

Бланк-заявка пропозиції (проекту), реалізація якої відбуватиметься за рахунок коштів громадського бюджету (бюджету участі) у місті Чернігові на 2022 рік та список мешканців міста Чернігова, які підтримують цю пропозицію (проект)

Ідентифікаційний номер проекту (вписує уповноважений робочий орган)	29
--------------------------------------------------------------------------------	-----------

Примітка: пункти, зазначені „*” є обов'язковими для заповнення!

1.* Назва проекту (не більше 15 слів):

Клуб інтелектуальної гри «МАФІЯ» Чернігів

2.* Вид проекту (необхідне підкреслити і поставити знак „x”, який вказує тип проекту):

проект: X малий

Проект буде реалізовано на території міста Чернігова (впишіть назву житлового масиву/мікрорайону): **Загальноміський.**

3.* Адреса, назва установи/закладу, будинку: Розважальні заклади міста Чернігова, інші відповідні приміщення без плати за оренду приміщення.

4.* Короткий опис проекту (не більше 50 слів)

Проект Клуб інтелектуальної гри «МАФІЯ» Чернігів-новий формат розваг для молоді. Метою проекту є популяризація інтелектуальних розваг серед молодого покоління, виявлення та заохочення творчого потенціалу молоді, інтелектуального розвитку та корисних альтернативних видів дозвілля. Будь-яка молода людина може провести змістовно та з користю свій вільний час.

5. Опис проекту (примітка: опис проекту не повинен містити вказівки на суб'єкт, який може бути потенційним виконавцем проекту):

Мáфія — салонна командна інтелектуально-психологічна покрокова рольова гра з детективним сюжетом, яка моделює боротьбу інформованих один про одного членів організованої меншості проти неорганізованої більшості.

Дослідники виділяють два типи ігор: змагання (боротьба) і вистава (маскарад). «Мафія» вдало поєднує в собі риси обох типів. Вона одночасно і шоу, і боротьба за виживання. Найголовніше: вона дає тільки цінне інтелектуальне задоволення. В безкорисливій несерйозності гри прихований її потенціал.

Ця гра унікальна. Базується, передусім, на спілкуванні, на обговореннях між учасниками. Обговорення ігрової ситуації проходить шляхом сутичок думок у безупинних суперечках, при цьому деякі гравці надають перевагу відмовчуванню, інші — навпаки, занадто активно та гучно беруть участь в обговоренні. Таким чином, гра опиняється нескінченно далеко від безстороннього поєдинку інтелектів, що є характерним для деяких настільних ігор (наприклад, шахів, го), і це наближає її до реального життя. Мета гри — вижити своєю командою.

Гра складається з двох основних компонентів: психологічного та математичного.

- Математичний: гравцям «щодня» необхідно запам'ятовувати, хто за кого голосував і ким виявився той, за кого голосували.
- Психологічний: гравці повинні володіти акторською майстерністю, щоб переконувати інших у своїй чесності й необхідності проголосувати за певного гравця, якого підозрюють у нечесності..

Психологізм і «цікавість» гри «Мафія» полягають у вирішенні задачі, яка з команд переможе.

В рамках реалізації проекту буде проведено 100 ігор (в середньому по дві три гри раз на тиждень, півфінал та фінальна гра, а також промо ігри (для роз'яснення правил та специфіки гри).

6.* Інформація стосовно доступності (результатів) проекту для мешканців міста Чернігова у разі його реалізації:

(примітка: інформація щодо доступності може стосуватися, наприклад, годин роботи об'єкту, можливої плати за користування, категорії мешканців, які зможуть і які не зможуть користуватись результатами реалізації даного проекту)

Цей інтелектуально-розважальний проєкт буде географічно та інформаційно доступним для усіх мешканців міста Чернігова. Всі бажаючі матимуть змогу взяти участь у грі. Гра не має жодних національних та релігійних обмежень

7. Обґрунтування необхідності реалізації проєкту, а також його бенефіціари *(основна мета реалізації проєкту; проблема, якої воно стосується; запропоновані рішення; пояснення, чому саме це завдання повинно бути реалізоване і яким чином його реалізація вплине на подальше життя мешканців; основні групи мешканців, які зможуть користуватися результатами реалізації завдання)*

