

## Порядок организации игры «Геокешинг».

### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ «ГЕОКЕШИНГ»

#### 1. Подготовка игры:

- 1) Выбор места: нужно пройти по местности и выбрать точки для размещения «тайников». Место должно быть:
  - интересным
  - приметным
  - известным + знаменитым
- 2) Тайники не размещаются:
  - на свалках
  - на баках для мусора
  - в туалетах
  - в грязи, лужах и т.п.
  - не зарываются в землю
- 3) Записать каждую точку нужно во все навигаторы:
  - Запомнить координаты – кнопка MARK
  - Присвоить имя точке – кнопка ENTER (при помощи виртуальной клавиатуры ввести имя точки)
  - Записать точку в навигатор - кнопка ENTER

#### 2. Подготовка вопросов и творческих заданий

- Выбор тематики игры: игра должна соответствовать целям проекта (развивать командный дух участников, рекламировать волонтерское движение и т.д.), при этом иметь краеведческий элемент
- Вопросы должны иметь исследовательский характер, отвечать тематике игры, но не быть слишком сложными для участников. Стоит давать варианты ответов на вопросы, чтобы люди на бегу могли быстро сориентироваться, в каком направлении думать.
- Творческие задания могут быть не связанными с тематикой игры, но должны предусматривать участие всей команды при их выполнении.
- Характер творческих заданий не может быть унижительным, дискриминационным, обидным для участников
- Творческие задания должны быть такими, что их можно выполнить, и сфотографировать.

#### Распределение ролей

- **Мастер** игры (скорее всего – это вы, или другой человек) ПРАВИЛЬНО раскладывает задания в контейнеры, и расставляет их на точки согласно разработанному маршруту. Контейнеры для каждой команды должны быть маркированными цветом соответствующего маршрута/навигатора (красный, синий, белый). Каждая из команд бежит по своему собственному маршруту, хотя маршрут складывается из тех самых точек, но в другом порядке.
- **Охранники точек** стоят в многолюдных местах, где контейнеры могут случайно забрать, и не показываются командам.
- **Коллективный разум** (по 1 представителю для каждой команды):
  - ✓ Дает начальные инструкции команде
  - ✓ Устанавливает телефонную связь с представителями своей команды
  - ✓ Учит пользоваться навигаторами

- ✓ Следит за правильным прохождением маршрута, и при ошибках корректирует игру команды (в соответствии с маршрутным листом)
- ✓ Принимает ответы на вопросы, и заносит в маршрутный лист
- ✓ Отмечает время старта и финиша (старт – когда команда из стартового листка узнает название первой точки, финиш – команда доложила «Игру закончено»)
- ✓ Выдает стартовый листок, когда команда все поняла
- ✓ Ведет подсчет результатов
- **Маршал** игры бежит с командой
  - ✓ Получает у Мастера Игры инструкции на предстоящую игру, Фотоаппарат и GPS – навигатор.
  - ✓ Проверяет работоспособность и настройки оборудования. Делает пробный звонок Мастеру Игры для проверки обратной связи. Сверяет свои часы с часами Мастера Игры.
  - ✓ Проводит инструктаж, и обучает команду правилам по использованию фотоаппарата и GPS – навигатора вместе с коллективным разумом. В течение игры Маршалу запрещено пользоваться приборами вместо членов команды!
  - ✓ Передает оборудование игрокам и вместе с командой выходит на место старта.
  - ✓ Стартует вместе с командой, и следит за тем, чтобы команда на каждой точке брала только свой контейнер с вопросом-заданием. После выполнения задания (ответа на вопрос) забирает контейнер с собой.
  - ✓ Отвечает за безопасное прохождение командой всего маршрута. При пересечении автомобильных дорог соблюдает правила дорожного движения.
  - ✓ При выполнении задания передает правильный ответ Мастеру Игры по телефону (указывает также название команды и название точки). Мастер Игры отмечает ответ команды, и фиксирует время звонка.
  - ✓ После прохождения командой последней точки сообщает по телефону Мастеру Игры ответ команды на последнее задание, и говорит: «Команда «\*\*\*» игру закончила!». Мастер игры отмечает ответ команды и время окончания игры.
  - ✓ По окончании игры возвращается вместе с командой на место старта. Время возвращения команды в общее время игры не включается.
  - ✓ Сдаст Мастеру Игры оборудование, и все пустые контейнеры.
  - ✓ Помогает команде подготовить творческий, и фото - отчет об игре.

