

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
АДМИНИСТРАЦИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПРИОЗЕРСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

от 20 сентября 2019 года № 1461-р

Об утверждении положения о проведении VII муниципального интеллектуального конкурса «Ученик года - 2020»

В соответствии с планом массовых мероприятий на 2019-2020 учебный год, с целью выявления одарённых детей в образовательных учреждениях, поддержки и развития их способностей на школьном и муниципальном уровнях,

1. Утвердить положение о проведении VII муниципального интеллектуального конкурса «Ученик года – 2020» (Приложение 1).
2. Утвердить План муниципального ресурсного центра «Ромбус» на базе МОУ «СОШ № 1» по работе с одаренными детьми в 2019-2020 уч. году (Приложение 2).
3. Руководителю МОУ ДО ЦИТ (Печанская Л.В.) обеспечить информационно-методическое сопровождение конкурса.
4. Контроль за исполнением распоряжения возложить на заместителя председателя комитета образования Кравченко И.И.

Председатель комитета образования



С.Б. Смирнов

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении VII муниципального интеллектуального конкурса «Ученик года - 2020»

1. Общие положения

Муниципальный конкурс «Ученик года» организован комитетом образования администрации муниципального образования Приозерский муниципальный район Ленинградской области, проводится муниципальным ресурсным центром «Ромбус» при организационно-методической поддержке информационно-методического отдела Центра информационных технологий.

Цель конкурса:

- выявление одарённых детей в образовательных учреждениях, поддержка и развития их способностей на школьном и муниципальном уровнях.

Задачи конкурса:

- совершенствовать условия для раскрытия интеллектуальных способностей учащихся;
- прививать интерес к чтению художественной и научно-познавательной литературы, поддерживать эмоциональный настрой и положительную мотивацию к обучению;
- выявить самого эрудированного ученика 2020 года;
- стимулирование познавательной деятельности.

2. Участники конкурса

Конкурс проводится среди учащихся общеобразовательных учреждений начального, основного и среднего общего образования.

Участниками муниципального этапа конкурса являются школьники – победители школьных этапов в каждой возрастной группе

Конкурс проводится по возрастным группам:

1. «Ученик года» среди учащихся 3-4 классов;
2. «Ученик года» среди учащихся 5-6 классов;
3. «Ученик года» среди учащихся 7-8 классов;
4. «Ученик года» среди учащихся 9-11 классов.

3. Порядок и сроки проведения конкурса

Для учащихся 3-4-х классов проводится интеллектуальная игра «Знайки» (приложение 1).

Для учащихся 5-6-х классов проводится интеллектуальная игра «Однажды в сказке» (приложение 2).

Для учащихся 7-8х классов проводится интеллектуальная игра «Умники и умницы» (приложение 3).

Для учащихся 9-11-х классов проводится интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (приложение 4 и 5).

Конкурс проводится в четыре этапа:

Осенняя, зимняя, весенняя и итоговая игра.

Проведение муниципальных игр, награждение победителей по возрастным номинациям состоится в МОУ СОШ №1.

4. Оценка результатов конкурса

4.1.Итоговые результаты конкурса складываются из баллов участников, набранных ими за каждый этап игр (осенний, зимний, весенний).

4.2.На заключительную игру приглашаются учащиеся согласно требованиям, прописанных в каждом положении игр.

5. Подведение итогов конкурса

5.1. В каждой возрастной группе определяются 1 победитель и 2 лауреата.

5.2.Абсолютным победителем игр становится обучающийся, набравший наибольшее количество баллов по сумме 3-х игр. Победителем конкурса «Ученик года - 2020» становится обучающийся, набравший наибольшее количество баллов в итоговой игре.

5.3.Победители награждаются Дипломами комитета образования администрации муниципального образования Приозерский муниципальный район, кубками «Победитель конкурса «Ученик года - 2020». Лауреаты – награждаются Дипломами комитета образования, кубком «Лауреата конкурса «Ученик года - 2020». Участники муниципального этапа конкурса награждаются сертификатами.

