

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении
военно-исторического Квеста
«2194»

1. Общие определения.

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского квеста «2194» (далее - Квест) и условия участия в нём.

1.2. Организатор молодёжного интеллектуально-спортивного командного Квеста – Фонд социальной поддержки населения «Мост поколений» и проект по привлечению внимания молодёжи к теме Великой Отечественной войны и сохранению памяти «Перерыв на войну» (далее - Организатор). Квест проводится при поддержке **Комитета по молодёжной политике и взаимодействию с общественными организациями** (Санкт-Петербург).

1.3. Квест (от англ. Quest - «поиск») - интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.

1.4. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

1.4.1. Игра - это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль.

1.4.2. Команда - объединение нескольких участников.

1.4.3. Капитан команды - участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

1.4.4. Задание - один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить ключ-пароль.

1.4.5. Конечный результат игры - последовательность из правильных ответов с соответствующими ключами-паролями.

1.4.6. Мозговой штурм - интеллектуально-логический вид игры, где участники одновременно в режиме онлайн должны за ограниченный промежуток времени найти ответ, выполняя определённый игровой алгоритм. Побеждает тот, кто находит верный ответ быстрее.

1.4.7. Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объёмом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квест-игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры Организатором.

1.5. Квест проводится в рамках памятных мероприятий, посвящённых 70-ой годовщине окончания Второй Мировой войны 1939-1945 годов.

2. Цели и задачи.

2.1. Цель Квеста - в интересной форме напомнить современной молодёжи основные вехи в истории Второй Мировой войны.

Главный акцент игры сделан на символике «2194», в память о количестве дней, которые длилась Вторая Мировая война. Квест в каждом городе будет символически ограничен ~5 часами (из расчёта 8 вопросов по 2194 секунды

на каждый), а по всем городам Квест планируется провести в течение 21 часа и 94 минут, что займёт 22,5 часа.

2.2. Задачи Квеста:

- мотивация к изучению истории и расширению исторических знаний активной молодёжи
- о событиях Второй Мировой войны;
- привлечение молодежи к теме сохранения памяти о Второй Мировой войне;
- воспитание уважительного отношения к памятникам истории и мировому культурному наследию своей страны.

3. Порядок и сроки проведения.

3.1. Квест проводится в 2 этапа - региональный и финальный.

3.2. Региональный этап Квеста.

3.2.1. Региональный этап проходит **5 сентября 2015 года** по всем городам участникам.

3.2.2. **Время старта** регионального этапа Квеста в каждом из городов-героев определяется самостоятельно (рекомендованное время — **10:00 по местному времени**), а стоп-игра объявляется спустя 5 часов с момента старта.

3.2.3. Команда проходит маршрут, состоящий из **8 основных этапов**, которые подразумевают решение **исторической головоломки**, связанной с одной из исторических вех Второй Мировой войны. Время на решение каждой из 8 загадок не ограничено. После ввода верного ответа команда получает указание, куда следовать к агенту для получения соответствующего ключа-пароля. После выполнения у агента **практического тематического задания**, команда получает **ключ-пароль**, который вводится в соответствующее поле, а далее этап считается выполненным.

3.2.4. По факту прохождения, Квеста команды выстраивают **последовательность из 8 правильных ответов на головоломки с соответствующими 8 ключами-паролями**, полученными в результате выполнения агентского задания.

3.2.5. В каждом из городов определяется **региональная команда-победитель**, прошедшая маршрут и верно составившая последовательность из 8 ответов и 8 ключей-паролей за наименьшее количество времени.

3.3. Финальный этап Квеста.

3.3.1. Финальный этап Квеста в каждом из городов пройдёт по окончании основной игры и будет проходить **онлайн** в одновременной супер-игре по принципу «мозгового штурма». Время, максимально удобное для всех участников финала, будет определено дополнительно.

3.3.2. Перед всеми региональными командами-победителями будет озвучено финальное задание и дано время на его решение.

3.3.3. Региональная команда, которая даст верный ответ за наименьшее количество времени, объявляется абсолютным победителем Квеста.

3.3.4. Подведение итогов финального этапа Квеста состоится сразу по завершению суперигры.

