



Администрация города Березники Пермского края  
**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ**

**П Р И К А З**

11.01.2018

07

**О проведении квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники**

С целью сплочения и вовлечения в общественную деятельность студентов образовательных учреждений города Березники  
ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить:

1.1. положение о проведении квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники (далее – игра).

1.2. состав организационного комитета мероприятия (далее - оргкомитет):

Бальш С.В., председатель оргкомитета, заведующий отделом по делам молодежи;

Разепина Л.В., заместитель председателя оргкомитета, и.о. директора МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр»;

Иванова Е.И., член оргкомитета, специалист МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр».

2. И.о. директора МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр» Разепиной Л.В.:

2.1. разместить положение о проведении мероприятия на сайте учреждения;

2.2. организовать 25.01.2018 проведение квест-игры «Зачетные забавы» среди студентов г.Березники в помещении роллердрома «Апельсин» (ТРЦ «Миллениум», ул. Пятилетки, д.87а).

2.3. обеспечить 25.01.2018 явку участников мероприятия;

2.4. представить в отдел по делам молодежи:

2.4.1. реестр команд-участниц мероприятия до 24.01.2018;

2.4.2. отчет о проведении игры до 29.01.2018.

3. Разместить результаты игры на сайте учреждения.

4. Ответственность за проведение мероприятия возложить на заведующего отделом по делам молодежи Бальша С.В.

5. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Начальник управления

Т.А.Мухатаева

С.В.Бальш

отп.5 экз:1-в дело, 1-Мухатаевой Т.А., 1-в ОДМ, 1-в МКДЦ, 1-в ОФЭП

## **ПОЛОЖЕНИЯ**

### **о проведении квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники**

Цели и задачи квест-игры: организация досуга молодежи г. Березники, вовлечение студентов в общественную жизнь города, сплочение студентов из разных образовательных учреждений города.

#### **1. Общие положения**

- 1.1. Организаторами квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники (далее – игра) являются отдел по делам молодежи управления образования администрации г. Березники, МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр».
- 1.2. Настоящее положение регулирует основные этапы и условия проведения игры.
- 1.3. Для организации и проведения игры создается оргкомитет, в состав которого входят специалисты отдела по делам молодежи, специалисты МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр».
- 1.4. Конкурс проводится в рамках реализации муниципальной программы «Развитие сферы молодежной политики города Березники» на 2018 год.

#### **2. Условия проведения игры**

- 2.1. К участию в конкурсе приглашаются студенты образовательных учреждений города Березники. Максимальное количество команд – 7, количество участников в команде – до 10 человек.
- 2.2. Игра является командным состязанием, поэтому выполнять задание конкурса должна вся команда, после прохождения этапов игры пройдет смотр танцевальных номеров от групп поддержки. Группа поддержки формируется из состава команды + 3 человека, которые могут не участвовать в игре.
- 2.3. Игра состоится **25 января 2018 г. в 17.00** на базе роллердрома «Апельсин» (ул. Пятилетки, 87 «А», ТЦ «Миллениум», 4 этаж).
- 2.4. Заявки для участия в конкурсе и согласие на обработку персональных данных (Приложение 2, 3, 4) принимаются до 24.01.2018 г. в МАУ «Молодежный культурно-досуговый центр» по адресу: Советский проспект, 18 или по эл/почте: [dvorecmolodeji@yandex.ru](mailto:dvorecmolodeji@yandex.ru) с пометкой «Заявка на квест-игру «Зачетные забеги». После подачи заявки не допускается замена участников игры без согласования с оргкомитетом. Контактное лицо: специалист по работе с молодежью – Иванова Елизавета Ильинична, 29 21 25, 8 982 452 56 46.

### 3. Порядок проведения игры

Игра состоит из двух этапов:

I. Командные состязания (Приложение 1)

II. Смотр танцевальных номеров Групп поддержки.

Форма танцевальных номеров свободная. Номера оцениваются по критериям:

1. Слаженность исполнителей во время танца;
2. Сочетаемость музыки и танцевальных движений;
3. Оригинальность костюмов, наличие командных отличительных знаков или символа команды;
4. Оригинальность танцевального стиля;
5. Оригинальность музыкального сопровождения.

При выполнении всех этапов игры – обязательно наличие второй обуви.

**Бонусный конкурс «Татьянин День».** Команда, в составе которой будет участвовать наибольшее количество девушек с именем «Татьяна», получит возможность заработать 1 дополнительный балл в конкурсе танцевальных номеров Групп поддержки.

