

МОСКОВСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ПРОФСОЮЗОВ



ПРЕЗИДИУМ ПОСТАНОВЛЕНИЕ

17.08.2023г.

МОСКВА

№ 29-3

О проведении Молодежного слёта Московской Федерации профсоюзов

Молодежный слёт Московской Федерации профсоюзов является площадкой для обсуждения молодежных инициатив, обмена опытом, планирования совместных проектов в целях развития и дальнейшей реализации единой молодежной политики МФП и ее членских организаций.

В этом году Молодежный совет МФП вышел с инициативой провести Молодежный слёт МФП в рамках празднования Всемирного дня действий профсоюзов «За достойный труд!», который будет включать в себя образовательную часть, тимбилдинг, конкурс «Молодой профсоюзный лидер города Москвы 2023», флешмоб, заседание Молодежного совета МФП.

Президиум МФП постановляет:

1. Провести 7-8 октября 2023 года Молодежный слёт Московской Федерации профсоюзов (далее - Слёт) на базе парк-отеля «Горизонт» (Московская обл., Одинцовский г.о., д. Ястребки).

2. Утвердить Положение о проведении Молодежного слёта Московской Федерации профсоюзов (Приложение №1) и смету расходов на проведение Слёта (Приложение №2).

3. Членским организациям МФП провести необходимую работу по привлечению к участию в Слёте представителей отраслевых Молодёжных советов (комиссий), представителей Молодёжных советов первичных профсоюзных организаций предприятий и учреждений города Москвы.

4. Поручить Департаменту социальных, спортивных и молодёжных программ МФП (Пименова В.А.):

- разработать и утвердить программу Слёта;
- обеспечить подготовку и проведение Слёта.

5. Департаменту финансов МФП (Терехина Г.В.) произвести оплату расходов по проведению Слёта в соответствии с утвержденной сметой расходов.

6. Департаменту информационных программ и технологий МФП (Чунарева И.А.) обеспечить освещение Слёта на информационных ресурсах МФП и в средствах массовой информации.

7. Контроль за выполнением настоящего постановления возложить на заместителя Председателя МФП Свиридову Н.А.

И.о. Председателя МФП ПРЕЗИДИУМ



Ю.К. Павлов

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Молодежного слёта Московской Федерации профсоюзов

1. Общие положения.

- 1.1. Молодежный слёт Московской Федерации профсоюзов (далее – Слёт) – один из этапов реализации Стратегии молодежной политики МФП.
- 1.2. Организатором Слёта является Московская Федерация профсоюзов.
- 1.3. Общее руководство по подготовке и проведению Слёта осуществляет Департамент социальных, спортивных и молодёжных программ МФП.

2. Цели и задачи Слёта.

- 2.1. Повышение вовлеченности молодежи в активную профсоюзную жизнь.
- 2.2. Создание условий для обмена опытом между молодежью.
- 2.3. Выявление лидеров, привлечение их к активной деятельности.
- 2.4. Формирование корпоративной культуры в молодежной профсоюзной среде.

3. Участники Слёта.

- 3.1. Участники Слёта – молодые профсоюзные активисты членских организаций - работники предприятий и организаций г. Москвы и студенческая молодежь в возрасте от 18 до 35 лет включительно.

- 3.2. Общее количество участников Слёта 100 человек.

4. Порядок мероприятия и сроки подачи заявок.

- 4.1. Представители членских организаций МФП формируют делегации в соответствии с выделенной квотой (будет направлена дополнительно) и отправляют заявку с анкетными данными (Приложение 1 к Положению) в Департамент социальных, спортивных и молодёжных программ МФП на электронную почту mol-5@mtuf.ru до **27 сентября 2023 года**.

- 4.2. Программа Слёта будет разделена на несколько частей: образовательная программа, тимбилдинг в формате игры «Форт Боярд» (Приложение 2 к Положению), проведение конкурса «Молодой профсоюзный лидер города Москвы 2023» (финал), флешмоб, приуроченный ко Всемирному дню действий профсоюзов «За достойный труд!», заседание Молодежного совета МФП.

Программа Слёта будет направлена дополнительно.

5. Дата и место проведения Слёта.

- 5.1. Слёт проводится **7-8 октября 2023 года** на базе парк-отеля «Горизонт» (Московская обл., Одинцовский г.о., д. Ястребки).

- 5.2. Трансфер осуществляется автобусом (предоставляется организаторами) или на личном автотранспорте.

- 5.3. Организаторы оставляют за собой право переноса даты и места, а также формата проведения Слёта.

**Заявка
на участие в Молодежном слёте МФП
от членской организации МФП**

Профсоюз _____

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника (полностью)	Дата рождения	Место работы, должность	Мобильный телефон	Адрес электронной почты	Нуждается ли участник в трансфере до места проведения слёта?	Остаётся ли участник на Слёте с ночёвкой?	*Подпись участника о согласии на обработку персональных данных

В соответствии со ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных», даю согласие на обработку предоставленных персональных данных на период подготовки и проведения Молодежного слёта МФП.*

Председатель членской организации МФП _____

(подпись)

Правила игры «Форт Боярд».

Составы команд (8-12 человек) будут сформированы из нескольких членских организаций МФП с помощью жеребьевки перед началом программы. Каждая команда имеет свой сценарий прохождения испытаний. В каждом испытании задействован каждый игрок. Задания коллективные или выполняются по очереди на время.

