

**УТВЕРЖДЕНО:**  
**Приказом Комитета образования**  
**Администрации городского округа**  
**Королёв Московской области**  
**от 30.03.2017 г. № 294 а**

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении интеллектуального турнира «Что? Где? Когда?»

### **1. Общие положения**

Интеллектуальный турнир «Что? Где? Когда?» (далее – Турнир) проводится коллективом МБОУ «Гимназия №3» городского округа Королёв 22.04.2017 г. в помещении актового зала гимназии. Ведущий турнира член Клуба Знатоков Леонид Валентинович Климович, автор книги: «Играем в «знатоков».

### **2. Цели и задачи Турнира**

Турнир проводится в целях повышения престижа интеллекта и образования, выявления, поддержки и сопровождения интеллектуально одаренных детей.

#### **Задачи Турнира:**

- привлечение учащихся к интеллектуальным видам деятельности;
- создание условий для повышения уровня общей эрудиции учащихся;
- пропаганда активных форм досуговой деятельности учащихся.

### **3. Участники Турнира**

В Турнире принимают участие обучающиеся 8–10 классов общеобразовательных учреждений городского округа Королёв и команда белорусских школьников из города Червень.

В состав каждой команды входит 6 человек. Возрастной состав каждой команды определяется школой-участницей самостоятельно в рамках обозначенной выше возрастной группы.

Для участия в Турнире образовательное учреждение подает в организационный комитет заявку установленного образца (Приложение №1). Заявки принимаются до 17 апреля 2017 года на электронную почту: [gimnazia3ub@mail.ru](mailto:gimnazia3ub@mail.ru).

### **4. Время и место проведения Турнира**

Дата проведения Турнира – 22 апреля 2017 г.

Начало Турнира – 12.00.

Продолжительность Турнира – 120 минут.

Место проведения – МБОУ «Гимназия № 3» (актовый зал)  
Адрес: Московская область, г. Королёв, мкр. Юбилейный, улица Лесная  
22.  
Контактный телефон: 8-495-512-10-70.

## **5. Руководство Турниром**

Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет организационный комитет, утвержденный приказом Комитета образования Администрации городского округа Королёв.

### **1. Оснащение и оборудование**

Материально-техническое обеспечение проведения Турнира:

- бланки для ответов конкурса «Чёрный ящик» - 1шт. на каждую команду;
- бланки для ответов конкурса «Что? Где? Когда?» в количестве, равном количеству вопросов – по 20 бланков на каждую команду; оптимальный размер одного бланка – 1/12 листа формата А4;
- бланки для ответов конкурса «Медиа-азбука» по 25 на каждую команду
- бланки для ответов конкурса "7х7 для эрудитов" по 7 на каждую команду
- бланки с вопросами и ответами для ведущего – 1 экземпляр;
- бланки с вопросами и ответами для жюри (1 экземпляр на 2 человека);
- регистрационные листы (Приложение 3);
- игровой протокол (Приложение 4);
- фонограммы музыкального сопровождения;
- компьютер;
- аудиоаппаратура;
- видеопроектор;
- «Чёрный ящик»

### **7. Организация игрового пространства**

7.1. Игра проводится в актовом зале. Каждая команда размещается на тройках кресел, поставленных попарно лицом друг к другу (что занимает пространство около полутора квадратных метров).

7.2. Между командами должна быть «зона безопасности» около метра во избежание подслушивания и взаимных помех, а также для прохода ассистентов, собирающих ответы.

### **8. Порядок подготовки к Турниру**

8.1. Командам предлагается подготовить единую форму, эмблему с названием команды, девиз команды (в виде короткой речёвки), наличие сменной обуви у всех участников мероприятия.

## **9. Организация судейства**

### **9.1. Жюри Турнира**

Жюри турнира состоит из пяти человек.

В состав жюри входят:

- ведущий турнира Климович Л.В.,
- представитель Совета Ветеранов (по согласованию)
- представитель Комитета образования Администрации городского округа Королёв Московской области (по согласованию),
- представитель МБУ ДПО «УМОЦ» (по согласованию),
- педагоги (по согласованию).

Задачи жюри:

- обеспечивать соблюдение правил игры;
- оценивать правильность ответов команд и вести игровой протокол (Приложение 3);
- засчитывать ответы строго в соответствии с указанными в вопросе критериями;
- по окончании каждого тура зачитывать текущий результат (команда номер... столько-то очков) во избежание технических ошибок при зачете ответов.

