

СОГЛАСОВАНО
Начальник Отдела образования
Администрации Красногвардейского
района г. Санкт-Петербурга
_____ Т.С. Копенкина
«_____» _____ 2024



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО
«ДЮЦ «Красногвардеец»
_____ А.Б. Михайлов
_____ 2024

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении интеллектуальной командной игры «Русская крепость»

1. Общие положения

Интеллектуальная командная игра «Русская крепость» (далее — Игра) проводится ГБУ ДО «ДЮЦ «Красногвардеец» на основании плана работы Отдела образования на 2023-2024 учебный год, для школьников образовательных учреждений Красногвардейского района.

Цель: создание условий для формирования гражданского и патриотического сознания школьников Красногвардейского района.

Задачи:

- сформировывать интерес у участников программы к изучению героической истории России и родного города;
- способствовать развитию чувства гордости за свою страну и ее героическое прошлое;
- формировать в молодежной среде активную гражданскую позицию, уважительное отношение к Родине, её истории и культуре;

2. Организаторы игры

Общее руководство осуществляет Отдел образования Администрации Красногвардейского района Санкт-Петербурга. Непосредственная подготовка и проведение Игры возлагается на ГБУ ДО «ДЮЦ «Красногвардеец».

3. Время и место проведения игры

Интеллектуальная командная игра «Русская крепость» пройдет 20 февраля 2024 с 10.00 до 17:00 в очном формате. Участие команд в игре осуществляется по предварительной заявке, согласно стартовому графику, который будет разослан на почты руководителей указанные в заявке не позднее 17:00 18.02.2024.

4. Участники игры

4.1. В интеллектуальной командной игре «Русская крепость» могут принять участие учащиеся 5–8 классов общеобразовательных учреждений Красногвардейского района Санкт-Петербурга.

4.2. Состав сборной команды участников игры 5 человек.

4.3. От одного общеобразовательного учреждения для участия в игре может быть выставлено не более 2 команд.

5. Условия игры

5.1. «Русская крепость» – это командная игра, основанная на принципе настольных игр где главную роль в победе, играет логика, эрудиция, сообразительность, знание истории и умение оперативно реагировать на быстро меняющиеся внешние факторы.

- 5.2. Игра проходит в формате сессии продолжительностью не более 75 минут.
- 5.3. В одной сессии принимают участие от 2х до 4х команд.
- 5.4. Команды прибывают на игру согласно стартовому графику.
- 5.5. Стартовый график формируется исходя из пожеланий команды, приоритет дается командам, приславшим заявку раньше.
- 5.5. Условия игры: Игроки должны поймать лазутчика и построить оборонительную крепость. Для этого необходимо вычислить преступника среди шестнадцати подозреваемых, каждый из которых с равным успехом может быть нужным персонажем. У каждого из подозреваемых есть свои имена. Если же лазутчик успел добраться до крепости, прежде чем игроки нашли его, то миссия «Русской крепости» провалена. Команда игроков должна быстро передвигаться по карте, собирать подсказки, отвечая на исторические вопросы, и исключать из подозреваемых неподходящих персонажей.
- 5.6. Прохождение маршрута происходит путем бросания игровых кубиков на игровое поле согласно очередности.
- 5.7. Форпост считается построенным, когда в обозначенной зоне установлены все выданные организаторами элементы.
- 5.8. Игровые сессии формируются из команд равных или близких по уровню освоения школьной программы классов. В случае невозможности формирования равных сессий, задания будут адаптированы под классы.
- 5.9. Возможные задания:
- спортивные;
 - логические;
 - интеллектуальные;
 - игровые.
- 5.10. Все интеллектуальные вопросы объединены темой военных конфликтов и отдельных битв в соответствии со школьной программой.

6. Обеспечение безопасности игры

- 6.1. Непосредственно ответственность за жизнь и здоровье участников игры несут руководители команд, в соответствии с приказом директора образовательной организации. Руководители команд проводят все необходимые инструктажи по охране труда, в соответствии с регламентом образовательного учреждения.
- 6.2. Персональные данные участников, руководителей и законных представителей участников не разглашаются.

7. Подведение итогов и награждение участников

- 7.1. В игровой сессии побеждает команда, которой первой удалось построить свой форпост или найти преступника.
- 7.2. Каждый участник игры награждается электронным сертификатом участника.
- 7.3. Место в общем зачете определяется временем затраченным командой на победу в игровой сессии.
- 7.4. Команда, занявшая I место в общем зачете, награждается грамотой и кубком и признается победителем игры.
- 7.5. Команды, занявшие II и III места, получают грамоты и признаются призерами игры.

8. Организационные вопросы

8.1. Заявку на участие в интеллектуальной командной игре «Русская крепость» (Приложение №1) необходимо отправить на электронную почту kr_org@mail.ru до 12.00 18.02.2023 года.

8.2. По прибытию на место проведения игры, руководитель команды предоставляет организаторам оригинал заявки (Приложение №1);

8.3. Количество команд-участников ограничено. В игре может принять участие не более 12 команд.

8.4. Ответственный за прием заявок – педагог-организатор Олейникова Маргарита Максимовна.

9. Контакты

Ответственный за проведение заведующий отделом организационно-массовой работы – Чибалин Антон Сергеевич. Контактный телефон – **224-36-01**.

Заявка от ОУ № _____
 на участие в интеллектуальной командной игре «Русская крепость»

№ п/п	Фамилия, имя участника	Класс	Подпись о проведении инструктажа по охране труда	Подпись врача и печать мед. учреждения (на каждой строке)
	<i>Оригинальное название команды (например – «Золушки», «Команда хоть куда» и т.д.)</i>			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Всего допущено к игре _____ человек

Руководитель команды _____
 (Ф.И.О. полностью, должность,)

Телефон _____

Дата

Печать учреждения

Директор ОУ _____ (подпись)