

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении исторической игры «Уральские сказы»,
посвящённой 140-летию П.П. Бажова, в рамках регионального этапа
Всероссийской акции «Читай, страна!»

1. Общие положения

1.1. Историческая игра «Уральские сказы», посвященная 140-летию П.П. Бажова (далее – Игра) проводится в соответствии с пунктом 29 «Перечня мероприятий по патриотическому воспитанию молодых граждан, передаваемых государственному автономному учреждению Свердловской области «Региональный центр патриотического воспитания» для реализации в 2019 году», утвержденного приказом Департамента молодежной политики Свердловской области от 15.04.2019 года №56.

2. Цели и задачи

2.1. Основной целью проведения Игры является развитие творческого потенциала молодых граждан, опирающегося на сохранение и развитие российских литературных традиций.

2.2. Задачами проведения Игры являются:

2.1. Развитие историко-патриотического и культурно-патриотического направлений патриотического воспитания граждан на основе актуализации ценностей исторических знаний и отечественной литературы, формирования умения их передачи и обмена в межкультурном взаимодействии и диалоге.

2.2. Получение участниками Игры новой информации о биографии и творчестве П.П. Бажова, об истории Урала и народном творчестве.

2.3. Формирование у участников Игры общих интересов, навыков командной работы, развитие взаимопомощи и взаимоуважения в молодёжной среде.

2.4. Поддержка молодежных инициатив, направленных на изучение российской литературы и истории Отечества.

3. Участники

3.1. Игра является командным соревнованием.

Состав команды – 5 человек, включая капитана команды.

3.2. Возрастные группы участников Игры:

- Учащиеся общеобразовательных организаций (8 – 11 классы).
- Студенты профессиональных образовательных организаций.
- Студенты образовательных организаций высшего образования.

3.3. Каждая команда должна иметь свое название, соответствующее тематике Игры.

3.4. Команды 1, 2 возрастных групп (учащиеся школ, студенты профессиональных образовательных организаций) сопровождаются одним руководителем (учитель, педагог-организатор, педагог дополнительного образования), отвечающим за поведение, жизнь и здоровье участников во время проведения Игры.

3.5. Руководитель команды участвует в регистрации команды.

4. Организаторы мероприятия

4.1. Организаторами Игры являются Министерство образования и молодежной политики Свердловской области, государственное автономное учреждение Свердловской области «Региональный центр патриотического воспитания» (ГАУ СО «РЦПВ»), Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный педагогический университет» (далее – ФГБОУ ВО «УрГПУ»).

4.2. Непосредственное исполнение мероприятий, связанных с подготовкой и проведением Игры, возлагается на ГАУ СО «РЦПВ» (далее - Организатор) и ФГБОУ ВО «УрГПУ» (далее - Соорганизатор).

5. Время и место проведения

5.1. Игра проводится **28 сентября 2019 года с 9:00 до 14.00 на площадке ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» по адресу: город Екатеринбург, проспект Космонавтов, 26.**

5.2. Предварительные заявки на участие в Игре (Приложение № 1) отправляются координатору Игры – ведущему специалисту по работе с молодежью ГАУ СО «РЦПВ» Ситникову Илье Игоревичу до **15:00 часов 27 сентября 2019 года** по электронному адресу: rcpv.si@yandex.ru, контактный телефон (343) 247-84-22 (доб.123).

5.3. Потенциальным командам участницам Игры необходимо подать заявку на участие в АИС «Молодежь России»: <https://myrosmol.ru/>.

5.4. Подтверждение участия заявленной команды осуществляет лично капитан (руководитель) команды **с 9:00 – 10:00 часов 28 сентября 2019 года в штабе Игры.**

5.5. Штаб Игры работает 28 сентября 2019 года с 9:00 до 14.00 по адресу: город Екатеринбург, проспект Космонавтов, 26.

5.6. Одновременно Игра может проводиться в муниципальных образованиях Свердловской области.

5.7. Расходы по проезду команд к месту проведения несут направляющие организации и участники Игры.

6. Условия и порядок проведения Игры

6.1. Игра включает в себя прохождение 10 этапов, состоящих из теоретических вопросов и практических заданий.

6.2. Каждая команда-участница Игры получает Маршрутный лист (карту-схему), на котором обозначены контрольные пункты и максимальное количество баллов, которые могут быть получены при прохождении этапов.

6.3. Задача команды – в отведенное на прохождение Игры время, выполнить как можно больше заданий на этапах и набрать максимальное количество баллов.

6.3. Для прохождения Игры командам отводится 3 часа. Старт для участников Игры - общий.

6.4. Условия старта и финиша, порядок прохождения этапов и начисления баллов доводятся непосредственно перед началом Игры.

6.5. Концепция проведения Игры изложена в Приложении № 2.

7. Подведение итогов и награждение победителей

7.1. Итоги Игры подводятся по общей сумме баллов, набранных командами на каждом этапе в отведенное для прохождения время.

7.2. Победителем Игры считается команда, набравшая наибольшее количество баллов за отведенное время в своей возрастной категории.

