

Фестиваль «Мудра Сова: мандруй, досліджуй, твори»

Головний меседж: «Скануй історію, драйвуй у мандрах, твори майбутнє!»

Головний символ («Мудра сова») прямо відсилає до назви локації (Совин Яр) та краєзнавчої мудрості, а три дієслова у підзаголовку чітко закривають усі три напрями:

скануй історію – краєзнавство;

драйвуй у мандрах – туризм;

твори майбутнє – мистецтво.

Мета заходу: популяризація історико-культурної спадщини шевченківського краю, розвиток активного туризму серед молоді та стимулювання дитячої творчості через призму українських традицій.

Програма фестивалю побудована у сучасному інтерактивному форматі та об'єднує три ключові блоки:

краєзнавство: історичний digital-квест за QR-кодами на території комплексу (козацька церква, автентичні вітряки, Катеринин парк);

туризм: проходження туристичної смуги перешкод біля річки Неморозь;

мистецтво: вокал, хореографія, інструментальний жанр, фольклор, театральна майстерність, а також конкурс мобільних медіапроектів (створення TikTok/Reels-екскурсій, тревел-блогів).

Фестиваль відбудеться 20 червня 2026 року на базі архітектурно-ландшафтного етнографічного комплексу «Совин Яр» (с. Водяники, Звенигородський район, Черкаська область), початок об 11.00.

До участі запрошуються команди у складі (8-10 учасників віком 11 – 17 років та 1-2 керівники).

Для проходження квестів кожна команда повинна мати щонайменше 2 смартфони з доступом до мобільного інтернету та встановленим зчитувачем QR-кодів.

Розподіл напрямів за локаціями «Совиноного Яру»

1. Краєзнавчий напрям: «Стежками шевченківського краю»

- **Історичний квест:** Організація гри-пошуку за QR-кодами об'єктів комплексу. Команди сканують QR-коди на вітряках, козацькій церкві та інших об'єктах, розгадують історичні загадки на швидкість. Старт біля будинку адміністрації комплексу.

2. Туристичний напрям: «Орієнтування та спортивні забави»

- **Спортивне орієнтування:** Карта етнокомплексу «Совин Яр» стає основою для спортивної карти. Команди шукають контрольні пункти в межах безпечної та загороженої території парку.
- **Туристичні переправи та водні активності:** Смуга перешкод на березі річки Неморозь, змагання на човнах та каяках під наглядом інструкторів.

3. Мистецький напрям: «Творча майстерня під відкритим небом»

- **Співоче поле / Головна сцена:** Виступи вокальних, інструментальних, фольклорних та театральних колективів просто неба з видом на мальовничі пагорби.
- **Мистецький Digital-Art & Етно:** Знімання та монтування динамічного краєзнавчого ролика про «Совин Яр».

Система нарахування балів: «Паспорт Мудрої Сови»

Кожна команда на старті отримує фізичний або електронний «Паспорт Мудрої Сови», де судді на локаціях виставляють бали (від 1 до 15 за кожен критерій).

1. Блок «ДОСЛІДЖУЙ» (краєзнавство). Максимум 30 балів

- **Історична точність (1-10 балів):** Наскільки правильно команда відповіла на запитання цифрового квесту про козацьку церкву, вітряки та історичні пам'ятки Совиного Яру.
- **Логіка та командна швидкість (1-10 балів):** Швидкість орієнтування в історичному матеріалі та вміння працювати разом під час пошуку відповідей на складні питання.

2. Блок «МАНДРУЙ» (туризм). Максимум 30 балів

- **Техніка виконання (1-15 балів):** Правильність і швидкість подолання туристичної смуги перешкод (вузли, переправи) біля річки Неморозь та дотримання правил безпеки.
- **Спортивна дисципліна (1-15 балів):** Швидкість подолання дистанції на човнах чи каяках, взаємовиручка в команді, підтримка капітана та відсутність штрафів від інструкторів.

3. Блок «ТВОРИ» (мистецтво). Максимум 30 балів

- **Оригінальність та креативність (1-10 балів):** Новизна ідеї у створеному медіапродукті (TikTok/Reels, фоторепортаж).
- **Художня майстерність (1-10 балів):** Естетика виконання, гармонійність кольорів, та артистизм під час виступу на сцені.
- **Втілення етноспадщини (1-10 балів):** Наскільки вдало в сучасній творчій роботі відображено автентичні мотиви та атмосферу Шевченкового краю.

Номінації та нагороди

Усі учасники отримують «Паспорт Мудрої Сови», пам'ятний мерч та сертифікати, а переможці в номінаціях — кубки та цінні призи.

- **Гран-прі «Мудра Сова»** – команда, яка набрала найбільшу сумарну кількість балів в усіх трьох блоках.

- **Номінація «Головні мандрівники»** – за найкращий результат на туристичній смузі та спортивних змаганнях.
- **Номінація «Ерудити Спадщини»** – за максимальні бали у краєзнавчому квесті.
- **Номінація «Натхненні митці»** – за найкреативніший арт- чи медіапроект.

Фінансові умови: Трансфер учасників до місця проведення здійснюється за рахунок сторони, що відряджає. Організатори забезпечують учасників гарячим етно-ланчем (козацький куліш, узвар) та питною водою протягом дня.

Безпека: На локації постійно чергуватиме медичний працівник. Змагання організовують інструктори.

Оргкомітет