

Ольга ДУДАР,

доцент кафедри методики суспільно-гуманітарної освіти і виховання ІІПО КУ імені Бориса Грінченка, канд. істор. наук

У навчальних закладах часто використовують таку традиційну форму виховної роботи з учнями, як інтелектуальні змагання. При цьому увагу зазвичай зосереджують на її інтелектуальній складовій. Однак щоб по-справжньому зацікавити учнів і досягти реалізації визначених навчально-виховних завдань, можна, наприклад, перетворити інтелектуальні змагання на цікаву, захопливу гру, сповнену пригод, — провести квест.

Квест — це одна з форм проведення інтелектуальних змагань, основою якого є послідовне розв'язання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями

Проводимо квест на патріотичну тематику

Патріотичне виховання учнівської молоді є особливо актуальним у сучасній суспільній ситуації. Цей процес потребує делікатності, ширості, адже любов до Батьківщини учням прищеплюють не лише на уроках — повага до неї формується в повсякденному спілкуванні, побутовій поведінці. Ми переконані: щоб виховання національно свідомих громадян було успішним, доцільно використовувати активні форми роботи з учнями. Елементи гри, театралізації, творчих пошуків по-справжньому зацікавлять школярів і нададуть педагогам змогу залучити щонайбільше учасників, які працюватимуть у команді. Обираючи оптимальну форму роботи, ми помітили, що останнім часом неабиякої популярності серед учнів набуває проведення різноманітних квестів.

Перевагами квесту як форми інтелектуальних змагань є:

- Підсилення інтелектуального компоненту елементами гри,
- залучення значної кількості учасників;
- повторення і систематизація учнями навчального матеріалу;
- реалізація міжпредметних зв'язків (українська література, історія, мистецтвознавство);
- згуртування колективу, формування вміння співпрацювати, завдяки якому можна злагоджено, швидко і максимально ефективно приймати спільні рішення;
- можливість залучення батьків до підготовки та проведення.

Квест особливо зацікавляє учнів і справляє на них враження тоді, коли містить у собі не лише насичену інтелектуальну складову, а й елементи театралізації, передбачає роботу над естетичним оформленням приміщення, де відбудуватиметься гра.

Організація квесту

Проведення квесту потребує попередньої підготовки. Насамперед потрібно **повідомити учнів**, батьків і вчителів про проведення квесту, окреслити його тему та особливості. Потім слід **визначити кількість команд**, що братимуть участь у квесті, та їх склад, а також дати завдання учасникам квесту придумати назви для команд і обрати для них капітанів. Назву команди учасники мають записати на окрему картку для відміток про проходження певного етапу квесту — картку капітана команди.

Команди можуть представляти одну паралель, учнів за певними віковими групами (5–8-мі, 9–11-ті класи) або ж містити у своєму складі учнів різного віку.

Рівень складності завдань, які розв'язуватимуть під час квесту учасники команд, добирають відповідно до їхнього віку.

Окрім формування команд, варто **створити «групу забезпечення»**, тобто визначити учнів, які допомагатимуть організувати і проводити квест, а саме:

- будуть ведучими;
- готуватимуть реквізити до квесту (конверти для завдань, костюми ведучих, ілюстративний матеріал, декорації) та музичний супровід;
- оформлюватимуть навчальні кабінети, у яких відбуватиметься кожен з етапів квесту.

Педагогам слід наголосити учням, що до проведення квесту необхідно підготувати такий реквізит, який не лише матиме гарний естетичний вигляд, а й буде простим і відповідатиме тематиці гри. При цьому приміщення, у яких проводитимуть квест, не варто оформлювати так, щоб вони стали підказкою для команд або, навпаки, відволікали її учасників від розв'язання завдань.

Необхідно залучити до спільної справи всіх учасників квесту — і гравців команд, і «групу забезпечення», які мають відчутти власну відповідальність за результати гри.

