

Администрация
муниципального образования

 «Светогорское городское поселение»
Выборгского района Ленинградской области

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 15.10.2021 | **№** |  443 |
|  |
| **О проведении Муниципального молодёжного марафона** **«МММ-2021. Офлайн»** |

В целях развития самоорганизации и самоуправления молодёжи, стимулирования деятельности молодёжных объединений, в соответствии с планом мероприятий на 2021 год
в рамках реализации муниципальной программы «Молодежь МО «Светогорское городское поселение», администрация МО «Светогорское городское поселение»,

П О С Т А Н О В Л Я Е Т:

1. Организовать и провести 19-20 ноября 2021 г. Муниципальный молодёжный марафон «МММ-2021. Офлайн» (далее Марафон).

2. Утвердить Положение о проведении Марафона (Приложение).

3. Ответственным за организацию и проведение Марафона от администрации назначить специалиста 1 категории сектора по культуре, делам молодёжи и спорту
Е.М. Лановую.

4. Директору МБУ «Культурно-спортивного комплекса г. Светогорска» К.О. Киселевой оказать содействие в организации и проведении Марафона.

5. Рекомендовать директору муниципального предприятия
МО «Светогорское городское поселение» «Пресс-центр Вуокса» С.И. Николаевой проинформировать население о проведении Марафона, обеспечить работу корреспондентов
в дни проведения Марафона для дальнейшего освещения в СМИ.

7. Рекомендовать руководителям предприятий, учреждений и организаций МО «Светогорское городское поселение» (вне зависимости от форм собственности) делегировать участников Марафона.

8. Контроль за исполнением настоящего постановления оставляю за собой.

Глава администрации Е.Е. Цой

Исполнитель: Е.М. Лановая

Согласовано: Л.В. Сергеева

Разослано: дело, сайт, СКДМиС, МБУ «КСК г. Светогорска», ПЦ «Вуокса»

Приложение
к постановлению администрации
МО «Светогорское городское поселение»

от «15» октября 2021 №443

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении муниципального молодёжного марафона**

**«МММ-2021. Офлайн»**

**Цель:**

Развитие самоорганизации и самоуправления молодёжи.

**Задачи:**

1. Выявление самого универсального молодёжного объединения на территории МО «Светогорское городское поселение».
2. Развитие физической активности, воспитание моды на здоровый образ жизни.
3. Развитие интеллектуального и социально-деятельностного потенциала молодого поколения, совершенствование ценностно-смысловых ориентиров и жизненных установок.

Мероприятие проходит по принципу: «Молодые - молодым».

**Участники:**

Команды, делегированные предприятиями, организациями, учреждениями, объединениями. Замены состава команды в ходе проведения Марафона не допускаются!

**Дата и место проведения:**

19-20 ноября 2021 года.

Россия, Ленинградская область, Выборгский район, г. Светогорск.

Открытие 19.11.2021 г. в Дом спорта МБУ «КСК г. Светогорска» в 16.30
(г. Светогорск, ул. Гарькавого, д. 12А).

**Схема управления мероприятием:**

Инициаторы Марафона – молодёжный актив МО «Светогорское городское поселение»;

Ответственные за исполнение программы Марафона и общую координацию мероприятия – организационно-творческая группа (Приложение 1);

Марафон проходит при поддержке администрации
МО «Светогорское городское поселение» и МБУ «Культурно-спортивный комплекс
г. Светогорска».

**Программа;**

Марафон проводится по 6 видам и направлениям (Приложение 2):

* Нетрадиционная визитная карточка (Приложение 3);
* Креативно-спортивные соревнования;
* Фотоквест (Приложение 4);
* Задание на креативное мышление (пояснения день в день);
* Настольные игры (Приложение 5);
* Дебаты (Приложение 6).
* Бонусные задания (Приложение 7).

Команда победитель определяется по сумме набранных баллов в каждом виде соревнования.

