

PATRONAT HONOROWY:



III GMINNY TURNIEJ „MAŁA LIGA KLAS I - III”

Dyrektor i organizatorzy

mają zaszczyt zaprosić

na

III Gminny Turniej „Mała liga klas I - III” ,

który odbędzie się dnia 16 maja 2014 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 Elk

tel.: 87 620 22 52

e-mail: spmrozywielkie@op.pl

II. Termin i miejsce konkursu

Szkoła Podstawowa im. Szarych Szeregów w Mrozach Wielkich – 16. 05. 2014 r., o godz. 10⁰⁰.

III. Cele

- integrowanie uczniów klas I – III szkół z terenu Gminy Elk;
- przybliżenie uczniom postaci Jana Brzechwy – 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, udziału w zawodach sportowych i zajęciach rozwijających sprawność fizyczną,

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 09. 05. 2014 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” – konkurencje sportowe: uczestnicy biorą udział w trzech konkurencjach sportowych wyrabiających szybkość, zręczność, sprawność i precyzję ruchów. Poszczególne konkurencje będą punktowane.

Kryteria:

- dokładność od 1 – 6 pkt
- szybkość wykonania zadania od 1 do 6 pkt (czas mierzony stoperem)
- precyzyjne wykonanie ćwiczenia od 1 do 6 pkt

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.