

Положение
о проведении городского фестиваля интеллектуальных игр
для учащихся 3-11 классов образовательных организаций
«ОбразУМЫ!».

1. Общие положения

1.1. Городской фестиваль интеллектуальных игр для учащихся 3-11 классов образовательных организаций «ОбразУМЫ», далее - Фестиваль, проводится Пензенской региональной молодежной организацией по поддержке одаренных детей и молодежи «МОНО» совместно с Департаментом образования города Заречного, МКУ «ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ЗАРЕЧНОГО».

1.2. Фестиваль проводится в соответствии с настоящим Положением, Описанием, Правилами игр.

2. Цели и задачи Фестиваля

вовлечение школьников в интеллектуальное творчество;

- содействие гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию;
- повышение лидерской активности и конкурентоспособности талантливых школьников;
- развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы; популяризация интеллектуальных игр как средства активного досуга детей и подростков;
- создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования школьников;
- формирование в общественном мнении положительного образа молодого человека, увлекающегося интеллектуальным творчеством, повышение его социального престижа;
- совершенствование форм и методов организации интеллектуально-познавательных мероприятий.

3. Место и сроки проведения

3.1. Фестиваль проводится на базе МКУ «ИМЦ» в сентябре 2019года.

4. Условия участия в Фестивале

4.1. Для участия в Фестивале образовательная организация формирует 3 команды по возрастным категориям: одна команда -3-4 классы; вторая команда - 5-8классы; третья команда - 9-11классы.

4.2. Команда играет все номинации Фестиваля – состав игроков не меняется.

4.3. Количественный состав команды 5 человек – заявка (Приложение №1). Заявку отправить по электронному адресу savina_imc@mail.ru до 6 сентября.

4.4. Фестиваль проходит под наблюдением членов жюри. Жюри вправе аннулировать результаты игрока, команды и удалить их, если правила игр будут нарушены.

5. Номинации Фестиваля и порядок его проведения

интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

Количество заданий – 30 вопросов.

9 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) - «Что? Где? Когда?» (3-4 классы)

10 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) - «Что? Где? Когда?» (5-8 классы)

11 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) - «Что? Где? Когда?» (9-11 классы)

«Своя игра»

Количество заданий - 7 тем по 4 вопроса.

16 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) – «Своя игра» (3-4 классы)

17 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) – «Своя игра» (5-8 классы)

18 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) – «Своя игра» (9-11 классы)

«Интеллект – бой»

Игра проходит в 3 раунда.

16 сентября в 16.00 (актовый зал Департамента образования) - «Интеллект – бой» (3-4 классы)

17 сентября в 16.00 (актовый зал Департамента образования) - «Интеллект – бой» (5-8 классы)

18 сентября в 16.00 (актовый зал Департамента образования) «Интеллект – бой» (9-11 классы)

«Ворошиловский стрелок»

Количество заданий - 12 тем по 4 вопроса.

23 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) - «Ворошиловский стрелок» (3-4 классы)

24 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) – «Ворошиловский стрелок» (5-8 классы)

25 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) – «Ворошиловский стрелок» (9-11 классы)

5.1. Оргкомитет Фестиваля предоставляет методические рекомендации по каждой номинации Фестиваля (Приложение №2) и дает все необходимые консультации руководителям команд для более качественной организации игрового процесса.

5.2. 27 сентября в 15.00 (актовый зал Департамента образования) подведение итогов Фестиваля и награждения победителей.

6. Условия победы и награждение

6.1. Результаты всех игр Фестиваля заносятся в итоговый протокол и учитываются в двух категориях рейтинга: по номинациям Фестиваля и по возрасту.

6.2. В Фестивале побеждает та команда, которая наберёт наименьший показатель мест в суммарном зачёте всех номинаций в каждой возрастной категории.

6.3. В каждой номинации Фестиваля побеждает та команда, которая наберёт наибольшее количество очков или соответствующих показателей.

6.4. По итогам Фестиваля лидеры по номинациям награждаются Дипломами, кубками и призами. Лидеры Фестиваля среди 3-4, 5-8 и 9-11 классов получают большие кубки, дипломы и призы.

6.5. Руководители команд победителей и призеров награждаются благодарственными письмами.

7. Игровое жюри Фестиваля.

7.1. Игровое жюри Фестиваля осуществляет оперативное управление Фестивалем, следит за соблюдением правил игр, назначает арбитров, оказывает методическую и консультативную помощь, подводит итоги Фестиваля.

7.3. В состав жюри входят: муниципальный координатор проекта «Школа Росатома», корреспондент газеты «Заречье», доцент кафедры «Иностранные языки и методика преподавания иностранных языков» ПГУ, секретарь городского Молодежного парламента, методисты МКУ ИМЦ.

Приложение №1

Заявка команды на участие в городском фестивале интеллектуальных игр

для учащихся 3-11 классов образовательных организаций «ОбразУМЫ»

Школа _____

Состав команды:

№	Фамилия, имя	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5. (капитан)		

Руководитель команды: _____

Контактный телефон _____

Приложение № 2

Интеллектуальная игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Состав команды – 5 человек. Все команды играют одновременно. Ведущий задаёт вопрос и засекает минуту на обсуждение + 10 сек. на запись и сдачу бланка с ответом. Команда пишет ответы на отдельных бланках (листочках) и сдаёт их в Игровое жюри (ведущему или его помощнику).

Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, или -3 (минус три) за неправильный ответ. Если команда сдаёт ответ во вторые 15 сек. (с 16-й по 30-ю секунду), то получает +2 очка за правильный ответ и -2 (минус два) очка за неправильный. Если команда сдаёт ответ в пределах временного интервала с 31-ой по 70-ю секунду, то отрицательных баллов не получает, а за правильный ответ получает +1 балл.

«СВОЯ ИГРА» (личное и командное первенство)

Состав команды – 5 человек. Игра, в которую играет каждый игрок индивидуально. Каждому игроку раздаётся бланк для ответов. Вопросы «тем» разбиты по категориям сложности от 10 до 40 баллов - 7 тем по 4 вопроса. Ведущий задаёт вопрос и засекает 30 сек. на обсуждение.

Правильный ответ приносит указанную сумму очков, неправильный - отнимает данную сумму. На вопрос можно не отвечать. Результат команды представляет собою сумму результатов каждого из игроков команды.

Интеллект бой

В игре принимают участие команды по 5 человек. Каждой команде зачисляется начальный капитал в 10 баллов.

Игра проходит в 3 раунда. По ходу игры ведущий задает командам вопрос, на его обдумывание отводится 1 минута. Каждый свой ответ команда оценивает в 1, 2, 3, 4, 5 или 6 баллов, каждую из цифр можно использовать лишь один раз. Команда записывает ответ на листочке, подписывает номер команды, выбирает, на сколько баллов она его оценивает, и прикладывает к ответу карточку с соответствующей цифрой. После этого капитан передает эту информацию жюри.

Если команда ответила правильно, то жюри насчитывает команде ее прибыль. Если команда ответила неверно - вычитает со счета указанные баллы.

Выигрывает команда наибольшим количеством баллов.

3 раунд - раунд-аукцион. В нем 3 вопроса. Дублирует предыдущие раунды, однако команда может оценить ответ в любую сумму баллов. Ставка не может превышать количество баллов, имеющихся у команды. Если ответ неправильный, то поставленная сумма списывается со счета команды, если ответ верный, то прибыль команды увеличивается на поставленную сумму.

«Ворошиловский стрелок».

Обязательное количество игроков в команде – 4 человека, по ходу игры возможны замены. (4 игрока +1 запасной)

В игре участвуют две команды, которые играют друг против друга. Команды соперников определяются путем жеребьевки перед началом игры.

Игровое пространство команды состоит из четырех мест, каждое из которых имеет цветовое обозначение определенного цвета: синий, зеленый, желтый и красный. Игровое место с синим цветом закреплено за капитаном команды.

Участники в командах сидят таким образом, что игрок, за которым закреплен красный цвет сидит напротив красного, желтый напротив желтого и т.д.

Игра начинается с того, что ведущий задает вопрос. Вопросы могут быть из разных областей знаний (кино, физика, музыка, автомобили, бизнес и т.д.). Вопросы одной темы идут подряд по четыре штуки, затем тема меняется. Скажем, задается четыре вопроса подряд по теме кино, затем тема меняется на автомобили.

Если ни от одной из команд не получены ответы на вопрос, то ведущий может делать подсказки, если после трех подсказок, ответ все равно не получен, задается следующий вопрос. Если команды, таким образом, не отвечают на два вопроса подряд, обе команды дисквалифицируются.

Игрок, который хочет ответить на вопрос должен поднять руку. И сделать он это может в любой момент, после того как ведущий озвучил вопрос. При ответе игрок не может запрашивать формулировку вопроса. Если игрок ответил правильно, то игрок команды соперника, который сидит напротив него, и имеет такое же цветовое обозначение, выбывает из игры. Если игрок ответил неправильно, он выбывает сам. Если игрок правильно ответил на вопрос, а игровой место того же цвета уже пусто (игрок соперника уже выбыл или дисквалифицирован), то игрок, правильно ответивший на вопрос, может убрать игрока с любого другого места, кроме капитанского. С капитанского места может убрать только капитан другой команды.

Задача команды в игре – выбить всех игроков команды соперника, команда, которая первая добилась того, что у соседней команды не осталось ни одного игрока объявляется победителем.

Причиной дисквалификации может быть: обсуждение вслух внутри как своей команды, так и всего игрового зала после того, как ведущий объявил «внимание вопрос». Игроки одной команды не могут совещаться во время игры, за исключением обсуждения того, какого игрока из команды соперника следует удалить после правильного ответа в том случае, если игровое место напротив игрока, ответившего правильно, пусто. Подсказка из зала, в таком случае удаляется из зала зритель, который дал подсказку.

Ведущему помогают двое судей. Задачей судей является выявление случаев нарушения правил игры среди игроков и зрителей в зале.

Судьи имеют право дисквалифицировать.