

Согласовано:
Начальник отдела культуры,
спорта и работы с молодежью
администрации
Сладковского
муниципального
района
А.А. Мошенский

Согласовано:
Начальник отдела
образования администрации
Сладковского
муниципального района
М.А. Малышева

Утверждаю
Директор МАУ ДО ДДТ
«Галактика»
Т.А. Райбер.

ПОЛОЖЕНИЕ **о районной интеллектуально-познавательной игре** **«Самый умный семиклассник»**

1. Цели и задачи

Целью игры является пропаганда научных знаний и развитие у школьников интереса к научной деятельности.

Задачи игры:

- 1.1. Выявление одаренных и талантливых детей.
- 1.2. Стимулирование развития интеллектуальных и познавательных возможностей детей.
- 1.3. Создание интеллектуальной среды, способствующей развитию умения учащихся неординарно мыслить.
- 1.4. Содействие активизации учебно-познавательной деятельности школьников.
- 1.5. Организация досуговой деятельности среди школьников среднего звена.

2. Организация и проведение игры

Организатором проведения игры является муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Сладковского муниципального района Дом детского творчества «Галактика».

Для участия в игре «Самый умный семиклассник» необходимо подать заявку (Приложение №2) до 16.03.2016г. по тел.: 8 (34555) 23-2-44 или электронной почте galakticka.dom@yandex.ru

Игра проводится 31.03.2016г. в МАУДО ДДТ «Галактика», по адресу с.Сладково, ул.Гурьева, 89. Начало мероприятия в 10.00ч.

Правила проведения игры – Приложение №1

3. Участники игры

В интеллектуальной игре принимают участие обучающиеся 7 классов общеобразовательных школ Сладковского района (один представитель от каждого 7 класса школы)

4. Подведение итогов игры

4.1 Игру оценивает жюри.

4.2 Жюри определяет победителей и призеров игры с наибольшим количеством баллов по сумме всех заданий.

4.3 Победитель награждается именным дипломом МАУДО ДДТ «Галактика».

4.4. Каждому участнику интеллектуальной игры вручается сертификат участника.

Правила игры

Игра проходит в три тура.

Первый тур

Игрокам задаются вопросы с четырьмя вариантами ответа, из которых один верный. Задача — дать наибольшее количество правильных ответов. Всего задаётся 18 основных вопросов. Необходимо выявить шесть лучших игроков.

Если невозможно выявить шесть лучших игроков, задаются дополнительные вопросы. На них уже не отвечают те игроки, которые прошли во второй тур на основных вопросах. После каждого дополнительного вопроса проверяется, определились ли ещё лидеры. Всего может быть задано до 6 дополнительных вопросов.

Если шестёрка игроков не определена после дополнительных вопросов, проводится дополнительный конкурс между игроками, находящимися в турнирной таблице ближе всего к выходу в следующий тур (т. н. группа преследования). Даётся 4 слова, которые нужно соотнести к 4-м категориям.

Кто быстрее справится с заданием, тот и перейдёт в следующий тур.

Второй тур

Во второй тур проходят 6 игроков с наибольшим количеством баллов, полученных в 1 туре. Предварительно проводится конкурс «дешифровщик». «Дешифровщик» — это задание, в котором игрокам предлагается отгадать слово, зашифрованное с помощью буквенно-цифрового кода, где каждая буква заменена соответствующей цифрой по системе Т9. Чем раньше игрок справился с заданием, тем раньше он будет отвечать на вопросы, и тем лучше его ситуация при выборе категории для прохождения в третий тур.

Непосредственно сам второй тур проходит в один круг. В круге каждый из шести игроков должен выбрать тему, на которую он будет отвечать. Всего таких тем 6 (шесть). Если тема отыграна игроком, другие игроки выбрать её больше не могут. За минуту игрок должен дать максимально возможное количество ответов. За правильный ответ начисляется 1 очко. В этом туре важна быстрота реакции при ответе на вопрос. Выбор тем игроками идёт по цепочке, в соответствии с результатами дешифровщика. В финал проходит трое игроков, набравших больше всего баллов.

Если невозможно определить тройку лидеров, например, несколько игроков делят одно выводящее в финал место, между данными игроками проводится дополнительный конкурс, такой же, как в первом раунде.

Третий тур (финал)

Трое игроков определили свои «специальные темы» до игры, и постарались узнать по ним как можно больше информации. «Дешифровщик» определяет порядок следования игроков в третьем туре. После этого вопросы по специальным темам игроков и по теме «общие вопросы» в хаотичном порядке располагаются на поле из 36 клеток (6х6). На короткое время игрокам открывается всё поле, чтобы они запомнили свои и чужие ячейки, затем поле снова закрывается. Клетки открываются поочерёдно игроками. При ответе на вопрос по «общей» теме игрок получает 1 балл, при ответе на вопрос из своей специальной темы — 2 балла, при ответе на вопрос из темы соперника — 3 балла.

Первым на вопросы отвечает игрок, стоящий за красным пультом — его ячейки на табло **красного цвета**. У второго цвет **жёлтый**, у третьего — **синий**. Ячейки общих вопросов имеют серый цвет.

Всего задаётся по 9 вопросов каждому игроку. Игрок с максимальным количеством очков выигрывает. Игра может быть завершена досрочно, если лидера даже теоретически никто не имеет шансов обойти. Если после 9-ти кругов вопросов один лидер не определился, вопросы продолжают задаваться. После каждого круга вопросов проверяется, не определился ли лидер. Игра также может завершиться, если победитель определился заранее, не после «синего» пульта. Максимальное число «кругов» вопросов — 12, то есть завершается ситуацией, когда открыто всё поле с ячейками.

Внимание!!! Не позднее 16.03.2016г. необходимо определить вместе с «Умниками» «специальные» темы для финала (3 тур), которые наиболее близки для детей (кино, фото, стихи, писатели, политика, спорт, мода, ИЗО, музыкальные направления... т.е. то, что интересует ребёнка, в вопросах этой темы они должны быть сильны!) Для получения интересующей вас информации звоните по тел.: 8(34555)23-2-44. Темы можно отправить по электронной почте: galakticka.dom@yandex.ru

Приложение №2

Заявка

на участие в районной интеллектуальной игре «Самый умный»
семиклассник

1. Название общеобразовательного учреждения
2. Фамилия, имя участника
3. Дата рождения участника
4. Фамилия, имя, отчество классного руководителя участника
5. Название выбранной специальной темы для 3 тура игры