МИНЕСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАРЕЛИЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАРЕЛИЯ «РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР
РАЗВИТИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

# Загадки Калевалы

«Методическое пособие»

Автор:
**Панова Екатерина Александровна**
Методист ГБОУ ДО РК РЦРДО Ровесник
адрес: Республика Карелия, г. Петрозаводск,
ул. Крупской 12
e-mail: turekokit@gmail.com

Петрозаводск, 2021 год

## Содержание

Содержание ..... 2

Введение ..... 3

Квест-игра «Загадки Калевалы» ..... 5

1. Пояснительная записка ..... 5

2. Ход игры «Загадки Калевалы» ..... 7

Приложение 1 ..... 14

Приложение 2 ..... 17

## Введение

Квест (англ. Quest), или приключенческая игра – представляет собой интерактивную историю. Важнейшими элементами игры являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий[1].

Технология квест-игр в педагогической науке – это специально организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий[2].

Сегодня, чтобы заинтересовать ребенка, нужно быть с ним «на одной волне». Быть современным, использовать новые технологии, не бояться экспериментировать и знать современную терминологию. Учитывая то, что сейчас, в эпоху компьютерных технологий, квесты очень популярны - **актуальность** образовательных квест-игр не вызывает сомнений. Во время игры дети решают логические задачи, учатся искать ответы без использования интернета, взаимодействуют друг с другом. И все это в совокупности с новой и интересной формой деятельности, которая тоже достаточно разнообразна!

Сложность, а также принцип квест-игры меняется в зависимости от многих факторов:

- цель, которую преследует игра;
- возраст участников;
- место проведения;

---

[1] https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82

[2] Костюкова, С. П. Квест как современный педагогический прием в старшем дошкольном возрасте / С. П. Костюкова, Н. М. Полякова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2019. — № 2 (240). — С. 355-358. — URL: https://moluch.ru/archive/240/55469/ (дата обращения: 12.01.2021).

- возможность проведения игры «на местах» в районах, используя методический материал.

Таким образом, квесты можно разделить на несколько категорий:

- По целям и задачам они могут быть образовательные, воспитательные или развлекательные. Направленными на изучение определенной предметной науки или наоборот.
- По способу прохождения. Это могут быть линейные или кольцевые маршруты. Игра по станциям с выбором следующей точки или «случайный» выбор.
- По месту проведения. Квест можно провести в одной комнате или в целом здании. В парковой территории или по всему городу.

# Квест-игра «Загадки Калевалы»

## 1. Пояснительная записка

«Загадки Калевалы» - это квест-игра с элементами ориентирования по мотивам народного эпоса Калевала. Ежегодно, 28 февраля в Карелии отмечают день рождения эпоса «Калевала», в связи с этим и была создана эта игра. Все задания зашифрованы рунами, что позволяет участникам познакомиться с эпосом. На протяжении всей игры озвучиваются главные герои, и можно проследить сюжет эпоса. «Калевала» входит в учебную программу по литературе в школах Карелии, что говорит об **актуальности** данной игры на территории нашей Республики.

**Цель:** способствовать развитию у учащихся уважения к истории, культуре, традициям Республики Карелия, а также развитию навыков и умений работы в команде.

**Задачи:**

- создать условия для применения учащимися знаний по краеведению во внеурочной деятельности в условиях активного отдыха.
- внедрение в практику работы образовательных организаций мероприятий по сохранению истории, культуры, традиций Республики Карелия;
- популяризация деятельности Центра детско-юношеского туризма и краеведения;

**Участники и место проведения:**

Школьники районов Республики Карелия, учащиеся школ и других учреждений города Петрозаводска. Возраст участников 6+.

Квест проводится заочно. Учителя и педагоги образовательных учреждений самостоятельно проводят игру по готовому методическому материалу (сценарий квеста), разработанному методистом ГБОУ ДО РК РЦРДО Ровесник;

**Суть игры:**

Участникам, при помощи топографической карты, необходимо найти все станции в парковой зоне, все они отмечены на карте (возможно проведение игры в школе). Выполнить задания и собрать все шифр-подсказки (которые выдаются на каждой станции). Прийти на финиш, выполнить завершающее задание и ответить на вопрос (используя подсказки). При прохождении всей дистанции учитывается время. Также на каждой станции участники получают определенное количество баллов. Побеждает команда, которая заработает больше баллов. При равенстве баллов учитывается время прохождения дистанции. Та команда, которая сделала это быстрее, побеждает.

