УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЕНИСЕЙСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

ПРИКАЗ

«28» сентября 2026 г. г. Лесосибирск № 278

Об утверждении положения и проведении окружной квест-игры среди воспитанников дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа «Народы России»»

Квест-игра проводится в рамках Года единства народов России и реализации проекта «Хоровод единства» и направлена на формирование у детей старшего дошкольного возраста первоначальных представлений о культурном и природном многообразии России, а также о традициях народов, проживающих на территории Российской Федерации. на основании годового плана работы Управления образования Администрации Енисейского муниципального округа, МБУ «ЦППМиСП» города Лесосибирска

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести окружную квест-игру среди воспитанников дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа «Народы России».
2. Утвердить положение (приложение № 1);
3. Назначить Организатором за проведение квест-игры — Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 41 «Лесная сказка» города Лесосибирска, старшего методиста МБУ «ЦППМиСП» города Лесосибирска», Брылякову М.В.
4. Контроль за исполнением приказа возложить на старшего методиста МБУ «ЦППМиСП» города Лесосибирска», Брылякову М.В.

Руководитель управления образования
Администрации Енисейского
муниципального округа Н.Л.Краевская

Исп. старший методист МБУ «ЦППМиСП»
Брылякова М.В.
(тел. 83914554077; 89131907315)

Приложение 1 к приказу
Управление образования
Администрации ЕМО
от «28» сентября 2026 г.
№ 278

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении окружной квест-игры среди воспитанников дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа «Народы России»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения окружной квест-игры среди воспитанников дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа «Народы России» — далее квест-игра.

1.2. Квест-игра проводится в рамках Года единства народов России и реализации проекта «Хоровод единства» и направлена на формирование у детей старшего дошкольного возраста первоначальных представлений о культурном и природном многообразии России, а также о традициях народов, проживающих на территории Российской Федерации.

1.3. Организатор квест-игры — Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 41 «Лесная сказка» города Лесосибирска.

1.4. К участию приглашаются воспитанники дошкольных образовательных организаций, расположенных на территории Енисейского муниципального округа.

1.5. Информация о дате, времени проведения, порядке регистрации и сроках подачи заявок доводится до образовательных организаций информационным письмом Управления образования Администрации Енисейского муниципального округа.

2. Цель и задачи квест-игры

2.1. Цель

Создание условий для формирования у детей дошкольного возраста первоначальных представлений о культурном и природном многообразии России, единстве её народов, а также воспитания уважительного отношения к национальным традициям, культуре и обычаям народов Российской Федерации посредством познавательно-игровой и командной деятельности.

2.2. Задачи

Задачами квест-игры являются:

— приобщение детей к культурному многообразию народов России через знакомство с отдельными традициями, элементами национальных костюмов, народными играми, сказками, музыкой и произведениями народного творчества;
— формирование первоначальных представлений о природном разнообразии регионов России, взаимосвязи природных условий, образа жизни населения, растительного и животного мира;
— создание условий для укрепления единства детей, педагогов и семей через совместную познавательно-игровую деятельность, посвящённую народам России;
— обобщение и распространение эффективного опыта дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа в сфере познавательного, социально-коммуникативного и патриотического воспитания детей дошкольного возраста.

3. Участники квест-игры

3.1. Участниками квест-игры являются воспитанники дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа в возрасте от 5 до 7 лет.

3.2. От одной образовательной организации направляется:

— один воспитанник в возрасте от 5 до 7 лет;

— один сопровождающий — родитель (законный представитель) или педагогический работник образовательной организации.

3.3. Сопровождающий несёт ответственность за жизнь и здоровье ребёнка во время следования к месту проведения мероприятия и обратно, регистрации, проведения квест-игры и иных мероприятий, предусмотренных программой.

3.4. Сопровождающий следует по маршруту вместе с ребёнком в составе сформированной группы, обеспечивает соблюдение им правил безопасного поведения, но не выполняет задания вместо участника и не подсказывает ответы.

3.5. К участию допускаются дети, не имеющие признаков инфекционных заболеваний и медицинских противопоказаний к участию в подвижных и игровых мероприятиях.

3.6. Каждый ребёнок должен иметь бейдж. Наличие бейджа является обязательным условием участия.