4. Участие в Квесте.

4.1. Участие в Квесте могут принять команды из молодых людей в возрасте **от 12 до 35 лет**

(для лиц младше 18 лет участие допустимо в присутствии ответственного совершеннолетнего сопровождающего)

4.2. Количество участников в команде не должно превышать **5 человек, включая капитана.**

4.3. Количество команд в рамках одного города **не ограничено.**

4.4. Для прохождения заданий Квеста необходимо наличие смартфона или другого электронного устройства с возможностью подключения к сети интернет.

4.5. Для участия в Квесте необходимо зарегистрировать команду по ссылке [http://krasno\(iar.en.cx/GameDetails.asDX?gid=52464](http://krasno(iar.en.cx/GameDetails.asDX?gid=52464) в период **до 5 сентября (00:00) по московскому времени** в игровой системе «Encounter» <http://krasnodar.en.cx/> по следующему алгоритму:

4.5.1. Регистрация игрока.

4.5.2. Регистрация команды с определением капитана.

4.5.3. При регистрации команды в **описании** необходимо перечислить: **название** команды, **список** её участников (**ФИО, дата рождения, контактный телефон**, а также профайл в социальной сети Вконтакте при наличии) и указать капитана.

4.6. Вступить в официальную группу Квеста в социальной сети Вконтакте: <https://vk.com/intervalfor2194> для оперативного информационного оповещения (по возможности).

5. Награждение победителей и условия финансирования.

5.1. Все члены команды-победителя Квеста получают призы - электронные браслеты-шагомеры, а также подарки от региональных спонсоров мероприятия.

5.2. Участие в Квесте для игроков бесплатное.

6. Дополнительные условия Квеста.

6.1. Участники Квеста самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в Квесте, а организаторы создают все условия для минимизации возможных расходов.

6.2. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.

6.3. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.

7. Контактные лица.

7.1. Контакт главного организатора Квеста.

Некоммерческая организация: Фонд социальной поддержки населения «Мое поколение». Проект по привлечению внимания молодёжи к теме ВОВ и сохранению памяти «Перерыв на войну».

Руководитель проекта: Ефимова Екатерина, тел.: +79219930166, <http://vk.com/katouchka>,

<http://facebook.com/ekatouchka>

Электронная почта: intervalforwar@gmail.com



**МИНИСТЕРСТВО
ОБРАЗОВАНИЯ
НИЗНЕВОЛЖСКОЙ ОБЛАСТИ**

Ул. Вольярская, д. 11, Пенза, 440009
Тел: (8412) 55-37-94, факс: (8412) 55-37-92
E-mail: min_obr@nso.ru
СЧЕТЫ: 06091801, ОИ РН: 025801354149
ИНН КИИ: 5836011445, 583601001

05.09.2015 № 24.100/01.15
на № _____ от _____

*Ершова СВ.
Сурин АА.
Жукова Соловьева.*

А. В. В. 6084

Руководителям образовательных
организаций высшего образования
Нижегородской области

Руководителям профессиональных
образовательных организаций
Нижегородской области

5 сентября 2015 года, к 70-летию окончания Второй Мировой войны Фонд социальной поддержки населения «Мост поколений» организует масштабный военно-исторический квест «2194» (далее – Квест), который пройдет по городам Российской Федерации и за ее пределами.

Цель Квеста – в интересной форме напомнить современному молодому поколению основные вехи в истории Второй Мировой войны.

Министерство образования Нижегородской области просит Вас оказать содействие в активизации регистрации участников Квеста в период с 5 сентября по ссылке <http://krasnodar.en.ex/GameDetails.aspx?id=5246> игровой системе «Encounter» <http://krasnodar.en.ex> по алгоритму, указанному в Положении.

Региональным руководителем данного проекта назначена Фадеева Анна Вячеславовна, руководитель регионального центра военно-патриотического воспитания и подготовки молодежи к военной службе, тел: 8-927-390-64-05.

Приложение: на 4 л. в 1 экз.

Временно исполняющий обязанности
заместителя Министра

А. В. В. 6084

*99-02-830/27
06.08.2015*