

## **Положение о проведении Творческой культурно-познавательной игры «Сокровищница Отечества» для воспитанников воскресных школ и православных объединений**

### **1. Общие положения.**

- 1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи Творческой культурно-познавательной игры «Сокровище Отечества» (далее Игра), сроки и порядок её проведения, условия участия, подведение итогов и награждение воспитанников воскресных школ и православных объединений (Участники).
- 1.2. Творческая Культурно-познавательная игра «Сокровище Отечества» проводится Приходом храма пророка Божия Илии на Новгородском подворье, совместно с Благотворительным фондом «Пророка Илии» при поддержке и участии ГБУК г. Москвы «ОКЦ ЦАО» ОСП «Культурный центр "Новослободский"», прихода собора Всемилоственного Спаса б. Скорбященского монастыря.

### **2. Краткое описание Игры**

- 2.1. Творческая культурно-познавательная игра «Сокровище Отечества» – пешая командная игра.
- 2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.
- 2.3. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера – познавательные, творческие, логические, спортивные и т.п. Выполнив их, команда получает элементы игры для финала и продвигается далее, пока не пройдет все этапы, согласно маршрутной карте.
- 2.4. Команда оканчивает свою игру, пройдя весь маршрут, справившаяся со всеми заданиями и выполнившая финальное задание.
- 2.5. У одного доброго князя Святогора были похищены воинами Картауса сокровища - «таланты», которые он собирал долгое время по разным странам. Необычные это были сокровища, каждое открывало в человеке какую-то добродетель. С помощью них он долго, мудро и справедливо управлял своим княжеством. Потеряв сокровища всё у князя стало валиться из рук. Начал народ в княжестве ссориться и ругаться. Надо помочь князю вернуть эти «таланты», чтобы наладилась жизнь в княжестве, и настали мир и любовь.

### **3. Цель и задачи Игры**

- 4.1. Всестороннее развитие детей через интеграцию содержания разных образовательных областей: познавательной, речевой, социально-коммуникативной, физической, художественно-эстетической.
- 4.2. Создание положительного эмоционального настроения детей.
- 4.3. Развитие социально-коммуникативных качеств путём коллективного решения общих задач.
- 4.4. Побуждение детей к познавательно-исследовательской деятельности путём решения проблемных ситуаций.

### **4. Участники Игры**

- 5.1. К участию в Игре приглашаются команды детей в количестве от 5 до 8 человек (возраст от 7 до 16 лет) - воспитанники воскресных школ, приходов, православных объединений.
- 5.2. Команду сопровождает старший (волонтер, педагог) во время Игры, но не принимает участия в испытаниях.
- 5.3. Каждая команда должна иметь название, девиз и отличительные знаки (*шарфы, косынки, футболки, повязки, значки или др.*).

5.4 Для участия в Игре необходимо направить предварительную заявку (*Приложение 1*) по электронному адресу: [sretenie.fest@gmail.com](mailto:sretenie.fest@gmail.com).

## 5. Сроки проведения Игры

6.1 Игра будет проходить **16 мая 2026 года** на территории парка «Новослободский» (ул. *Суцневский Вал, дом 10А, стр.2.*).

6.2. Регистрация участников Игры с 12:00 до 12:30.

6.3. Инструктаж игроков с 12:30 до 13:00 (*команды получают путевой лист*)

6.4. Молитва, начало Игры в 13:00, окончание Игры в 14:30.

## 6. Правила Игры

7.1. Основные понятия, используемые в Игре:

Игра – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник Игры в результате решения задания получил баллы (очки, недостающий элемент игры).

Команда – объединение нескольких участников.

Задание – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень.

Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Игры Организатором.

7.2. Игра включает в себя движение по линейному маршруту на котором расположены игровые точки (далее Станции).

\* Станция «Княжеская площадь»: Это начало Игры и финальная точка, на этой точке проходит инструктаж игроков, подведение итогов и награждение.

\* Станция «Мудреца»: Проходит в формате телевизионной, интеллектуальной игры «Своя игра». *Вопросы в объеме учебного предмета ОПК и Закона Божьего прот. С. Слободского;*

\* Станция «Гусляра»: Различные задания на знание известных музыкальных произведений, инструментов, композиторов. *В объеме школьной программы;*

\* Станция «Живописца»: Различные задания на внимание, знание известных работ изобразительного искусства, художников. *В объеме школьной программы;*

\* Станция «Подземелья»: Дети цепляются друг за друга (или по очереди) двигаются гусеницей, все с закрытыми глазами, один участник с открытыми глазами направляет всю команду по полосе препятствий;

\* Станция «Скомороха»: В формате игры «Крокодил» дети, по очереди, показывают команде семь слов (*или объясняют эти слова не употребляя однокоренных слов*). В этих семи словах имеется одна общая буква, которую и нужно отгадать.

\* Станция «Летописца»: Ребусы; загадки; название произведений, писателей в области известной детской литературы; задания по церковно-славянскому языку (*в объеме учебного предмета ОПК и Закона Божьего прот. С. Слободского*).

\* Станция «Зодчий»: Оригами из треугольных модулей

7.3. На старте все команды одновременно получают символ команды (*ленту определенного цвета*), карту-схему движения по маршруту, по которому они должны будут пройти.

7.4. На каждой Станции находятся организатор и волонтер, которые объясняют задание, следят за исполнением, оценивают и выдают элемент сокровища.

7.5. Нахождение каждой Станции выделяется 7 минут, которые включают в себя объяснение задания, его исполнение всей командой.

7.6. Команде, прослушав информацию на Станции, необходимо выполнить определенные задания за отведенное время. Командой выполняются задания на 8-ми Станциях, после каждой Станции участники получают фрагмент сокровища, которые хранят до конца игры и приносят их к месту финиша на «Княжескую площадь».

7.7. После прохождения всех станций и выполнения, всех заданий, участники возвращаются на «Княжескую площадь». Там все участники под руководством ответственных

(волонтеров), вручают найденные сокровища и складывают их в ларец князя Святогора. После этого князь в благодарность награждает всех участников памятными наградами (подарками, сувенирами) и приглашает на пир (*благотворительный буфет для всех участников*).

7.8. По завершении читается (поется) молитва. Участники свободны и могут дальше принять участие в других активностях в рамках благотворительной ярмарки «Белый цветок».

### 7. Критерии Игры

Штрафные очки

- за подсказки взрослых во время выполнения заданий;
- за нарушение дисциплины на маршруте;

### 9. Финансирование Игры

9.1. Финансирование расходов по подготовке и проведению Игры осуществляется приходом храма пророка Божия Илии на Новгородском подворье совместно с Благотворительным фондом «Пророка Илии» и других источников.

### 10. Подведение итогов и награждение Игры

11.1. Командам-участникам Игры будут вручены дипломы за участие и по возможности сувениры.

*Приложение №1*

## Заявка на Творческую Культурно-познавательную игру «Сокровище Отечества»

Название Команды: \_\_\_\_\_

Название храма: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО участника	Дата рождения
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
	<b>Ф.И.О., должность педагога-куратора,</b>	
	Контактная информация (сотовый телефон, e-mail)	

\_\_\_\_\_   
подпись руководителя

\_\_\_\_\_   
расшифровка подписи

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.