6. Церемония подведения итогов конкурса состоится на итоговой игре муниципального ресурсного центра «Ромбус» на базе МОУ СОШ №1 в марте - апреле 2020 г.

7. Финансовое обеспечение конкурса «Ученик года»

Расходы, связанные с проведением муниципального этапа, осуществляются за счёт средств МОУ ДО Центр информационных технологий (из средств, выделенных местным бюджетом по смете на проведение массовых мероприятий в 2020 году), а также средств спонсоров муниципального ресурсного центра «Ромбус» на базе МОУ «СОШ №1».

Положение о муниципальной интеллектуальной игре «Знайки»

1. Общее положение

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения игры «Знайки».
- 1.2. К участию в игре приглашаются учащиеся 3-4 классов общеобразовательных учреждений Приозерского муниципального района
- 1.3. Состав участников от школ – 2 человека.
- 1.4. Заявки на участие в играх высылаются на электронный адрес prz-schl@yandex.ru по специальной форме не позднее, чем за 10 дней до начала игр.
- 1.5. Игра носит индивидуальный и командный характер.
- 1.6. Участники конкурса принимают участие во всех четырех играх сезона 2019-2020 года.
- 1.7. Победитель предыдущего сезона не может принимать участие в текущем сезоне игр.

2. Цель и задачи игры

Муниципальная интеллектуальная игра «Знайки» для обучающихся 3-4 классов проводится с целью развития познавательного интереса обучающихся начальной школы к таким предметам как русский язык, математика, литературное чтение, окружающий мир;

Задачи конкурса:

- развитие интеллектуальных способностей, обучающихся;
- повышение интереса к учебным предметам (русский язык, математика, литературное чтение, окружающий мир);
- развитие умения работать в команде;
- выявление сильнейших учащихся среди учащихся школ района.

3. Условия, правила и содержание игры

- 3.1. Ответственными за подготовку команд участников игры являются учителя начальных классов, работающие в 3-х, 4-х классах, они же руководители.
- 3.2. Команды приезжают на игру за 20 минут до начала игры для регистрации.
- 3.3. Все члены команды должны иметь сменную обувь.
- 3.4. Руководитель команды заранее представляет заявку на участие в игре.
- 3.5. Каждая игра посвящена определенной теме (Приложение 1).
- 3.6. Судит игру и оценивает ответы – жюри из трех судей, не представивших команды на конкурс.
- 3.7. Каждая игра состоит из 5 туров, в каждом туре по 5 вопросов.
- 3.8. Капитаны находятся впереди, за спиной капитана сидят ассистенты. У каждой таблички с номерами (от 1 до 3).
- 3.9. Ведущий задает вопрос, который отображается на экране. На обдумывание ответа игрокам дается 30 секунд. По команде ведущего поднимается табличка с номером правильного ответа. За каждый правильный ответ участник команды получает 1 балл. Капитан с ассистентом не обсуждают ответ. В случае совпадения правильных ответов, команда получает звезду.
- 3.10 По итогам 5-ти туров игры определяются 3 капитана, получившие наибольшее количество баллов за игру. При совпадении количества баллов у капитанов, распределение мест идет с учетом полученных звезд. При повторном совпадении количества баллов у капитанов-дополнительные вопросы.

3.11 На финальную игру «Знайки» приглашаются 15 участников из списка по итогам личных результатов за 3 игры, набравших наибольшее количество баллов. Определяется абсолютный Чемпион по итогам 3-х игр.

В итоговой игре каждый участник играет сам за себя. Определяются победители итоговой игры. В итоговой игре баллы за предыдущие три игры обнуляются, игрок набирает новые баллы на игре .

Если у игроков в рейтинге одинаковое количество баллов, выходящее за 15 мест, отведенных на финальную игру, такие учащиеся так же приглашаются в игру.

4. Подведение итогов.

4.1. В каждой игре определяются победители (1,2,3 место), занявшие 1,2,3 место, награждаются подарками и дипломами трех степеней.