Особливості проведення квесту

Особливості проведення квесту визначає кожний навчальний заклад самостійно. Пропонуємо організувати проходження квесту **в шість етапів**:

- I етап — усі команди збираються в одному приміщенні, ведучий пояснює правила квесту і дає гравцям конверти із завданнями. Відповідь на завдання є підказкою, що вказує гравцям шлях до станції (наприклад, номер навчального кабінету), де їх чекають нові випробування. Після розв'язання завдань команди мають швидко знайти потрібну станцію, розташовану в одному з навчальних кабінетів;
- II, III, IV етапи — на станціях команди отримують основні завдання. Розв'язавши їх, здобувають підказку, як дістатися до наступної станції;
- V етап — команди збираються в актовому залі та розв'язують решту завдань;
- VI етап — журі підбиває підсумки квесту та оголошує команду-переможця.

Зазвичай після обговорення завдання капітан команди оголошує її рішення. Кожна команда має пройти всі станції квесту, унаслідок чого отримати на картці капітана **відмітки про розв'язання завдань**. За виконання кожного завдання команди отримують певну кількість балів, наприклад п'ять балів за кожне завдання. Що швидше команда правильно розв'яже завдання, то більше шансів на перемогу вона отримає.

Ведучі можуть додатково надавати учасникам квесту певні підказки. Однак якщо команда скористалася додатковою підказкою, то отримує один із таких «штрафів», як:

- затримання на станції протягом трьох хвилин;
- мінус один бал за кожну додаткову підказку.

На останньому етапі квесту журі підраховує кількість балів, які набрала кожна з команд, і **обирає команду-переможця за кількома критеріями**:

- швидкість розв'язання завдань;
- кількість балів;
- уміння працювати в команді.

Учасники команди-переможця квесту отримують пам'ятні призи, наприклад книжки з історії, художньої літератури, географічні мапи, туристичні путівки.

Отже, пропонуємо до вашої уваги нестандартну форму проведення інтелектуальних змагань на тему історії українського війська, Українського козацтва та сучасних Збройних Сил України «Відун», що можна провести в навчальному закладі у межах Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»; *див. Додаток*).

Додаток

МЕТА:

- виховання учнів у дусі відданості Батьківщині та українському народу на засадах національної гідності, високої самосвідомості та активної громадянської позиції;
- систематизація та узагальнення знань, отриманих на уроках історії, української літератури тощо;
- формування в учнів високих морально-психологічних якостей — рішучості, наполегливості, дисциплінованості та ініціативності;
- організація змістовного дозвілля учнів;
- виховання згуртованості та співпраці в учнівських колективах.

ПІДГОТОВКА ДО КВЕСТУ:

- розробити завдання;
- дібрати реквізити;
- облаштувати навчальні кабінети, у яких проводитиметься кожен з етапів квесту;
- роз'яснити учням правила квесту.

УЧАСНИКИ — учні.

ОБЛАДНАННЯ:

- картки капітанів;
- завдання в конвертах;
- костюми ведучих;
- ілюстративний матеріал (репродукція картини Іллі Рєпіна «Запорожці пишуть листа турецькому султану»; ілюстрації з гербами міст; зображення козацької форми, гетьманських булав, козацьких корогв; портрети гетьманів; фото відомих воєначальників та очільників Руху Опору України; карти бойових дій періоду Другої світової війни);
- декорації.

ЧАС ПРОВЕДЕННЯ — 1 год.

ХІД КВЕСТУ:

I етап. Організаційний

Команди зустрічаються у визначеному місці (наприклад, кабінеті історії). На класній (інтерактивній) дошці розміщено ілюстрації, наприклад репродукцію картини Іллі Рєпіна «Запорожці пишуть листа турецькому султану», під якою написані побажання бути такими ж кмітливими, винахідливими і дотепними, як козаки, або ж цитата з вірша Олександра Олеся «Присвята Українському Січовому війську»:

...Ми не кинем боротись за волю:

Наші браття упали в борні,
Їхня кров ще гаряча на ранах,
Їхні рани горять ще в огні.
Ми не зложимо зброї своєї...
Дужі в нас і бажання, і гнів,
Ми здобудемо землю і волю
І загоїмо рани віків.
Ми не підем з кровавого бою:
Наше військо сміється, б'ючись,
Наше військо в боях бенкетує
І від куль умирає сміючись!..

На вчительському столі — конверти із завданнями для кожної команди. Відповідь на завдання вкаже шлях до першої станції: якщо, наприклад, відповідь на завдання — 14, то наступна станція у навчальному кабінеті № 14.

