

«Утверждаю»
директор
МОУ СОШ «ЛЦО»

_____ Глазунова В. Г.

Положение о проведении интеллектуально-познавательной игры «Брейн-ринг».

1. Общие положения

- 1.1. Положение определяет порядок организации и проведения интеллектуально-познавательной игры «Брейн-ринг» для учащихся МОУ СОШ «ЛЦО» (далее – Игра).
- 1.2. Интеллектуальная игра – организационная форма, в процессе которой участники овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.
- 1.3. Игра «Брейн-ринг» является интеллектуально-познавательным проектом, который проводится в течение учебного года, один раз в каждую четверть, по одной игре для каждой лиги: младшая школьная лига (1-4 классы), старшая школьная лига (5-11 классы).

2. Цели и задачи

- 2.1. Развитие творческих способностей учащихся, раскрытие их интеллектуального потенциала, привитие навыков в решении логических задач;
- 2.2. Выявление талантливых учащихся, выработка командного духа, умение слаженно работать в едином коллективе в условиях ограниченного времени.

3. Участники

Ученики ЛЦО и их родители, зрители.

4. Порядок подготовки и проведения

Команда для участия в Игре подает заявку в организационный комитет с указанием ФИО членов команды, класса, в котором учатся участники, названия и девиза команды.

Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.

Команды состоят из 7 человек, где седьмой родитель, 6 участников это ученики разных возрастов из разных классов.

В каждой команде помимо учеников ЛЦО должен состоять родитель, как участник, но не может являться капитаном.

5. Форма проведения.

Интеллектуально-познавательная игра проводится в форме игры «Брейн-ринг» для обеих лиг.

Если в игре принимают участие 5 или более команд, то игра проводится по «олимпийской системе», то есть согласно предварительной жеребьёвке проводятся поединки пар команд, проигравшая из пары команда выходит из игры, затем победители двух пар играют между собой и так далее до единого чемпиона. В обоих случаях в одном поединке встречаются 3 команды, каждая из которых усаживается за свой игровой стол с сигнальной карточкой. Ведущий читает вопрос для команд и даёт 1 минуту на размышление. В течение минуты команда, желающая дать ответ, должна поднять сигнальную карточку. Контроль за временем для обдумывания вопросов, поднятием сигнальных карточек, подсчётом очков, полнотой ответа осуществляет контрольная комиссия.

В игре используются устные вопросы ведущего, вопросы с использованием аудио и видео материалов, «черный ящик», вопросы от зрителей.

На протяжении всех игр объявлен конкурс на «Лучший зрительский вопрос».

Правила игры: *Схема вопросного раунда*

- начало вопросного раунда;
- чтение вопроса;
- минута обсуждения;
- ответ участников;
- объявление правильного ответа;
- зачет ответов;
- апелляции принимаются во время перерыва.

1. Начало вопросного раунда. Подается команда "Внимание вопрос".

2. Чтение вопроса. Ведущий читает вопрос с листа или с экрана. При чтении вопроса ведущий не должен специальным образом выделять кавычки и другие знаки препинания. До сигнала начала минуты обсуждения ведущий может повторить текст вопроса. После начала минуты обсуждения такое повторение - как полное, так и частичное - запрещено.

3. Минута обсуждения. Для начала минуты обсуждения дается команда "Время". Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места (возвращаться на свои места), пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим игры.

4. Ответ участников. Та команда, которая быстрее подает сигнал после обсуждения, отвечает первой. Капитан может ответить сам или назначить отвечающим другого игрока команды.

В случае если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам дается на ответ 20 секунд.

Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается не разыгранным для команд. Но правильный ответ может дать ученик из зрительного зала. За правильный ответ он получает жетон. По итогам игры определяется зритель с наибольшим количеством жетонов. Он назначается «Лучшим игроком-зрителем игры» и получает памятный подарок.

5. Зачёт ответов. За верный ответ команде присуждается очко, за неверный ответ команда ничего не получает и ничего не лишается. Побеждает та команда, которая наберет большее количество очков.

6. Если за время игры команды не дают правильный ответ на три вопроса подряд, то команды выбывают из игры.

6. Подведение итогов

Контрольная комиссия (далее КК) формируется из состава оргкомитета.

Итоги подводятся КК по результатам Игры. Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

КК имеет право определить лучшего игрока по итогам Игры.

Лучшие команды, игроки награждаются грамотами МОУ СОШ «ЛЦО».

Команда-победитель всех игр получает передающийся из года в год кубок – «Ученую Сову». На кубок наносится надпись с названием команды-победителя и сезон участия. Все участники команды-победителя, принявшие участие в не менее 2 этапах Спартакиады, награждаются подарочной картой номиналом 500 рублей 00 копеек.

7. Оргкомитет интеллектуальной игры.

В Оргкомитет интеллектуальной игры входит:

- Председатель ШУС
- Лидер ПО «Российского движения школьников» ЛЦО
- Ревизор/Секретарь ПО «Российского движения школьников» ЛЦО
- Лидер ДОО «Радость»
- Зам. по воспитательной работе

В полномочия оргкомитета входит:

1. Разработка Положения о проведении Игры и внесение изменений в Положение.
2. Обеспечение проведения Игры.
3. Прием заявок на участие в Игре.
4. Подведение итогов Игры.