3.7. На бейдже указываются:

— имя ребёнка крупным шрифтом;

— сокращённое наименование образовательной организации;

— населённый пункт.

Фамилию ребёнка на лицевой стороне бейджа рекомендуется не указывать.

3.8. Рекомендуемый размер бейджа — не менее 7 × 10 сантиметров. Имя ребёнка должно хорошо читаться ведущими станций и другими участниками.

4. Сроки и место проведения

4.1. Предварительная дата проведения квест-игры — **22 октября 2026 года**.

4.2. Место проведения: МБДОУ «Детский сад № 41 «Лесная сказка» города Лесосибирска.

4.3. Начало проведения мероприятия — **в 9:30.**

4.4. Продолжительность основного этапа квест-игры определяется с учётом возраста детей и составляет ориентировочно 50–60 минут.

4.5. Продолжительность работы на одной станции — не более 8–10 минут. Время перехода между станциями — до 2 минут.

5. Организационный комитет

5.1. Для подготовки и проведения квест-игры создаётся организационный комитет.

5.2. Состав организационного комитета утверждается приказом заведующего МБДОУ «Детский сад № 41 «Лесная сказка» города Лесосибирска.

5.3. Организационный комитет:

— Разрабатывает программу и сценарий квест-игры.

— Определяет содержание заданий на станциях.

— Разрабатывает пять вариантов маршрутных листов.

— Осуществляет приём и регистрацию заявок.

— Организует встречу и регистрацию участников.

— Проводит случайное распределение детей по группам.

— Назначает ведущих и ответственных за проведение станций.

— Обеспечивает подготовку помещений, оборудования и материалов.

— Обеспечивает соблюдение санитарных требований и требований безопасности.

— Подводит итоги мероприятия и организует вручение сертификатов или дипломов участникам.

6. Порядок подачи заявки

6.1. Для участия в квест-игре образовательная организация направляет заявку по установленной форме (приложение 1 к настоящему Положению) до **12 октября 2026 года** включительно на адрес электронной почты координатора мероприятия Захаровой Евгении Викторовны: zakharovaev1980@mail.ru.

6.2. Заявка заверяется подписью руководителя образовательной организации.

6.3. Направляя заявку, образовательная организация подтверждает:

— соответствие возраста ребёнка условиям настоящего Положения;

— наличие согласия родителя или законного представителя на участие ребёнка;

— наличие согласия на обработку персональных данных;

— наличие или отсутствие согласия на фото- и видеосъёмку;

— отсутствие у ребёнка медицинских противопоказаний к участию в мероприятии.

6.4. Ответственность за достоверность сведений, указанных в заявке, возлагается на руководителя направляющей образовательной организации.

6.5. Замена заявленного участника допускается до начала регистрации по предварительному согласованию с координатором мероприятия — Захаровой Евгенией Викторовной. Контактный телефон: 8 (908) 201-69-93, адрес электронной почты: zakharovaev1980@mail.ru.

7. Порядок формирования групп

7.1. Квест-игра проводится в 5-6 смешанных группах.

7.2. Распределение детей по группам осуществляется организаторами случайным образом в день проведения мероприятия.

7.3. Для распределения могут использоваться цветные жетоны, карточки, браслеты или иные средства жеребьёвки.

7.4. Каждой группе присваивается цветовое обозначение:

красная группа;

синяя группа;

зелёная группа;

жёлтая группа;

фиолетовая группа;

оранжевая группа.

7.5. Ребёнок и сопровождающий получают одинаковые цветовые обозначения и проходят весь маршрут в составе одной группы.

7.6. За каждой группой закрепляется юный проводник из числа воспитанников подготовительной к школе группы принимающей образовательной организации.

7.7. Юный проводник:

— знакомит участников с маршрутом группы;

— получает маршрутный лист;

— сопровождает группу по территории образовательной организации;

— помогает соблюдать последовательность прохождения станций;

— после завершения маршрута сопровождает группу к месту общего сбора.

7.8. На каждой станции находится ответственный взрослый из числа работников принимающей образовательной организации. Ответственный за проведение станции знакомит участников с заданием, объясняет правила его выполнения, контролирует время и обеспечивает соблюдение требований безопасности.