Перший ведучий розпочинає квест: оголошує назви команд та їх капітанів. Він пояснює правила квесту: на кожному етапі квесту команда отримує завдання, після виконання якого ведучий має поставити у картці капітана команди відмітку про це і вказати кількість набраних балів, відтак спрямувати команду далі (підказати номер станції — навчального кабінету, у який мають прийти гравці команд).

Команди мають право на додаткові підказки від ведучих, якщо їм складно розв'язати завдання. Однак за це їм накладають «штраф» — затримання на станції протягом трьох хвилин або зменшення кількості отриманих балів на один. Перемагає та команда, яка досягла фінішу першою і отримала найбільше балів.

Відтак перший ведучий роздає капітанам команд конверти з першими завданнями.

Варіанти завдань:

- Коли у нашій державі відзначатимуть День захисника України? (Відповідь: 14 жовтня, коли святкують Покрову Пресвятої Богородиці.)
- Складіть цифри року проголошення незалежності України. (Відповідь: $1 + 9 + 9 + 1 = 20$.)
- Скільки літер у слові, що означає звання вищого воєначальника козацького Війська низового? (Відповідь: *гетьман*, 7 літер.)
- У якому столітті виникла перша Запорізька Січ? (Відповідь: у XVII столітті.)
- Яке число виходить, якщо розв'язати таку формулу*:
($A + B$) ÷ C = номер навчального кабінету,
де A — кількість патронів у магазині ручного кулемета Калашникова;
 B — кількість патронів у коробчатому магазині автомата Калашникова;
 C — кількість адміністративних регіонів у сучасній Українській державі?
(Відповідь: $(45 + 30) ÷ 25 = 3$.)

Перший ведучий ставить у картках капітанів команд відмітки про розв'язання завдань. Кожна з команд іде до своєї станції, тобто того навчального кабінету, номер якого збігається з числом-відповіддю на завдання.

II етап. Княжа доба

У навчальних кабінетах під відповідними номерами гравців команд чекають ведучі в образах певних персонажів княжої доби.

Станція № 1

Гравців команди № 1 зустрічає другий ведучий в образі князя Святослава (одягнутий в сорочку, світлі штани, підперезаний поясом).

Другий ведучий: Вітаю вас, отроки! А чи вистачить у вас знань і кмітливості визначити, що за могутній князь перед вами?

Я переміг Хозарський каганат,
Мечем здолав державу іудеїв,
Для них я назавжди лишився кат,
Для вас я князь, який боровся за ідею.
Блакитні очі, вуса, виголена голова
І чуб на ній — ознака знатного походження.
«Іду а ви» — такі мої слова.
Слов'яни ми душею від народження.

*Завдання, що мають тут і далі позначку, * — призначені для учнів 10–11-х класів. — Прим. авт.

Коли гравці команди № 1 дають правильну відповідь, другий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Шукайте навчальний кабінет, у якому знаходиться герб міста, появу якого пророкував святий, а побудували мужні воїни.». *(Відповідь: герб міста Києва.)*

Герб варто розмістити в одному з навчальних кабінетів, подалі від станції № 1, аби команда № 1 трохи часу витратила на його пошуки. Герб має бути достатньо великого розміру і кольоровим, щоб учні могли його добре роздивитися. Аби ускладнити завдання, у приміщеннях навчального закладу варто розмістити також герби Львова, Харкова, Чернігова чи інших міст України.

Станція № 2

Гравців команди № 2 зустрічає третій ведучий в образі Іллі Муромця (одягнений у шолом, кольчугу або в довгий плащ із мечем).

Третій ведучий: Хто ви, люди добрі, і куди шлях свій прямуєте?

Єсть я із города із Муромля,
Із села із Карачаєва, Ілля Муромець та і син Іванович,
А приїхав я у стольний город Київ
Послужити більше князю моєму вірою-правдою,
Оборонять Русь святую,
Віру християнську православною.