**Начисление баллов:**

В каждом виде команда набирает определённое число баллов, в зависимости от занимаемого места. По итогам всех видов лидирующая команда побеждает в Марафоне. Если команды по итогам всех соревнований набирают одинаковое количество баллов, жюри учитывает дополнительные баллы. Если дополнительные баллы не решают исход марафона, победа присуждается той команде, у которой по результатам всех конкурсов было больше первых мест в любых из 6 соревнований.

**Награждение:**

Команда - победитель и призёры в каждом конкурсе награждаются грамотами.

**Финансирование:**

Затраты, связанные с организацией и проведением «МММ-2021. Офлайн» берёт на себя организующая сторона.

Затраты, связанные с участием в конкурсных мероприятиях (питание, доставка, канцелярия, атрибутика и пр.) берёт на себя **направляющая сторона**.

Порядок выступления команд определяется жеребьевкой.

Заявки на участие подаются по электронной почте: katerina.lanovaja@yandex.ru или в администрацию МО «Светогорское городское поселение» (каб.№9), Лановая Е.М. или на бумажном носителе ***до 12 ноября*** ***до 12.00*** согласно Приложению 9.

***При проведении Марафона, в целях предупреждения распространения коронавирусной инфекции, для организаторов, участников и зрителей обязательно соблюдение социальной дистанции и масочного режима. Дополнительно будет организована термометрия (с использованием бесконтактного термометра) участников, организаторов и зрителей, а также обеспечены условия для гигиенической обработки рук с применением кожных антисептиков.***

***Организаторы, участники и зрители с температурой выше 37 градусов к участию в Марафоне не допускаются.***

***P.S. Всем участникам спортивных соревнований необходимо иметь:***

* ***Спортивную одежду.***
* ***Сменную обувь.***

**Контактные телефоны/факс:**

+7 905 286 47 04 – Лановая Екатерина

***Данное Положение является приглашением для участия в Марафоне.***

***\*в положение могут быть внесены изменения и дополнения***

Приложение 1

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ТВОРЧЕСКАЯ ГРУППА**

**«МММ-2021. Офлайн»**

Председатель организационно-творческой группы:

Сергеева Л.В. – начальник сектора по культуре, делам молодёжи и спорту.

Заместитель председателя организационно-творческой группы:

Лановая Е.М. – специалист 1 категории сектора по культуре, делам молодёжи и
спорту, руководитель муниципального штаба ВОД "Волонтёры Победы»
МО «Светогорское городское поселение».

Члены организационно-творческой группы:

1. Киселева К.О. –директор МБУ «КСК г. Светогорска», депутат Совета депутатов
МО «Светогорское городское поселение» (по согласованию).
2. Дибривный А.Г. – старший тренер Дома спорта г. Светогорск (по согласованию).
3. Филатов Е. В. - ответственный за направление «Поиск и развитие талантливой молодёжи» в Совете молодежи при главе администрации
МО «Светогорское городское поселение» (по согласованию).
4. Трот М.Н. – ответственный за медиа-сопровождение мероприятий Совета молодёжи при главе администрации МО «Светогорское городское поселение» (по согласованию).
5. Рамзаев Д.Н. – ответственный за работу креативной команды по организации и проведению мероприятий молодёжного актива МО «Светогорское городское поселение».

Приложение 2

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**ПРОГРАММА**

**19 ноября 2021г.**

***г.*** ***Светогорск, ул. Гарькавого, д.12А, Дом спорта***

16:00 - Сбор команд, регистрация.

16:20 – Совещание капитанов.

16:30 - Церемония открытия.

17:00 - Нетрадиционная визитная карточка.

17:30 - Креативно-спортивные соревнования.

19:00 – Подведение итогов дополнительного задания «Крышечки доброты».

**20 ноября 2021 г.**

***г. Светогорск, ул. Победы, д. 37, Дом культуры***

11:30 – Сбор команд.

12:00 – Настольные игры.

14:00 – Конкурс на креативное мышление.

14:30 – Перерыв.

15:00 – Дебаты.

17:00 – Подведение итогов конкурса «Фотоквест». Подведение итогов дополнительного задания «Мемасики».

17:30 – Игра от организаторов.

18:00 – Подведение итогов, церемония награждения.

