Сценарий математической квест-игры   
Группа 1.

* Правила квест-игры: 1. В нашей математической – квест игре могут принять участие шестиклассники в командах от 5-10 человек. Проходить квест можно только один раз.  
  2. Вы научитесь лёгким способам решений примеров и задач.  
  3. Вы должны выполнять все действия и следовать сюжету. Решать все примеры и задачи.  
  4. Если вам будет трудно решить пример или задачу, то наведите на маркер (ведущий скажет на какой), с помощью приложения «Aurasma» и вам высветится подсказка. Также некоторые задачи будут записаны с помощью этого приложения. Вы в праве пользоваться калькулятором, но для этого вам нужно решить задачу полегче. Но мы вам советуем проходить квест, использовав минимум подсказок, чтобы достичь рекорда по прохождению. (Рекордсменам мы представим особенные призы).  
  5. Нельзя пользоваться ничем, кроме телефона ведущего (приложениями: «Калькулятор» и «Aurasma»).  
  6. Не стоит проходить квест методом подбора, так как шанс того, что вы пройдёте квест сильно уменьшатся.  
  7. Квест длится около 90 минут.  
  8. В конце вас ожидает приз.
* Знаменитый учёный Аверкий отправился в другое измерение под номером 410, чтобы наладить отношения с жителями этого измерения, и узнать побольше об этом месте и его обитателях. Он записывал свои наблюдения в дневник. Ничего не предвещало беды, но Аверкий не может вернуться на Землю, так как ему не хватает топлива. Помогите Аверкию вернуться домой. Для этого вам нужно найти записи Аверкия, которые он уже успел отправить на Землю и найти код, который сможет запустить систему отправки топлива. Код Аверкий зашифровал, чтобы его не могли узнать враги, а вам он оставил подсказки, с помощью которых вы его найдёте.
* Ведущий отдаёт первый лист из дневника с подсказкой. Аквариум с рыбками. Следующая страница из дневника.
* Идём к 19 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 12 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 11 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 16 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 20 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 13 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 28 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 24 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 10 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 9 кабинету.
* Финал. Участники получают призы.
* Группа 2.
* Объясняем правила квест-игры: 1. В нашей математической – квест игре могут принять участие шестиклассники в командах от 5-10 человек. Проходить квест можно только один раз.  
  2. Вы научитесь лёгким способам решений примеров и задач.  
  3. Вы должны выполнять все действия и следовать сюжету. Решать все примеры и задачи.  
  4. Если вам будет трудно решить пример или задачу, то наведите на маркер (ведущий скажет на какой), с помощью приложения «Aurasma» и вам высветится подсказка. Также некоторые задачи будут записаны с помощью этого приложения. Вы в праве пользоваться калькулятором, но для этого вам нужно решить задачу полегче. Но мы вам советуем проходить квест, использовав минимум подсказок, чтобы достичь рекорда по прохождению. (Рекордсменам мы представим особенные призы).  
  5. Нельзя пользоваться ничем, кроме телефона ведущего (приложениями: «Калькулятор» и «Aurasma»).  
  6. Не стоит проходить квест методом подбора, так как шанс того, что вы пройдёте квест сильно уменьшатся.  
  7. Квест длится около 90 минут.  
  8. В конце вас ожидает приз.
* Знаменитый учёный Аверкий отправился в другое измерение под номером 410, чтобы наладить отношения с жителями этого измерения, и узнать побольше об этом месте и его обитателях. Он записывал свои наблюдения в дневник. Ничего не предвещало беды, но Аверкий не может вернуться на Землю, так как ему не хватает топлива. Помогите Аверкию вернуться домой. Для этого вам нужно найти записи Аверкия, которые он уже успел отправить на Землю и найти код, который сможет запустить систему отправки топлива. Код Аверкий зашифровал, чтобы его не могли узнать враги, а вам он оставил подсказки, с помощью которых вы его найдёте.
* Ведущий отдаёт первый лист из дневника с подсказкой. Бук кроссинг. Следующая подсказка.
* Идём к 14 кабинету. Следующая страница из дневника.
* Идём к 18 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 26 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 17 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 24 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 27 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 31 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 23 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 19 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 30 кабинету. Страница из дневника.
* Идём к 9 кабинету.
* Финал. Участники получают призы.