



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ ДО  
«УЦДО»  
Т.М. Шнякина

## **Положение о районной новогодней дистанционной игре «100 к 1»**

### **1. Общие положения.**

1.1 Настоящее положение определяет порядок проведения районной новогодней дистанционной игры «100 к 1», приуроченной к новогодним праздникам, определяет условия проведения, его цели и задачи, состав участников, сроки проведения, порядок награждения победителей и участников.

1.2. Учредителем конкурса является Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Ужурский центр дополнительного образования».

1.3. Организатором и координатором данного мероприятия является Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Ужурский центр дополнительного образования», краеведческий музей «Оберег».

### **2. Цели и задачи конкурса.**

- 2.1. Создание условий для творческого и интеллектуального развития подростков и молодёжи, популяризации интеллектуальных игр.
- 2.2. Развитие творческих способностей подростков и молодежи.
- 2.3. Развитие логического мышления у детей.
- 2.4. Развитие навыков работы в команде.
- 2.5. Развитие интеллектуально-образовательных игр в Ужурском районе.

### **3. Условия участия в конкурсе.**

- 3.1. Принять участие в Конкурсе приглашаются учащиеся общеобразовательных учреждений района.
- 3.2. Условием участия в игре допускаются команды, состоящие из заявленной возрастной группы.
- 3.3. Команда состоит из 5 человек.

3.4. Заявки на участие в Игре направляются по электронной почте не позднее 13 января 2021 года: [rcdo-muzey-uzhur@mail.ru](mailto:rcdo-muzey-uzhur@mail.ru)

3.5. Сроки проведения игры:

- 1/8 финала – проводится до 20 января 2021
- ¼ финала – проводится до 27 января 2021
- Полуфинал, финал - до 3 февраля 2021

#### **4. Возрастные категории**

4.1. В каждой номинации итоги подводятся по возрастным группам:

- 3-4 класс;
- 5-6 класс;
- 7-8 класс;

#### **5. Порядок проведения игры.**

5.1. Мероприятие проводится в три этапа:

- отборочный тур
- ¼ финал
- полуфинал, финал

5.2. Описание игры:

В игре соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Весь игровой процесс состоит из четырех «игр» — простой, двойной, игры наоборот и большой игры.

**Простая игра** начинается с «розыгрыша». К специальному столу подходят капитаны команд. Затем ведущий объявляет вопрос, после чего каждый участник старается быстрее своего оппонента поднять карточку. Тот, кому удалось это сделать первым, называет свою версию ответа на вопрос. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка (при открытии строчки число очков за этот ответ переходит в «фонд игры»; число очков равно количеству опрошенных, назвавших данную версию). Если эта версия оказалась самой популярной среди опрашиваемых и оказалась на первой строчке табло, ведущий продолжает играть с той командой, игрок которой дал правильный ответ. Иначе пытается ответить второй участник розыгрыша. Если его версия оказалась популярнее названной ранее версии (находится на более высокой строке табло), ход переходит к его команде, в противном случае игра продолжается с командой противников. В том случае, если из двух версий ни одна не оказалась на табло, розыгрыш повторяется, но соревнуются уже следующие участники команды.

Определив команду, ведущий переходит к основной части игры. Он по кругу опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её нет, команде засчитывается промах (звучит звуковой сигнал и загорается индикатор промаха). Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло (в этом случае все очки из «фонда» переходят в счёт команды), либо пока не будет набрано три промаха.

В последнем случае ведущий проводит так называемый блиц-опрос у другой команды. Начиная с конца, он узнаёт четыре версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, строчка открывается и очки с неё добавляются в «фонд», который затем переходит в счёт команды, если же её там нет, команде засчитывается промах, и «фонд» достаётся соперникам.

По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки, если таковые имеются.

### *Двойная*

### *игра*

Двойная и тройная игры происходят аналогично простой игре, но с разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник).

**Игра наоборот** - отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша.

Затем ведущий открывает табло. Если версия на строке не была угадана

игроками, то вместе с открытием строки проигрывается сигнал промаха, а если встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт. Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход всей программы.

**Большая игра** - В большой игре принимают участие два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей программы. Перед началом игры они договариваются между собой, кто играет первым, а кто временно уходит. После этого первому участнику большой игры даётся 15 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов. За каждое совпадение ответа игрока с ответом на улице в «фонд» большой игры перечисляется количество очков, равное количеству голосов по совпавшему ответу. Ответ в виде «синонимов» не принимаются.

Далее второй игрок возвращается из-за кулис. Он не знает вопросов и ответов своего коллеги, а также полученных за них очков (однако состояние «фонда» не скрывается). За 20 секунд он отвечает на те же вопросы, причём если его ответ совпал с первым, звучит звуковой сигнал (как при промахе в основной игре) и игрок обязан назвать другую версию, даже если он думает, что его ответ энциклопедически правильный. При попытке подсказки ответ аннулируется. Затем его ответы проверяются и очки за них подсчитываются, и добавляются в «фонд» таким же образом.

## **6. Порядок подведения результатов и награждения**

6.1. Победители соревнования определяются по количеству набранных за всю Игру баллов.

6.2. Награждение победителей состоится 6 февраля.

6.3. Все команды-участники награждаются дипломами за участие в Игре. Команды, занявшие 1-3 места в общем зачете Игры, награждаются дипломами и призами.

6.4. Результаты конкурса будут размещены на сайте Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения дополнительного образования «Ужурский центр дополнительного образования» в разделах «Новости» и «Мероприятия Центра» до 6 февраля 2021 года.

## **7. Контакты организаторов конкурса.**

8(913)528-81-85 – Кузьмина Ольга Юрьевна (педагог-организатор);

e-mail: [olenka-kuzmina-97@mail.ru](mailto:olenka-kuzmina-97@mail.ru)

Электронная почта краеведческого музея «Оберег» МБОУ ДО «УЦДО» - [rcdo-muzey-uzhur@mail.ru](mailto:rcdo-muzey-uzhur@mail.ru)

## Заявка на участие в районной дистанционной игре «100 к 1»

| <i>№</i> | <i>Название ОУ</i> | <i>Название команды</i> | <i>ФИО участника</i> | <i>Класс, возраст</i> | <i>ФИО руководителя</i> | <i>Адрес электронной почты руководителя, номер телефона</i> |
|----------|--------------------|-------------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------|---|
|          |                    |                         |                      |                       |                         |   |
|          |                    |                         |                      |                       |                         |   |
|          |                    |                         |                      |                       |                         |   |
|          |                    |                         |                      |                       |                         |   |
|          |                    |                         |                      |                       |                         |   |

Дата: \_\_\_\_\_

МП

Директор ОУ \_\_\_\_\_  
Ф.И.О., подпись