


АССОЦИАЦИЯ «СОВЕТ ДИРЕКТОРОВ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ  
ОМСКОЙ ОБЛАСТИ»  
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
«ОМСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ОБЛАСТНАЯ  
НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА ИМЕНИ А.С.ПУШКИНА»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель методического  
объединения «Преподавателей  
иностранных языков»

  
«19» июля 2025г. М.Л. Кирьянова

УТВЕРЖДАЮ

Председатель Ассоциации  
«Совет директоров  
профессиональных  
образовательных  
организаций Омской области»

  
С.В. Коровин  
«19» июля 2025г.

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЕ  
«ЭТОТ ЗАГАДОЧНЫЙ И МНОГОЛИКИЙ ГОФМАН»  
к 250 – летию немецкого писателя

Разработчик: Кирьянова Марина Леонидовна,  
преподаватель Омского авиационного колледжа имени Н. Е. Жуковского

Положение рассмотрено и одобрено на заседании  
методического объединения  
«Преподавателей иностранных языков»  
Протокол № 11 от «14» мая 2025 года

Руководитель  
МО «Преподавателей иностранных языков»  
М. Л. Кирьянова

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**об интеллектуальной игре**  
**«Этот загадочный и многоликий Гофман»**

**1. Цель интеллектуальной игры:**

- совершенствование форм и методов внеаудиторной работы по изучению немецкого языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие, развитие интереса к изучению немецкого языка.

**Задачи:**

- коммуникативная – овладение языком как средством общения, умение пользоваться им в устной и письменной формах, умение работать в команде, предлагать свои идеи для решения поставленной задачи.
- образовательная – расширение кругозора студентов, обогащение содержания знаний о классиках зарубежной литературы и их творчестве; расширение словарного запаса.
- воспитательная – воспитание уважения к культуре стран изучаемого; воспитание интереса к немецкому языку.
- развивающая – активизация речемыслительной деятельности и творческих способностей студентов, развитие внимания, логического мышления.

**2. Участники игры.**

- принять участие могут все желающие СПУЗ Омской области, где преподается немецкий язык;
- учебное заведение выставляет для участия в игре две команды (три участника в каждой)

**3. Организация и проведение игры.**

- игра будет проходить на базе ОГОНБ имени А. С. Пушкина (ул. Красный путь, д. 11)
  - дата проведения: 28 января 2026 г. в 14.00
  - регистрация команды начинается с 13.30
  - оргвзнос за участие команды 150 рублей (вносится при регистрации)
- Для регистрации принести с собой паспорт, студенческий билет, читательский билет библиотеки (если есть)
- каждая команда получает маршрутный лист и выполняет задания на станциях в соответствии с указанным маршрутом.

**4. Награждение победителей.**

Конкурсная комиссия, состоящая из жюри и представителя учредителя, принимает квалифицированное решение о результатах игры и награждении победителей.

Победителям устанавливают следующие поощрения:

- каждой команде выдается Сертификат участия;
- команды, занявшие 1,2,3 места, получают Диплом;
- руководителям команд, занявшим 1,2,3 места, выдается Благодарственное письмо;

**Содержание заданий**

Выполнение заданий на станциях

**Станция 1. «Биография»** - тестовое задание о жизни и творчестве Э. Т. А. Гофмана  
Максимальное количество баллов 10.

**Станция 2. «Произведения Э. Т. А. Гофмана»** - собрать правильно карточки домино (немецкое и русское название)

Максимальное количество баллов 10.

**Станция 3. «За семью печатями»** - расшифровать имена героев «Золотого горшка»

Максимальное количество баллов 6 .

**Станция 4. «Кладезь кошачьей мудрости»** - расшифровать высказывания кота Мурра.

Использован шифр Цезаря.

Максимальное количество баллов 6.

**Станция 5. «Ребусы»** - отгадать произведения Э. Т. А. Гофмана

Максимальное количество баллов 6.

**Станция 6. «Пазлы»** - собрать два пазла по произведениям Э. Т. А. Гофмана

Учитывается время. Максимальное количество баллов – 6.

**Станция 7. «Сказки»** - прочесть отрывок и назвать произведение

Максимальное количество баллов за задание 6.

**Станция 8. «Книги Э. Т. А. Гофмана»** - назвать название книги по иллюстрациям

Максимальное количество баллов 10.

**Станция 9. «Крошка Цахес по прозвию Циннобер»** - прочесть отрывок из произведения и поставить глаголы в простое прошедшее время

Максимальное количество баллов 10.

6. Критерии оценки заданий и подведение итогов:

Баллы, набранные участниками на всех этапах игры, суммируются и подводятся итоги. По итогам квеста определяется победитель. Максимальное количество баллов по всем этапам игры –70.

Заявка на участие подаётся до 25 января на E-mail библиотеки [mzlibrary@mail.ru](mailto:mzlibrary@mail.ru) (см.

Приложение 1)

Приложение 1

ЗАЯВКА  
на участие команды в интеллектуальной игре  
«Этот загадочный и многоликий Гофман»

(Наименование образовательной организации) просит включить команду в составе:

1. Ф.И.О.

2. Ф.И.О.

3. Ф.И.О.

Руководитель: Ф.И.О.

ФИО, должность подающего заявку (полностью):

\_\_\_\_\_

Контактный телефон: \_\_\_\_\_