



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ПРИМОРСКИЙ КРАЕВОЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ У
ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «СИРИУС. ПРИМОРЬЕ»
690003, Приморский край, г. Владивосток,
ИНН 2540019440 КПП 54001001**

rcod@pkiro.ru

ПОЛОЖЕНИЕ

об интеллектуальной игре (брейн – ринг)

«Мой Приморский край»

Тематическое направление игры - краеведение

Владивосток
2025

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет условия проведения интеллектуальной игры (брейн-ринга) «Мой Приморский край» (далее по тексту – Брейн-ринг).

1.2. Организатор Брейн-ринга – Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Сириус. Приморье» (далее – Центр).

2. Цель проведения

2.1 Брейн-ринг проводится с целью личностного, интеллектуального и патриотического развития участников очных образовательных программ, в частности, расширения познаний об особенностях и уникальности Приморского края как части Российского государства, развития логического мышления, коммуникабельности, умения действовать коллективно, принимать решения и брать на себя ответственность за сделанный выбор.

3. Участники

3.1. К участию в Брейн-ринге приглашаются участники очных образовательных программ Центра.

3.2. Команда состоит из 5 человек. Члены команд одеты в футболки, выданные участникам очных образовательных программ.

4. Состав жюри

4.1 Состав жюри формируется из представителей вожатых и участников очных образовательных программ.

5. Регламент проведения

5.1 Количество игр зависит от количества очных образовательных программ, одновременно проводимых в Центре. От каждой программы формируется команда с количеством участников 5 человек. Игры проводятся во второй, третий, четвертый день реализации очной образовательной программы. Каждый день выбывает из игры команда, получившая наименьшее количество баллов. Финальный тур играется двумя командами.

10 минут – открытие Брейн-ринга, представление команд, членов жюри, оглашение правил проведения игры

25 минут – игра команд

5 минут – игра со зрителями

5 минут – подведение итогов. Объявляется количество баллов, полученное каждой командой. Определяются команды, прошедшие в следующий тур игры. В финальной игре объявляется победитель.

5.2 Награждение команды-победителя производится на церемонии закрытия очной образовательной программы.

6. Правила проведения

6.1 Соревнования по Брейн-рингу состоят из матчевых встреч (далее – «бои»). Бои проводятся при одновременном участии от 6 до 2 команд. В команде участвуют 5 человек. Никто не может в ходе боя играть за две команды – ни одновременно, ни в разное время. Замены по ходу боя запрещены.

6.2. Основное правило Брейн-ринга состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос в строго отведенное время. Команды могут давать ответы по очереди, но не одновременно. На каждый вопрос команда может дать не более одного ответа.

6.3. Игра начинается с представления команд.

6.4. Ведущий зачитывает вопрос (примерный перечень вопросов боев «Мой Приморский край» приведен в Приложениях). По окончании чтения вопроса подается команда «Время» и включается брэйи-система, что свидетельствует о начале обсуждения вопроса командами. Команда имеет возможность ответить на вопрос, нажав кнопку брейи-системы. Время на обсуждение вопроса – 1 мин.

6.5. Право на определение игрока, отвечающего на вопрос, закреплено за капитаном команды, который сообщает об этом ведущему и членам жюри.

6.6. Если команда нажимает кнопку брейи-системы до сигнала, фиксируется фальстарт и команда теряет право отвечать на этот вопрос. В этом случае, оставшиеся команды могут отвечать в любой момент до окончания времени обдумывания (1 мин.). Если несколько играющих команд нажимают кнопку брейи-системы до сигнала, фальстарт фиксируется только у команды, нажавшей на кнопку первой.

6.7. Если первая команда ответила неправильно, остальные команды продолжают обсуждение вопроса до окончания времени обдумывания (1 мин.), и, в свою очередь, сообщают о своей готовности отвечать нажатием на кнопку брейи-системы.

6.8. Ведущий имеет право снять вопрос (по согласованию с жюри), если была зафиксирована подсказка, а также в случае сбоя в работе системы контроля времени или из-за других внешних обстоятельств, препятствующих нормальному ходу Брейи-ринга.

6.9. За каждый правильный ответ командам присваивается 1 балл. Победительницей боя объявляется команда, набравшая в сумме большее количество баллов. В случае равенства баллов, задаются дополнительные вопросы для выявления победителя боя.

7. Рекомендации командам

7.1. По технологии обсуждения:

- приходится все делать максимально быстро, без тщательной проработки версий и тем более, расширенной аргументации;
- обсуждение вопроса начинается только после сигнала «Время»;
- возрастает ответственность того игрока, который сразу дает правильный, по его мнению, ответ.

7.2. По командному взаимодействию:

- необходим условный сигнал «Я знаю!» (в основном, команды используют жест - большой палец вверх);
- от всех игроков команды требуется постоянная концентрация;
- желательно полное доверие друг к другу и отсутствие каких-бы то ни было упреков за столом.