
Министерство сельского хозяйства Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Брянский государственный аграрный университет»

Принято на Ученом совете
ФГБОУ ВО Брянский ГАУ
Протокол от «31.08.2017»
№ 12

УТВЕРЖДАЮ:
Ректор _____ Н.М. Белоус
« _____ » _____



Положение
О проведении Квеста для студентов 1-го курса
«В погоне за студенческим...»

Брянская область
2017

1. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения квеста для студентов 1-го курса «В погоне за студенческим...» (далее Квест) и условия участия в нем.

1.2. Квест для студентов 1-го курса «В погоне за студенческим...» проходит в рамках знакомства студентов-первокурсников с университетом, его окрестностями и его историей.

2. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

2.1. Foot – Квест (англ. *Footquest*, дословный перевод – *Foot*-нога, *Quest*-поиск.) – 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 – творческие, логические, на физическую выносливость и т.п.

2.4. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.

3. ЦЕЛИ КВЕСТА

3.1. Организация досуга и отдыха студентов.

3.2. Создание нового игрового пространства на территории Брянского ГАУ.

3.3. Содействие гармоничному развитию личности, утверждение здорового образа жизни.

3.4. Привлечение к мероприятиям ФГБОУ ВО Брянского ГАУ студентов 1-го курса.

4. ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА

4.1. Объединенный совет обучающихся

4.2. Профсоюзный комитет студентов

5. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

5.1. Участниками квеста могут стать студенческие команды (1-го курса) каждого института/факультета. Для этого необходимо **подать заявку (Приложение №1) на участие до 22 сентября 2017 года** по электронному адресу sovet_bgau@mai.ru.

5.2. От каждого института/факультета к игре допускается от 15 до 40 участников в команде (за каждого участника свыше 15 команда получает дополнительно 0,2 балла).

5.3. Каждая команда должна иметь свое название и капитана.

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

6.1. Регистрация команд состоится 02 октября с 16:00 до 16:30 на площади у главного корпуса. Команда, не успевшая пройти регистрацию – не допускается к игре!

6.2. Инструктаж участников квеста - 16:30-16:40

6.3. Открытие мероприятия и одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание, по мере выполнения которого фиксируется стартовое время каждой команды - 16:40.

6.4. После выполнения стартового задания команда получает ориентир (карта) - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка.

6.5. На игровой точке команду встречает Волонтер и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда получает ориентир на следующую игровую точку.

6.6. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

6.7. Финишное время фиксируется после того, как команда **в полном составе** произнесет кодовую фразу на месте, обозначенном как «Финиш».

6.7. После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду победителей.

6.8. Награждение победителей состоится 04 октября 2017 в 16:30 после совещания организаторов квеста в актовом зале университета.

7. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КВЕСТЕ

7.1. К участию в квесте допускается команда, состоящая минимум из 15 человек.

7.2. Все члены команды должны являться студентами одного института/факультета.

7.3. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами квеста и пройти инструктаж до начала игры.

7.4. Участие в игре подразумевает безоговорочное согласие с правилами квеста.

7.5. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон для экстренной связи с координатором.

7.6. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить координатору.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

8.1. Победителем Квеста становится команда, которая пройдет все станции максимально быстро (фиксируется общее время прохождения маршрута от начала до конца) и наберет наибольшее количество баллов за ответы на станциях и творчество, проявленное при выполнении фотозаданий.

8.2. Команда-победитель получает призы и студенческий билет победителя. Командам - участникам Квеста вручаются памятные призы.

9. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

9.1. Приобретение призов и дипломов производится за счет средств организаторов мероприятия.

Председатель ОСО



Ю.Н. Устинова