



Утверждаю _____ М.И. Витевская
Директор МБОУ «Гимназия г. Алдан»
_____ 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении чемпионата головоломок
на базе МБОУ «Гимназия г. Алдан»
для учащихся 1- 9 классов

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения соревнования по сборке головоломок (далее – Соревнование), порядок участия в Соревновании и определения победителей и призеров.

1.2. Соревнование по сборке головоломок проводится в рамках III-х Калмыковских чтений. Начало соревнования – 12.00 часов

Цель проведения Соревнования: создание условий для выявления, развития, поддержки талантливых детей младшего и старшего школьного возраста.

Задачи проведения Соревнования:

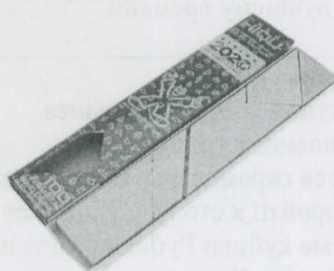
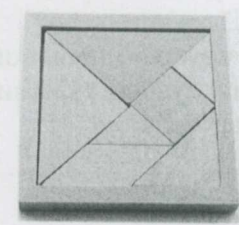
- привлечение учащихся к инновационной деятельности;
- развитие творческого потенциала и коммуникативных способностей участников.

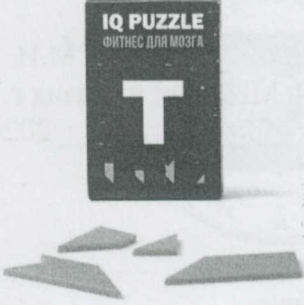
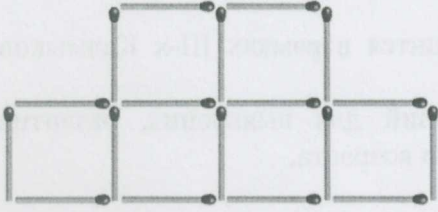
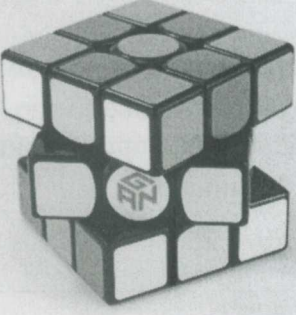
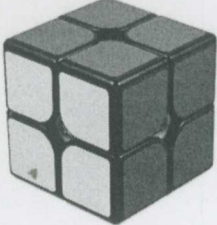
1.3. Организатор конкурса - МБОУ «Гимназия г. Алдан»

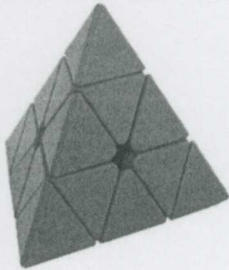
1.4. Для организации и проведения Соревнования создается организационный комитет.

1.5. Организационный комитет проводит работу по подготовке и проведению Соревнования, подводит итоги Соревнования, решает иные вопросы по организации Соревнования.

1.6. Соревнование проводится по следующим направлениям (номинациям):

Вид	Краткое описание	Время сборки
1 	Головоломка NIQU - это игра, состоящая из 4 простых деревянных фигур, с задачей составления заданных фигур.	До 3 мин
2 	Танграм Головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определенным образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.)	До 3 мин

3	 <p>The image shows a black box for an IQ Puzzle with the text 'IQ PUZZLE' and 'ФИТНЕС ДЛЯ МОЗГА' (Fitness for the brain) and a white letter 'T' in the center. Below the box are several grey puzzle pieces of various shapes.</p>	<p>IQ Puzzle – это головоломка состоит из множества деталей. Из этих деталей необходимо собрать фигуру, которая изображена в центре упаковки. В процессе сборки зачастую возникает ощущение, что не хватает некоторых деталей. Но это ощущение является обманчивым. Сложенный IQ Puzzle не должен иметь изъянов, пустых мест и торчащих элементов. Из IQ Puzzle можно собрать разные фигуры: круг, прямоугольник, цифры, самолет и многое другое.</p>	До 5 мин
4	 <p>The image shows a stick puzzle diagram consisting of 12 sticks arranged in a 3x3 grid. The sticks are connected at their ends to form a 3x3 grid of squares.</p>	<p>Головоломки из спичек</p>	До 1 мин
5	 <p>The image shows a standard 3x3 Rubik's Cube with white, black, and grey faces.</p>	<p>Кубик Рубика 3 x 3 «Скоростная сборка»: Заранее перемешиванием головоломок занимаются скрамблеры. Соревнующиеся должны пройти к столу. Судья дает одинаковые кубики Рубика участникам и засекает время. Далее у участников есть время на сборку головоломку. После сборки судья все результаты (время сбора) заносит на листок. В данном соревновании используется 3 попытки, выбирается лучший результат участника согласно лучшему времени.</p>	До 1 мин
6	 <p>The image shows a 2x2 Rubik's Cube with white and black faces.</p>	<p>Кубик Рубика 2 x 2 «Скоростная сборка»: Заранее перемешиванием головоломок занимаются скрамблеры. Соревнующиеся должны пройти к столу. Судья дает одинаковые кубики Рубика участникам и засекает время. Далее у участников есть время на сборку головоломку. После сборки судья все результаты (время сбора) заносит на листок. В данном соревновании используется 3 попытки, выбирается лучший результат участника согласно лучшему времени.</p>	До 1 мин

7		Пирамидка Мефферта «Скоростная сборка»: Заранее перемешиванием головоломок занимаются скрамблеры. Соревнующиеся должны пройти к столу. Судья дает одинаковые кубики Рубика участникам и засекает время. Далее у участников есть время на сборку головоломки. После сборки судья все результаты (время сбора) заносит на листок. В данном соревновании используется 3 попытки, выбирается лучший результат участника согласно лучшему времени.	До 1 мин
---	---	---	----------

2. Участники Конкурса

2.1. К участию в соревнованиях допускаются желающие учащиеся с 1 по 9 класс (не зависимо от пола и возраста), согласно поданной заявке.

1 – 4 классы – не более одного участника

5 – 6 классы – не более одного участника

7 – 9 классы – не более одного участника

2.2. Соревнования проходят по личному зачету девушек и юношей.

3. Правила представления заявок и работ на Конкурс

3.1. Участие в Соревновании осуществляется согласно заявке, поданной организаторами школ в оргкомитет (Приложение 1).

3.2. Заявка на участие (далее – заявка) подается до 23 января 2020 г. в электронном виде на почту swark1962@mail.ru или бумажном виде в каб.31 МБОУ «Гимназия г. Алдан»

3.3. Заявка без указания наименований (вида головоломки), указанных в пункте 1.6., не принимается. Можно принять участие во всех видах.

4. Порядок проведения Конкурса, подведение итогов

4.1. Для работы каждого направления оргкомитет Соревнования создает судейскую комиссию (далее – Комиссия), состав которой утверждается приказом школы.

4.2. Работу Соревнований организует ее председатель, назначенный приказом директора школы.

4.3. Оценивание Соревнований проходит в очном этапе – в день проведения Соревнований.

4.4. На основании протокола результатов председатель Соревнований сообщает участникам итоги в день проведения мероприятия.

ЗАЯВКА

на участие в чемпионате головоломок

(название школы)

(ответственный организатор)

№	ФИО учащегося	Класс	Вид головоломки	ФИО, должность и контактный телефон сопровождающего педагога.
1				
2				
3				

Дата подачи заявки
« » января 2020 г.