УТВЕРЖДАЮ

Директор школы: \_\_\_\_\_\_\_\_/Л.С.Князева/

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении квест-игры**

**«Для дружбы границы всегда открыты»**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение разработано в рамках внеурочной деятельности (1 четверть) и является руководством по организации и проведению квест - игры между учащимися МКОУ «Песчано-Колединская СОШ» и школы №137 г. Екатеринбурга и определяет правила проведения игры, а также права и обязанности организаторов и участников.

2**. Краткое описание игры**

2.1. Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») – пешая командная игра. Квест - это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям.

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

2.3. На каждом этапе команде будут предложены задания различного характера – творческие, логические, на физическую выносливость и т.п.

2.4. На заключительном этапе –подведение итогов: оформление плаката «Законы дружбы».

**3. Основные цели и задачи конкурса**

**3.1. Цель:**

Формирование внимательного, доброжелательного отношения к сверстникам, чувства общности, умение выражать своё положительное отношение к другим.

**3.2. Задачами Квеста являются:**

-выявить представления детей о том, что такое дружба и каким должен быть настоящий друг;

-способствовать формированию понимания важности реального

общения и навыков эффективного межличностного общения;

- умение применять знания в нестандартных ситуациях;

-приобщение учащихся к позитивным в своей направленности формам коллективного

досуга, сочетающего в себе элементы спорта, интеллектуальной игры и творчества;

- воспитывать у детей добрые качества, умение дружить, бережно относиться друг к другу.

**4. Организаторы конкурса**

4.1. Непосредственная организация и проведение возлагается на муниципальное казённое общеобразовательное учреждение МКОУ «Песчано-Колединская СОШ»

4.3.. Общее руководство подготовкой, организацией и проведением Квеста осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет).

Оргкомитет утверждает состав участников, время, место проведения.

**5. Участники**

5.1. Участники Квеста - школьные команды (1 команда от школы)

5.2. В игре принимают участие 2 команды, состоящие из 10 человек, учащихся 5-9классов (по 2 человека от класса)

5.3. Каждая команда должна выбрать капитана и иметь свое название.

5.4. Команда должна придумать для себя отличительные знаки (шарфы, косынки, футболки, значки или др.).

**6. Условия участия**

6.1. К участию в Квесте допускается команда, состоящая из 10 человек.

6.2. Участники игры обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

6.4. Команды перемещаются по маршруту на общих основаниях. Особых условий для участников игры не создаётся.

6.5. На каждом контрольном пункте команда должна быть в полном составе.

6.6. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста.

6.7. Квест – пешеходный.

6.8. Квест организуется на следующих принципах:

6.9. Принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками Квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам, а так же строго придерживаются настоящего Положения.

6.10. Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой, который соблюдают игроки. Представители Оргкомитета находятся на каждом этапе прохождения Квеста и строго следят за соблюдением данного принципа.

**7. Порядок проведения Квеста**

7.1. Организационная линейка «Встреча гостей», экскурсия по школе

7.2. Проведение инструктажа для участников Квеста.

7.3. Построение. Приветствие команд. Вручение маршрутных листов.

7.4. План проведения Квест-игры:

1 этап – Интеллектуальный (знание пословиц и поговорок о дружбе)

2 этап – Спортивный (спортивные состязания)

3 этап – Музыкальный (исполнение песни о дружбе)

4 этап – Художественный (портрет команды)

5 этап - Танцевальный (исполнение танца)

За каждый этап команде вручается высказывание-закон о дружбе (его необходимо собрать из отдельных слов)

6 этап – Заключительный этап

- сбор и оформление законов дружбы с пожеланиями новым друзьям на листе ватмана)

- Флешмоб «Для дружбы границы всегда открыты»

8**.Линейка. Подведение итогов Квест-игры, награждение победителей Квеста.**