Командам предстоит пройти 10 одиночных испытаний, на каждое из которых отводится 10 мин. Движение команд будет проходить строго по маршрутному листу, который команды получают перед началом программы. За прохождение одной локации команды могут заработать не более одной монеты.

В программу включены физически активные испытания, логические задания и загадки.

Перед началом программы по одному человеку от команды должны будут отправиться к старцу Фура для разгадывания загадок и выполнения задач. За выполнение задач от старца команды могут получить специальные подсказки. После каждой выполненной задачи участник возвращается к команде и отправляет следующего игрока к старцу.

На территории мероприятия «Форт Боярд» будет находиться дополнительный персонаж, его представят всем командам в начале программы. У этого персонажа можно будет получить дополнительные задачи и за них заработать монеты в копилку команды.

Главная цель игры - заработать больше монет за прохождение испытаний. Сумма заработанных монет от основных испытаний и дополнительных задач и будет основным показателем победы.

В финале команде, набравшей самое большое количество монет, будет предоставлено право угадать финальное слово с помощью подсказок, заработанных у старца - Фура. В случае, если команда не смогла угадать финальное слово, право открыть сокровищницу переходит к команде, которая заняла второе место по количеству монет. После правильно угаданного слова, команда имеет право открыть сокровищницу. Команда - победитель имеет право собрать и забрать себе сувенирные, брендированные монеты. 3 команды, набравшие самое большое количество монет, будут награждены отдельно от программы.

Командные испытания могут быть заменены организаторами на другие в зависимости от погодных условий и времени проведения мероприятия.

Общие правила проведения командных испытаний.

1. Ветродуи.

На площадке размещен большой резервуар с водой и миниатюрными айсбергами. В воде плавает кораблик с иголкой. По периметру резервуара расположены бортики с отверстиями для голов.

Задача испытания: поместив свои головы в отверстия, «сдуть» кораблик так, чтобы проткнуть иголкой шарик.

Важные правила: одновременно участвуют 5 человек, остальные могут меняться с ними по желанию или по команде инструктора.

2. Цепь.

Команды получают набор контактных шестов, приемник с наушниками и транслятор.

Задача испытания: один участник из каждой команды в наушниках должен услышать слова. Остальные члены команды берут контактные шесты, выстраиваются в линию от транслятора до приемника. Их задача – соединить все контактные шесты в единую цепь так, чтобы обеспечить электрический контакт между приемником и транслятором. Только в этом случае в наушниках будет слышна информация.

С помощью слов, которые будут звучать в наушниках, нужно определить кодовое слово, которое связывает все слова вместе. Название этого кодового слова инструктору и будет являться победой команды.

Важные правила: участие принимает вся команда, местами игроки могут меняться по своему желанию.

3. Клетка.

На игровой площадке расположен металлический каркас с подвешенной в центре клеткой. Внутри клетки - трехмерный лабиринт. В начале испытания инструктор помещает шар в начало лабиринта.

Задача испытания: управляя положением клетки при помощи веревок, провести шар по лабиринту так, чтобы он выпал.

Важные правила: одновременно участвуют 5 человек, остальные могут меняться с ними по желанию или по команде инструктора.

4. Сосуды.

На площадке размещено множество сосудов, с различным, часто неприятным на ощупь, содержимым: жидкости, вязкие составы, сыпучие смеси и твердые предметы.

Задача испытания: найти все спрятанные в этих емкостях кристаллы и получить монету.

Важные правила: игроки проходят испытания по очереди.

5. Змейка.

На площадке расположен стенд в виде змеи с веревочным подъемником.

Задача испытания: с помощью подъемника, управляемого веревками, поднять шар к верху стенда и довести до ячейки.

Важные правила: участие принимают 2 человека, после 3 неудачных попыток их сменяет другая пара, и так по кругу.

6. Плитки.

На полу находится площадка, поделённая на 36 равных квадратов. 35 квадратов закрыты плитками — они передвигаются в горизонтальной плоскости по принципу пятнашек. Ключ находится под плитками в центре площадки в нише, закрытой крышкой в виде ромба.

Задача испытания: собрать четыре плитки со спиленными углами в центре площадки, чтобы достать монету.

Важные правила: игроки проходят испытания по очереди.

7. Игры мастеров.

На площадке размещены 3 логические головоломки, отличающиеся принципом работы и механикой прохождения.

Задача испытания: решить все головоломки и получить монету у Мастера игры.

Важные правила: участие принимает вся команда.

8. Уф-комната.

На площадке расположена палатка.

Задача испытания: в темной комнате при помощи ультрафиолетового фонаря участникам предстоит найти несколько слов, которые понадобятся им для решения кроссворда. Один игрок может находиться в комнате не больше минуты. Заполнив весь кроссворд, команда сможет назвать кодовое слово.

Важные правила: игроки проходят испытания по очереди.

9. Замки замка.

На площадке расположен сундук, закованный в цепи.

Задача испытания: с помощью подсказок, которые команда получает от Мастера игры, найти ключи, спрятанные по всей территории, и вскрыть сундук.

Важные правила: участие принимает вся команда.

10. Пленник.

Перед испытанием на игрока набрасывают темный капюшон. После этого его подводят к столбу, усаживают на деревянный подиум, заводят руки назад и завязывают веревкой за столбом.

Задача испытания: вытянуть столб из подставки, освободить руки и забрать ключ.

Важные правила: игроки проходят испытания по очереди.