4.2. По итогам 3-х игр определяется Абсолютный Чемпион серии интеллектуальных игр 2020

4.2. Победитель итоговой игры (личного зачета) определяется по наибольшему количеству баллов.

4.3. Победитель игры – конкурса «Умники и умницы» получает звание «Ученик года-2020» среди 7-8 классов, учащиеся, занявшие 2 и 3 место – лауреаты конкурса «Ученик года-2020».

4.4. Победитель и лауреаты награждаются грамотами, памятным подарком.

4.5. В случае равного количества баллов в финальной игре проводится дополнительный тур.

4.6. В случае форс-мажорных ситуаций в районе (эпидемия, мороз) за основу подведения личных итогов будут браться итоги трех игр.

Приложение 1

План проведения игры «Знайки» для учащихся 3-4 классов в 2019-2020 учебном году

№ игры	Автор	Название произведения	Произведения, которые вошли в сборник	Дата проведения
1.	Н.Н. Носов	«Незнайка в солнечном городе»		19 октября 2019 г.
2.	Л. Кэрролл	«Алиса в стране чудес»		14 декабря 2019 г.
3.	Э. Распе	«Приключения барона Мюнхаузена»		Февраль 2020
4.	А. Линдгрэн	«Пеппи Длинный чулок»		Март 2020

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципальной интеллектуальной игры **«Однажды в сказке...»**

Игра – викторина предназначена для подростков, призвана повышать интерес к художественной литературе, как в рамках школьной программы, так и вне ее. Развивать творческие способности, интеллект, умение работать перед аудиторией, повышать общий уровень образования и культуры школьников, в том числе культуру общения и поведения.

1. Общие положения

- 1.1 Настоящее положение определяет порядок организации и проведения литературной игры – викторины.
- 1.2 К участию в игре приглашаются ученики 5-6 классов общеобразовательных учреждений Приозерского муниципального района
- 1.3 Состав участников от школ – 2 человека.
- 1.4 Заявки на участие в играх высылаются на электронный адрес prz-sch1@yandex.ru по специальной форме не позднее, чем за 10 дней до начала игр.
- 1.5 Игра носит индивидуальный характер.
- 1.6 Участники конкурса принимают участие во всех четырех играх сезона 2018-2019 года.
- 1.7 Победитель игры – конкурса «Однажды в сказке...» получает звание **«Ученик года - 2020»** среди 5-6 классов, учащиеся, занявшие 2 и 3 место – лауреат **конкурса «Ученик года - 2020»**.

2. Цель и задачи игры

Цель: продвижение книги и чтения в детской и молодежной среде.

Задачи:

- организация детского чтения и интеллектуально-творческой среды;
- развитие художественного вкуса, фантазии, инициативы, стремления к активной творческой деятельности.

3. Организационные принципы

- 3.1 Игры проводятся по материалам книг, фильмов, музыки из фильмов, определенных для каждой игры.
- 3.2 Игра состоит из 6 конкурсов.
- 3.3 Участники делятся по аудиториям согласно жеребьевке.
- 3.4 В игровую программу входят:
 - конкурс, на знание героев книги и фильма;
 - конкурс «Кот в мешке» на знание истории создания фильма (музыка, актеры, режиссер, «озвучка», места съемок, отзывы критиков и т.д.)

- индивидуальные задания для участников на знание содержания и истории создания книги и фильма;
- текст, в котором нужно найти ошибки в содержании;
- кроссворд;
- викторина (для внимательных читателей);
- творческое задание (задание участники получают во время проведения игры).

За каждый правильный ответ участник получает 1 балл, в творческом конкурсе – максимальное количество баллов -3.

3.5 На финальную игру «Однажды в сказке» приглашаются 20 участников из списка по итогам личных результатов за 3 игры, набравших наибольшее количество баллов. В итоговой игре каждый участник играет сам за себя. Определяются победители итоговой игры. Баллы за предыдущие три игры обнуляются. Определяется абсолютный Чемпион по итогам 3-х игр.

Если у игроков в рейтинге одинаковое количество баллов, выходящее за 20 мест, отведенных на финальную игру, такие учащиеся так же приглашаются в игру.

