь живет?». Перечислить животных и птиц, которых можно встретить в парке (белки, утки, дятлы и т.д.).

· Код: Девятая цифра.

## **6. Живой уголок.**

· Игра: «Чьи следы?». На карточках — следы животных, нарисованные на снегу или земле. Нужно угадать зверя.

· Код: Десятая цифра.

## **7. Кафе / ресторан «Сказка»**

Тип задания: Гастрономический ребус

· Интеллектуальный конкурс: «Сказочное меню».

На карточках — названия блюд из русских сказок (Щука, Репка, Колобок, Молодильные яблоки). Нужно вспомнить, в какой сказке это блюдо встречается.

· Квест: «Сладкий клад». В кафе заранее прячется коробка с конфетами (или следующим фрагментом кода). Нужно разгадать загадку от персонала, чтобы получить его.

· Код: Одиннадцатая цифра.

## **8. Авиационный техникум (филиал аэрокосмического университета)**

Тип задания: Профориентационный тест

- Факт: Готовит кадры для авиастроения. На здании есть мемориальная доска Кузнецову .

- Интеллектуальный конкурс: «Чертежная».

Каждой команде выдается лист с незаконченным чертежом детали. Нужно дорисовать вид слева или сверху (простейшее черчение).

- Игра: «Авиаконструкторы». Из бумаги сделать самолетик, запустить его. Чей дальше улетит — тот точнее рассчитал аэродинамику.

- Код: Восьмая цифра.

## **9. Стадион «Чайка»**

Тип задания: Спортивно-интеллектуальная эстафета

- Факт: Часть социальной инфраструктуры, созданной для работников завода .

- Интеллектуальный конкурс: «Рекорды ГТО».

Нужно ответить на вопросы о спортивных рекордах и нормативах. Сколько метров в стометровке? Сколько колец в олимпийской символике? и т.д.

- Игра: «Меткий шифровальщик». Участники по очереди бегут к стене, где висят карточки с буквами, и приносят по одной букве. Из букв нужно собрать слово «КОНСТРУКТОР».

- Код: Пятая цифра (количество букв в слове, которое собрали).

## **10. Лыжная база «Чайка»**

Тип задания: Топографический квест

- Факт: Построена в 1974 году, находится в 65-м квартале Самарского лесничества .

- Квест: «Спрятанный привал».

На территории базы или рядом спрятан конверт с фрагментом карты. Дети должны найти его по координатам (широта/долгота) или по приметам: «третий дуб слева от тропинки».

- Интеллектуальный конкурс: «Лесная азбука». Какие деревья растут вокруг? (Сосна, дуб, липа, клен). Как определить стороны света по коре деревьев?

· Код: Шестая цифра.

## **11. Турбаза «Чайка»**

Тип задания: Туристический узел

· Конкурс: «Узелок на память».

Ведущий показывает, как вязать простые туристические узлы (прямой, встречный, восьмерка). Задача команд — повторить за 2 минуты.

· Викторина: «Азбука выживания». Что делать, если заблудился в лесу? Какая вода пригодна для питья? Как развести костер без спичек?

· Код: Седьмая цифра.

## **12. Смотровая площадка («Вертолётка»)**

Тип задания: Финальный аккорд

· Факт: Уникальное место. С высоты 120 метров открывается вид на Волгу, Жигулевские ворота и Тольятти . Именно здесь Кузнецов спрятал двигатели НК-33, когда приказали их уничтожить .

· Квест-легенда: «Тайник конструктора».

У нас есть 11 цифр/букв, собранных на предыдущих точках. Их нужно сложить в определенном порядке (подсказка есть на каждой точке, например, порядковый номер задания). На Вертолётке команды получают финальный ключ — дату (23 июня — день рождения Кузнецова ) или координаты.

· Итог: Сложив все 12 элементов, команды читают послание Кузнецова. Например: «ХРАНИТЕ ИСТОРИЮ, СОЗИДАЙТЕ БУДУЩЕЕ».

· Награждение: Дипломы «Юный хранитель наследия» и сладкие призы (Значки с силуэтом НК-33 или брелоки-сопла).

## **Маршрутный лист**

Сделать в виде «Технического паспорта», где за каждую локацию ставится штамп «шестеренка» или «двигатель»