Приложение 3

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**Нетрадиционная визитная карточка**

**Участники:**

Вся команда.

**Описание:**

Задание – участникам необходимо подготовить визитку в виде трейлера к фильму/сериалу. Визитка должна рассказать о команде.

**Регламент:** продолжительность видео не более 3-х минут.

К съемке в видео могут привлекаться дополнительные люди.

Видео не должно содержать более 35 % не оригинальных кадров в общем хронометраже (шаблоны, нарезки из фильмов, сериалов, ютуб-контента и т.д.).

**Критерии оценки:**

- раскрытие темы,

- внешний вид,

- идея,

- стилистика,

- креативность,

- артистизм,

- юмор,

-соответствие требованиям и правилам.

Приложение 4

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**Конкурс «Фотоквест»**

**Цель фотоквеста** – развитие навыков решения нестандартных задач в экстремальных условиях, готовность к достижению поставленной цели при любых обстоятельствах. Пропаганда здорового и активного образа жизни.

*Суть фотоквеста заключается в создании искусственной, постановочной сцены (ситуации, момента), которую необходимо зафиксировать фотографией (сфотографировать). Как правило, сцена имитирует какой-нибудь острый, нестандартный, или очень смешной момент.*

**Правила участия в фотоквесте:**

***Фотоквест организуется на следующих принципах:***

1. Принцип **честной игры,** соблюдаемый всеми участниками игры и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам, а также строго придерживаются настоящих Правил.
2. Принцип **самостоятельного выполнения** уровней каждой командой. Организаторы игры строго следят за соблюдением данного принципа.
3. Принцип **равных условий** выполнения заданий для каждой из команд.

***Задания «Фотоквеста» и подробные инструкции будут выданы на совещании капитанов 19.11.2021 в 16:20 г. Готовые задания командам необходимо отправить организаторам через сообщения группы Совета молодёжи*** [***https://vk.com/svsovet***](https://vk.com/svsovet) ***до 20.11.2021 г. до 16.00.***

Игра считается пройдена командой после того, как все необходимые фотографии (снимки) сцен сделаны, команда уложилась в контрольное время **16.00 20.11.2021 г.**
После этого судьи  приступают  к оценке сделанных снимков.

Начисляется штрафное время за недобросовестное, не качественное, не соответствующее условиям сценария выполнение заданий.

Задание команды получат на регистрации в первый день марафона.

**Критерии оценки для жюри:**

* время выполнения всех заданий,
* креативность,
* соответствие заданной теме,
* участие всей команды,

Приложение 5

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**Конкурс «Настольные игры»**

**Игра «Монополия»**

Монополия — игра с почти вековой историей. Она по праву считается самой популярной в мире. Игру выбирают в качестве досуга полмиллиарда человек. Экономический уклон отлично развивает навыки управления финансами, а возможность играть большой компанией помогает весело и с пользой провести время.

Краткие характеристики игры:

* оптимальное количество игроков — 2–6;
* средняя продолжительность — 1,5–2 часа;
* допустимый возраст — от 8 лет;
* цель — стать монополистом, сделав банкротами остальных участников.

**Критерии оценки для жюри:**

* игровое поведение участника,
* количество заработанных игровых денег (игрок с наибольшим заработком получает максимальное количество баллов, каждый последующий на бал меньше предыдущего).

В данной игре участие принимают 1 игрок от команд!

**Игра «Уно Флип»**

Популярная настольная игра UNO, которую вы знаете, дополненная новыми интересными картами и неожиданными правилами. Двусторонняя колода и специальная флип-карта придают классической игре дополнительную динамику. При выпадении флип-карты вся колода переворачивается обратной стороной и игра продолжается с новым набором чисел и цветов у каждого участника. Также в колоду UNO FLIP добавлены новые активные карты, например, "Возьми пять" и "Пропусти всех". Если у тебя осталась одна карта, не забудь крикнуть "Uno!" и ты станешь победителем.

Цель игры – избавиться от всех своих карт.

Игрок, избавившийся первым от всех карт, получает максимальное количество баллов, каждый последующий на бал меньше предыдущего.