В финальной игре баллы участниками набираются заново.

4. Подведение итогов.

4.1. В каждой игре определяются победители (1,2,3 место), занявшие 1,2,3 место, награждаются подарками и дипломами трех степеней.

4.2. По итогам 3-х игр определяется Абсолютный Чемпион серии интеллектуальных игр 2020.

4.2. Победитель итоговой игры (личного зачета) определяется по наибольшему количеству баллов.

Победитель игры – конкурса «Однажды в сказке» получает звание **«Ученик года - 2020»** среди 5-6 классов, учащиеся, занявшие 2 и 3 место – лауреаты конкурса **«Ученик года - 2020»**.

4.3. Победитель и лауреаты награждаются грамотами, памятным подарком.

4.4. В случае равного количества баллов победитель определяется по баллам в конкурсах в следующем порядке – «Кот в мешке», кроссворд, викторина.

4.5. В случае форс-мажорных ситуаций в районе (эпидемия, мороз) за основу подведения личных итогов будут братья итоги трех игр.

**Положение
о муниципальной
интеллектуальной игре «УМНИЦЫ И УМНИКИ»**

1. Общие положения

- 1.1 Настоящее положение определяет порядок организации и проведения игры «Умники и умницы».
- 1.2 К участию в игре приглашаются ученики 7-8 классов общеобразовательных учреждений Приозерского муниципального района
- 1.3 Состав участников от школ – 3 человека.
- 1.4 Заявки на участие в играх высылаются на электронный адрес prz-sch1@yandex.ru по специальной форме не позднее, чем за 10 дней до начала игр.
- 1.5 Игра носит индивидуальный характер.
- 1.6 Участники конкурса принимают участие во всех четырех играх сезона 2019-2020 года.
- 1.7 Победитель игры «Умницы и умники» получает звание **«Ученик года - 2020»** среди 5-6 классов, учащиеся, занявшие 2 и 3 место – лауреат **конкурса «Ученик года - 2020»**.

2. Цели и задачи игры

- 2.1 Развитие интеллектуальных способностей, аналитического и творческого мышления, расширение кругозора.
- 2.2. Популяризация интеллектуального творчества и интеллектуально-игрового движения в школах района.
- 2.3. Содействие в интеллектуальном и эстетическом воспитании и образовании школьников.
- 2.4. Предоставление дополнительных возможностей для творческой и интеллектуальной самореализации школьников.
- 2.5. Выявление сильнейших среди учащихся школ района.

3. Правила игры

- 3.1. Каждая отдельная игра посвящена определенной теме, которая оговаривается организаторами игры заранее.
- 3.2. Темы на год определяются тремя направлениями: естественно-технические науки, культурология, история. Финальная игра предполагает задания на выявление общего кругозора учащихся.
- 3.3. Судит игру и оценивает ответы «ареопаг» (по названию древнегреческого суда) – жюри из трёх судей, специалистов в области темы.

3.4. За одну игру проходит три агона.

3.5. В каждой игре (агоне) участвуют три агониста, которые выбираются из приехавших на игру участников, набравших большее количество баллов в отборочном туре.

3.6. Отборочный тур проводится перед основной игрой в форме теста на заданную к игре тему.

3.7. Игрокам, получившим право участвовать в агоне, предлагается сделать выбор из трёх дорожек, имеющих различную длину.

3.8. Дорожки различаются по длине и цвету соответственно:

- На красной дорожке два «шага» и нет права на ошибку.

- На желтой — три «шага» и возможность ошибиться один раз.

- На синей – четыре «шага» и возможность допустить два неверных ответа.

3.9. Тот участник, кто первым прошел свою дорожку, становится победителем.

3.10. Если игрок на своей дорожке превышает допустимый предел неверных ответов, то он вновь становится теоретиком и уходит в зрительный зал.

3.11. Победителем становится тот участник, который ответил верно на два вопроса до того, как это сделают противники, то есть тот, кто дойдёт до конца дорожки быстрее оппонентов.