**Материально-техническое обеспечение:**

Оборудование, согласно сценарию игры, распечатанные шифр-подсказки, два секундомера, распечатки карты местности, маршрутные листы.

**Подготовительная работа:**

Расставить этапы согласно ранее обозначенным местам. На каждый этап поставить судью. Распечатать маршрутные листы и сертификаты участников на каждую команду. Составить стартовый протокол.

## 2. Ход игры «Загадки Калевалы».

Игра включает в себя 12 этапов. 10 из них можно провести в любом порядке, но старт и финиш (и задания, которые там даются) оставляем первым и последним этапом. Если участников немного, то старт и финиш можно сделать общими для всех команд одновременно.

Командам выдается карта и маршрутный лист (смотри Приложение1), в котором рунами описаны все станции, которые нужно пройти. Есть два варианта маршрута:

1. Линейный. Команды по порядку, друг за другом проходят все станции. Интервал между командами 10 минут. Игра проходит по времени дольше, но плюсом является то, что контакты между командами минимизированы.
2. Кольцевой. 10 этапов находятся недалеко друг от друга и образуют кольцо. Команды расходятся по разным этапам, а потом, согласно маршруту, двигаются по часовой стрелке от этапа к этапу. В этом случае рекомендуем установить время, которое команда находится на этапе, чтобы избежать накладок.

На каждом этапе стоит свой судья, который после выполнения задания вписывает результат (баллы) в маршрутный лист команды и дает шифр-подсказку (смотри Приложение 2).

Задача команды - пройти все испытания, получить весь шифр и ответить на вопрос: «В какой деревне Элиас Лённрот собрал основную часть рун, вошедших в народный эпос Калевала?» [Вступительная статья О.Куусинена].

Шифр имеет разные уровни сложности. Выбираем один, в зависимости от возраста участников. После того, как все подсказки на руках, ребятам нужно будет самостоятельно выстроить буквы по порядку и назвать зашифрованное место.

1. Шифр (для младших школьников) – Вуоккиниеми. Каждая буква дается отдельно.

2. Шифр (для среднего звена) – Vuokkiniemi. Каждая буква дается отдельно.

3. Шифр (для старших школьников и ребят, изучающих финский\карельский язык) – Vuokkiniemi. Каждая буква зашифрована в финских словах. Подсказка выдается в соответствии с заданием. Например, после выполнения задания, где нужно вставить пропущенное слово в поговорку, выдается подсказка со словом Sana (что в переводе с финского означает «слово»). В данном слове зашифрована буква «n», она выделена красным цветом. Или после задания, где ребятам предлагается пройти на лыжах, выдается подсказка со словом Sukset, (что в переводе с финского означает «лыжи»). Зашифрована буква «u».

Оптимальное количество детей в команде – не больше 10.

Примеры станций, их описание и критерии оценки ниже. (у нас представлен вариант оценивания для команды из 6 человек).

