

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, теста и действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить необходимые баллы.

1.4.5. 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.

1.4.6. Пост – это информационный блок, размещённый пользователем в социальной сети, блоге, микроблоге, форуме и пр.

1.4.7. Хэштег – это знак решетки #, после которого может быть любое слово. Сочетание решетки и слова (или слов без пробелов) дает такой эффект, что эта комбинация автоматически превращается в ссылку.

1.4.8. 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.

1.4.9. Конечный результат игры – победителем становится команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

1.5. Квест проводится в рамках памятных мероприятий, посвящённых Всемирному дню здоровья.

2. Цели и задачи.

2.1. Цель Квеста - в интересной форме напомнить современной молодёжи принципы здорового образа жизни.

2.2. Задачи квеста:

- активизировать внимание молодежи на значении ценности здоровья;
- акцентировать внимание на факторах, отрицательно влияющих на здоровье человека: экологии, вредных привычках и др.;
- информирование населения посредством социальных сетей о проведении Всемирного дня здоровья и актуальности ЗОЖ.

3. Порядок и сроки проведения.