(Уривок з білини про Іллю Муромця і Солов'я-Розбійника)

А назвіть-но мені трьох лютих ворогів, яких я зумів подолати! *(Відповідь: Соловей-розбійник, Калин-цар, Ідолице.)*

Після того як гравці команди № 2 дають правильну відповідь, третій ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Шукайте навчальний кабінет, номер якого означає вік Іллі Муромця, коли він почав здійснювати подвиги.». *(Відповідь: 33.)*

Станція № 3

Гравців команди № 3 зустрічає четвертий ведучий в образі співця (одягнутий у вишиванку, світлі штани, тримає в руках якийсь музичний інструмент — сопілку, цимбали — чи його паперову імітацію).

Четвертий ведучий: Ой ви, гой єси, добрі молодці, чи знаєте ви відповідь на моє питання непросте? Про якого князя в піснях співається:

«...Жив з сусідами у згоді.

І плили спокійно дні,

Нападали на Україну

Печеніги лиш одні.

І народ за серце й розум

Свого князя шанував: «Красним Сонцем» України

Князя мудрого прозвав...».

(Уривок із твору Олександра Олеся «Красне Сонце»)

Щойно гравці команди № 3 виконують завдання, четвертий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про це та дає їм конверт із такою підказкою: «Прямуйте до навчального кабінету, номер якого можна отримати, склавши рік першої літописної згадки слова «Україна».». *(Відповідь: 1 + 1 + 8 + 7 = 17.)*

Станція № 4

1. Гравців команди № 4 зустрічає п'ятий ведучий в образі співця (одягнутий у вишиванку, світлі штани; тримає у руках якийсь музичний інструмент — сопілку, цимбали — чи їх паперову імітацію).

П'ятий ведучий: Ой ви, гой еси, добрі молодці, чи знаєте ви відповідь на моє питання непросте? Іменем якого київського князя, за переказами того часу, половці лякали дітей у колиці? *(Відповідь: Володимир Мономах.)*

Якщо гравці команди № 4 виконають завдання, п'ятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про це та дає їм конверт із такою підказкою: «Поспішайте до навчального кабінету, номер якого можна отримати, склавши рік закінчення переможної Херсонської війни і події, через яку князя почали називати Великим.». *(Відповідь: $9 + 8 + 8 = 25$.)*

2. Гравці команди № 4 заходять до навчального кабінету, у якому за столом сидить п'ятий ведучий в образі ченця-літописця (одягнутий у темне вбрання). Він гортає літопис, а потім звертається до гостей.

П'ятий ведучий: Довго трудилися київські ченці, аби зберегти для нащадків події давно минулих літ. Але тепер ви знаєте і про славетних князів, і про хоробрих воїнів, і про прекрасні міста, і про золотоверхі собори того часу. А скажіть-но, отроки, який київський князь уславився і як воїн, і як дипломат, і як просвітник, хоча від народження мав фізичну ваду, що значно знижувала його шанси посісти київський стіл, однак змусила його бути наполегливим, витривалим і боротися з ворогами як замолоду, так і в дорослому віці? *(Відповідь: Ярослав Мудрий.)*

Коли гравці команди № 4 розв'язали завдання, п'ятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Прямуйте до навчального кабінету, номер якого можна отримати, склавши рік битви під Оршею. Вона знаменна тим, що литовсько-українські війська зупинили просування московитів. Відомий російський історик Сергій Соловйов дав таку характеристику переможцям: «...в войсках литовских, или лучше сказать, между вождями литовскими, не говоря уже о шведах, легко было заметить большую степень военного искусства, чем в войсках или воеводах московских: это было видно из того, что во всех почти значительных столкновениях с западными неприятелями в чистом поле московские войска терпели поражение: так было в битвах при Орше, при Уле, в битвах при Лоде, при Вендене...». *(Відповідь: $1 + 5 + 1 + 4 = 11$.)*

III етап. Козацька доба

На цьому етапі гравці команд отримують візуальні завдання. У навчальних кабінетах під відповідними номерами слід розмістити зображення козацької форми, гетьманських булав, козацьких корогв, портрети гетьманів. Ведучі станції поставатимуть в образах козацьких літописців (одягнуті у жупан чи свиту; в окулярах; з гусячим пером). Перед кожним завданням вони надаватимуть цікаву інформацію відповідного змісту.

Станція № 1

Гравців команди № 1 зустрічає шостий ведучий.