3.12. В зале присутствуют «теоретики» (т.е. агонисты, которые не играют в этом туре), они могут ответить на те вопросы для умников и умниц, на которые не смогли дать ответ основные игроки.

3.13. В ходе игры задаются вопросы теоретикам.

За каждый правильный ответ теоретик получает _____ орден.

Если ответ правильный, _____ но недостаточно _____ полный, _____ то теоретик получает медаль. Две медали заменяются на 1 орден.

3.14. По окончании агона ордена и медали теоретиков суммируются, получившие наибольшее количество баллов получают приглашение на итоговую игру. Орден оценивается в 5 баллов, медаль - 2 балла. К сумме баллов каждому игроку присваиваются баллы, набранные им в отборочном туре.

3.15. По итогам трех туров в финал игры «УМНИЦЫ И УМНИКИ» выходят девять _____ агонистов _____ и _____ несколько _____ теоретиков, получивших максимально возможное количество орденов. За каждый правильный ответ игрок получает орден. По итогам финала считается общее количество орденов. Выигрывает тот, кто получил больше всех орденов, – самый умный ученик игры «Умники и умницы».

3.16. 20 человек, набравших большее количество баллов в ходе трех игр, приглашаются на финальную игру. В результате финальной игры определяется абсолютный победитель игры «УМНИКИ И УМНИЦЫ».

В итоговой игре каждый участник играет сам за себя. Определяются победители итоговой игры. Баллы за предыдущие три игры обнуляются. Определяется абсолютный Чемпион по итогам 3-х игр.

Если у игроков в рейтинге одинаковое количество баллов, выходящее за 20 мест, отведенных на финальную игру, такие учащиеся так же приглашаются в игру.

В финальной игре баллы участниками набираются заново.

4.Подведение итогов.

4.1.В каждой игре определяются победители (1,2,3 место), занявшие 1,2,3 место, награждаются подарками и дипломами трех степеней.

4.2. По итогам 3-х игр определяется Абсолютный Чемпион серии интеллектуальных игр 2020.

4.2. Победитель итоговой игры (личного зачета) определяется по наибольшему количеству баллов.

Победитель игры – конкурса «Умники и умницы» получает звание **«Ученик года-2020»** среди 7-8 классов, учащиеся, занявшие 2 и 3 место – лауреаты **конкурса «Ученик года-2020»**.

4.3. Победитель и лауреаты награждаются грамотами, памятным подарком.

4.4.В случае равного количества баллов в финальной игре проводится дополнительный конкурс.

4.5. В случае форс-мажорных ситуаций в районе (эпидемия, мороз) за основу подведения личных итогов будут браться итоги трех игр.

Положение о VII Чемпионате Приозерского района по игре «Что? Где? Когда?» в 2019-2020 уч.г.

1. Общие положения

- 1.1. Чемпионат Приозерского района игры «Что? Где? Когда?» 2019/20 г. проводится сотрудниками муниципального ресурсного центра «Ромбус» по работе с одаренными детьми.
- 1.2. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением и утвержденным Регламентом чемпионата.
- 1.3. Организацией и подготовкой турнира занимается оргкомитет Чемпионата.
- 1.4. Чемпионат проводится на вопросах Молодежного Кубка Мира по «Что? Где? Когда?» сезона 2019-2020 годов

2. Цели и задачи турнира

- 2.1. Развитие интеллектуальных способностей, аналитического и творческого мышления, расширение кругозора.
- 2.2. Популяризация интеллектуального творчества и интеллектуально-игрового движения в школах района.
- 2.3. Содействие в интеллектуальном и эстетическом воспитании и образовании школьников;
- 2.4. Предоставление дополнительных возможностей для творческой и интеллектуальной самореализации школьников.
- 2.5. Выявление сильнейших команд среди участников турнира.

3. Сроки проведения

- 3.1. Чемпионат проводится с октября 2019 года по май 2020 года
- 3.2. Заявки на участие в Чемпионате принимаются по электронной почте МОУ «СОШ №1» prz-sch1@yandex.ru не позднее, чем за 10 дней до первой игры Чемпионата. В заявке необходимо указать состав команды (до 9 человек), название команды, капитана команды, школу, класс(ы).