Правильный ответ команды отмечается в игровом протоколе знаком «+» (плюс), неправильный – знаком «-» (минус). В конце строки вписывается суммарный результат – количество правильных ответов, данных командой.

Бланки с ответами группируются по вопросам (сшитые или сколотые стопки бланков – количество стопок зависит от количества заданий; количество бланков в стопке соответствует количеству играющих команд).

Ответы команд фиксируются как на бумажных, так и на электронном носителе.

### **9.2. Команда ассистентов**

Команда ассистентов состоит из 6 человек. Команда ассистентов формируется из учащихся школы, на базе которой проводится Турнир.

Задача ассистентов – собирать бланки ответов и доставлять их в жюри.

## **10. Программа Турнира**

### **10.1. Общие положения**

Программа Турнира разработана на основе авторской методики Леонида Климовича.

### **10.2. Этапы Турнира**

1. Медиа-азбука 25 слайдов (20 минут)
2. "7x7 для эрудитов": семь тем по семь простых вопросов.  
Команды получают бланк с вопросами и 20 минут времени; ответы вписываются прямо на бланке.
3. Что? Где? Когда? 20 вопросов (1 час)

### 10.2.2. Конкурс «Чёрный ящик»

Конкурс под названием «Чёрный ящик» предусматривает моментальный ответ игроков на вопрос «Как вы думаете, что находится в чёрном ящике?». Ведущий даёт некоторую косвенную информацию, наводящую на правильный ответ.

*Например: «В этом ящике находится то, что вы можете увидеть в лесу, в мультфильмах, в кабинете директора, на торжественных мероприятиях... (Ответ – «сова» – элемент городской символики ранее города Юбилейный)».*

На размышление и написание ответа на бланках командам даётся 20 (двадцать) секунд. По окончании времени, отведённого на решение, команды сдают бланки с ответами ассистентам.

После получения ответов команд из ящика достаётся находящийся там предмет и демонстрируется участникам. Каждая команда, правильно отгадавшая содержание «Чёрного ящика», получает 5 баллов.

### 10.2.3. Игра «Что? Где? Когда?»

Ведущий задает вопрос сразу всем командам. Вопрос читается громко и четко один раз. По окончании чтения вопроса подается команда «Время!» и начинается отсчет времени. По истечении 50 секунд ведущий произносит: «Десять секунд!», и команды приступают к записи ответа. По истечении минуты (60 секунд) ассистенты начинают сбор бланков с ответами.

Бланк для ответа должен быть оформлен следующим образом:

– в левом верхнем углу вписывается игровой номер команды, присвоенный ей при регистрации) – например, **№5**;

– в правом верхнем углу – номер вопроса – например, **B2**.

На бланке для ответа команда разборчивым почерком записывает **ОДИН** ответ. При наличии двух или более вариантов ответов команды считается тот, который записан первым. Ответы в скобках не учитываются.

После того, как все команды сдадут бланки с ответами, ведущий зачитывает правильный ответ, критерии зачета (если они указаны) и комментарий автора.

Далее ведущие переходят к следующему вопросу.

Жюри обязано засчитывать ответы строго в соответствии с указанными в вопросе критериями.

## 11. Критерии отбора победителей и призеров Турнира

Победителем Турнира становится команда, правильно ответившая на наибольшее количество вопросов. Призерами становятся команды, следующие за победителем.

## **12. Награждение**

Победители и призеры Турнира награждаются дипломами. Победитель Турнира награждается переходящим символом Турнира – «Совой».

## **13. Приём команды из белорусского города Червень**

За организацию приёма команды из белорусского города Червень отвечает коллектив МБОУ «Гимназия №3».

Приложение № 1  
к Положению о проведении  
интеллектуального турнира  
«Что? Где? Когда?»  
от 30.03.2017 г. № 294 а

**Заявка  
на участие в Турнире**

---

*название команды*

---

*ОУ*

<i>№</i>	<i>Фамилия</i>	<i>Имя</i>	<i>Отчество</i>	<i>Класс</i>	<i>Возраст</i>
1	Капитан команды —				
2					
3					
4					
5					
6					

Директор ОУ \_\_\_\_\_ /Ф.И.О./

М.П.