

ПОЛОЖЕНИЕ

об интеллектуальном конкурсе «Ума палата»

1. Общие положения

1.1. интеллектуальный конкурс «Ума палата» (далее конкурс) проводится в целях популяризации и дальнейшего развития интеллектуальных игр, развития корпоративной этики и командного взаимодействия, предупреждения эмоционального выгорания педагогов,

1.2. Учредителями конкурса является:

ГБОУ Детский сад № 1524

2. Цель и задачи конкурса

2.1. Цель конкурса - выявление, поддержка и стимулирование работников, способных к достижению высоких результатов в интеллектуальном труде.

2.2. Задачи Конкурса:

развитие интеллектуального потенциала сотрудников;

привлечение работников к формам досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью;

популяризация новых знаний через игровую деятельность;

развитие сотрудничества и расширение взаимодействия между сотрудниками образовательных учреждений, входящих в состав комплекса;

3. Участники конкурса

3.1. Конкурс проводится среди команд:

сотрудников общеобразовательных учреждений, входящих в состав комплекса;

3.2. Для участия в конкурсе от каждого учреждения направляются команды, состоящие из 5 человек, в том числе капитан команды. Команды должны иметь название, эмблему и девиз.

4. Сроки и порядок проведения конкурса

4.1. Конкурс проводится **13 ноября 2014 года**;

4.2. Для участия в конкурсе подаются следующие документы:

заявка на участие по форме согласно приложению 1 к настоящему Положению;

Заявки, не соответствующие прилагаемой форме, не принимаются. Участники, прибывшие без предварительной заявки, к конкурсу не допускаются.

4.3. Документы, указанные в пункте 4.2 настоящего Положения подаются: по адресу: nfyzc11@yandex.ru/ Контактный телефон 8-499-201-60-88 – Солотина Татьяна Викторовна;

5. Организация конкурса

5.1. Для проведения конкурса создается оргкомитет. Функции оргкомитета:

подготовка и проведение конкурса;

прием документов;
подбор состава жюри, секундантов;
решение спорных ситуаций, возникших в ходе проведения конкурса;
обеспечение команд необходимым раздаточным материалом;
информационная поддержка конкурса;
организация награждения победителей конкурса;
оформление протокола по итогам конкурса;
размещение итогов конкурса на официальном сайте учреждения.

6. Подведение итогов и награждение

6.1. Победителями (1, 2, 3 место) конкурса признаются команды, набравшие наибольшее количество очков. В случае равенства очков у команд, показавших лучший результат, задаются дополнительные вопросы до выявления победителей конкурса.

6.2. Победители конкурса награждаются дипломами.

6.3. Все команды, участвовавшие в конкурсе, награждаются дипломами за участие.

6.4. Жюри конкурса имеет право отметить команды специальными дипломами.

РЕГЛАМЕНТ

Все команды играют одновременно.

1 тур - личный зачет - блиц.

В 1 туре разыгрываются 5 пакетов вопросов.

Ведущий объявляет тему 1-го пакета из 3 вопросов. От каждой команды делегируется участник, который будет давать ответы. Ведущий зачитывает вопрос и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 20 секунд. По окончании отсчета ведущий дает сигнал о его окончании словами "Время вышло".

Участник, первый поднявший руку, до окончания отсчета, дает ответ на вопрос. Если ответ верен - команде присуждается установленное количество призовых очков (стоимость вопроса). Ответы других участников после правильного ответа не принимаются.

В случае, если участник дает неправильный ответ, участники других команд вправе поднять руку, первый поднявший руку, до окончания отсчета, дает ответ на вопрос.

После слов "Время вышло" ответы не принимаются.

После розыгрыша всех вопросов одной темы сыгравшие участники возвращаются к своим командам и до окончания первого тура не могут вновь становиться участниками. Ведущий оглашает тему следующего пакета. Розыгрыш оставшихся пакетов проводится аналогично.

Стоимость вопросов 1-го тура в каждом пакете:

Вопрос № 1 - 1 балл

Вопрос № 2 - 2 балла

Вопрос № 3 - 3 балла

2 тур - командный зачет - «Что? Где? Когда?»

Во 2 туре разыгрывается 5 вопросов

Ведущий объявляет номер вопроса, задает вопрос и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 60 секунд. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения ведущий дает сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании словами "Время, сдавайте ответы".

Сдавшей ответ вовремя считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку не позднее, чем через 3 секунды после сигнала об окончании минуты.

Ответы даются в письменном виде. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов конкурса.

Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

Информация, указанная в скобках, не учитывается.

Задача команд - своевременно дать правильный ответ в письменном виде на вопрос, заданный ведущим. За каждый правильный ответ команда получает 3 игровых очка.

Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

совпадает с авторским ответом;

отличается от авторского ответа только грамматически, причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;

является более точным, чем авторский ответ;

включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок;

менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа.

Ответ считается неправильным, если:

не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации;

форма ответа не соответствует форме вопроса;

в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа;

не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;

является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана редактором в вопросе или критерии зачета.

Степень соответствия ответа команды авторскому ответу определяет жюри.

В случае если команда считает, что её ответ правильный или является собой логическую дуаль (совпадает по смыслу, но отличается по содержанию от авторского), она вправе написать апелляцию, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, ей будет засчитан правильный ответ.

В случае, если команда считает, что вопрос содержал фактическую ошибку или авторский ответ некорректен и сможет это доказать, она вправе написать апелляцию на снятие вопроса, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, вопрос будет снят. Снятый вопрос другим не заменяется.