| Руны | Задание | Оценивание | В помощь педагогу |
|---|---|---|---|
| …что дает народу Сампо?<br>в «Калевале» говорится:<br>одну меру для продажи,<br>одну меру для веселья,<br>а одну для пропитанья».<br>Три мешка возьми из многих,<br>но мешки не открывая!!!<br><br>[Руна десятая (410-423)] | 6 мешков, наполненные различными продуктами.<br><br>1.Необходимо назвать, что именно «хотела» старуха Лоухи от мельницы?<br>2.Среди 6 мешков наощупь выбрать 3, где, по их мнению, лежат нужные компоненты. (С солью, мукой и деньгами.) | 1 балл за каждый правильный ответ «Что дает народу Сампо) *(максимум 3)*<br>1 балл за каждый верно отобранный мешок. *(максимум 3)*<br>Всего на этапе **максимум 6 баллов** | СТАРТ<br>- Подготовить мешки. (соль, мука, деньги, пшеничка, греча, рис)<br>1. Правильные ответы: для продажи (соль), для веселья (деньги), для пропитанья (мука).<br>2. Дети берут в руки мешочки и дружно наощупь выбирают только три. После этого мешочки открываются и проверяются. |
| Много знаем мы заклятий,<br>Тыщи знаем заклинаний.<br>Только предки знают больше…<br>(Старец Випунен к примеру)<br>За заветным крепким словом<br>Надо влезть в его утробу,<br>И, сложив слова как надо,<br>Мудрость древних ты постигнешь!<br><br>[Руна семнадцатая (1-14)] | Вставить в **поговорку** пропущенное слово. (Смотри Приложение 5) | За каждую поговорку 3 балла.<br>**Максимум 6 баллов** | Распечатать или написать поговорки с пропущенными словами. Ответы:<br>- Мы за **САМПО** постоим, отпор врагам дадим.<br>- Не велел нам старый **ВЯЙНЕМЕЙНЕН** кланяться перед златом, гнуться перед серебром.<br>*<u>Шифр</u>*<br>1 Вариант: B<br>2 Вариант: V<br>3 Вариант: (Sana) |
| Мастер не спеша и с толком<br>вырезает лыжи в осень,<br>их обтачивает в зиму,<br>И ценою палка – в выдру,<br>А колечко – с лисью шкуру.<br>Бегать вы на них способны,<br>Так, как бегал Лемминкяйнен?<br><br>[Руна тринадцатая (65-77)] | Командные **лыжи**<br>Два участника встают на большие лыжи – команда придерживает и помогает преодолеть расстояние. Потом меняются.<br><br>**Вариант в зале** – нарисовать лыжню мелом, по которой нужно, имитируя движения классического лыжного хода, пройти определенное расстояние, не | Каждый участник – *1 балл.*<br>Заступ или падение с лыж – участник не приносит баллов команде.<br>**Максимум 6 баллов** (на команду из 6 человек) | Подготовить командные лыжи (если есть)<br>Или нарисовать лыжню примерно по ширине ног участников.<br>*<u>Шифр</u>*<br>1 Вариант: У<br>2 Вариант: U<br>3 Вариант: (Sukset) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | отрывая ног в паре. | | |
| Насылать туман и ветер – дело знахарей и магов<br>Лоухи, старухи Похьи, калевальцев догоняя,<br>Напугала их стихией, только Сампо не вернула…<br>И туман, и ветер – плохо,<br>Только вовсе не смертельно.<br>Как нам действовать в тумане?<br>Как спастись от вихря злого?<br><br>[Руна сорок вторая (333-367)] | **Установка палатки**.<br>Необходимо вставить нужные дуги в палатку и забраться в неё. Придумать и произнести заговор, чтобы успокоить стихию.<br><br>**Если нет палатки** – можно мячами (снежки) попадать в цель, тем самым усмирить непогоду. | Правильность установки палатки.<br>*(максимум 6 баллов)*<br>Громкость заговора<br>*(максимум 3 балла)*<br><br>- каждый мяч (снежок), попавший в цель - *1 балл*<br><br>**Максимум 9 баллов** | Оборудование:<br>- Палатка<br>….или….<br>- Мячи или снежки (6 штук) и обруч или ведро (в качестве цели)<br>Можно обозначить опасную зону, в которую нельзя заходить (круговую). Мячи или «снежки» рано или поздно окажутся либо в опасной зоне, либо в обруче. Считаем сколько мячей попали и остались в обруче. Из опасной зоны мячи брать уже нельзя!<br>*Шифр*<br>1 Вариант: O<br>2 Вариант: O<br>3 Вариант: (Tuuli) |