Ігри, зокрема інтелектуальні, відіграють важливу роль у вихованні та розвитку молодого покоління. Адже, на відміну від комп'ютерних, не занурюють дитину у вигаданий світ, який далекий від реальності, а, навпаки, розвивають ті вміння, які допоможуть соціальній адаптації. Не створюють ілюзії, а допомагають самовиражатися, повірити у власні сили і суттєво зрости в очах друзів. Також інтелектуальні ігри допомагають розкрити творчий потенціал, критично оцінювати свої перемоги та невдачі, сприймати їх як крок до нових звершень. Проєкт **Клуб інтелектуальної гри «МАФІЯ» Чернігів** -це новий формат інтелектуальних ігор для молоді, який поєднує елементи змагання, розвитку, спілкування та розваг. Інтелектуальна гра завжди викликає задоволення: найвиразніше воно відчувається тоді, коли гравці перемагають, однак воно не згасає й у разі поразки. Остання в учасників інтелектуальної гри стає серйозним стимулом до самоосвіти, саморозвитку, самовдосконалення, самореалізації. Проєкт навчить молодь працювати в команді, в колективі, сприятиме вихованню стресостійкості, емоційної врівноваженості та наполегливості. Молоде покоління щодня стикається з великою кількістю проблем, таких як відсутність мотивації до навчання та незацікавленість здобувати нові знання, булінг та проблеми в стосунках з однолітками, складність з адаптацією в навколишньому світі, дефіцит спілкування тощо. На допомогу у вирішенні цих проблем головним чином направлений проєкт **Клуб інтелектуальної гри «МАФІЯ» Чернігів**. Гра зближає людей, виступає засобом отримання лідерства у групі,

підвищення авторитету. Виступаючи альтернативною корисною формою дозвілля, сприяє зменшенню проявів неадекватної поведінки та дефіциту спілкування, особливо у молоді

8.* Орієнтовна вартість (брутто) проекту (всі складові проекту та їх орієнтовна вартість)

Складові завдання	Орієнтовна вартість (брутто), грн
1. Поліграфічні послуги а саме: Послуги з друку дипломів для переможців та учасників Плакатів і афіш, дизайн, логотипи на футболки , кепки	20000,00
2. Канцелярські витрати а саме: Папір для принтера, краска для принтера, ручки, степлер , маркер та інше	2000,00
3. Призи а саме: кубки переможцям, медалі, пам'ятні подарунки, футболки, чашки та інше	10000,00
4. Послуги по проведенню гри (100 шт) (ведучого , звукорежисера Технічні працівники (секунданти)	150000,00
5. Транспортні витрати а саме: Послуги з доставки і вивозу апаратури в місце проведення заходу, перевозки людей в літній період (ігри на відкритому повітрі)	10000,00
6. Придбання обладнання а саме: Колонки мікрофон, ноутбук, принтер, подовжувачі та ін, обслуговування	12000,00 5000,00 25000,00 7000,00 1000,00
7. Послуги з виготовлення презентацій, відеороликів Послуги з фотографування відео зйомки заходу послуги з проведенню мастеркласів	15000,00 25000,00 18000,00
РАЗОМ:	300000,00

9.* Список з підписами щонайменше 15 громадян України, які належать до територіальної громади міста Чернігова, мають право голосу та підтримують цю пропозицію (проект) (окрім його авторів), що додається. Кожна додаткова сторінка списку повинна мати таку ж форму, за винятком позначення наступної сторінки (необхідно додати оригінал списку у паперовій формі).

10.* Контактні дані авторів пропозиції (проекту), які будуть загальнодоступні, у тому числі для авторів інших пропозицій, мешканців, представників ЗМІ, з метою обміну думками, інформацією, можливих узгоджень і т.д. (необхідно підкреслити):

а) висловлюю свою згоду на використання моєї електронної адреси для зазначених вище цілей

Підпис особи, що дає згоду на використання своєї електронної адреси

б) не висловлюю згоди на використання моєї електронної адреси для зазначених вище цілей.

Примітка:

Контактні дані авторів пропозицій (проектів) (тільки для Чернігівської міської ради), вказуються на зворотній сторінці бланку-заявки, яка є недоступною для громадськості.

11. Інші додатки (якщо стосується):

- а) фотографія/ї, які стосуються цього проекту,
- б) мапа з зазначеним місцем реалізації проекту,
- в) інші, суттєві для заявника проекту, які саме?