В игре принимает участие 1 участник от команды.

**Игра эрудит «Know-now»**

Игра проводится в формате «Вопрос-ответ». Блеснуть своей эрудицией, почерпнуть новые знания, а также весело провести время игроки смогут как в личном или в командном соревновании.

В игре для эрудитов «Know How» содержится огромное множество вопросов, разделенных на 6 различных категорий от науки до случайной темы.

**За каждый правильный ответ будет присуждаться 1 балл.**

В игре принимает участие 1 участник команды.

**«Русские шашки»**

**Описание:** «Русские шашки» — традиционный и наиболее популярный вид [“Шашек”](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%B8) в России, странах бывшего СССР и в Израиле. Цель игры — лишить противника возможности хода путём взятия или запирания всех его шашек.

**Инвентарь:** игровое поле, 24 шашки.

**Правила**

Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы слева от играющего находилось тёмное угловое поле. В начальной позиции у каждой стороны по 12 шашек, которые занимают первые три ряда с каждой стороны. Игра ведется по тёмным полям. Шашки делятся на простые и дамки. В начальном положении все шашки простые. При достижении последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда простая шашка превращается в дамку. Дамка обычно обозначается либо двумя шашками, поставленными друг на друга, либо перевернутой шашкой.

*Правила хода*

* Простая шашка ходит по диагонали вперёд на одну клетку.
* Дамка ходит по диагонали на любое свободное поле как вперёд, так и назад.

*Правила взятия*

* Взятие обязательно. Побитые шашки и дамки снимаются только после завершения хода.
* Простая шашка, находящаяся рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, переносится через эту шашку на это свободное поле. Если есть возможность продолжить взятие других шашек соперника, то это взятие продолжается, пока бьющая шашка не достигнет положения, из которого бой невозможен. Взятие простой шашкой производится как вперёд, так и назад.
* Дамка бьёт по диагонали, как вперёд, так и назад, и становится на любое свободное поле после побитой шашки. Аналогично, дамка может бить несколько фигур соперника и должна бить до тех пор, пока это возможно.
* При бое через дамочное поле простая шашка превращается в дамку и продолжает бой по правилам дамки.
* При взятии применяется правило турецкого удара — за один ход шашку противника можно побить только один раз. То есть, если при бое нескольких шашек противника шашка или дамка повторно выходит на уже побитую шашку, то ход останавливается.
* При нескольких вариантах взятия, например, одну шашку или две, игрок выбирает вариант взятия по своему усмотрению.

*Выигрыш партии*

Партия считается выигранной в следующих случаях:

* если у одного из соперников побиты все шашки;
* если шашки одного из участников заперты и он не может сделать очередной ход;
* если один из участников заявил о том, что сдаётся;
* если один из участников просрочил время.

**«ДаНетки»**

**«Данетки»** (**игра в ситуации**) — разновидность игры в загадки. В классическом варианте ведущий описывает странную ситуацию, а угадывающие должны, задавая уточняющие вопросы, выяснить её. При угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения» или «не корректно»).

В данную версию игры играют на очки — игроки их получают за вопросы, которые быстрее всего наталкивают их на разгадку. К «данеткам» близки поисковые игры с сюжетом «тепло-холодно».

Данетки придуманы [Полом Слоуном](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D1%83%D0%BD,_%D0%9F%D0%BE%D0%BB_(%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80)&action=edit&redlink=1)[[en]](https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Sloane_%28author%29), британским писателем и специалистом в области инновации и эффективности работы и творчества.

Пример:

Загадывается ситуация: ***«Человек на вокзале покупает в кассе билет, ему говорят
«Поезд через 13 минут». Человек смотрит на билет и выбрасывает, почему?».***

Процесс отгадывания может выглядеть так:

***— Он подбирает билет в дальнейшем?***

***— Нет.***

***— Поехал ли этот человек куда-нибудь, используя билет?***

***— Нет.***

***— Человек выбросил билет из-за суеверности?***

***— Нет.***

***— Был ли этот человек один?***

***— Да.***

***— Он купил билет для того, чтобы узнать время/дату?***

***— Да.***

Данетка отгадана.