Шостий ведучий: Чи знаєте ви, яким був справжній козак? Іван Гнатович Розсолада, 116-річний запорожець, так описував козацький одяг та зачіски: «Ходили запоріжці добре, одягались ошатно і красиво; голови вони брили: обривють і ще милом

намажуть (щоб краще волосся росло). Одну тільки чуприну залишали довжиною з аршин, чорну та курчаву. Заправиться, замотає два-три рази за ліве вухо та й повісе, а вона й висить до самого плеча». Однак часи змінювалися, і вигляд козаків теж.

Оберіть із трьох зображень козацьку форму XVIII століття.

Коли гравці команди № 1 дають правильну відповідь, шостий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Для отримання наступного завдання необхідно скласти цифри року перемоги козаків над турецьким військом під Хотином.». (Відповідь: $1 + 6 + 2 + 1 = 10$.) Отже, розв'язавши завдання, гравці команди № 1 ідуть у навчальний кабінет під номером 10.

Станція № 2

Гравців команди № 2 зустрічає сьомий ведучий.

Сьомий ведучий: Українські козаки були вправним військом та створили першу демократичну православну республіку. Як і кожна держава, Січ мала свою символіку. Особливо яскравими вчені вважають символи старшинської влади.

Оберіть із-поміж трьох зображень гетьманську булаву славетного гетьмана Богдана Хмельницького.

Після того як гравці команди дадуть правильну відповідь, сьомий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Для отримання останнього завдання необхідно скласти цифри року перемоги козаків над поляками у битві на Жовтих Водах.». (Відповідь: $1 + 6 + 4 + 8 = 19$.) Отже, розв'язавши завдання, гравці команди № 2 ідуть у навчальний кабінет під номером 19.

Станція № 3

Гравців команди № 3 зустрічає восьмий ведучий.

Восьмий ведучий: Славний гетьман Богдан Хмельницький був шляхетського походження, отримав чудову освіту. Його поважали інші правителі того часу. У народі залишилося багато легенд про батька Хмеля. Так, розповідали, ніби бездітні дід та баба знайшли його в густому хмелі. І почав хлопець швидко рости, міцнішати, а далі підняв усю Україну проти ляхів. Однак це — легенда, а вам потрібно обрати справжній портрет Богдана Хмельницького.

Якщо гравці команди № 3 дають правильну відповідь, восьмий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт зі такою підказкою: «Для отримання останнього завдання необхідно скласти цифри року перемоги козаків над російським військом під Конотопом.». (Відповідь: $1 + 6 + 5 + 9 = 21$.) Розв'язавши завдання, гравці команди № 3 прямують до навчального кабінета під номером 21.

Станція № 4

1. Гравців команди № 4 зустрічає дев'ятий ведучий.

Дев'ятий ведучий: Для козаків прапор був святиною. Його берегли у бою, шанували в мирний час. На полотнище не шкодували грошей.

Оберіть із-поміж трьох зображень козацьку корогву.

Коли гравці команди № 4 дають правильну відповідь, десятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою

підказкою: «Для отримання останнього завдання необхідно скласти цифри року, коли козаки під проводом Івана Сулими розгромили Кодацьку фортецю». (Відповідь: $1 + 6 + 3 + 5 = 15$.) Після того як гравці команди № 4 розв'яжуть завдання, вона прямує до навчального кабінету під номером 15.

2. Гравців команди № 4 зустрічає дев'ятий ведучий.

Дев'ятий ведучий: Як ніхто знали козаки на боротьбі з турками і татарами. Ця майстерність стала у пригоді жителям Відня. Коли місто потрапило в турецьку облогу, на допомогу прийшов польський король Ян III Собеський і українське козацтво.

Кому з українців встановлено пам'ятник у столиці Австрії? Чому цього українця назвали героєм Відня? (Відповідь: козаку Юрію Кульчицькому. Він зміг пройти через турецький табір і доставити повідомлення герцогу Лотарінгському про жахливу ситуацію в столиці Австрії. Це дало змогу вчасно забезпечити місто підкріпленням і налагодити зв'язок із союзниками. Однак нині ім'я Юрія Кульчицького більше асоціюється з кавою «по-віденськи».)

