



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУК «Ярская МЦБС»

М. Г. Данилова

» апреля 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении семейной квест-игры «Вся семья вместе, так и душа на месте» в рамках проведения Всероссийской акции «Библионочь-2024»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цель и задачи семейной квест-игры «Вся семья вместе, так и душа на месте», порядок его организации, проведения, подведения итогов.

1.2. Семейная квест-игра «Вся семья вместе, так и душа на месте» (далее Квест-игра) проводится в рамках проведения Всероссийской акции «Библионочь-2024». Организатором Квеста является Межпоселенческая районная библиотека поселка Яр.

1.3. Квест-игра – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.

1.4. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

- *Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил задание для перехода к следующему заданию маршрута.*
- *Команда – объединение нескольких участников.*
- *Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.*
- *Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить.*
- *Координатор команды – представитель организаторов, держащий связь с командой и принимающий решение задач.*
- *Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов.*
- *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

2.1. Цель: формирование интереса к чтению и книге среди членов семьи, в том числе детей дошкольного и школьного возраста.

2.2. Задачи:

- продвижение чтения как одного из элементов современной культурной среды, повышение престижа библиотеки;
- популяризация чтения в семье и привлечение внимания общественности к этой теме;
- развитие внимания, мышления, творчества, сообразительности детей;
- сплочение семьи через организацию активного семейного досуга.

3. Условия участия

3.1. В квест-игре участвуют семьи с детьми не младше 4 лет. Состав команды не менее 3 человек - 2 взрослых (старше 18 лет) и 1 ребенок (от 4 до 15 лет) (по желанию могут участвовать 2 и 3 ребёнка, либо 1 родитель и не менее 2 детей).

3.2. Команда должна иметь единый элемент одежды (приветствуется оригинальность!!!)

3.3. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон с доступом к Интернету для связи с координатором.

3.4. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения квест-игры, и создают все условия для минимизации рисков.

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

3.6. Заранее необходимо подать заявку об участии в отдел библиотечно-информационного обслуживания (взрослая библиотека) с указанием ФИО участников или в электронном варианте отправить заявку на эл. почту biblio-yar@yandex.ru с пометкой квест-игра. Заявки принимаются строго до 18 апреля 2024 г.

4. Порядок и сроки проведения

4.1. Квест-игра проводится в рамках Всероссийской акции «Библионочь-2024» 20 апреля 2024 г.

4.2. Место и время проведения Межпоселенческая районная библиотека, п. Яр, ул. Вершининой, 14 в 18.00.

4.3. Квест-игра состоит из нескольких этапов: интеллектуальных, логических, творческих задач.

4.4. Каждая команда проходит маршрут, состоящий из 5 основных локаций (всего локаций 10) - игровых контрольных точек, каждая из которых подразумевает решение головоломки, связанной с историческими, культурными, научными и иными фактами, связанными с темой квест-игры.

4.5. Для успешного прохождения квест-игры у каждой команды должен быть телефон с выходом в Интернет, необходимо стать участником групп ВКонтакте «Ярская районная библиотека», для связи с координатором.

4.6. Маршрут игры состоит из нескольких локаций – мест, где участников ждут задания, т. е. у игры есть СТАРТ и ФИНИШ. На Финише команды должны быть не позднее 21.00.

4.7. На старте все команды одновременно вытягивают номер маршрута, который должна будет пройти команда.

4.8. После объявления старта команды получают у координатора задание-подсказку для перехода на первую локацию. Координатор игры фиксирует в своем маршрутном листе название команды и время выдачи задания. Первое задание, для всех участников игры единое – это участие в семейной интеллектуально-развлекательной игре «Квиз-гейм». После игры команды выходят на маршрут. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

4.9. При прохождении квест-игры участники ждут внутренние задания на локациях, при правильном выполнении которых участники получают задание-подсказку для перехода на следующую локацию. Если же у участников есть ошибки, то прибавляется время 1 минута за каждую ошибку.

4.10. При переходе с локаций на локацию участник квест-игры отправляет фотографию - отчет о его выполнении (фото семьи на фоне локаций) в сообщения группы «Ярская районная библиотека», и получить подсказку для перехода на следующую локацию. Внутренние задания на локациях передаются также путем сообщения в группы ВКонтакте «Ярская районная библиотека».

4.11. Побеждает команда, которая выполнила все задания и прошла все локаций первой.

5. Подведение итогов

5.1. Команда - победитель награждается дипломом победителя и подарком.

5.2. Команды – участники награждаются грамотами и поощрительными призами.

6. Дополнительные условия.

6.1. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения квест-игры, а также в отдельные задания и условия их проведения с обязательным уведомлением участников.

Контакты:

Координатор – Симанова Светлана Валерьевна.

Телефон для справок: 4-15-37; 89512065575, e-mail: [biblio—yar@yandex.ru](mailto:biblio-yar@yandex.ru)

Адрес: п. Яр, ул. Вершининой, 14