## Подведение итогов

- Определить общее время (ОВ):  $ОВ = \text{Время финиша} - \text{Время старта}$
- Правильный ответ на вопросы: ОВ - 1 минута
- Выполненное творческое задание (каждое): ОВ – 3(2) минуты. Оценивается во время творческого отчета
- Творческий отчет игры с демонстрацией фотографий: ОВ – (от 1 до 5 минут). В творческом отчёте команды можно использовать кричалки, пантомиму, девизы, театр, танцы
- Награждение участников

## Рефлексия.

Проводит маршал игры отдельно со своей командой. Рекомендованные вопросы: Все ли держали навигатор в руках? Ожидали тех, кто отстал? Была у команды стратегия игры?

## **ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ УЧАСТНИКАМ НИЖЕГОРОДСКОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ГЕОКЕШИНГА «56° НА СЕВЕР И 44° НА ВОСТОК» (Нижний Новгород, 14.06.2005)**

1) Узнайте, кто из Государей Российских приезжал на открытие этого здания?

(N 56° 19'251" E 43° 59'911")

2) Подсчитайте, сколько всего фонарей расположено на фронте этого здания?

(N 56° 19'442" E 44° 00'127")

3) Чьим именем названа площадь, на которой установлен этот фонтан?

(N 56° 19'593" E 44° 00'330")

4) Какой подвиг совершил этот исторический персонаж?

(N 56° 19'715" E 44° 01'151")

5) Сколько белых шаров украдено с этой лестницы?

(N 56° 19'431" E 43° 59'932")

### **Дополнительные задания:**

Принесите с собой после геокешинга:

1. Изображение надписи, сделанной на асфальте (на земле, на здании)
2. Цифровую фотографию человека в красных шинах
3. Символ Горьковского автозавода
4. Проездной билет на автобус (троллейбус/ трамвай) любого маршрута
5. Портрет М. Горького
6. Ответ на вопрос: Что держит памятник Чкалову в левой руке?
7. Ответ на вопрос: Что написано на вывеске лавки отца Михаила Свердлова?

## **ПРИМЕР СТАРТОВОГО ЛИСТКА, КОТОРЫЙ КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ В НАЧАЛЕ ИГРЫ**

### **Стартовый листок**

#### **Дорогие ребята!**

Сегодня вам предстоит сыграть в новую необычную игру - «Геокешинг». В ней вам придется использовать GPS – навигатор и фотоаппарат. Все это снаряжение пригодится вам для того, чтобы не заблудиться и пройти все задания, которые для вас подготовил Организатор игры.

Вы отправитесь искать тайники, в которых спрятаны вопросы и задания по различным областям знания. Для того, чтобы начать выполнять задание необходимо с помощью GPS – навигатора найти тайник с заданием. В этом же тайнике вы найдете координаты следующей точки. Тайник для вашей команды обозначен таким же цветом, как и метка на задней стороне вашего навигатора.

Если найдете тайники, обозначенные другим цветом – не забирайте их и не перекладывайте их в другое место. Уважайте игроков другой команды.

**Ваша первая точка:** \_\_\_\_\_

**ПРИМЕР МАРШРУТНОЙ КАРТЫ, С КОТОРОЙ РАБОТАЛ «КОЛЛЕКТИВНИЙ РАЗУМ» ВО ВРЕМЯ ИГРЫ В ЛЕТНЕЙ ШКОЛЕ**

**Маршрутная карта**  
(получает каждый представитель коллективного разума)

Начало игры (время) \_\_\_\_\_

	<b>Точки</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Красная команда</b>	<b>Sekret 1</b>	<b>Xram</b>	<b>Most</b>	<b>Beach</b>	<b>Sport</b>
<b>Синяя команда</b>	<b>Xram</b>	<b>Most</b>	<b>Beach</b>	<b>Sport</b>	<b>Sekret 1</b>
<b>Белая команда</b>	<b>Most</b>	<b>Beach</b>	<b>Sport</b>	<b>Sekret 1</b>	<b>Xram</b>

Вопрос 1: (для каждой команды вопросы будут на другом месте)

Ответ:

Вопрос 2:

Ответ:

Вопрос 3:

Ответ:

Вопрос 4:

Ответ:

Вопрос 5:

Ответ:

Конец игры (время) \_\_\_\_\_

**Подсчет результатов:**

	Общее время, мин.	Правильные ответы на вопросы (1 ответ = -1 мин.)	Выполнение творческих заданий (1 задание = - 2 мин.)	Творческий отчет (до - 5 мин.)	Результат
<b>Красная команда</b>					
<b>Синяя команда</b>					
<b>Белая команда</b>					