

**«Экспедиция к сокровищам Русского Севера»** - это большая игра-экспедиция для детей, семей и школьных групп. Участники отправляются в путешествие по семи северным маршрутам: география, поморские традиции, фольклор, искусство, ремёсла, северная кухня и литература.

В центре сюжета - Северный Кит, хранитель детских талантов. Он ведёт экипажи по маршруту, а в финале самых активных ждёт настоящий сундук с сокровищами.

### **Цель проекта**

Вовлечь детей и семьи в изучение культуры, истории и традиций Русского Севера через игровой формат. Сделать это знание живым, увлекательным и доступным.

### **Задачи проекта**

- Познакомить участников с северным наследием через встречи с мастерами, музеями и творческими студиями
- Создать среду, где дети и родители исследуют родной край в формате приключения
- Объединить вокруг идеи сохранения северной культуры партнёров из разных сфер: музеи, ремесленники, творческие пространства, образовательные центры
- Дать участникам возможность не просто узнать новое, а собрать свою коллекцию открытий и дойти до финала с настоящей наградой

### **Как участвовать**

В «Экспедиции к Сокровищам Русского Севера» могут участвовать все желающие: школьные классы, детские группы, семьи с детьми или компании друзей. Каждый коллектив становится экипажем.

Экипажи бывают двух форматов: малые (до 15 человек) и большие (от 15 человек). При регистрации команда сразу выбирает свой размер - это важно для учёта баллов и участия в некоторых активностях.

Малая группа - это, например, семья с детьми, компания друзей или небольшой класс. Большая группа - целый класс, несколько классов вместе, отряд детского сада или любая другая организованная группа от 15 человек и больше.

Размер экипажа не даёт преимущества в баллах - и те, и другие соревнуются на равных. Но знать его нужно, чтобы партнёры понимали, сколько гостей ждать, и могли подготовиться к приёму команды.

Старт экспедиции начинается с выбора маршрута. Всего их семь:

- География Русского Севера
- Поморские традиции
- Фольклор и сказки
- Искусство и архитектура
- Ремёсла
- Поморская трапеза
- Литература Севера

Чтобы полноценно войти в игру, экипажу нужно пройти две первые стоянки на любом из маршрутов:

1. Квиз по теме маршрута
2. Стоянка студии Вундеркит

После этого открываются все остальные стоянки. Дальше каждая команда сама решает, по каким маршрутам идти, в каком порядке и в каком темпе. Можно углубиться в одну тему или собрать стоянки со всех семи направлений.

Стоянки - это встречи с партнёрами проекта: музеями, мастерами, экшн-центрами, квестами, творческими студиями, культурными центрами. На каждой точке экипаж ждёт экскурсия, мастер-класс, интерактив или другая активность.

## Энергетические заправки

В пути экипажам нужны силы. Поэтому в игре есть особые точки - энергетические заправки. Это кафе и рестораны города, где можно перекусить и заодно пополнить запас игровой энергии.

Правило простое: каждый член экипажа приносит команде баллы за свой чек. Один человек - один чек. Чем больше участников команды заходят в кафе и отмечаются, тем больше баллов получает экипаж.

## Интеллектуальная заправка

Кроме физической энергии, нужна ещё и умная. Интеллектуальные заправки - это место, где можно прокачать мозги: интеллектуальные игры онлайн.

Здесь тоже работает правило: каждый участник проходит точку индивидуально и приносит баллы своему экипажу. Можно ходить по одному, можно всей командой в разное время - главное, чтобы каждый отметился. Чем больше членов команды посетят интеллектуальную заправку, тем выше общий счёт.

## Как начисляются баллы

За каждую пройденную стоянку экипаж получает баллы - в игре их называют энергией. Чем больше энергии, тем выше экипаж поднимается в рейтинге.

