

Умови проведення краєзнавчо-географічного квесту «Одна нога тут, а друга там»

1. Загальні положення

Квест серед учнів ЗЗСО міста проводиться вперше.

Учасники, відповідальні особи (судді), журі зобов'язані дотримуватись усіх правил, перерахованих у цих умовах.

Будь-які спірні питання, які виникли під час проходження квесту, вирішує журі/консультант Вікторини.

Мета:

закріпити знання з географії рідного краю, вміння орієнтуватися на місцевості;

розвивати вміння розумної та виваженої поведінки в критичних ситуаціях, спостережливість, уважність; виховувати почуття відповідальності;

розвивати практичні вміння орієнтуватися на місцевості.

2. Учасники квесту

У квесті беруть участь учні 8-10 класів, які ввійшли до складу команди свого навчального закладу за підсумками I (відбіркового) етапу краєзнавчої вікторини на кубок міського голови м. Бурштина. Склад команди – 5 осіб (1 – капітан, 4 – члени команди). У складі кожної команди є 6 (запасний) гравець, який проходить усі станції (далі – СТ) квесту разом з основними гравцями, бере участь у розв'язанні додаткових завдань квесту. Запасний (шостий) гравець на усіх Ст відіграє роль фотографа і спостерігача. Запасний (шостий) гравець може взяти участь у квесті (як основний гравець) при умові, якщо для цього є необхідність (хвороба основного члена команди (є довідка від лікаря), відсутність основного члена команди через невідкладні справи (н-д, туристична подорож, відпочинок, лікування (документально завірено), основний учасник квесту зазнав травми під час проходження маршруту). Допуск/не допуск (за станом здоров'я) до проходження квесту учасникам дає лікар.

3. Склад журі для оцінювання результатів квесту:

1. Рега А.С. – голова журі

2. Шкарпович М.В. – член журі

3. Матіїв В.В. – член журі

4. Москалюк Н.Б. – член журі

5. Джуган В.І. – член журі (за згодою)

Консультант – Козар М.С. (за згодою)

4. Порядок проходження квесту.

Перед початком квесту командам виставляються і оголошуються бали (5,4,3,2) відповідно до середнього балу за I етап Вікторини (31,5; 29,3; 25,3; 23,3)

Дата проведення квесту – 16 квітня 2019 року.

1. У встановлений час кожна команда презентує себе (назва, емблема, девіз, зовнішній вигляд, командна робота). Представлення команди оцінюється від 1 до 5 балів.

2. Капітани команд методом жеребкування отримують завдання (номер і карту маршруту, за яким повинні пройти всі станції (СТ)). Для кожної команди розробляється індивідуальний маршрутний лист, у якому визначається порядок проходження командою усіх СТ.

3. Маршрут квесту складається з 8 СТ та відрізків між ними. Для чотирьох команд усі 8 СТ однакові, лише розташовуються у різній послідовності. Для проходження квесту команда у повному складі зобов'язана відвідати всі СТ в такому порядку, як вони вказані у маршрутному листі. На кожній СТ фіксується час прибуття команди. На усіх СТ відповідальна особа-квестор фотографує команду у повному складі (6 осіб), ставить свій підпис на маршрутному листі.

4. Команди рухаються за визначеним маршрутом (пропускати СТ, міняти їх місцями не можна). На кожній СТ, виконуючи завдання, команди отримують бали за правильні відповіді.

5. Завдання відомі лише відповідальним особам-квесторам (2-оє незалежних і незацікавлених у жодній команді осіб), які знаходяться на СТ.

6. На виконання завдання на кожній СТ відводиться час – 5 хвилин. Завдання на СТ може бути одне (спільне для усіх членів команди). В такому разі у його виконанні беруть участь основні учасники команди. На окремих СТ передбачені індивідуальні завдання/запитання для кожного члена команди. У такому випадку допомога/підказка від іншого учасника команди не допускається (за порушення даного правила і усіх інших, передбачених в даному положенні, відповідальна особа-квестор не зараховує правильну відповідь). Якщо завдання виконане швидше зазначеного часу, команда може взяти додаткове завдання-запитання (у його розв'язанні беруть участь усі 6 членів команди), таким чином заробити додаткові бали (при правильній відповіді). Якщо команда виконала основне завдання швидше і відмовилась від додаткового завдання, вона направляється до наступної СТ, згідно заданого маршруту. І так до фінішу. На фініші член журі фіксує час прибуття кожної команди. Командам виставляються бали відповідно до їх прибуття: команді, яка прийшла на фініш першою (після проходження усього маршруту) – 5 балів, другою – 4 бали, третьою – 3 бали, четвертою – 2 бали.

Ці бали додаються до усіх балів, зароблених під час проходження усього маршруту квесту.

7. Якщо команда не може/не встигає виконати завдання (відповісти на запитання) за відведених 5 хвилин, вона не отримує балів, але отримує підказку (назву наступної СТ) від квестора.

5. Визначення переможців квесту.

1. Журі підраховує усі бали, які заробила команда під час проходження усього маршруту квесту, а також додаються бали за презентацію і фініш.

2. Бали, набрані у квесті, переводяться у шкалу:

5 балів – команда з найбільшою кількістю балів (1 місце в II етапі Вікторини);

4 бали – 2 місце II етапу Вікторини;

3 бали – 3 місце II етапу Вікторини;

2 бали – 4 місце II етапу Вікторини.

Таким чином визначаються місця, які зайняли команди у II етапі.

4. За сумою усіх балів журі визначає місце кожної команди в турнірній таблиці (після I та II етапів Вікторини).

5. При однаковій кількості балів після I і II етапів журі віддає перевагу команді, яка набрала найбільшу кількість балів за виконання завдань квесту.

6. Рішення журі є остаточним.