| «Вода опорою не служит» -<br>Говорили так карелы.<br>Лодка им была подмогой,<br>Плавать предки не любили.<br>Но даже старый Вяйнемёйнен,<br>Девять дней с волной боролся,<br>Пальцами цепляя воду.<br>Кто же спас его? Узнаешь<br>Все из славной «Калевалы»<br>А как ты умеешь плавать?<br>Это мы сейчас узнаем!<br>Как добраться в страну Похьи<br>Через ледяные глыбы?<br><br>[Руна седьмая (1-14)] | **Тонкий лёд.**<br>Один участник садится в сани. Ему необходимо самостоятельно перебраться на другую сторону, отталкиваясь от земли руками.<br>Как только он добрался- остальные участники вытягивают сани на свою сторону при помощи веревки, привязанной к саням и организуют челнок. Можно вытягивать друг друга с помощью веревки.<br><br>**Вариант в зале** – обруч действует как спасательный круг. На полу нарисованы две линии: начала опасной зоны и окончание. Двое залезают внутрь обруча и бегут на | 1 балл за каждого участника.<br>Касание земли участником в «опасной зоне» не приносит команде баллов.<br>**Максимум 6 баллов** (на команду из 6 человек) | Оборудование<br>- Сани и веревка (длина веревки = двойной длине этапа). Два варианта организовать челнок: 1. Сани просто возвращают на старт судьи. 2. На середине веревки вяжется узел и крепится к саням. Один конец веревки остается у команды, второй уходит с первым участником.<br><br>*Шифр*<br>1 Вариант: KK<br>2 Вариант: K<br>3 Вариант: (Vene) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | противоположный берег, где остается один из участников, второй бежит за следующим и переправляет его. И так пока вся команда не окажется на другом берегу. (в этом варианте из руны-подсказки можно убрать две последние строчки<br>«Как добраться в страну Похьи<br>Через ледяные глыбы?» | | |
| Лемминкяйнен был повержен,<br>Лег под воды Туонелы,<br>Где остался бы навеки,<br>Мама там нашла сыночка,<br>Тело извлекла на сушу,<br>Она сына оживляла,<br>И вернула его к жизни!<br>Кто и что здесь помогло ей?<br>(Как – узнаешь в «Калевале»)<br>Как сейчас спасти героя?<br><br>[Руна четырнадцатая (435-444)<br>Руна пятнадцатая (295-310)] | Метание **спасконца**<br>На расстоянии 10 метров – цель. Задача каждого участника кинуть спасконец и попасть в цель. Дается две попытки на участника. | 1 балл за каждое попадание **(максимум 12 баллов)** | Спасконец это веревка с утяжелителем. Можно на конец веревки привязать резиновое кольцо или теннисный мяч в мешочке.<br>*Шифр*<br>1 Вариант: A<br>2 Вариант: Ki<br>3 Вариант: (Sankari) |
| Удочка была у Вяйне<br>Вся из серебра и меди.<br>Вот вам удочка попроще,<br>Выловить сумейте рыбу!<br><br>[Руна пятая (45-52)] | **Рыбалка**<br>Участникам выдается 2 больших удочки. Задача выловить всю рыбу. | 1 рыба – 1 балл. Если рыба «сорвалась» - она откладывается в сторону и уже не приносит баллов команде.<br>**(максимум 8 баллов)** | В качестве удочки может служить любая палка длинной не менее 1,5 метров. К палке привязать веревку, на конце которой крючок (или магнит). В качестве рыбы может служить любой предмет с петлей. (или магнитом)<br>*Шифр*<br>1 Вариант: H<br>2 Вариант: N<br>3 Вариант: (Kalastus) |
| Сделал месяц Илмаринен<br>Так же выковал и солнце, | К двум деревьям подвешено солнце и луна. Задача команды - дотянуться и | 1 балл за одну луну и 1 балл за одно солнце | Солнце и луну можно вырезать из картона или распечатать готовые. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| На сосну отнес он месяц.<br>На вершину ели – солнце.<br>Ты залезть сумеешь так же,<br>Снять светила, иль повесить?<br><br>[Руна сорок девятая (59-74] | достать\снять солнце\луну на каждого участника. Поднимают друг друга самостоятельно без использования веревок и другого снаряжения.<br><br>**Вариант в зале** – подвесить луну и солнце на шведскую стенку или баскетбольное кольцо. | **Максимум 12 баллов** (на команду из 6 человек) | Доставать можно либо забираясь по стенке или лестнице, или поднимать каждого участника всей командой на руках.<br>*Шифр*<br>1 Вариант: И<br>2 Вариант: i<br>3 Вариант: (Aurinko) |
