Утверждено:
Директор МКУ «ЦРО»
_____ В.В. Новгородова
«20» октября 2026 года

ПОРЯДОК
проведения квеста «Финансовый детектив: Тайна пропавшего сундука» для обучающихся Станции юных техников

1. Общие положения

1.1. Настоящий Порядок разработан в соответствии с распоряжением управления образования муниципального округа Ревда от 05.10.2026 г № 875 «Об утверждении плана мероприятий по финансовой грамотности в образовательных учреждениях муниципального округа Ревда в 2026-2027 учебном году» и определяет цели, задачи, порядок организации и проведения квеста «Финансовый детектив: Тайна пропавшего сундука» (далее — Квест).

1.2. Квест проводится в рамках Недели финансовой грамотности на Станции юных техников (далее — МБУ ДО «СЮТ») с целью формирования у детей первичных навыков финансовой культуры в игровой форме.

2. Цели и задачи Квеста

2.1. **Цель:** Формирование основ финансовой грамотности и ответственного отношения к личным карманным деньгам у детей младшего и среднего школьного возраста.

2.2. **Задачи:**

- *Образовательные:* познакомить с понятиями «бюджет», «доходы», «расходы», «копилка», «цена», «товар», «безопасность платежей».
- *Развивающие:* развить логическое мышление, навыки счета, умение работать в команде и принимать решения.
- *Воспитательные:* воспитать бережливость, честность и понимание того, что деньги не появляются сами по себе.

3. Участники Квеста

3.1. К участию приглашаются обучающиеся МБУ ДО «СЮТ» в возрасте от 7 до 12 лет.

3.2. Команды формируются непосредственно перед началом игры. Оптимальный состав команды — 5–6 человек.

3.3. Каждая команда должна иметь капитана и название, связанное с финансами или детективами (например, «Золотой запас», «Сыщики-экономисты», «Копилка-клуб»).

4. Организация и сроки проведения

4.1. Квест проводится в учебных кабинетах СЮТ.

4.2. Дата проведения: «22» *октября 2026* года.

4.3. Время проведения: 60 минут.

4.4. Ответственным за организацию и проведение назначается педагоги дополнительного образования МБУ ДО «СЮТ», руководители объединений.

5. Сюжет и механика Квеста

5.1. **Легенда:** Из методкабинета МБУ ДО «СЮТ» таинственным образом исчез сундук с «умными монетами» (игровой валютой), которые предназначались для покупки новых конструкторов. На месте преступления оставлена карта с пометками. Команды юных детективов должны пройти по станциям, собрать улики, решить финансовые задачки и вычислить, кто и куда потратил монеты.

5.2. **Механика:** Командная игра по станциям. Капитан получает «Маршрутный лист детектива». На каждой станции команда выполняет задание и получает фрагмент «карты» или «ключ» (букву). В конце игры из букв нужно составить слово-подсказку.

6. Порядок проведения (Маршрут детектива)

- **Этап 1. Штаб детективов (Вводный, 10 минут).** Регистрация команд, выдача маршрутных листов, объяснение правил. Команды придумывают девиз.
- **Этап 2. Прохождение станций (40 минут):**
  - **Станция «Семейный кошелек» (Доходы).** *Задача:* Детективам выдается карточка с профессиями (папа-инженер, мама-учитель, дедушка-пенсионер). Нужно посчитать общий доход семьи за месяц. За правильный счет команда получает «монету».
  - **Станция «Лавка купца» (Расходы и цена).** *Задача:* На столе разложены картинки товаров (новые паяльники, детали, конфеты, игрушки). У каждой команды есть 50 игровых монет. Они должны «купить» оборудование для кружка так, чтобы уложиться в бюджет и оставить 5 монет на «проезд». Ведущий может завышать цену, детективы должны торговаться или отказываться от лишних покупок.
  - **Станция «Бюро находок» (Сбережения).** *Задача:* Ведущий показывает три копилки. В одной — сумма, кратная 10, в другой — мелочь, в

третьей — купюры вперемешку. Нужно на ощупь или с помощью весов (без пересчета каждой монетки) определить, в какой копилке больше денег, и посчитать итоговую сумму. Здесь дети учатся понятию накопления.

- **Станция «Мусорное ведро спамера» (Финансовая безопасность).** *Задача:* В коробке лежит «мусор»: настоящие чеки, рекламные листовки и одна «опасная улика» — записка «Пришлите номер карты вашей СЮТ, и мы удвоим грант». Детективы должны найти опасную улику и объяснить, почему нельзя отправлять данные. За бдительность получают ключ.
- **Станция «Тайная комната» (Логика и счет).** *Задача:* На двери висит кодовый замок (или конверт с шифром). Чтобы получить подсказку, нужно решить простую задачу: «Мастер делает 1 деталь за 5 минут. Сколько деталей он сделает за полчаса?». Ответ (6) — это код.

- **Этап 3. Финал. «Очная ставка» (10 минут).** Команды собираются вместе. Из полученных букв они составляют слово «ФИНАНСИСТЫ».

Развязка: Выясняется, что сундук никто не крал. Методист купил на «умные монеты» угощение для всех участников игры, но забыл предупредить. Команды открывают «найденный» сундук, внутри которого лежат дипломы и сладкие призы.

7. Необходимый реквизит

- Маршрутные листы.
- Игровые монеты (распечатанные или жетоны).
- Карточки с заданиями, картинки товаров, макеты копилок.
- Кодовый замок или зашифрованный конверт.
- Сундук, дипломы, сладкие призы.

8. Подведение итогов и награждение

8.1. В квесте для данной возрастной категории нет проигравших.

8.2. Все команды получают «Удостоверение юного финансового детектива» и сладкие призы.

8.3. Вручаются шуточные номинации:

- «Мастера переговоров» (лучше всех торговались на станции «Лавка купца»).
- «Хранители казны» (самый точный расчет бюджета).
- «Самые бдительные» (первыми нашли опасную улику на станции безопасности).
- «Логисты-экономисты» (быстрее всех решили финальную загадку).

9. Координация Информацию о проведении Квеста можно получить у методиста МБУ ДО «СЮТ» Вороновой Т.С. по телефону: 8(34397)3-27-05