### 4. Награждение

4.1. Победителем Игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов за первый этап конкурса. При одинаковой сумме баллов, предпочтение отдается команде, чья группа поддержки получила наибольшее количество баллов.

4.2. Номера от Групп поддержки оцениваются в отдельной номинации, баллы за них не суммируются с баллами первого этапа.

4.3. Все команды получают сертификаты за участие в игре и памятные призы. Победители и призеры игры получают дипломы и подарочные сертификаты.

4.4. Организаторам и партнерам конкурса вручаются благодарственные письма.

### 5. Финансирование

Расходы, связанные с организацией и проведением квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники складываются из средств муниципальной программы «Развитие сферы молодежной политики в городе Березники» на 2018 год.

## **Технический регламент квест-игры «Зачетные забеги» среди студентов г.Березники**

### **1. «Зачетные гонки»**

Для того чтобы сдать зачет студентам приходится тщательно попотеть! Вот и наши зачетные гонки никому не дадутся за красивые глаза. Команда встает в колонну. Первыми стартуют 2 игрока. Задача игроков, прыгая вдвоем на одной скакалке добраться до финиша, где на стене вывешена импровизированная зачетка (ватман с ячейками для букв). Чтобы пройти испытание нужно вписать в ячейки слово «ЗАЧЕТ».

Первые 2 игрока возвращаются, и передают скакалку, как эстафетную палочку следующей паре.

Побеждает команда, которая первая вернулась в полном составе на линию старта. При одинаковом результате побеждает команда, игроки которой наиболее аккуратно заполнили «Зачетку».

### **2. «ГИРОйская эстафета»**

Собраться с утра, ничего не забыть и при этом не опоздать на пары - задача не из легких! Чтобы успеть на занятия и не взять лишнего игрокам нужно добраться на гироскутере до финиша, найти в мешке предмет из списка, выданного организаторами, вернуться к команде, передать гироскутер следующему игроку. У каждого игрока индивидуальный предмет.

Следующий игрок, так же, ищет свой предмет и возвращается для передачи эстафеты. Игра для команды заканчивается, когда последний игрок возвращается на гироскутере к линии старта. Недостаток или избыток выбранных предметов минус 30 секунд от общего времени. Побеждает команда первая завершившая эстафету.

При одинаковом финише нескольких команд победа присуждается той команде, которая собрала все предметы из списка.

### **3. «Голоса препятствий»**

Один игрок надевает ролики, и с завязанными глазами преодолевает полосу препятствий, размеченную конусами. Остальные игроки помогают ему пройти испытание: встают по периметру трассы и с помощью хлопков указывает путь едущему. Один игрок команды имеет право только на один «хлопок помощи». Главное – помнить основное правило – нельзя произносить ни слова. Нарушение правила - снятие всех баллов за задание. Побеждает команда, которая первая приходит к финишу. При одинаковом времени финиша побеждает команда, не задевшая ни одного конуса.

### **4. «Наглость – сестра таланта»**

Известно, что студенту без здоровой наглости выжить тяжело. Это задание на ловкость и хитрость. В задании участвуют все команды одновременно. У каждого игрока команды свой цвет шарика, который игроки привязывают к лодыжке. Когда начинает играть



музыка, команды рассыпаются по роллердрому. Задача игроков лопнуть как можно больше шаров команд соперников, при этом сохранить свои шары надутыми. Когда музыка перестает играть, игроки не имеют права лопать шары соперников. Побеждает команда, у которой к концу игры в целости осталось наибольшее количество шаров.

#### **5. «Живой лабиринт»**

Студенческая жизнь полна трудностей, поэтому студенты, как правило, очень дружные ребята. В этом испытании основная задача команд – поддержать друг друга в прямом смысле этого слова.

Вся команда ложится на живот в ряд друг за другом, между игроками не должно оставаться свободного пространства. Последний игрок команды должен перекатиться по всем игрокам и лечь в начало ряда. Так делает каждый игрок до тех пор, пока первый в ряду не вернется в начальное исходное положение. Чтобы игра для команды завершилась, первый игрок в ряду должен встать и поднять руку вверх. Побеждает команда завершившая испытание за меньшее количество времени.