4. Участники чемпионата

- 4.1. В турнире имеют право участвовать ученики 9-11 классов всех школ района.
- 4.2. К участию в чемпионате допускаются команды всех школ района, от школы одна команда.

4.3. Для участия в чемпионате необходимо в установленные сроки подать заявку на участие. Оргкомитет имеет право отклонить заявку, если она противоречит регламенту.

5. Результаты чемпионата

5.1. Чемпионат проводится в два этапа: три отборочных игры и финал;

5.2. Финал будет разделен на Большой и Малый. В Большом финале сыграют 7 лучших команд по итогам отборочных игр, в Малом финале – сыграют остальные участники;

5.3 При распределении участников между финалами учитываться при подсчете будут два лучших результата команды по итогам трех игр;

5.4. Оргкомитет оставляет за собой право внести изменение в количестве участников Большого финала в сторону увеличения;

5.5. При проведении финала ранее набранные очки не учитываются;

5.6. Чемпионом Приозерского района становится команда, победившая в Большом финале.

**РЕГЛАМЕНТ
VII Чемпионата Приозерского района по игре «Что? Где? Когда?»
сезона 2019-2020 уч.г.**

1. Общие положения

- 1.1. VII Чемпионат Приозерского района по игре «Что? Где? Когда?» сезона 2018-2019 гг. проводится с целью развития интеллектуальных способностей, эстетического воспитания и образования молодёжи.
- 1.2. Чемпионат проводится в соответствии с Положением о чемпионате и настоящим Регламентом.

2. Организаторы Чемпионата

- 2.1. Организацию чемпионата осуществляет оргкомитет (Координаторы) чемпионата.
- 2.2. Оргкомитет турнира:
- разрабатывает и утверждает регламент и календарь чемпионата и следит за их соблюдением;
- обеспечивает прием заявок, информирование об играх, публикацию результатов.
- 2.3. За нарушение Положения, регламента оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, аннулирование результатов, дисквалификация. Решения оргкомитета являются окончательными.

3. Участники Чемпионата

- 3.1. В турнире имеют право участвовать ученики 9-11 классов школ Приозерского района.
- 3.2. Для участия в чемпионате допускаются команды всех школ. От каждой школы может быть выставлена одна команда.
- 3.3. Для участия в чемпионате необходимо в установленные сроки подать заявку на участие в турнире. Оргкомитет имеет право отклонить заявку, если она противоречит регламенту.
- 3.4. Состав команды может включать в себя до 9 человек. В ходе игры в составе команды одновременно может играть не более 6 игроков. Замены в составе возможны только между турами.
- 3.5. Участие игрока в чемпионате возможно только в составе команды, внесшей его в свою заявку.

4. Организационная схема Чемпионата

- 4.1. Турнир состоит из четырех игр: три отборочных и одна финальная.
- 4.2. Отборочные игры проводятся на вопросах Молодежного Кубка Мира по «Что? Где? Когда?» сезона 2019-2020 годов и опираются на Регламент данного турнира.
- 4.3. Финальная игра проводится на специально подготовленном пакете из 30 вопросов.
- 4.4. Для команд, имеющих равные основные показатели по итогам тура и претендующих на призовые (с первого по третье) места, используется дополнительный показатель: рейтинг команды, определяемый как сумма рейтингов вопросов, на которые команда дала правильные ответы. Рейтинг вопроса определяется по формуле $R = A - B + 1$, где:
- А - количество команд, принимавших участие в туре;
 - В - количество команд, давших правильный ответ на данный вопрос.
- 4.5 Во время игры с командами работают секунданты. В их задачи входит сбор ответов и наблюдение за командами в ходе минуты обсуждения. Сбор ответов производится в течение 10 секунд после сигнала об окончании минуты обсуждения. Команды, вовремя не сдавшие карточку с ответом, считаются ответившими неверно.

