

Положение об Интеллектуально-спортивной игре «School-Bayard» в рамках Турнира «Интеллектуальный марафон -2014»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Интеллектуально-спортивная игра «School-Bayard», далее Игра, проводится в рамках Межрегионального турнира учащихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон - 2014», далее Турнир.

1.2. **Основная цель** интеллектуально-спортивной Игры: формирование организационных способностей, приобщение к здоровому образу жизни учащихся, предоставление им возможности проявить свои интеллектуальные способности в процессе игровой деятельности.

Задачи Игры:

- создание условий для состязания участников Игры в различных научных и прикладных областях;
- удовлетворение потребности учащихся в игровой деятельности;
- определение уровня общего кругозора и физической подготовки участников Игры;
- выявление одаренных детей.

1.3. Игра проводится по определенным правилам в 2 этапа и включает в себя: отборочный этап (прохождение по 5 станциям) и финальный этап.

II. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

2.1. В интеллектуально-спортивной игре «School-Bayard» участвуют 4 человека из команды. Количественный состав юношей и девушек определяет сама команда.

2.2. Членами команды являются участники команд, участвующих в Турнире. Не допускается замена участников в ходе игры.

III. ОРГКОМИТЕТ И ЖЮРИ ИГРЫ

3.1. Организация Игры осуществляется организационным комитетом Турнира.

3.2. Оргкомитет:

- проводит работу по разработке заданий для каждой станции, определению критериев оценивания;
- осуществляет непосредственную подготовку и руководство Игрой;
- согласовывает работу членов жюри;
- подводит общие итоги Игры и готовит документы для представления в Оргкомитет Турнира.

3.3. Состав жюри определяется на каждый этап Игры. В состав жюри могут входить представители высших учебных заведений, общественности, а также преподаватели школ, представители родительской общественности школ.

3.4. Членами жюри заполняется протокол игры.

IV. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «SCHOOL-BAYARD»

4.1. Игра проходит в два этапа.

4.2. Перед Игрой в результате жеребьевки определяется **маршрут следования** каждой команды по 5 станциям.

Жеребьевка проводится в **12.00** в актовом зале в день проведения Игры. В жеребьевке участвуют только **руководители команд**, которые передают команде полученный маршрутный лист.

4.3. Команды должны пройти 5 станций.

Станция «Спортивная». На данной станции Игроку будет предложено пройти полосу препятствий с выполнением нескольких спортивных упражнений.

Станция «Загадки природы». На данной станции Игроку будет предложено поработать с наглядным материалом. Разделы: определение простейшего с использованием микроскопа; классификация организмов; палеонтологические находки.

Станция «По странам и континентам». Игроку будет предложено определить по описанию 5 стран.

Станция «Опытная: физика и химия в нашей жизни». На этой станции Игроку будет предложено провести опыт и получить нужный результат.

Станция «Музыкальная». На данной станции Игроку будет предложено определить название известных песен.

4.4. Правила прохождения станций.

А) Время нахождения команды на станции не более 5 минут. Все время нахождения команды на станции фиксируется в маршрутном листе и затем учитывается в финальном этапе. Как только заканчивается отведенное время, команда должна покинуть станцию, даже если задание выполнено частично.

Б) На каждой станции команда получает задание. Выполнять данное задание может **только один член** команды. Задание выдается только после того, как команда определяет, кто из членов команды будет отвечать – выбирает Игрока.

В) За полностью правильно выполненное задание команда получает 1 балл и «ключ» (буква-подсказка для отгадывания слова в финальной игре).

Г) В том случае, если задание выполнено частично, то Жюри, оценивающее задание на данной станции, определяет количество баллов, которое получает команда на данном этапе. «Ключ» команда не получает.

Д) Игрок не имеет права воспользоваться помощью команды.

Е) Если игрок полностью не выполнил задание, то он остается в «плену» данной секции и дальше продолжать Игру не может.

Ж) Присутствие на станции одновременно двух команд не допускается.

4.5. Финал игры: состоит из последней, определяющей победителя игры. Команде предлагается отгадать слово в течение 1 минуты. Для этого команда может воспользоваться «ключами», которые они получили при прохождении станций. За отгаданное слово команда получает 1 балл.

V. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «SCHOOL-BAYARD»

5.1. Итоги Игры подводятся по финального тура и доводятся до сведения участников.

5.2. Баллы, набранные каждой командой в ходе Игры, включаются в итоговую сумму баллов по Турниру каждой команды.

5.3. Команды - победители Игры определяются по **трем** составляющим: общее суммарное время прохождения командой всех 5 станций (три команды, прошедшие за минимальное время все пять станций, получают по 0,5 балла); отгаданное командой слово в финале игры (1 балл); количество дошедших до финала игры членов команды (за каждого игрока по 0,2 балла).

5.3. Команды, победившие в игре, награждаются дипломами I, II степени и памятными призами.

VI. ЖУРНАЛ ИГРЫ

№ п/п (определяется жеребьевкой)	Название станции, этапа	Время прихода на станцию (ч., мин), время пребывания	Максимально возможное количество баллов	Количество набранных баллов	Отметка о получении «ключча»	Количество игроков
Отборочный этап						
	Спортивная		1			
	Загадки природы		1			
	По странам и континентам		1			
	Опытная		1			
	Музыкальная		1			
ИТОГО в отборочном туре		Сумма времени		Сумма баллов Время -		
Финальный этап						
	Финал игры		1+5 0,8	Слово – Игроки –		

ИТОГО общее количество набранных баллов в Игре - _____

Максимально возможное количество баллов – $5+1+0,5+0,8=7,3$ балла

Подписи членов Жюри: Станции: «Спортивная» _____, «Загадки природы» _____,

«По странам и континентам» _____, «Опытная» _____

«Музыкальная» _____, «Финал» _____