**За некорректное поведение во время проведения игр предусматривается штраф -1 балл.**

**Более подробные правила игр будут предоставлены в день соревнований, дополнительные вопросы можно будет задать модератерам игры.**

Приложение 6

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**Конкурс «Дебаты»**

**Участники:**

Вся команда.

**Описание:**

Согласно общей жеребьёвке на сцену приглашаются 2 команды. Методом жеребьёвки будут выбраны и темы дебатов для каждой пары команд (на каждый раунд разная тема). Команды занимают позицию («за» или «против») или по жребию.

На подготовку речи командам даётся 20 минут.

Каждый участник по очереди от каждой стороны высказывает своё мнение (не более 3 минут на каждое выступление). В процессе выступления участника противоположная команда не имеет права мешать выступающему. Однако, участник противоположной команды по поднятой руке может высказать реплику с разрешения выступающего.

Каждый участник выступает только один раз (без учёта реплик).

Один раунд продолжается в течение 8 минут.

Игра проходит по олимпийской системе (на вылет).

***Темы дебатов будут направлены капитанам команд, в ответ на заявку на участие в «МММ-2021. Офлайн».***

Приложение 7

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**Дополнительные задания**

1. **Сбор пластиковых крышек в рамках проекта «Крышечки доброты».**

Команда-участник может собрать и сдать пластиковые крышечки в рамках проекта «Крышечки доброты». После сдачи крышечек команда получит дополнительный балл, который будет учитываться при подведении итогов двух соревновательных дней
«МММ-2021. Офлайн».

**Дата сдачи крышечек: 19.11.2021 г. до 18:00.**

Крышечки сдаются организаторам Марафна.

«Крышечки ДоброТЫ» — эколого-благотворительный проект по сбору пластиковых крышечек с маркировкой "2" НDPE, "4" LDPE и "5" РР . Средства от сдачи крышечек с маркировкой "2" НDPE идут на благотворительность, средства от сдачи крышечек с маркировкой "4" LDPE и "5" РР идут на покупку саженцев для участников проекта.  Цель проекта — привлечь детей и взрослых к совместному решению экологических и социальных задач. Проект решает две ключевые задачи: у участников меняется взгляд на мусор, который показывается ценным сырьем, и подрастающее поколение приучается к благотворительности и волонтерству.

Проект приобщает участников к системе раздельного сбора отходов и к благотворительности через волонтерство. Заработанные после сдачи сырья средства, направляются на помощь подопечным Благотворительного Фонда «Солнце».

С подробной информацией о правилах сдачи крышечек можно ознакомиться на сайте: https://capsgood.ru/.

1. **Мем про Марафон и его участников.**

Команда может получить дополнительный бал за мем\* (видео или картинка), рассказывающий о Марафоне, о команде, об участниках

\*Мем (мемасик) — также известный как медиа-вирус — это идея, образ или любой другой объект нематериального мира, который передаётся от человека к человеку вербально, невербально, через интернет или как угодно ещё.

**Требования и правила:**

* Мем должен быть понятным, оригинальным и с юмором.
* Хорошее качество изображения или видео (не мутное, без ряби и без явных очертаний пикселей).
* В меме не должно быть никаких оскорблений, ненормативной лексики и непристойностей.

Мем необходимо прислать в оргомитет Марафона **до 19.11.2021 до 18:00** через сообщения группы Совета молодёжи <https://vk.com/svsovet>.

Приложение 8

к Положению о проведении

муниципального молодёжного марафона

«МММ-2021.Офлайн»

**ЗАЯВКА**

**на участие в «МММ-2021. Офлайн»**

**19-20 ноября 2021 г.**

**Наименование направляющего учреждения (организации, объединения, самостоятельное участие)**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **ФИО участника (полностью)** | **Контактный номер участника** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

ФИО руководителя направляющего учреждения (организации, объединения, капитана) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ФИО капитана команды

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Подпись ­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***\*В случае непредвиденных изменений состава команды, оригинал заявки с изменениями необходимо принести на регистрацию команд 19.11.2021 г.***