**Положення про турнір з настільних ігор «ЛІГА РОЗУМНИКІВ» (паралелі)**

****

Настав час показати вибухову кмітливість та блискавичну швидкість в усному рахунку!

«Ліга розумників» – турнір, у якому шкільні команди збираються, щоб зіграти в улюблені настільні дидактичні ігри та визначити найкращих.

Учасникам допомагає одна зі стихій, за кольором емблеми команди: синій – Вода, жовтий – Повітря, зелений – Земля, червоний – Вогонь.

Справжня битва стихій!

У цій коробці ви знайдете усе необхідне для проведення турніру. Спочатку між командами у своїй школі. А потім – між вашою командою та командами з інших, яких ви запросите на батл.

**ЛІГА РОЗУМНИКІВ**

Ми започаткували турнір «Ліга розумників» у 2021 році.

До проведення турніру організатор знайомить школярів із правилами. Діти грають у настільні дидактичні ігри «Читака», «33 і 3 бобри», «Білчин склад», «Манині мані» та інші у своїх класах. А потім найсильніші команди, беруть участь у турнірі на рівні школи. За результатами шкільного змагання буде визначено переможців. Саме вони представлятимуть свою школу на батлі.

Кого можна запросити на батл? Будь-яку школу. Головне, щоб її учні були охочі випробувати свої сили в настільних дидактичних іграх, а вчителі стали Організаторами, взявши на себе проведення турніру.

Правила для змагань між школами такі ж, як у турнірі на рівні школи. Результати змагань записуються до турнірної таблиці, а перемагає команда, яка набере найбільше балів.

*Що далі? Коробка продовжує свою мандрівку школами. Та, перш ніж надіслати її в наступні навчальні заклади, пропонуємо командам та організаторам написати кілька побажань для наступних гравців, вказавши своє місто та школу. Так можна буде простежити маршрут турнірів «Ліги розумників».*

**ПРАВИЛА ТУРНІРУ**

**Школа-учасниця реєструється у формі -** [**https://forms.gle/pULUg1uazu5HMoQc7**](https://forms.gle/pULUg1uazu5HMoQc7)

**І Етап (відбірковий).**

 У відбірковій грі беруть участь усі охочі учні класу. 1-2 класи можуть грати у «Читаку» та «Білчин склад», 3-4 класи грають у всі 4 гри «Читака», «Білчин склад», «33 і 3 бобри», «Манині мані». З учнів, які перемогли у загальному рейтингу класу, вчитель формує команду, яка представлятиме клас на шкільному турнірі серед учнів своєї паралелі. Для проведення турніру на паралелі необхідно **4 команди**. Якщо класів на паралелі 2, то можна формувати з 1 класу 2 команди, якщо на паралелі 3 класи - то 3 команди формуються від класів, а 4-ту команду можна сформувати збірну з учнів різних класів.

**ІІ Етап Шкільний турнір (по паралелях)**

**У турнірі беруть участь 4 команди однієї паралелі початкової школи. У кожній команді – по 4 учасники.**

Увага! Якщо в школі немає паралельних класів, можуть грати змішані команди: по одному учню від 1, 2, 3, 4 класів. Але у такому форматі за одним ігровим столом мають знаходитись учні одного віку.

**Підготовка локації.**

У залі 4 ігрові столи (невеликі за розміром, можна парти без нахилу). Біля кожного столу - 4 стільці. Усі учасники мають зручно і без зусиль дотягнутися до усього ігрового поля. На чотирьох ігрових столах розкладаються дидактичні настільні ігри. Для учнів 1-2 класів «Читака» (на 3 ігрові столи набори із різними кольорами кутиків карток) та «Білчин склад» (на 1 ігровий стіл). Якщо школа має 2 гри “Білчин склад” то можна грати за 2 столами у “Білчин склад” і за 2 столами у “Читаку”.

Якщо турнір проводиться серед учнів 3-4 класів, використовуються 4 гри - “Читака”, “Білчин склад”, «33 і 3 бобри» та «Манині мані». Ці ігри розкладаються по одній на ігровий стіл.

Усі вболівальники: однокласники, вчителі, батьки, рідні - знаходяться не ближче ніж 1 метр від ігрових столів. Це можна забезпечити, поставивши по периметру ігрового майданчика стільці, на яких будуть сидіти глядачі і вболівальники. Команди, в час коли не задіяні у грі, мають також сидіти на своїх стільцях, або стояти за стільцями серед вболівальників.

На видному місці кріпиться Турнірна таблиця.

До початку турніру учасники кожної команди обирають стихію, за яку вони будуть грати. Організатор роздає їм наліпки за кольорами: синій – Вода, жовтий – Повітря, зелений – Земля, червоний – Вогонь. Учасники придумують назву своєї команди. Наприклад: Вогняний дракон, Водяна царівна, Вітер змін, Земляна черепаха, тощо і Організатор вписує їх у турнірну таблицю.