| Состязались в песнопеньях<br>И старинных заклинаньях<br>Вяйнемяйнен знаменитый<br>Ёукахайнен горделивый.<br>Вяйне лишь одною песней<br>Погрузил его в болото:<br>Он до пояса в трясине<br>В рот набился мох с травою<br>Что произошло с ним дальше?<br>Почитайте «Калевалу»!<br>А вот что мы делать станем,<br>Коль провалимся в болоте?<br><br>[Руна третья (327-336)] | **Болото**<br>Пройти по кочкам и не наступить на землю. Создается «опасная зона», где можно находится только на кочке. Команде выдается две кочки и они самостоятельно перекладывая кочки с место на место переходят на другую сторону. | Каждый участник, не заступивший на землю, приносит 1 балл<br>**Максимум 6 баллов** (на команду из 6 человек) | В качестве кочек может служить картон. На команду выдается 2 кочки. Или каждому участнику по 2 кочки, но пользоваться он может только своими, и в «опасной зоне» может находится только один человек.<br>*Шифр*<br>1 Вариант: Е<br>2 Вариант: Е<br>3 Вариант: (Suo) |
| Первый инструмент певучий<br>сделал мудрый Вяйнемёнен:<br>"короб кантеле откуда?<br>Он из челюсти той щуки.<br>Гвозди кантеле откуда?<br>Из зубов огромной рыбы.<br>Струны кантеле откуда?<br>Из волос коня у Хийси.»<br>Наше кантеле похоже,<br>но играть на нем не надо<br>нужно выполнить заданье<br>что подскажет Вяйнемяйнен | **Путанка**<br>Между деревьями натянута веревка-путанка. Задача пройти и не задеть.<br><br>**Вариант в зале –** Протянуть веревку между стульями или скамейками. | Каждый участник, не задевший веревку, приносит 1 балл<br>**Максимум 6 баллов** (на команду из 6 человек) | Три варианта прохождения: 1. Свободный – можно как перешагивать, так и проползать под веревкой. 2. Только перешагивать. 3. Команда берется за руки и, не расцепляя рук, должна пройти паутину.<br>*Шифр*<br>1 Вариант: М<br>2 Вариант: М<br>3 Вариант: (Hammas) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| [Руна сороковая (235-244)] | | | |
| Лемминкяйнен в путь собрался,<br>В путь опасный и безумный:<br>Смог пройти, собрав все силы<br>И пылающую реку,<br>И зияющую пропасть,<br>И высокую ограду.<br>Знал он колдовства законы…<br>Ты без магии готов ли путь пройти нелёгкий этот?<br><br>[Руна двадцать шестая (443-616)] | **Веревочный этап**<br>Между двумя деревьями натянута веревка. Держась за вспомогательную веревку, необходимо пройти по основной.<br><br>**Вариант в зале** – На длинной веревке завязать 5 петель, через которые пролезут дети. По очереди ребята проходят испытание. | 1 участник – 1 балл<br>**Максимум 6 баллов** (на команду из 6 человек) | В качестве веревочного этапа также можно провести «маятник». Или организовать любую «переправу». (перевернуть скамейку и пройти по узкой части)<br>*Шифр*<br>1 Вариант: И<br>2 Вариант: i<br>3 Вариант: (Vetta) |
| В Похъеле спасали Сампо<br>Калевальские герои<br>(Там в скале скрывали Сампо<br>За засовами – замками).<br>Отмыкали замки Сампо<br>Салом, пальцем, песней, плугом.<br>Вам замки открыть придется<br>Всего-навсего ключами,<br>Но успеть за три минуты,<br>Люди Похъелы не дремлют!!!<br><br>[Руна сорок вторая (95-117)] | 1.Решить тест.<br>Выдается тест (Смотри Приложение 6). 8 экспонатов – утварь карел, живших в то время. Задача команды - правильно назвать эти предметы (варианты ответов прилагаются).<br>(Ответы на тест: 1в, 2б, 3а, 4а, 5в, 6в, 7а, 8а)<br>2. Сложить все подсказки и разгадать шифр. | Один правильный ответ - 1 балл.<br>**Максимум 8 баллов** | ФИНИШ |

