

Положение о проведении Творческой культурно-познавательной игры «Сокровищница Отечества» для воспитанников воскресных школ и православных объединений

1. Общие положения.

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи Творческой культурно-познавательной игры «Сокровище Отечества» (далее Игра), сроки и порядок её проведения, условия участия, подведение итогов и награждение воспитанников воскресных школ и православных объединений (Участники).

1.2. Творческая Культурно-познавательная игра «Сокровище Отечества» проводится Приходом храма пророка Божия Илии на Новгородском подворье, совместно с Благотворительным фондом «Пророка Илии» при поддержке и участии ГБУК г. Москвы «ОКЦ ЦАО» ОСП «Культурный центр "Новослободский"», прихода собора Всемилоственного Спаса б. Скорбященского монастыря.

2. Краткое описание Игры

2.1. Творческая культурно-познавательная игра «Сокровище Отечества» – пешая командная игра.

2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.

2.3. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера – познавательные, творческие, логические, спортивные и т.п. Выполнив их, команда получает элементы игры для финала и продвигается далее, пока не пройдет все этапы, согласно маршрутной карте.

2.4. Команда оканчивает свою игру, пройдя маршрут с наименьшими ошибками, справившаяся со всеми заданиями и выполнившая финальное задание.

2.5. Злодейка «Печаль» похитила радость у княгини Ярославны и сделала ее сердце холодным и печальным. Она расколола радость на мелкие кусочки и раскидала в самых дальних уголках земного шара. На каждой станции вы получите одну букву или часть слова, из них нужно в конце составить фразу, которая вернет радость княгине.

3. Цель и задачи Игры

4.1 Всестороннее развитие детей через интеграцию содержания разных образовательных областей: познавательной, речевой, социально-коммуникативной, физической, художественно-эстетической.

4.2. Создание положительного эмоционального настроения детей.

4.3. Развитие социально-коммуникативных качеств путём коллективного решения общих задач.

4.4. Побуждение детей к познавательно-исследовательской деятельности путём решения проблемных ситуаций.

4. Участники Игры

5.1. К участию в Игре приглашаются команды детей в количестве от 5 до 8 человек (возраст от 7 до 16 лет) - воспитанники воскресных школ, приходов, православных объединений.

5.2. Команду сопровождает старший (Волонтер, педагог) во время Игры, но не принимает участия в испытаниях.

5.3. Каждая команда должна иметь название, девиз и отличительные знаки (*шарфы, косынки, футболки, значки или др.*).

5.4. Принять участие в Игре можно представив информационный, творческий стенд о своей

воскресной школе, организации (формат А0). Стенды каждый привозит свой и устанавливает на улице вдоль забора спортивной площадки.

5.3 Для участия в Игре необходимо направить заявку (*Приложение 1*) по электронному адресу: sretenie.fest@gmail.com.

5. Сроки проведения Игры

6.1 Игра будет проходить 20 мая 2023 года на территории парка «Новослободский» (ул. Сущевский Вал, дом 10А, стр.2.).

6.2. Регистрация участников Игры с 12:00 до 12:50.

6.3. Молитва, начало Игры в 13:00, окончание Игры в 14:30.

6. Правила Игры

7.1. Основные понятия, используемые в Игре:

Игра – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник Игры в результате решения задания получил баллы (очки, недостающий элемент игры).

Команда – объединение нескольких участников.

Задание – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень.

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

7.2. Игра включает в себя движение по линейному маршруту на котором расположены игровые точки (далее Станции).

* Станция «мудреца»: Проходит в формате телевизионной, интеллектуальной игры «Своя игра». *Вопросы в объеме учебного предмета ОПК и Закона Божьего прот. С. Слободского;*

* Станция «гусяра»: Различные задания на знание известных музыкальных произведений, инструментов, композиторов. *В объеме школьной программы;*

* Станция «живописца»: Различные задания на внимание, знание известных работ изобразительного искусства, художников. *В объеме школьной программы;*

* Станция «подземелья»: Дети цепляются друг за друга (или по очереди) двигаются гусеницей, все с закрытыми глазами, один участник с открытыми глазами направляет всю команду по полосе препятствий;

* Станция «заморская»: Дети суют руки в коробку и на ощупь определяют, что за предмет они нашли в коробке (*предметы которые были нам завезены в Россию*);

* Станция «скомороха»: В формате игры «Крокодил» дети, по очереди, показывают команде семь слов (*или объясняют эти слова не употребляя однокоренных слов*). В этих семи словах имеется одна общая буква, которую и нужно отгадать.

* Станция «садовника»: Участники под руководством ответственного высаживают белые цветы в грунт;

* Станция «сказителя»: ребусы, загадки в области известной детской литературы.

7.3. На старте все команды одновременно получают символ команды (ленту определенного цвета), карту-схему движения по маршруту, по которому они должны будут пройти.

7.4. На каждой Станции находятся организатор и волонтер, которые объясняют задание, следят за исполнением, оценивают и выдают буквы или фрагменты слов.

7.5. Нахождение каждой Станции выделяется 7 минут, которые включают в себя объяснение задания, его исполнение всей командой.

7.6. Команде, прослушав информацию на Станции, необходимо выполнить определенные задания за отведенное время. Командой выполняются задания на 7-ми Станциях, после каждой Станции участники получают свои буквы или фрагменты слов, которые хранят до конца игры и приносят их к месту сбора.

7.7. Последнее прохождения всех станций и выполнения, всех заданий, все участники возвращаются на места сбора (на начало игры). Там все участники под руководством

ответственных (волонтеров), составляю фразу, которая вернет радость княгине Ярославне и хором ее произносят. После этого княгиня в благодарность награждает всех участников памятлими наградами (подарками, сувенирами).

7.8. По завершении читается (поется) молитва. Участники свободны и могут дальше принять участие в других активностях в рамках благотворительной ярмарки «Белый цветок», бесплатно угостится сладостями и чаем в «Чайной».

7.Критерии Игры

Штрафные очки

- за подсказки взрослых во время выполнения заданий;
- за нарушение дисциплины на маршруте;

9. Финансирование Игры

9.1.Финансирование расходов по подготовке и проведению Игры осуществляется приходом храма пророка Божия Илии на Новгородском подворье совместно с Благотворительным фондом «Пророка Илии» и других источников.

10. Подведение итогов и награждение Игры

11.1. Командам-участникам Игры будут вручены дипломы за участие и по возможности сувениры.

Приложение №1

на Творческую Культурно-познавательную игру
«Сокровище Отечества»

Название Команды: _____

Название храма: _____

№ п/п	ФИО участника	Дата рождения
	1.	
	2.	
	3.	
	4.	
	5.	
	6.	
	7.	
	8.	
	Ф.И.О., должность педагога-куратора,	
	Контактная информация (сотовый телефон, e-mail)	

подпись руководителя

расшифровка подписи

« _____ » _____ 20__ г.