

## PATRONAT HONOROWY:



## II GMINNY TURNIEJ „MAŁA LIGA KLAS I - III”

*Dyrektor i organizatorzy  
mają zaszczyt zaprosić  
na*

## **II Gminny Turniej „Mała liga klas I - III” ,**

*który odbędzie się dnia **10 maja 2013 r.***

*o godzinie **10. 00***

*w Szkole Podstawowej im. Szarych Szeregów  
w Mrozach Wielkich.*



### **REGULAMIN:**

#### **I. Organizator**

**Szkoła Podstawowa im. Szarych Szeregów w Mrozach Wielkich**

Mrozy Wielkie 12

19 – 300 Ełk

tel.: 87 620 22 52

e-mail: [spmrozywielkie@op.pl](mailto:spmrozywielkie@op.pl)

#### **II. Termin i miejsce konkursu**

Szkoła Podstawowa im. Szarych Szeregów w Mrozach Wielkich – 10. 05. 2013 r., o godz. 10<sup>00</sup>.

#### **III. Cele**

- integrowanie uczniów klas I – III szkół z terenu Gminy Ełk;
- przybliżenie uczniom postaci Juliana Tuwima – poety, autora wierszy dla dzieci;
- rozwijanie umiejętności współdziałania w zespole, współzawodnictwa i zdrowej rywalizacji;
- kształcenie umiejętności radzenia sobie z sukcesem i porażką;
- wdrażanie do uważnego słuchania i korzystania z przekazywanych informacji;
- dbanie o kulturę wypowiedzania się;
- doskonalenie znajomości zasad ortograficznych i umiejętności zastosowania ich w praktyce;
- kształcenie umiejętności aktywnego słuchania muzyki i określania jej cech;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych;
- rozwijanie poczucia patriotyzmu poprzez znajomość symboli narodowych i nazwisk wybitnych Polaków;
- pogłębianie wiedzy na temat ważnych wydarzeń historycznych z dziejów Polski;
- poszerzanie wiedzy na temat roślin, zwierząt oraz zjawisk przyrodniczych;
- zwracanie uwagi na konieczność zdrowego odżywiania;
- doskonalenie umiejętności rachunkowych w zakresie czterech działań;
- kształcenie umiejętności rozpoznawania figur geometrycznych;
- wyrabianie nawyku bezpiecznego korzystania z Internetu;
- umożliwienie uczniom wykazania się wiedzą i umiejętnościami z różnych dziedzin życia;
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia;

- wyrabianie samodzielności i odpowiedzialności;
- zachęcanie do wspólnej zabawy;
- wzmacnianie poczucia bezpieczeństwa uczniów w szkole i poza nią poprzez znajomość numerów alarmowych oraz osób udzielających pomocy;

#### IV. Warunki uczestnictwa

1. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów klas I – III szkół podstawowych z terenu Gminy Ełk.
2. Każda szkoła typuje czteroosobową drużynę, składającą się z:
  - 1 reprezentanta z kl. I,
  - 1 reprezentanta z kl. II
  - 2 reprezentantów z kl. III.
3. Zakres materiału obejmuje program edukacji wczesnoszkolnej, może wykraczać poza podstawę programową.

#### V. Termin i tryb zgłaszania uczestników

Wypełnioną kartę zgłoszenia do konkursu należy przesłać listownie, faxem lub e-mailem do 30. 04. 2013 r. na adres organizatora.

#### VI. Organizacja i przebieg konkursu

1. Konkurs ma formę turnieju „Koło fortuny”. Na kole będą umieszczone kategorie:

- „**Bankrut**” (strata punktów uzyskanych w poprzedniej kategorii)
- „**Premia**” (dodatkowe 3 punkty)
- „**Cudze chwalicie, swego nie znacie**” (ogólna wiedza o Polsce, historia, wiedza o społeczeństwie)
- „**Mądrej głowie dość przysłowie**” (przysłowia, powiedzenia, rebusy)
- „**Z ortografią za pan brat**” (znajomość zasad ortograficznych, umiejętność ich wykorzystania w praktyce)
- „**Matematyczny zawrót głowy**” (wiedza z zakresu edukacji matematycznej)
- „**Co w trawie piszczy**” (ogólna wiedza przyrodnicza)
- „**Groch z kapustą**” (ogólna wiedza z zakresu edukacji muzycznej, sztuki, informatyki, sportu, bezpieczeństwa)

2. Konkurs przebiega w trzech rundach:

**I runda: pytania indywidualne dla każdej drużyny** – przedstawiciele poszczególnych grup, kolejno kręcąc kołem, losują kategorię. Wszystkie drużyny, w określonym czasie, odpowiadają na pytania z tej dziedziny. Czas trwania: 6 kolejek.

**II runda: zadania dla wszystkich** – prowadzący losuje kategorię. Wszyscy uczestnicy wykonują jednakowe zadania. Wygrywa drużyna, która wykona najszybciej dane zadanie. Czas trwania: 3 kolejki.

**III runda: „Kto pierwszy ten lepszy”** – prowadzący losuje kategorię i odczytuje pytanie. Drużyna, która jako pierwsza zgłosi się i udzieli poprawnej odpowiedzi, zdobywa punkty. Czas trwania: 6 kolejek.

3. Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje 2 punkty oraz możliwość odkrycia litery w haśle. Odgadnięcie całego hasła daje dodatkowe 3 punkty dla drużyny.

#### VII. Jury

1. Organizator konkursu powołuje Komisję, w skład której wejdą opiekunowie poszczególnych drużyn.
2. Komisja będzie czuwać nad prawidłowym przebiegiem konkursu.
3. Jury przyzna nagrody:
  - I, II i III miejsce – nagrody rzeczowe;
  - wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają dyplomy;
4. Werdykt Jury jest ostateczny.
5. Sprawy nie ujęte w niniejszym regulaminie rozstrzyga Jury i organizator konkursu.