

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
городской интеллектуальной квест-игры  
«В поисках сонета»,  
посвящённой 460-летию со дня рождения Уильяма Шекспира

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет цель, задачи, порядок и условия проведения городской интеллектуальной квест-игры «В поисках сонета» (далее – Игра).

1.2. В рамках мероприятия, посвящённого 460-летию со дня рождения писателя-драматурга Уильяма Шекспира, участникам предлагается продемонстрировать знания по биографии и творчеству писателя.

1.3. Организацию и проведение Игры осуществляет муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия №1 города Белогорск».

1.4. Интеллектуальная игра «В поисках сонета» является образовательным и просветительским мероприятием и проводится в соответствии с планом работы ГМО учителей предметов гуманитарного цикла на 2023/2024 учебный год.

**2. Цель и задачи Игры**

2.1. Игра проводится с целью популяризации творчества великого английского поэта и драматурга Уильяма Шекспира, идей театрального искусства.

2.2. Задачи:

- повысить интерес школьников к изучению зарубежной литературы;
- способствовать развитию речевого жанра и эстетических способностей средствами литературы;
- создать условия для командной и личностной самореализации обучающихся.

**3. Участники Игры**

3.1. К участию приглашаются школьные команды обучающихся 8-х классов.

3.2. От каждой школы участвует одна команда в составе 6 человек (5 игроков и капитан). Команда должна иметь название.

**4. Порядок регистрации и проведения Игры**

4.1. Квест-игра проводится 24 апреля 2024г. в 13.30 в МАОУ «Гимназия №1 города Белогорск». Регистрация участников с 13.00 до 13.30 часов.

4.2. Заявки на участие оформляются согласно приложению 1 и принимаются до 20 апреля 2024 г. на электронный адрес [astashova.el.@mail.ru](mailto:astashova.el.@mail.ru)

4.3. Игра проводится в очной форме при личном присутствии участников.

4.4. Тематическая направленность:

- биография драматурга;
- сонеты;
- трагедия «Ромео и Джульетта»;
- трагедия «Гамлет».

4.5. На старте (в актовом зале) командам выдаётся «Маршрутный лист», который и определяет алгоритм движения каждой группы. На игровой точке команду в полном составе встречает координатор игры, выдает задание, на выполнение которого отводится не более 5 минут, затем проставляет в маршрутный лист количество набранных командой баллов.

Таким образом команды проходят все станции. Финиширует Игра в актовом зале.

## **5. Работа экспертной комиссии (жюри)**

5.1. Для подведения итогов Игры, определения победителя, призеров формируется жюри (приложение 2).

5.2. По итогам Игры команда-победитель, команды-призеры награждаются дипломами МКУ КОДМ г. Белогорск I, II, III степени, остальные команды – дипломами «за участие».

**ЗАЯВКА**

на участие в городской интеллектуальной квест-игре «В поисках сонета»,  
 посвящённой 460-летию со дня рождения Уильяма Шекспира

ОО	Название команды	ФИ участников команды (полностью)	ФИО руководителя (полностью)

Экспертная комиссия:

1. Мельник Наталья Васильевна – ведущий специалист организационно-методического отдела МКУ КОДМ г. Белогорск.
2. Каменева Ирина Анатольевна – руководитель ГМО учителей предметов гуманитарного цикла.
3. Чеботина Лидия Федоровна – педагог дополнительного образования МАУ ДО «ЦРО г. Белогорск».