Після того як гравці команди № 4 дадуть правильну відповідь, десятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання та дає їм конверт із такою підказкою: «Для отримання останнього завдання необхідно скласти цифри року, коли відбулася облога Відня». (Відповідь: $1 + 6 + 8 + 3 = 18$.) Розв'язавши завдання, гравці команди № 4 ідуть у навчальний кабінет під номером 18.

IV етап. Доба визвольних змагань початку ХХ століття

У навчальних кабінетах під відповідними номерами гравців команд чекають ведучі, одягнуті у форми медсестер початку ХХ століття (світла сукня, білий фартух і хусточка з червоним хрестом). Поруч можна розкласти бинти, йод, пляшечки з ліками.

На цьому етапі квесту після виконання завдань ведучі направляють гравців команд до актової зали.

Станція № 1

Гравців команди № 1 зустрічає десятий ведучий.

Десятий ведучий: На початку ХХ століття Україна поринула у вир страшних подій: Перша світова війна, визвольні змагання, втрата незалежності... Тисячі поранених, горе і руїни. Але славні духом воїни підтримували себе і товаришів піснями, слова яких нагадують про бойову звитягу тих часів і досі.

Звучить запис пісні «Ой у лузі червона калина» або ж десятий ведучий зачитує її слова.

Десятий ведучий: Друзі, скажіть, гімном якого національного військового формування була ця пісня? (Відповідь: гімн Українських січових стрільців. Відома у кількох варіантах. Співали її також і в підрозділах УПА.)

Коли гравці команди № 1 дають правильну відповідь, десятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання. За його вказівкою учасники команд йдуть до актової зали.

Станція № 2

Гравців команди № 2 зустрічає одинадцятий ведучий.

Одинадцятий ведучий: Українські січові стрільці воювали у складі армії Австро-Угорщини, але їхньою справжньою метою була незалежність України. Командування знало про це, австріяки боялися активності українців, тому і спрямовували їх у найскладніші ділянки фронту.

Звучить пісня «Ой на горі, ой на Маківці» або ж одинадцятий ведучий зачитує її слова.

Одинадцятий ведучий: Ой на горі, на Маківці
Там сі били січові стрільці.
Хлопці, підемо, браття, за славу,
За Україну, за рідні права, державу.
Хлопці, підемо, браття, за лаву,
За Україну, за рідні права.

Яким подіям присвячена ця пісня? *(Відповідь: боям під горою Маківка у 1915 році, коли українці зазнали важких втрат, але не відступили.)*

Нагадаю Вам, що з 29 квітня до 4 травня 1915 року під час Першої світової війни на східному фронті в Карпатах точилися запеклі бої між підрозділами австро-угорської 55-ї піхотної дивізії І. фон Фляйшнера, до складу якої входили 7 сотень 1-го та 2-го куренів УСС, та російськими військами 78-ї піхотної дивізії генерала Альфтана щодо заволодіння панівною висотою — горою Маківка для контролю над селом Козьова.

Унаслідок величезних втрат російські війська не змогли продовжити наступ, і вже через тиждень змушені були поспішно відступати перед австрійськими підрозділами. Особливою мужністю під час боїв за Маківку відзначились частини Українських січових стрільців, що в подальшому відобразилось в усній народній творчості.

Після того як гравці команди № 2 дадуть правильну відповідь, одинадцятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання. За його вказівкою учні йдуть до актовій зали.

Станція № 3

Гравців команди № 3 зустрічає дванадцятий ведучий.

Дванадцятий ведучий: У цій пісні йдеться про трагічну подію визвольних змагань початку ХХ ст. Додайте до тексту пропущені слова.

Під Києвом, під ...,
Був бій тяжкий з москалями.
Триста катів на одного,
На ... молодого.
Червоніє сніг на полі,
Де пролили кров герої.
Поле вкрилося трупами,
Як в жнивовий день снопами.
Вони Київ боронили,
Життя своє положили.
А по трупах тих героїв
Зайшов ворог до Кийова.
Ой не смійся, лютий враже,
Голова твоя ще ляже. *(Відповідь: перше пропущене слово «Крутами», друге — «студента».)*

Гравці команди № 3 відповідають на запитання, дванадцятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання. За його вказівкою команда йде до актовій зали.

Гравців команди № 4 зустрічає тринадцятий ведучий.

