

УТВЕРЖДАЮ
Директор ОАОУ ДОД ЦЭВДиМ
Д. В. Боярский
«28» *апреля* 2014 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении областной маршрутно-краеведческой игры «Любимый город»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Положение о проведении областной маршрутно-краеведческой игры «Любимый город» определяет порядок и сроки, программу проведения, условия определения победителя игры.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

- воспитание высоких нравственно – патриотических идеалов, любви к Родине;
- развить интерес к изучению прошлого Астраханского края;
- познакомить учащихся с историческими достопримечательностями Астрахани;
- научить ориентироваться в историческом центре Астрахани;
- воспитание у учащихся патриотизма, уважения к традициям, культуре, истории родного края;
- выявление и поддержка талантливой молодежи.

3. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.

Краеведческая игра проводится на территории кремля (младшая группа) и центральной части города (средняя группа, старшая группа) 16 мая 2014 года.

4. УЧАСТНИКИ:

В краеведческой игре принимают участие команды школ города, области в составе 4 человек (+ 1 представитель старше 18 лет для средней и старшей группы).

Игра проводится по трем возрастным группам: 3-5 класс (младшая), 6-8 класс (средняя), 9-11 класс (старшая).

Заявки на участие принимаются до 12 мая 2014 года по адресу: ул. Красная Набережная, 90. Справки по телефону, 89678204415 (Обухова Елена Андреевна), 51-40-94.

5. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ.

- 09.30 - Регистрация команд.
- 10.00 – Открытие мероприятия.
- 10.30 – Начало игры.
- 14.00 – Подведение итогов. Награждение победителей.

6. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ.

Средняя, старшая группа.

Перед началом команды прослушивают инструктаж по технике безопасности и расписываются в журнале об обязательстве следовать правилам поведения на улице и проезжей части.

В начале игры проводится жеребьевка.

I тур. Каждая команда получает карту центральной части города (без названий улиц), на которую нанесен маршрут следования участников (каждый объект имеет порядковый номер), и зачетную карту (ЗК). Объекты в ЗК расположены не в порядке их прохождения. Маршруты для каждой команды различны, но равноценны по протяженности и сложности. Команды стартуют одновременно. При нахождении объекта команда должна проставить в зачетной карте номер объекта по порядку его прохождения и его пароль (короткий вопрос, ответ на который можно получить при непосредственном нахождении объектов). На выполнение задания команды дается контрольное время, по окончании которого поиск прекращается. Контрольное время - 1,5 часа. Передвижение шагом, с

соблюдением правил дорожного движения. Команду сопровождает представитель другой команды. Время прохождения не учитывается.

На старте команда должна иметь часы, карандаш или ручку.

II тур. Команда за минуту должна ответить на поставленный вопрос. Всего 10 вопросов.

Победителем игры является команда, набравшая максимальное количество баллов в двух турах.

Младшая группа.

В начале игры проводится жеребьевка. Каждая команда получает карту (схему) кремля и зачетную карту. На карте (схеме) кремля обозначен старт, маршрут следования, финиш. На каждом объекте (контрольном пункте) команда отвечает на вопрос. Ответ заносится в зачетную карту. На последнем контрольном пункте команда выполняет задание «Расшифровка», используя ответы, собранные на маршруте.

Победителем игры является команда, которая за минимальное время пройдет весь маршрут и правильно ответит на все вопросы.

Старт команд с интервалом, согласно жеребьевке.

Для участия в игре учащиеся должны быть готовы ответить на вопросы по теме и знать исторические объекты города (для средней и старшей группы). Информация для изучения опубликована на сайте www.cevdim.ru

7. РУКОВОДСТВО И ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ.

Общее руководство подготовкой и проведением игры возлагается на отдел туризма и краеведения ОАОУ ДОД ЦЭВДиМ.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ И НАГРАЖДЕНИЕ.

Расходы, связанные с организацией и проведением мероприятия, несет ОАОУ ДОД «Центр эстетического воспитания детей и молодежи». Взнос для обеспечения работы жюри при проведении игры команды оплачивают в соответствии с прейскурантом, опубликованным на сайте www.cevdim.ru

Расходы, связанные с проездом, питанием команд несут сами команды.

Команды - победители игры, занявшие 1,2,3 места, награждаются грамотами и призами.