Учитель-організатор оголошує початок турніру та коротко нагадує правила. Атмосфера має бути урочистою, трішки таємничою, у стилі книг про Гаррі Поттера.

**Перший раунд.**

Із кожної команди за різні столи сідають по одному учаснику. Школярі, в залежності від класу, одночасно грають у 2 чи 4 різні гри. За грою за кожним столом слідкують **МаГи** – **учителі початкової школи або учні старших класів.** Раунд завершується, коли усі учасники закінчать гру. Якщо за одним столом гра вже завершена, то учасники можуть встати із-за столу і повболівати за тих гравців, які ще грають.

*Учасникам команд КАТЕГОРИЧНО заборонено підказувати. За підказку Організатор може знімати бали з команди.*

Після завершення гри кожен учасник підраховує результати. Той, хто за столом став переможцем - набрав найбільше фішок/карток/грошових знаків – отримує 4 бали. За друге місце нараховується 3 бали, за третє – 2, за четверте – 1 бал. Саме стільки балів вони приносять своїй команді. Бали кожного учасника за раунд журі записують до турнірної таблиці.

Приклад. За одним столом грають учасники різних команд. Після першого раунду в Оленки 32 фішки, у Дмитрика – 27, Тетянка має 14, а Вадим – 8. Кількість балів, яка вказується на наліпці кожного: Оленка – 4, у Дмитрик – 3, Тетянка – 3, Вадим – 1.

Бачимо, що Оленка принесла своїй команді 4 бали, їх потрібно додати до балів інших учасників із її команди. Наприклад, вона представляє стихію «Вогонь». Інші учасники червоної команди набрали 2, 3 та 2 бали. Ці результати Організатор вказує у турнірній таблиці.

**Другий раунд та наступні.**

Учасники переходять у випадковому порядку за інші столи, щоб пограти у гру, в яку ще не грали. Бажано, щоб за столом не було суперників, із якими учасники змагалися в попередньому раунді. Але головне – як і в першому раунді, за одним столом мають зібратися по одному представнику команди кожного кольору.

**Турнір завершується, коли всі 16 учасників зіграють у 4 різні гри.**

Якщо сталося так, що у кількох команд у підсумку однакова кількість балів, можна зіграти додатковий раунд.

Перемагає команда, гравці якої в сумі набрали найбільше балів. Вони нагороджуються грамотами “за перемогу у турнірі”, усі інші учасники “за участи у тернірі”.

***Ця команда і команда, що посяде друге місце, будуть представляти школу на міжшкільному батлі.***

Учитель, який проводить турнір у школі, висвітлює турнір на своїй сторінці, або на сторінці школи у соціальній мережі. А учасники пишуть свої враження та побажання на коробці для наступних гравців. Таким чином, коробка матиме відмітки про зупинки у кожній школі та збереже історію турнірів.

**ІІІ Етап Міжшкільний батл**

Команди-переможці (по 2 команди з кожної паралелі) вирішують яку школу викликають на міжшкільний батл.

Отож, план дій такий:

Команди знімають відео-запрошення для іншої школи-учасниці.

Текст відео: *Ми «Ліга розумників» ….. (назва школи) викликаємо на батл «Лігу розумників» …..(назва) школи*. *Настав час показати вибухову кмітливість та блискавичну швидкість!*

Запрошення розміщується у соціальній мережі facebook. Важливо: у запрошенні обов’язково позначити Управління освіти Чернівецької міської ради (посилання на сторінку - <https://www.facebook.com/osvitachernivtsi/> ) та ТМ Розумники (посилання на сторінку - <https://www.facebook.com/rozumniki24> ) , а також додати хештег **#ліга\_розумників**

**КОМПЛЕКТАЦІЯ КОРОБКИ**

У цій коробці ви знайдете усе необхідне для проведення турніру:

- настільні ігри «Читака», «33 і 3 бобри», «Білчин склад», «Манині мані» ;

- правила проведення турніру;

- наліпки для учасників кожної команди;

- турнірну таблицю;

- грамоти для учасників.

**Коробка розрахована на проведення 5 турнірів.**

До проведення турніру учні можуть проводили тренувальні змагання в межах класу (не використовуючи атрибутику - наліпки, грамоти, турнірну таблицю, оголошення).

Якщо у коробці закінчаться грамоти або турнірні таблиці, ви можете безкоштовно завантажити їх на нашому сайті **edugames.rozumniki.ua/turnir** та роздрукувати.

Придбати настільні дидактичні або замовити турнірну коробку можна за телефоном: 0505050665, 0505050224, 0678067782.

Ви маєте запитання щодо проведення турніру? Пишіть нам office.rozumnyky@gmail.com

Fb – Тм Розумники