5. Индивидуальный зачет

- 5.1. Для выявления лучшего игрока Чемпионата вводится специальная система подсчета очков.
- 5.2. После каждой отборочной игры команда определяет трех лучших игроков.
- 5.3. В соответствии с занятым местом игрок получает:
- 3 балла – за 1 место в команде
 - 2 балла – за 2 место в команде
 - 1 балл – за 3 место в команде
- 5.4. Баллы каждого игрока умножаются на коэффициент, согласно занятому его командой месту:
- У игроков команды занявшей 1 место баллы умножаются на 10,
- | | |
|----------------|----------------|
| 2 место – на 9 | 6 место – на 5 |
| 3 место – на 8 | 7 место – на 4 |
| 4 место – на 7 | 8 место – на 3 |
| 5 место – на 6 | 9 место – на 2 |
- 10 место и ниже – не получают умножения.
- 5.5. По итогам трех отборочных игр составляется итоговая индивидуальная таблица.
- 5.6. В финальную индивидуальную игру пропуск получают по два игрока от трех лучших команд по итогам отборочных игр и по одному игроку от команд с 4го по 13 места.
- 5.7. В финале рейтинг игроков не учитывается и все имеют равные условия.

**План муниципального ресурсного центра «Ромбус» на базе МОУ «СОШ №1» по
работе с одаренными детьми в 2019-2020 уч. годах**

<i>Месяц</i>	<i>Интеллектуальные игры</i>	<i>Муниципальная научно-практическая конференция</i>	<i>Методическая помощь педагогам</i>
Сентябрь	Планирование работы, подготовка материалов		
Октябрь	<u>Осенняя серия игр:</u> 1.Интеллектуальная игра «Знайка» (3-4 класс) Тема: Н.Н. Носов «Незнайка в солнечном городе» 2.Интеллектуальная игра «Однажды в сказке» (5-6 класс) Тема: Ж. Верн «Вокруг света за 80 дней» и мультипликационный фильм «80 дней вокруг света», режиссер Лэйф Грэм, производство Австралия (дубляж в СССР 1972 год) 3.Интеллектуальная игра «Умники и умницы» (7-8 класс) Тема: Елена Сапарина «Последняя тайна жизни: И. П. Павлов» 4.Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (9-11 класс) <u>Дата: 19.10.2019</u>		
Ноябрь			
Декабрь	<u>Зимняя серия игр:</u> 1.Интеллектуальная игра «Знайка» (3-4 класс) Тема: Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес»		Консультации по подготовке учащихся к муниципальной научно-практической конференции

	<p>2.Интеллектуальная игра «Однажды в сказке» (5-6 класс) Тема: Дж. Роулинг «Гарри Поттер и узник Азкабана», «Гарри Поттер и кубок огня»</p> <p>3.Интеллектуальная игра «Умники и умницы» (7-8 класс) Тема: О Ломоносове</p> <p>4.Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (9-11 класс)</p> <p><u>Дата: 14 декабря 2019 г</u></p>		«Сферы знаний»
Январь			
Февраль	<p><u>Весенняя серия игр:</u></p> <p>1.Интеллектуальная игра «Знайка» (3- 4 класс): Э. Распе «Приключения барона Мюнхаузена»</p> <p>2.Интеллектуальная игра «Однажды в сказке» (5-6 класс) Тема: А.Беляев «Человек – амфибия», «Ариэль»</p> <p>3.Интеллектуальная игра «Умники и умницы» (7-8 класс) Тема: Полководцы ВОВ</p> <p>4.Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (9-11 класс)</p> <p><u>Дата: будет уточнена</u></p>		
Март	<p><u>Итоговые игры:</u></p> <p>1.Интеллектуальная игра «Знайка»</p>		Семинар «Проектная деятельность учащихся».

