Приложение №1

к письму МКУ «УО и МП»

от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_\_\_

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о муниципальной интеллектуальной игре**

**«Мир сказок Х.К. Андерсена»**

**1. Общие положения**

1.1. Муниципальная интеллектуальная игра «Мир сказок Х.К. Андерсена» среди обучающихся 2-3 классов (далее – Игра) проводится коллективом учителей начальных классов МАОУ «Лицей №7»

1.2. ЦельИгры – привитие обучающимся любви к сказкам.

1.3. Задачи:

- формирование у обучающихся любви и интереса к чтению сказок;

- развитие фантазии и сообразительности, образного мышления учащихся;

- привитие детям желания общения с книгой;

- расширение знаний о сказках Х.К. Андерсена;

- развитие речи и тренировка памяти у детей.

**2. Место и сроки проведения. Порядок проведения.**

2.1. Игра проводится:

* в МАОУ «Лицей№7» по адресу: г. Бердск, ул.Ленина,104
* **28 марта 2025 г. с 11.00 -12.00 часов** в очной форме
* Игра проводится по произведениям Х.К. Андерсена:
1. «Дюймовочка»
2. «Снежная королева»
3. «Дикие лебеди»
4. «Русалочка»
5. «Принцесса на горошине;
6. «Гадкий утёнок»
7. «Огниво»
8. «Стойкий оловянный солдатик»
9. «Пятеро из одного стручка»
10. «Ромашка»
11. «Штопальная игла»
12. «Новое платье короля»

2.2. Задания Игры включают в себя различные области знаний по произведениям.

2.3. Для участия в Игре необходимо **до 21 марта 2025** г. подать заявку (Приложение1)

с пометкой «Мир сказок Х.К. Андерсена» на электронный адрес: **missis.ozerecz@yandex.ru**

2.5. Регистрация команд для участия начнётся 28 марта в 10.30 в фойе 1-го этажа лицея.

**3. Участники**.

В Игре принимает участие **одна команда** от образовательного учреждения в составе

**6 учащихся** (сборная 2-3 классов).

**4. Этапы игры и требования к ним:**

1. «Сказка начинается…» - уметь узнавать сказку по её началу и определять главную мысль сказки.
2. «Сюжет сказки» - составить сюжетную картинку из пазлов и назвать сказку.
3. «Портрет героя» - уметь по словесному описанию (эпитетам, сравнению) определить героя сказки.
4. «Бюро находок» - определить из какой сказки предмет, кому принадлежит.
5. «Сказочная арифметика» - уметь соотносить число и сказку, давать ответы на «хитрые» вопросы, т.е проявлять смекалку.
6. «Слова-загадки» - уметь анализировать, разгадывать ребусы, шарады.
7. «Слово не воробей…» - уметь соотносить цитату из сказки, фразеологизм, пословицу с названием произведения.
8. Викторина «Биография писателя» - конкурс капитанов.

 Вопросы викторины затронут такие стороны жизни писателя, как:

- даты рождения и смерти;

- детские годы (семья, детские интересы, любимая игра);

- жизнь в столице;

- места учебы;

- жанры, в которых писал;

- литературная переработка народных сказок и авторские сказки;

- заграничные путешествия;

- известность и мировое признание;

- символ творчества;

- работа над автобиографией.

**5. Работа жюри и награждение.**

5.1. За каждый правильный ответ команда получает 1балл.

5.2. При подведении итогов Игры выделяются команда(ы) победители и призёры, и участники.

5.3. Победителем(ями) считается (ются) команда(ы), набравшая(ие) наибольшую сумму баллов.

5.4. Форма проведения Игры не предусматривает апелляции, протоколы – окончательны.

5.5. Педагоги, подготовившие победителей и призеров, награждаются благодарностями.

5.6. Наградные документы (дипломы, сертификаты, благодарности) направляются в электронном виде, на указанный **в заявке электронный адрес** не позднее 7 апреля 2025 г.

**6. Контакты**

Озерец Ольга Алексеевна – 8 913 461 35 34

Электронный адрес: missis.ozerecz@yandex.ru

**Приложение № 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название ОУ | Название команды | ФИ капитана команды | ФИО педагогов, которые подготовили команду. | Электронный адрес/ телефон |
|  |  |  |  |  |