Баллы начисляются так:

- Квиз - 15 баллов
- Мастер-класс Вундеркита - 45 баллов
- Бесплатные активности партнёров - 10 баллов
- Платные активности партнёров - 30 баллов
- Энергетическая заправка - за каждый подтверждённый чек – 2 балла
- Интеллектуальная заправка - за каждого отметившегося участника – 2 балла
- Участие в конкурсе (трофейная стоянка) - 10 баллов
- Победа в конкурсе - 100 баллов

На протяжении всей игры экипажи могут выдвигать своих участников на особые конкурсные задания за трофеями. Это приносит команде дополнительные баллы и шанс добыть трофеи.

В каждом конкурсе можно поучаствовать только один раз.

## Где следить за успехами

Все результаты видны на общей карте и в рейтинге. Участники могут в любой момент посмотреть, сколько баллов набрали, кто из соперников впереди и какие стоянки ещё не пройдены.

## Призовой фонд

Главная награда экспедиции - сундук с сокровищами. Он достанется экипажу, который прошел больше всего маршрутов и набрал максимальное количество баллов.

Финал проекта - большой фестиваль «Семейные ценности и традиции». На нём экипаж-победителя ждёт настоящий сундук, наполненный подарками и призами от всех партнёров экспедиции.

Каждый партнёр проекта готовит свои подарки для финалистов. Что именно окажется в сундуке - тайна до самого финала. Но точно там будет то, что сделает победу по-настоящему ценной и запоминающейся.

## Карта-схема:

### Список точек по направлениям:

**Лидеры недели:** Каждую неделю мы обновляем рейтинг самых активных экипажей. Кто набрал больше всего баллов за последние 7 дней - попадает в еженедельную десятку лидеров.

Следите за успехами своей команды и соперников. В конце недели лучшие получают почётное место в ленте

экспедиции и дополнительный заряд энергии перед новым этапом.

Хотите быть в топе? Берите новые стоянки, заправляйтесь в кафе, проходите интеллектуальные точки и приводите команду к победе

### **Часто задаваемые вопросы**

Мы класс, но хотим участвовать не всем составом, а только группой детей. Это можно?

Да, конечно. Экипажем может быть любая группа: класс полностью, несколько ребят из класса, компания друзей или семья. Главное - при регистрации укажите большой или малой группой играете.

У нас дети разного возраста. Это проблема?

Нет, никаких ограничений по возрасту нет. Если младшим нужна помощь - подключатся старшие или родители. Экспедиция тем и хороша, что объединяет всех.

Мы уже начали игру, но хотим добавить в команду новых участников. Можно?

Да, состав экипажа можно менять на любом этапе. Главное - чтобы все новые участники влились в процесс и помогали команде добывать баллы. А так же оставаться в пределах размера своей группы.

Сколько времени занимает прохождение одной стоянки?

Всё зависит от формата. Где-то это 45 минут, где-то полноценный мастер-класс на час-полтора. В карточках партнёров мы указываем примерную продолжительность, чтобы вам было удобно планировать маршрут.

Мы прошли стоянку, но баллы не засчитали. Что делать?

Сначала проверьте, правильно ли вы подтвердили прохождение. Обычно партнёр ставит отметку или выдаёт код. Если всё верно, а баллов нет - пишите нам. Поможем разобраться.

А если мы не успеваем пройти все маршруты до финала?

Ничего страшного. Экспедиция - это не гонка. Проходите столько стоянок, сколько успеваете. Даже несколько пройденных точек - уже повод гордиться собой. Главное участникам - удовольствие, а не рекорды.

Можно ли проходить одни и те же стоянки несколько раз и получать за это баллы?

Нет, каждая стоянка засчитывается только один раз. Исключение - заправки (кафе и интеллектуальная игра). Там можно отмечаться несколько раз, и каждый приносит баллы команде.

Если мы идём на стоянку большой группой, нам платить за всех?

Да, если стоянка платная, оплачивается каждый участник. Но у многих партнёров есть специальные условия для больших команд. Точная информация - в карточках партнеров.