

ПОЛОЖЕНИЕ

Об организации и проведении V игры - квеста «Уральский дозор» по
избирательному праву среди учащейся молодежи образовательных учреждений
городского округа Богданович

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок и сроки проведения V игры - квеста «Уральский дозор» по избирательному праву среди учащейся молодежи образовательных учреждений городского округа Богданович (далее - квест), критерии отбора победителей.

2. Цели и задачи

2.1. Цель квеста – формирование и повышение правовой и политической культуры выборов среди учащейся молодежи, поддержки активной гражданской позиции молодежи;

2.2. Задачи:

2.2.1. Формирование позитивного отношения избирателей к участию в выборах;

2.2.2. Развитие гражданского самосознания молодежи;

2.2.3. Развитие слаженной работы команды, способной на быструю мобилизацию и эффективное решение задач через раскрытие потенциала каждого участника;

2.2.4. Развитие логического мышления участников игры.

3. Организационный комитет

3.1. Оргкомитет по проведению квеста включает в себя специалистов отдела молодежной политики МБУ РМ «ЦМПИИ» городского округа Богданович», Богдановичской районной территориальной избирательной комиссии, Богдановичской районной молодежной избирательной комиссии;

3.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

3.2.1. Разрабатывает положение о квесте;

3.2.2. Рассылает положение в образовательные учреждения города Богданович;

3.2.3. Разрабатывает сценарий квеста и регистрирует участников;

3.2.4. Определяет состав участников квеста;

3.2.5. Осуществляет общую координацию подготовки и проведения квеста;

3.3. Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в положения об игре. В случае изменения срока проведения конкурса оргкомитет оповещает команды-участницы не менее чем за три дня.

4. Требования к командам-участникам

4.1. В квесте могут принимать участие:

- команды в количестве до 5 человек (возраст участников от 14 до 17 лет);

- от каждой команды в заявке указывается один номер телефона, содержащего мобильное приложение Whats App и постоянное подключение к интернету, через которое будет проходить получение и передача данных на момент игры;

- форма одежды участников квеста спортивная (теплая удобная одежда и обувь);

- в квесте могут принять участие не более 10 команд, подавших заявки в указанные сроки;

4.2. Сроки и место проведения:

Квест проводится 13 мая 2016 года, начало игры в 15:00 у здания ДиКЦ (ул. Советская д. 1).

5. Порядок подачи заявок на участие

5.1. Заявки на участие в квесте принимаются в электронном виде на почтовый ящик selyaevat@mail.ru или в группе <http://vk.com/uraldozorbgdn> в срок до 6 мая 2016 года включительно, а также в Отдел молодежной политики МБУ РМ «ЦМПии» ГО Богданович» по адресу: г. Богданович, ул. Гагарина, д. № 32, 3 этаж (см. Приложение № 1).

5.2. Контактные телефоны:

- 22-9-22 (отдел молодежной политики),
- 8-904-177-89-09 (Татьяна Селяева - организатор квеста, этот номер будет использоваться в игре).

7. Порядок проведения

7.1. Квест представляет собой цепь заданий, решая которые участники посещают определенные, связанные с тематикой игры, места городского округа Богданович;

7.2. Формат прохождения квеста пеший;

7.3. Все задания делятся на несколько типов:

- вопросы на знание основ избирательного законодательства, основных этапов избирательных кампаний;
- вопросы на знание исторических фактов, связанных с Богдановичем;
- топографические задания (ориентирование на местности);
- составные загадки (каждая новая часть загадки решается по прибытии на новое место);

- задания, предоставляемые «агентом» на этапе и др.;

7.4. Правила квеста:

Команда - участник на старте получает задание, разгадывает загадку и прибывает на место, указанное в ответе загадки. На месте находит код и отправляет его организаторам на заранее указанный номер через Whats App и фотографию всей команды с разгаданного места. Отослав правильный код, команда получает знак «+» и новое задание. В случае отправки неверного кода, получает сообщение «Неверно».

Помимо кодов на угаданном месте может быть агент - человек, который за выполнение определенных поручений/загадок дает команде код для отсылки оргкомитету и следующее задание в конверте.

Выигрывает команда, которая быстро и правильно угадала все загадки и собрала все коды. Общее время прохождения квеста - 2 часа. Те команды, которые не справились с заданиями на протяжении двух часов, оповещаются путем sms-сообщения: «конец игры», с указанием места финиша.

Загадки могут представлять собой текст, набор шифра из цифр или букв, картинку, фотографию при разгадывании которых команды-участники должны определить название улицы, номер дома, общеизвестное, «забытое» или же памятное место в городе;

7.5. Достижение командой каждого из пунктов игры сопровождается отчетом - найденным кодом, отправленным в виде сообщения на указанный номер Whats App;

7.6. При отгадывании задания, за каждую подсказку от организаторов команде начисляется штрафное время – 3 минуты.

8. Подведение итогов, награждение

8.1. Победителем будет считаться команда, выполнившая общее количество заданий за минимальное время с учетом штрафного времени;

8.2. Команда, занявшая первое место, награждается дипломом победителя и кубком. Команды, занявшие вторые и третьи места, награждаются дипломами. Все команды по окончании игры получают сертификаты участника, памятные подарки.