3 тур - командный зачет - «Кубраечки»

Командам раздается лист с заданиями. Ведущий оглашает тематику заданий и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 2 минутам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения ведущий дает сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании словами "Время, сдавайте ответы".

Сдавшей ответ вовремя считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку не позднее, чем через 3 секунды после сигнала об окончании минуты.

Ответы даются в письменном виде. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов конкурса.

Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

Информация, указанная в скобках, не учитывается.

Задача команд - своевременно дать правильный ответ в письменном виде на вопрос, заданный ведущим. За каждый правильный ответ команда получает 1 игровое очко

4 тур - командный зачет - «Реалии»

Ведущий оглашает информацию о загаданном объекте постепенно, 5 подсказок по очереди.

Ведущий зачитывает подсказку и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 20 секундам. По окончании отсчета ведущий дает сигнал о его окончании словами "Время вышло". Сдавшей ответ считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку не позднее, чем через 3 секунды после сигнала об окончании отсчета.

Ответ можно дать как после 1-ой подсказки, так и после 5-ой. Если ответ, данный командой, неправильный - очки команде не начисляются. Ответ можно дать только один раз.

Если команда дает правильный ответ после 1-ой подсказки, присуждается 10 очков, после 2-ой - 8 очков, после 3-ей - 6 очков, после 4-ой - 4 очка, после 5-ой - 2 очка.

Заявка
на участие в интеллектуальном конкурсе «Ума палата»

Учреждение _____

№ п/п	ФИО	ДОЛЖНОСТЬ

Материалы для проведения тренировки

Блиц

игрушки.

1. Чтобы быть похожей на НЕЕ, американка Сидни Джексон сделала 29 пластических операций.

Ответ: Барби.

2. В сказке "Алиса в Зазеркалье" Траляля и Труляля повздорили из-за ЭТОЙ ИГРУШКИ.

Ответ: Погремушка.

3. Первым заданием персонажа ЭТОГО АКТЕРА было написать репортаж о магазине игрушек, принадлежащем миллионеру Рамбалью-Коше [рамбАлю кошЕ].

Ответ: Пьер Ришар (так начинается фильм "Игрушка").

ИГРЫ

Сумма чисел на противоположных сторонах игральной кости всегда равна этому числу

Ответ: 7

Олимпийские правила бадминтона гласят, что волан должен содержать ровно 16 перьев. Лучшие воланчики делаются из ЭТИХ перьев.

Ответ: взятых из левого крыла гуся.

Первая напечатанная книга в Англии была о НИХ

Ответ: шахматы

Название ЭТОЙ игры в переводе означает "нить жемчуга"

Ответ: Рэндзю

Наиболее длинный ряд из ЭТИХ шашек сумел выстроить Майкл Керни. Всего в ряду было 169713 шашек.

Ответ: домино

ЧГК

Герман Греф раскритиковал российские детские сады. По его мнению, они нужны, только чтобы оставить детей, пока родители на работе. Ответьте двумя словами, с чем Греф сравнил детские сады.

Ответ: Камеры хранения.

Комментарий: Развитием детей там не занимаются, только присмотром.

Недавно в Великобритании появилась новая **игрушка** — "Супергерой Джим Невидимка". Покупателям предлагают празднично упакованную вместительную коробку, стенки которой буквально испещрены разъяснениями и предупреждениями на разных языках, информирующих о том, что батарейки не прилагаются, камуфляжный костюм продается отдельно, ботинки супергероя стоят столько-то, магические лазерные мечи и арбалеты с волшебными стрелами можно приобрести в секции такой-то... Стоит эта **игрушка** достаточно большую сумму в 30 евро. Ответьте, что же находится в коробке.

Ответ: Ничего.

Комментарий: Компания-изготовитель утверждает, что это отличная **игрушка** для подростка с богатым воображением.

В одном из номеров "Московских губернских ведомостей" за 1848 год можно прочитать следующее: "Мещанина Никифора Никитина за крамольные речи о полете на Луну сослать в отдаленное поселение...."КАКОЕ?.

Ответ: Байконур (*"Если" N11, 1999*)

Кубраечки

Правила игры: Берется некое слово, разбивается на части, а эти части зашифровываются как антонимы, ассоциации, родственные по смыслу или просто то же слово с переставленными в обратном порядке буквами. А следующий участник должен расшифровать это слово и написать свою "шифровку". Падеж и краткая форма в замене должны быть одинаковыми, например - толст - худ, велик - мал, волка - лисы, руку-ногу.

Пример:

Берем слово ШАРАДА. Разбиваем на ШАР+АДА. Зашифровываем как КУБ РАЯ.

Тренировка:

наказание животов - кара + пуз

холмов арбуз - гор + дыня

впереди ельник - за + бор

ресторан ветка - бар + сук

оценка она - балл + он

два молния - раз + гром

наказание глубина - кара + мель
дай лей - на + сыпь
ре сахар - фа + соль
куча гречка - кипа + рис

Реалии

1. Фирменное блюдо одноименного детского журнала
 2. Пережил три покушения на убийство
 3. Покинул семью ради путешествий
 4. Погиб при 4-ом покушении
 5. При его изготовлении были собраны последние крохи из амбаров и сусеков.
- ответ: Колобок

1. Название – анаграмма женского имени
 2. Объединяет грибы, кабачки и рыбу
 3. Её мечут
 4. Бывает не только чёрная и красная
 5. Из неё выводятся головастики
- Ответ: икра