8. Порядок проведения квест-игры

8.1. Квест-игра включает следующие этапы:

- ✓ Регистрация участников.
- ✓ Приветствие детей и сопровождающих.
- ✓ Проведение инструктажа по правилам безопасного поведения.
- ✓ Случайное распределение детей на шесть групп.
- ✓ Вручение группам маршрутных листов.
- ✓ Одновременное прохождение семи станций.
- ✓ Сбор семи частей общей карты или изображения.
- ✓ Выполнение общего итогового задания.
- ✓ Подведение итогов и награждение участников.

8.2. Все шесть групп начинают прохождение квеста одновременно, но с разных станций.

8.3. Переход между станциями осуществляется только по сигналу организаторов и в соответствии с маршрутным листом.

8.4. После выполнения задания ведущий станции ставит в маршрутном листе отметку о прохождении и вручает группе одну часть общей карты, пазла, эмблемы или другой итоговой композиции.

8.5. Задания выполняются совместно всеми детьми группы. Каждый ребёнок должен получить возможность принять участие хотя бы в одном практическом действии на каждой станции.

9. Организационное начало и легенда квест-игры

9.1. Организационное начало квест-игры проводится в музыкальном зале. Ведущий приветствует участников, знакомит их с правилами безопасного поведения и кратко объясняет порядок прохождения станций.

9.2. Ведущий сообщает детям, что им предстоит совершить путешествие по России, познакомиться с природой, культурой и традициями народов, проживающих на её территории.

9.3. В основу квест-игры положена следующая игровая легенда: сказочный персонаж спрятал сундук с российскими флажками. Чтобы определить место нахождения сундука, участникам необходимо пройти семь станций, выполнить задания и получить семь частей карты России.

9.4. После прохождения всех станций участники соединяют полученные части, собирают карту России и по обозначенной на ней подсказке определяют место нахождения сундука.

9.5. Квест-игра включает семь тематических станций:

«Россия — общий дом»;

«Природные богатства России»;

«Музыка и танцы народов России»;

«Игры народов России»;

«Интерактивное путешествие по России»;

«Узоры народов России»;

«Сказки и традиции народов России».

10. Содержание станций

Станция 1. «Россия — общий дом»

На станции используется большая настенная карта России. По краям карты размещаются изображения представителей народов России, а также изображения достопримечательностей Красноярского края.

Примерные задания: найти на карте Россию и Красноярский край; разместить изображения достопримечательностей на соответствующем участке карты; рассмотреть представителей разных народов России и определить общие элементы и различия в их

одежде; подобрать изображения традиционного жилища, одежды или занятия коренных малочисленных народов Севера.

Станция 2. «Природные богатства России»

Станция проводится в зимнем саду и посвящается разнообразию растительного и животного мира России.

Примерные задания: определить деревья по листьям, плодам, шишкам, коре или спилам; рассмотреть природные материалы с помощью лупы; сравнить спилы деревьев и определить по годичным кольцам, какое дерево старше; соотнести животных со средой их обитания; определить животное по следу; провести под руководством взрослого простой опыт, показывающий, как шерсть или мех помогают сохранять тепло.

Станция 3. «Музыка и танцы народов России»

Станция проводится в музыкальном зале и знакомит детей с музыкальными традициями народов России.

Примерные задания: узнать по звучанию отдельные народные инструменты; соотнести звук с изображением инструмента; определить характер мелодии; повторить несложный ритмический рисунок; выполнить вместе с музыкальным руководителем доступные элементы народных танцев и общего хоровода.

Станция 4. «Игры народов России»

Станция проводится в физкультурном зале и включает одну или две народные подвижные игры, адаптированные к возрасту детей.

Участникам предлагается познакомиться с правилами игры, повторить движения за ведущим и выполнить общее игровое задание. Игры проводятся без определения победителей и проигравших. Все задания безопасные и способствуют развитию ловкости, внимания и умения действовать сообща.

Станция 5. «Интерактивное путешествие по России»

Станция проводится в экокванториуме с использованием интерактивной доски.

Примерные задания: собрать электронный пазл с изображением карты России; выбрать на экране государственные символы России; распределить изображения животных и растений по природным территориям; соотнести достопримечательность с местом её расположения; пройти интерактивный маршрут, последовательно выполняя задания и открывая части итогового изображения.

Станция 6. «Узоры народов России»

Станция знакомит детей с элементами традиционной одежды и особенностями национальных орнаментов.