*Приложение 1*

# *«Загадки Калевалы»*

***Карточка команды*** _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| *1*<br>*…что дает народу Сампо?*<br>*в «Калевале» говорится:*<br>*одну меру для продажи,*<br>*одну меру для веселья,*<br>*а одну для пропитанья».*<br>*Три мешка возьми из многих,*<br>*но мешки не открывая!!!* | | *2*<br>*Много знаем мы заклятий,*<br>*Тыщи знаем заклинаний.*<br>*Только предки знают больше…*<br>*(Старец Випунен к примеру)*<br>*За заветным крепким словом*<br>*Надо влезть в его утробу,*<br>*И, сложив слова как надо,*<br>*Мудрость древних ты постигнешь!* | |
| *3*<br>*Мастер не спеша и с толком*<br>*вырезает лыжи в осень,*<br>*их обтачивает в зиму,*<br>*И ценою палка – в выдру,*<br>*А колечко – с лисью шкуру.*<br>*Бегать вы на них способны,*<br>*Так, как бегал Лемминкяйнен?* | | *4*<br>*Насылать туман и ветер – дело знахарей и магов*<br>*Лоухи, старухи Похьи, калевальцев догоняя,*<br>*Напугала их стихией, только Сампо не вернула…*<br>*И туман, и ветер – плохо,*<br>*Только вовсе не смертельно.*<br>*Как нам действовать в тумане?*<br>*Как спастись от вихря злого?* | |
| *5*<br>*«Вода опорою не служит» -*<br>*Говорили так карелы.*<br>*Лодка им была подмогой,*<br>*Плавать предки не любили.* | | *6*<br>*Лемминкяйнен был повержен,*<br>*Лег под воды Туонелы,*<br>*Где остался бы навеки,*<br>*Мама там нашла сыночка,* | |