7.3. Команды, занявшие 1, 2 и 3 места, в каждой возрастной группе, награждаются дипломами.

7.4. Все участники Игры получают «Сертификат участника».

7.5. Наградную и сувенирную атрибутику, призы предоставляет Организатор.

7.6. Информация об итогах проведении Игры, фото и видеоматериалы публикуются на официальном сайте Организатора по адресу: РЦПВ.РФ, а также на страницах в социальных сетях под хештэгами: #ургпу, #историческаяигра, #уральскиесказы, #рцпвбб.

ЗАЯВКА
на участие исторической игре, посвященной 140-летию П.П. Бажова
«Уральские сказы», в рамках регионального этапа Всероссийской акции
«Читай, страна!»
28 сентября 2019 года

Возрастная категория 1. Учащиеся общеобразовательных организаций (8 – 11 классы). 2. Студенты профессиональных образовательных организаций. 3. Студенты образовательных организаций высшего образования.	
Учебное заведение (организация, предприятие)	
Название команды	
Состав команды	
Ф.И.О.	Контакты (телефон, электронная почта)
1. Капитан команды	
2.	
3.	
4.	
5.	
Руководитель команды (для 1 и 2 возрастных групп)	

Заявки направляются по адресу: rcpv.si@yandex.ru.

**Концепция
исторической игры, посвященной 140-летию П.П. Бажова
«Уральские сказы», в рамках регионального этапа Всероссийской акции
«Читай, страна!»**

140 лет назад родился Павел Бажов. Один из создателей Союза советских писателей. Твёрдокаменнейший большевик. Чекист. Депутат Верховного Совета. Друг опального Маршала Жукова. Хитрый, добрый, жёсткий и великодушный – одновременно – человек. Удивительный, странный, волшебный писатель. Небывалая личность.

Биография Бажова полна неожиданных поворотов и нераскрытых до сих пор белых пятен. Биографам и литературоведам ещё многие десятилетия предстоит разгадывать эти загадки. Войдём и мы с вами в этот поток – в биографию Павла Петровича Бажова.

Как сказочный принц спящую красавицу, так Павел Бажов своими сказами «поцеловал» спящую уральскую легенду, чтобы она ожила. До бажовских сказов Урал был для всех далёким промышленным районом, неудобным краем каторги и заводов – не больше. Бажов вызвал к жизни, создал, назвал по именам – гигантский, прекрасный, весёлый и грозный Уральский Миф, Уральский горнозаводский, самоцветный мир. Мифа, мира, подобного ему – нет. В русской культуре это – единственное в своём роде явление, неповторённое, неповторимое.

Горнозаводскому Уралу – 300 лет. Это жизнь 10 поколений. В этих поколениях жили и живут бажовские незабываемые герои - Данила-мастер, дед Слышко, Настасья-вдова, Иванко Крылатко, Кокованя, храбрая Дарёнка-Подарёнка. В этих 10 поколениях – и мы с вами.

Структура и принцип

Игра проходит внутри «Волшебной Горы», в которой 10 «пещер»: Малахитовая, Яшмовая, Родонитовая, Изумрудная, Алмазная, Аметистовая, Золотая, Платиновая, Медная, Железная.

В отдельном помещении находится «Главная пещера», где работает штаб игры.

Каждая команда, в составе из пяти человек, получает план «Волшебной Горы» (маршрутный лист) с обозначением расположения «пещер».

В каждой «пещере» команду встретит «мастер» или «хозяйка». Они зададут 2 «теоретических» вопроса – первый о горнозаводском и самоцветном Урале, второй вопрос – о П.П. Бажове и его героях. Затем команде будет дано «практическое» задание. По результатам команда получит – за первый вопрос - каменную самоцветную бусину, которую нанизывает в «уральское ожерелье», за второй вопрос – повязку Данилы-мастера – для одного из участников. После выполнения «практического» задания в карте Волшебной Горы на своей пещере

«мастер» или «хозяйка» поставит количество заработанных баллов и свою подпись.

Команды, возможно, начнут игру с «разбросом» по времени, поэтому в первой же «пещере», в которую команда войдёт, «мастеру» или «хозяйке» необходимо немедленно проставить время начала игры для этой команды.

К финалу игры команда, прошедшая сквозь все пещеры, будет видна сразу – у каждого её участника (т. е. у каждого «поколения мастеров») на голове будет повязка Данилы-мастера.

В «Главную пещеру» команда входит – с собранным из 10 самоцветных бусин «уральским ожерельем», в повязках Данилы-мастера, с картой Волшебной Горы, на которой «пройдены» все пещеры.

На карте в обязательном порядке проставляется время, когда карта сдана. Это – время окончания игры для этой команды.

При ответе на вопросы или выполнении задания можно пользоваться любыми источниками, включая ИНТЕРНЕТ.

Оценка результатов и определение победителей

Победителем становится команда, которая быстрее других прошедшая все пещеры, и набравшая наибольшее количество баллов.

*Для команд, результат которых одинаков, предусматривается «спор горщиков» - капитаны команд (по очереди, по одному названию) называют известные им уральские самоцветы. Ответивший последним приносит победу своей команде.