

Согласовано:
Начальник отдела
культуры, спорта и
работы с молодежью

А.А. Мошенский

Согласовано
Начальник отдела
образования
администрации
Сладковского
муниципального округа



Федотов Е.В.

утверждаю
Директор
МАУ ДО ДДТ
«Галактика»



Петелина А.А.

ПОЛОЖЕНИЕ **об окружной интеллектуальной игре** **«Самый умный семиклассник/восьмиклассник».**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует статус и порядок проведения окружной интеллектуальной игры «Самый умный семиклассник/восьмиклассник» (далее – Игра).

1.2. Организатором Игры является муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Дом детского творчества «Галактика» Сладковского муниципального округа.

1.3. Игра проводится в соответствии с утвержденным муниципальным заданием муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества «Галактика» Сладковского муниципального округа на 2026 год.

1.4. Настоящее Положение устанавливает порядок проведения Игры.

1.5. Организатор Игры оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящее Положение.

2. Цели и задачи

2.1. Целью Игры является пропаганда научных знаний и развитие у обучающихся интереса к научной деятельности.

2.2. Задачи:

- выявление одаренных и талантливых детей;
- стимулирование развития интеллектуальных возможностей детей;
- создание интеллектуальной среды, способствующей развитию умения обучающихся неординарно мыслить;

- содействие активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся;
- организация досуговой деятельности среди обучающихся среднего звена.

3. Сроки проведения Игры

3.1. Игра проводится **28.03.2026 в 10:00** в МАУ ДО ДДТ «Галактика», по адресу с.Сладково, ул.Гурьева, 89.

3.2. В срок до **23.03.2026** (включительно) года необходимо подать заявку (Приложение №2) для участия в Игре по электронной почте galakticka.dom@yandex.ru

4. Условия участия в Игре

4.1. В Игре право принимать участие имеют обучающиеся 7 и 8 классов общеобразовательных школ Сладковского муниципального округа.

4.2. Для участия в Игре необходимо подготовить в установленный срок одного ученика из 7 класса и 8 класса школы (от каждой параллели при наличии), а также предоставить «специальные» темы для финала Игры согласно Приложению № 1. (Правила проведения Игры – Приложение №1)

5. Порядок определения победителей Игры и их награждение

5.1. Игру оценивает жюри.

5.2. Жюри определяет победителей и призеров Игры с наибольшим количеством баллов по сумме всех заданий.

5.3. Победитель награждается именным дипломом МАУ ДО ДДТ «Галактика» и призом.

5.4. Каждому участнику Игры вручается сертификат участника.

6. Контактная информация

6.1. Ответственный за проведение Игры: педагог-организатор МАУ ДО ДДТ «Галактика» Ельцова Виктория Дмитриевна.

Адрес: 627610, с.Сладково, ул.Гурьева, д.89, тел.: 8(34555)23-2-44, электронная почта galakticka.dom@yandex.ru

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). Даются 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 поочередно 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.

Заявка
на участие в окружной интеллектуальной игре
«Самый умный семиклассник/восьмиклассник»

Наименование ОУ _____

№	Фамилия, имя участника	Дата рождения участника, класс	Фамилия, имя, отчество классного руководителя участника, номер телефона

Название выбранной специальной темы для 3 тура игры

Руководитель ОУ: _____ / _____ /