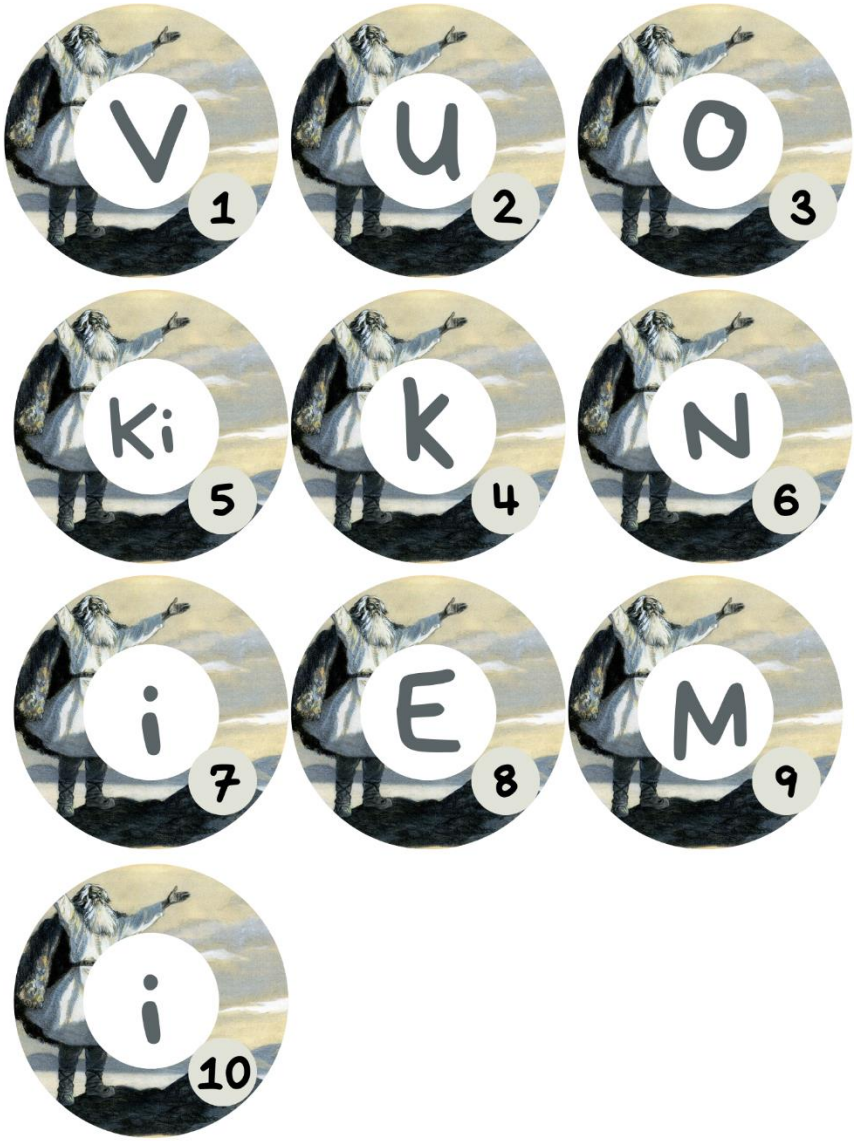
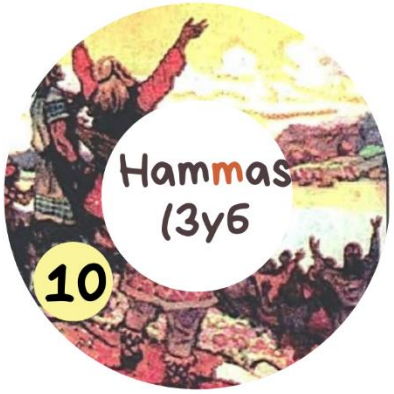
| | | | |
|---|---|---|---|
| *Но даже старый Вяйнемяйнен,*<br>*Девять дней с волной боролся,*<br>*Пальцами цепляя воду.*<br>*Кто же спас его? Узнаешь*<br>*Все из славной «Калевалы»*<br>*А как ты умеешь плавать?*<br>*Это мы сейчас узнаем!*<br>*Как добраться в страну Похьи*<br>*Через ледяные глыбы?* | | *Тело извлекла на сушу,*<br>*Она сына оживляла,*<br>*И вернула его к жизни!*<br>*Кто и что здесь помогло ей?*<br>*(Как – узнаешь в «Калевале»)*<br>*Как сейчас спасти героя?* | |
| *7*<br>*Удочка была у Вяйне*<br>*Вся из серебра и меди.*<br>*Вот вам удочка попроще,*<br>*Выловить сумейте рыбу!* | | *8*<br>*Сделал месяц Илмаринен*<br>*Так же выковал и солнце,*<br>*На сосну отнес он месяц.*<br>*На вершину ели – солнце.*<br>*Ты залезть сумеешь так же,*<br>*Снять светила, иль повесить?* | |
| *9*<br>*Состязались в песнопеньях*<br>*И старинных заклинаньях*<br>*Вяйнемяйнен знаменитый*<br>*Ёукахайнен горделивый.*<br>*Вяйне лишь одною песней*<br>*Погрузил его в болото:*<br>*Он до пояса в трясине*<br>*В рот набился мох с травою*<br>*Что произошло с ним дальше?*<br>*Почитайте «Калевалу»!*<br>*А вот что мы делать станем,*<br>*Коль провалимся в болоте?* | | *10*<br>*Первый инструмент певучий*<br>*сделал мудрый вяйнемёнен:*<br>*"короб кантеле откуда?*<br>*Он из челюсти той щуки.*<br>*Гвозди кантеле откуда?*<br>*Из зубов огромной рыбы.*<br>*Струны кантеле откуда?*<br>*Из волос коня у хийси.»*<br>*Наше кантеле похоже,*<br>*но играть на нем не надо*<br>*нужно выполнить заданье*<br>*что подскажет Вяйнемяйнен* | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| *11*<br>*Лемминкяйнен в путь собрался,*<br>*В путь опасный и безумный:*<br>*Смог пройти, собрав все силы*<br>*И пылающую реку,*<br>*И зияющую пропасть,*<br>*И высокую ограду.*<br>*Знал он колдовства законы…*<br>*Ты без магии готов ли путь пройти*<br>*нелёгкий этот?* | | *12*<br>*В Похъеле спасали Сампо*<br>*Калевальские герои*<br>*(Там в скале скрывали Сампо*<br>*За засовами – замками).*<br>*Отмыкали замки Сампо*<br>*Салом, пальцем, песней, плугом.*<br>*Вам замки открыть придется*<br>*Всего-навсего ключами,*<br>*Но успеть за три минуты,*<br>*Люди Похъелы не дремлют!!!* | |

*Приложение 2*

Шифр-подсказка. Вариант 1

Шифр-подсказка. Вариант 2



Шифр-подсказка. Вариант 3