Тринадцятий ведучий: Перше виконання цієї пісні як державного гімну відбулося в історичний момент — у день проголошення в Києві самостійності України 22 січня 1918 року, коли Українська Центральна Рада проголосила свій IV Універсал. Присутні відспівали врочисто, навколішки «Заповіт» Тараса Шевченка та відому серед борців за незалежність пісню. Через рік, після об'єднання 22 січня 1919 року УНР і ЗУНР, саме ця пісня стала офіційним гімном на всій території Української держави. Згодом, 15 березня 1939 року, була прийнята як державний гімн Карпатської України. Що це за пісня? *(Відповідь: «Ще не вмерла Україна» на слова Павла Чубинського та музику Михайла Вербицького.)*

Звучить запис другого куплету пісні. Коли гравці команди № 4 дають правильну відповідь, тринадцятий ведучий ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання. За його вказівкою команда прямує до актової зали.

V етап. Друга світова війна і Україна

Усі команди збираються в актовій залі, де їх чекає перший ведучий і журі.

На столі лежать різні фото відомих воєначальників та очільників Руху Опору України і карти бойових дій.

Перший ведучий (одягнений у форму часів Другої світової війни) пропонує кожному капітану команди конверт, у якому подано одне з таких завдань:

- Знайти карту, на якій відмічено створений німцями у 1942–1943 рр. оборонний «Східний вал». *(Відповідь: карта УРСР, де червоним позначено правий берег Дніпра.)*
- Знайти карту, на якій відмічено місце так званого другого Сталінграду. *(Відповідь: карта УРСР, де червоним позначено Корсунь-Шевченківську операцію.)*
- Знайти фото командира одного з найбільших партизанських з'єднань на території радянської України, під чийм керівництвом було здійснено 100-денний 2000-кілометровий рейд у тил ворога. *(Відповідь: Сидір Ковпак.)*
- Назвати прізвище й ім'я головного командира УПА 1943–1950 років, посмертно нагородженого званням Героя України. *(Відповідь: Роман Шухевич.)*
- Назвати прізвище й ім'я радянського розвідника, нагородженого найвищою військовою відзнакою Польщі — Срібним хрестом ордена «Віртуті Мілітарі» за врятований древній Краків. *(Відповідь: Євген Березняк.)*

Команди мають не лише знати правильну відповідь, а й віднайти потрібний варіант серед наданих матеріалів. Обраний варіант віддають першому ведучому. Якщо відповідь правильна, він ставить у картці капітана команди відмітку про виконання завдання і команда прямує до журі.

VI етап. Підбиття підсумків

По завершенні квесту журі підбиває підсумки, а команди тим часом переглядають відео, наприклад про революцію Гідності. Після цього відбувається нагородження команди-переможця.

Десятий ведучий: Українське військо, мов з могили встало,
Загриміло в бубни, в сурмоньки заграло,
Розгорнуло прапор сонячно-блакитний...
Прапор України! Рідний, заповітний!

Вільну Україну не скують кайдани:

В обороні волі наше військо встане,
Заревуть гармати, закричать шаблі —
Не дадуть в наругу рідної землі.

Від дощу, від грому оживе руїна,
Зацвіте квітками вільна Україна,
Творчий Дух народу із могили встане,
І здивують весь світ лицарі-титани.

(Олександр Олесь)

Перший ведучий: Славна історія українського війська. Знали наші предки і радість перемоги, і гіркоту поразки. Дивували звиягою і близьких сусідів, і далеких союзників. Прикро, що нині нова сторінка воєнної історії пишеться кров'ю захисників держави...

Давайте вшануємо тих, хто віддав і віддає життя за Україну нашим державним символом — гімном України.

Учасники команд разом із організаторами квесту виконують гімн України.

Десятий ведучий: Шановні учасники квесту! Ви продемонстрували неабиякі знання історії українського війська, Українського козацтва та сучасних Збройних Сил України, виявили кмітливість і вміння працювати командою. Проте особливо старанними були учасники команди-переможця! Запрошуємо голову журі для оголошення результатів.

Слово голови журі.

Перший ведучий: Друзі! Прийміть від організаторів квесту пам'ятні призи! До нових зустрічей!