	(3-4 класс) Тема: А. Линдгрэн «Пеппи Длинный чулок» 2.Интеллектуальная игра «Однажды в сказке» (5-6 класс) Тема: А. Дюма «Три мушкетера» 3.Интеллектуальная игра «Умники и умницы» (7-8 класс) Тема : С миру по нитке (общие вопросы) 4.Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (9-11 класс) <u>Дата: будет уточнена</u>		Консультации по подготовке учащихся к муниципальной научно- практической конференции «Сферы знаний»
Апрель		Муниципальная научно-практическая конференция школьников «Сферы знаний»	
Май	Анализ деятельности МРЦ	Сборник тезисов	

Уважаемые коллеги! Просим обратить Ваше внимание на тематику игр VII сезона муниципальных интеллектуальных игр ресурсного центра «Ромбус» в 2019-2020 учебном году.

По всем вопросам можно обращаться:

- общие вопросы игр - Ирина Валерьевна Седова 89119346498,
- игра «Знайки» - Сыроежкина Яна Сергеевна, 89119670039
- игра «Однажды в сказке» - Лобанова Юлия Иосифовна, т.89216449798
- игра «Умники и умницы» - Радчикова Марина Владимировна, т.89500408804
- игра «Что? Где? Когда?» - Выгловский Константин, 91128666738911967003

**Первая игра - 19 октября 2019 года в 11.00 в МОУ «СОШ №1»
до 10 октября 2019 года необходимо прислать заявку по форме:**

Школа _____

<i>Игра</i>	<i>Фамилия, имя игрока (полностью)</i>	<i>Фамилия, имя, отчество педагога, подготовившего</i>
-------------	--	--

		<i>игрока</i>
Знайки	1. 2.	
Однажды в сказке	1. 2.	
Умники и умницы	1. 2. 3.	
Что? Где? Когда?	1. - капитан 2. 3. 4. 5. 6.	

Игра «Знайки»

- Участники: учащиеся 3,4-их классов в 2019-2020 учебном году
- Количество игроков от школы: 2 человека
- Результат игры: командный и индивидуальный

<i>Игра</i>	<i>Дата проведения</i>	<i>Название произведения, автор</i>
Осенняя	19 октября 2019	Н.Н. Носов «Незнайка в солнечном городе»
Зимняя	14 декабря 2019	Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес»
Весенняя	февраль	Э. Распе «Приключения барона Мюнхаузена»
Итоговая	март	А. Линдгрен «Пеппи Длинный чулок»

Игра «Однажды в сказке...»

- Участники: учащиеся 5-6 -х классов в 2019-2020 учебном году
- Количество игроков от школы: 2 человека
- Результат игры: индивидуальный

<i>Игра</i>	<i>Дата проведения</i>	<i>Название произведения, автор</i>	<i>Фильм</i>
Осенняя	19 октября 2019	Ж. Верн «Вокруг света за 80 дней» и	мультипликационный фильм «80 дней вокруг света», режиссер Лэйф Грэм, производство Австралия (дубляж в СССР 1972 год)
Зимняя	14 декабря 2019	Дж. Роулинг «Гарри Поттер и узник Азкабана», «Гарри Поттер и кубок огня»	Источники будут уточняться
Весенняя	февраль	Тема: А.Беляев «Человек – амфибия», «Ариэль»	Источники будут уточняться

Итоговая	март	Тема: А. Дюма «Три мушкетера»	Источники будут уточняться

Игра «Умники и умницы»

- Участники: учащиеся 7-8-х классов в 2019-2020 учебном году
- Количество игроков от школы: 3 человека
- Результат игры: индивидуальный

<i>Игра</i>	<i>Дата проведения</i>	<i>Тема игры</i>	<i>Книги, сайты</i>
Осенняя	19 октября 2019	Елена Сапарина «Последняя тайна жизни: И. П. Павлов»	
Зимняя	14 октября 2019	О Ломоносове	Источники будут уточняться
Весенняя	февраль	о полководцах ВОВ	Источники будут уточняться
Итоговая	март	С миру по нитке (общие вопросы)	Источники будут уточняться

Игры «Что? Где? Когда?» тем не имеют.

- Участники: учащиеся 9-11 -х классов в 2019-2020 учебном году
- Количество игроков от школы: 6 человек (возможны запасные)
- Результат игры: командный и индивидуальный