

Утверждаю:
Зав. отделом образования администрации
МО «Котласский муниципальный район»
Т.В. Сергеева
«20» марта 2017 г.

Положение
о районной интеллектуальной игре по истории
«Котласу 100 лет»

1. Цели и задачи:

1. Повышение уровня учебно-познавательной деятельности.
2. Обобщение знаний по истории родного края.
3. Развитие интеллектуальных способностей обучающихся.
4. Укрепление творческих связей между школами Котласского района.
5. Выявление победителя игры.

2. Место и время проведения

Котласский краеведческий музей,
07 апреля 2017 г.

3. Участники

Сборные команды учащихся 6-7 классов. Состав команды – 3-4 человека.
Каждый участник должен иметь бейдж с указанием школы, фамилии, имени.

6. Тема

«Городу Котласу – 100 лет».

7. Регламент игры

Все учащиеся школ участвуют в игре в составе своей команды.
В ходе игры Совет старейшин определяет «Лучшего игрока» среди участников.
Организаторы игры оставляют за собой право определить для участников дополнительные номинации.

6. Награждение

Всем участникам игры вручаются сертификаты.
Команда – победитель награждается грамотой отдела образования.

Командировочные расходы за счёт направляющей организации.

Заявку на участие в игре подать в МОУ «Удимская № 2 СОШ» до 31 марта 2017 года на
эл. адрес: sovisnm2010@yandex.ru
по тел. 8921-67-98-680 (Семенова Ольга Васильевна).

ПЛАН
районного мероприятия

№ п/п	Действие	Время
1	Приезд участников, регистрация, проведение жеребьевки.	09.45 – 10.00
2	Приветствие участников игры	10.00 – 10.05
3	Игра	10.05 – 11.35
4	Подведение итогов игры, вручение грамот и сертификатов	11.35 – 12.00
5	Обед	12.00 – 13.00
6	Интерактивное занятие «Мы – археологи. Первые следы пребывания человека на территории Котласского района (м/м, практическое занятие)»	13.00-14.00
7	Отъезд участников	14.00

Повторить к игре памятники искусства и культуры в городе Котласе, даты.

Регламент проведения игры по истории.

1. Распределение игроков по трем командам, выборы капитана.
2. Жеребьевка.
3. Команда выбирает вопрос игрового поля. На обдумывание вопроса дается 1 минута. Через минуту обсуждение прекращается. Капитан указывает на игрока, который произнесет ответ. Ответ дается командой один раз в устной форме. Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение этого пункта или подсказку команда наказывается лишением права ответа. Если игрок затягивает ответ более, чем на пять секунд (время субъективно определяется ведущим игры), команда считается ответившей неправильно.
4. Команда, давшая правильный ответ, получает баллы, соответствующего поля.
5. В случае, если был дан неверный ответ, возможность ответить предоставляется участникам другой команды. Правильно ответивший игрок получает поощрительный орден.
6. Решение по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе игры, принимает ведущий. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к Совету старейшин, в состав которого входят педагоги, сопровождающие команды на игру.
7. В случае возникновения технической ошибки ведущего или подсказки, вопрос может быть снят и заменен другим. Апелляции не принимаются.
8. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.