Примерные задания: рассмотреть изображения национальных костюмов; найти головной убор или украшение, подходящие к костюму; продолжить заданную последовательность элементов орнамента; найти одинаковые узоры; украсить бумажный силуэт элемента одежды готовыми деталями; совместно составить общий орнамент группы.

Станция 7. «Сказки и традиции народов России».

Станция посвящается знакомству детей со сказками, обычаями и традициями народов России.

Примерные задания: узнать сказку или сказочного героя по иллюстрации, предмету либо краткому описанию; подобрать герою потерянный предмет; расположить события сказки в правильной последовательности; соотнести изображения народных праздников, традиций и предметов быта с их описанием; принять участие в интерактивной игре «Сказочный сундучок», выбирая предметы, которые могут принадлежать героям разных народных сказок; собрать общую композицию «Хоровод дружбы» из изображений детей в национальных костюмах.

11. Итог квест-игры

11. Завершение квест-игры

11.1. После прохождения семи станций все группы собираются в музыкальном зале.

11.2. Участники соединяют семь полученных частей и составляют общую карту России, содержащую подсказку о месте нахождения сундука с российскими флажками.

11.3. Квест-игра завершается выполнением общего итогового задания и проведением флешмоба «Хоровод единства».

11.4. Общий результат достигается благодаря совместному участию всех шести групп. Победители и проигравшие не определяются.

12. Подведение итогов и награждение

12.1. Квест-игра проводится без конкурсного оценивания и распределения призовых мест.

12.2. Каждый ребёнок получает диплом участника окружной квест-игры «Народы России» и сувенирную продукцию.

13. Требования безопасности

13.1. Перед началом квест-игры участники и сопровождающие проходят инструктаж по правилам безопасного поведения.

13.2. Сопровождающий несёт ответственность за жизнь и здоровье ребёнка, постоянно находится рядом с ним и обеспечивает соблюдение требований безопасности в течение всего мероприятия.

13.3. Участники приступают к выполнению заданий только после объяснения ведущего станции и соблюдают установленные правила.

13.4. При ухудшении самочувствия ребёнка его участие в квест-игре прекращается. Сопровождающий незамедлительно сообщает об этом организаторам.

14. Фото- и видеосъёмка

14.1. В ходе мероприятия будет проводиться фото- и видеосъёмка, в том числе представителями телевидения.

14.2. Съёмка и последующее размещение материалов с изображением ребёнка осуществляются при наличии письменного согласия родителя (законного представителя).

14.3. При отсутствии согласия ребёнок допускается к участию в квест-игре, но исключается из фото- и видеосъёмки. Сведения об отсутствии согласия указываются в заявке.

15. Финансирование

15.1. Расходы, связанные с подготовкой помещений, изготовлением маршрутных листов, дидактических материалов, дипломов и оформлением станций, осуществляются организатором в пределах имеющихся средств и за счёт иных источников, не запрещённых законодательством.

15.2. Расходы, связанные с проездом участников и сопровождающих к месту проведения мероприятия и обратно, несёт направляющая сторона.

15.3. Для приобретения сувенирной продукции предусматривается организационный взнос в размере 300 (трёхсот) рублей с каждого участника.

16. Заключительные положения

16.1. Все вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются организационным комитетом.

16.2. Организаторы вправе вносить изменения в программу мероприятия, не изменяющие его цели, основные условия участия и требования безопасности.

16.3. Подача заявки означает ознакомление направляющей образовательной организации, сопровождающего и родителя или законного представителя с настоящим Положением и согласие с установленными условиями.

Приложение 2

Заявка на участие

В организационный комитет окружной квест-игры среди воспитанников дошкольных образовательных организаций Енисейского муниципального округа «Народы России»

Сведения	Информация
Краткое наименование образовательной организации	
Населённый пункт	
Фамилия, имя ребёнка	
Дата рождения ребёнка	
Группа	
Фамилия, имя, отчество сопровождающего	
Должность сопровождающего, в случае если это педагогический работник	
Контактный телефон сопровождающего	
Особенности здоровья, аллергические реакции, ограничения физической нагрузки	
Согласие на фото- и видеосъёмку	Да / Нет

Руководитель образовательной организации:

_____ /_____/

М. П.

Дата: «____» _____ 2026 г.