**ПОЛОЖЕНИЕ**

**Межфакультетского квеста «Эпоха Акмуллы»**

1. **Общие положения**

«Эпоха Акмуллы» – это квест-игра по историческим событиям, связанными с жизнь и творчесвом М. Акмуллы, включающая в себя элементы ориентирования в той эпохе и выполнения заданий на эрудицию, смекалку, логику.

Участникам предстоит разгадать ряд загадок, ключ к каждой из которых будет заложен в каком-то пункте.

**II. Организатор квеста:**

* Факультет башкирской филологии

**III. Цели и задачи:**

* создание условий для максимального раскрытия потенциала молодежи;
* развитие коммуникативных и творческих навыков;
* популяризация творчества М. Акмуллы.

**IV. Условия проведения**

1. К участию в командной квест-игре приглашаются студенты .1 курсов БГПУ им. М. Акмуллы.
2. Состав команды – 6 человек, включая капитана.
3. Для участия в квест-игре необходимо до 9 декабря (включительно) отправить заявку в адрес организатора (приложение 1).
4. Для прохождения квест-игры участникам необходимо иметь: фотооборудование (телефон с фотокамерой или фотоаппарат.
5. Форма одежды во время квест-игры – спортивная,  удобная, так же необходимо иметь отличительные элементы одежды каждой команды.
6. Участие в квест-игре подразумевает полное согласие с данным Положением.
7. До начала квест-игры командам необходимо придумать оригинальное название, выполнить красочный плакат соответствующий названию команды, продумать имидж команды (атрибуты).
8. Командам запрещается советоваться между собой во время прохождения заданий. Задание для каждой команды выдается индивидуально.

**V. Порядок проведения**

1. Заявки на участие в квест-игре принимаются в период до 9 декабря  2017 года (образец заявки прилагается, приложение 1).
2. Прием заявок осуществляется на эл. почту kafedra\_bmp@mail.ru с пометкой в теме письма «Эпоха Акмуллы».
3. Контактный телефон:  9371648582 с 10.00 до 17.30 Хурамшина Азалия Рафкатовна, к.ф.н., ст.преподаватель кафедры башкирского языка и методики его преподавания.

**VI. Критерии оценки:**

* время выполнения заданий (по пятибалльной системе);
* правильность выполнения заданий (за каждый правильный ответ 1 балл);
* оригинальность при выполнении заданий (по пятибалльной системе);
* сплоченность команды при выполнении заданий (по пятибалльной системе);
* самой «быстрой» команде, которая пришла первой, начисляются дополнительные  3 балла.

Штрафные баллы назначаются

* за нарушение Условий проведения;

Командам для выполнения заданий запрещается использовать интернет, заранее приготовленные материалы (кроме материалов, полученных от организаторов на старте). В случае если использование интернета или других источников будет зафиксировано судьями, судьи вправе не засчитывать выполнение задания.

В случае, если команда затрудняется с нахождение очередного объекта игры, она имеет право на звонок в штаб игры для получения подсказки. За каждый звонок с команды снимается 1 балл.

**VII. Итоги и награждение участников**

1. По итогам квест-игры будут определены победитель (1 место) и два призера (2 и 3 места).
2. Победители и призеры будут определены по количеству набранных баллов.
3. Командам-участникам квест-игры будут вручены дипломы за участие.

*Приложение 1*

**Заявка команды на участие**

**в квест-игре «Эпоха Акмуллы»**

|  |  |
| --- | --- |
| Команда (название) |   |
| Капитан вашей команды |   |
| Номер мобильного телефона капитана вашей команды |   |
| Ф.И.О. членов команды |   |
| Е-mail вашей команды: |   |