

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении молодежного патриотического квеста
«Мы помним, мы гордимся...»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения квеста «Мы помним, мы гордимся...» (далее Квест) и условия участия в нём.

1.2. Организатор Квеста – Детское общественное объединение «Школьная флотилия «Юность» МБОУ СОШ №5 г. Балтийска в лице руководителя.

1.3. Квест – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждый пункт которого задан в виде головоломки или иного задания. Остановочный пункт несет в себе определенное задание.

1.4. Основные понятия, используемые в Квесте:

1.4.1. Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий.

1.4.2. Команда – объединение обучающихся 7-8 классов одной общеобразовательной организации Балтийского муниципального района.

1.4.3. Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

1.4.4. Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки или иного задания.

1.4.5. Принцип «равных условий» означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организатором.

2. Цель и задачи Квеста

2.1. Цель Квеста - повышение уровня информированности молодежи о событиях Великой Отечественной войны и истории г. Балтийска.

2.2. Задачи Квеста:

- расширение уровня знаний истории Великой Отечественной войны;
- развитие патриотизма;
- организация активного (безопасного) интеллектуального отдыха обучающихся.

3. Участники Квеста

3.1. Участие в Квесте могут принять команды 7- 8 классов общеобразовательных организаций района.

3.2. Количество участников в команде не должно превышать 5 человек, включая капитана.

4. Условия участия в Квесте

- 4.1. Сопровождающие (взрослый представитель школы) несут ответственность за безопасность и здоровье участников во время проведения Квеста, а Организаторы создают все условия для минимизации рисков.
- 4.2. Участники команд обязаны ознакомиться с порядком проведения, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.
- 4.3. Обязательным условием Квеста является выполнение правил техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из игры.
- 4.4. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным положением.
- 4.5. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить Организатору.

5. Порядок проведения Квеста

- 5.1. Квест проводится **5 апреля 2017 года**.
Старт в 15:00 ч. от МБОУ СОШ №5
Закрытие в 17:00 ч. во дворе МБОУ СОШ №5.
- 5.2. Команда проходит маршрут, состоящий из 5 станций (памятных объектов города), каждая из которых подразумевает решение головоломки или иного задания, связанного с историей Великой Отечественной войны и историей г. Балтийска. Этапы обозначены на маршрутном листе, выданном команде.
- 5.3. На игровой точке - станции команду в полном составе встречает Агент – волонтер Квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке. Время на решение каждого этапа не более 10 минут.
- 5.4. Все выполненные задания и полученные баллы выставляются Агентами в маршрутном листе команды. Время, затраченное на дорогу, не подлежит учёту при подведении итогов игры.

6. Подведение итогов и награждение команд.

- 6.1. Подведение итогов Квеста состоится после прохождения командами всех этапов Квеста.
- 6.2. Общий подсчёт баллов осуществляется Организатором и Агентами.
- 6.3. Победителем считается команда, выполнившая максимум заданий за наименьшее время и с наибольшими баллами.

6.3. Команда - победитель Квеста награждается грамотами.

7. Дополнительные условия

7.1. Штрафные баллы начисляются за шумное поведение, неуважительное отношение к историческим памятникам, к товарищам по команде и за задания, решенные с подсказкой.

Справки по телефону 3-03-05, заместитель директора по УВР Андрианова Наталья Филипповна (8 921 109 61 55)

Ход игры

1. Сбор команд участников во дворе МБОУ СОШ №5

2. Знакомство с командами, раздача маршрутных листов.

3. Объяснение правил игры: необходимо пройти маршрут из 5 станций.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

4. Команды отправляются на станции, где получают задания для решения.

Важно, что у каждой из команд маршрут построен так, чтобы они не пересекались на станциях одновременно с другими командами.

5. После выполнения задания ответ фиксируется Агентом – волонтером.

6. По возвращении всех команд со всех станций ведется общий подсчет баллов и проводится награждение Организатором и Агентами.