#### **6. «Списать не выйдет!»**

Студенты – народ сообразительный. Каждый год они придумывают новые способы, для того, чтобы списать на зачете или экзамене. Вот только в нашей игре такое не прокатит! Каждой команде выдается индивидуальный конверт с шифровкой. Решив примерчик, команды выполняют индивидуальное задание, зашифрованное в конверте. Побеждает команда, первая завершившая испытание и предоставившая доказательства его выполнения организатору игры. Для прохождения испытания у команды должен быть с собой минимум 1 устройство для съемки видео (телефон с камерой, фотоаппарат и др.). Использование интернета разрешается.

**ЗАЯВКА**  
**на участие в квест-игре «Зачетные забегги» среди студентов г.Березники**

Название команды \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО	Дата рождения	Образовательное учреждение	Курс	Контактный телефон
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

ФИО педагога \_\_\_\_\_  
Номер телефона педагога \_\_\_\_\_

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

(заполняется участником мероприятия старше 18 лет)

Я, \_\_\_\_\_  
(ФИО)

Паспорт \_\_\_\_\_ выдан \_\_\_\_\_  
(серия, номер) (когда и кем выдан)

Адрес регистрации: \_\_\_\_\_

даю свое согласие на обработку в МАУ «Молодежный культурно – досуговый центр» (пр.Советский, 18) моих персональных данных, относящихся исключительно к перечисленным ниже категориям персональных данных: фамилия, имя, отчество; место учебы/место работы; тип документа, удостоверяющего личность; данные документа, удостоверяющего личность; данные документа, удостоверяющего факт постановки на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории РФ (ИНН); контактный номер телефона; информацию о результатах

\_\_\_\_\_  
(название мероприятия)

Я даю согласие на использование персональных данных исключительно в целях решения задач по организации и проведению

\_\_\_\_\_  
(название мероприятия)

ведения статистики, а также размещение и хранение информации о результатах конкурса на электронных носителях.

Настоящее согласие предоставляется мной на осуществление действий в отношении персональных данных, которые необходимы для достижения указанных выше целей, включая (без ограничения) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передачу третьим лицам (управлению образования администрации города Березники) для осуществления действий по обмену информацией, обезличивание, блокирование персональных данных, а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законодательством РФ.

Я проинформирован, что МАУ «Молодежный культурно – досуговый центр» гарантирует обработку персональных данных, в соответствии с действующим законодательством РФ как неавтоматизированным, так и автоматизированным способами.

Данное согласие действует до достижения целей обработки персональных данных или в течении срока хранения информации.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в своих интересах.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

\_\_\_\_\_  
Подпись / Расшифровка подписи

### СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

(заполняется родителем (законным представителем), участника мероприятия до 18 лет)

Я, \_\_\_\_\_  
(ФИО)

Паспорт \_\_\_\_\_ выдан \_\_\_\_\_  
(серия, номер) (когда и кем выдан)

Даю свое согласие на обработку в МАУ «Молодежный культурно – досуговый центр» (Советский пр-т,18) персональных данных моего ребенка

\_\_\_\_\_ (фамилия, имя, отчество)  
ученика(цы) \_\_\_\_\_ класса школы № \_\_\_\_, свидетельство о рождении \_\_\_\_\_,  
(серия, номер)  
выдано \_\_\_\_\_  
(когда и кем выдано)

относящихся исключительно к перечисленным ниже категориям персональных данных: фамилия, имя, отчество; место учебы» тип документа, удостоверяющего личность; данные документа, удостоверяющего личность; информация о результатах

\_\_\_\_\_ (название мероприятия)  
Я даю согласие на использование персональных данных ребенка исключительно в целях решения задач \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_ организации \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ проведению \_\_\_\_\_,

(название мероприятия)  
ведения статистики, а также размещение и хранение информации о результатах конкурса на электронных носителях.

Настоящее согласие предоставляется мной на осуществление действий в отношении персональных данных моего ребенка, которые необходимы для достижения указанных выше целей, включая ( без ограничения) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передачу третьим лицам (управлению образования администрации города Березники) для осуществления действий по обмену информацией, обезличивание, блокирование персональных данных, а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законодательством РФ.

Я проинформирован, что МАУ «Молодежный культурно – досуговый центр» гарантирует обработку персональных данных моего ребенка, в соответствии с действующим законодательством РФ как неавтоматизированным, так и автоматизированным способами.

Данное согласие действует до достижения целей обработки персональных данных или в течении срока хранения информации.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в своих интересах.

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Подпись / Расшифровка подписи