

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
РОМАНОВСКАЯ ШКОЛА**

**Семья, семейное воспитание,
опыт проведения мероприятий**

по изучению Правил дорожного движения и профилактики
детского дорожно-транспортного травматизма

Обучающее пособие-игра «Я ПЕШЕХОД 2.0»

Педагог дополнительного образования

Житенев Дмитрий Юрьевич

г. МОСКВА

Актуальность.

Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма является одной из приоритетных задач нашего государства.

В подавляющем большинстве случаев дети становятся жертвами нарушений требований ПДД водителями транспортных средств. Однако нередки случаи нарушений ПДД непосредственно детьми, как в качестве пешеходов, так и водителей велосипедов, скутеров, мопедов, мотоциклов.

С целью уменьшения детского дорожно-транспортного травматизма необходимо, чтобы дети не только знали требования ПДД и научились их неукоснительно соблюдать, но ещё и требовали этого от родителей, которые зачастую косвенно, а иногда и напрямую становятся виновниками ДТП с участием своих детей.

Снижение детского дорожно-транспортного травматизма к нулевым показателям предполагает обучение основам безопасности жизнедеятельности с помощью эффективных инструментов, которые помогают закрепить теоретические знания на практике в безопасной форме.

Таким инструментом может служить обучающая игра «Я ПЕШЕХОД 2.0».

Основная цель – сформировать у детей навык безопасного поведения на проезжей части дороги.

Задачи :

- Усвоение детьми знаний основных положений и требований ПДД;
- Формирование и закрепление следующих навыков:
 - остановки перед проезжей частью дороги,
 - оценки ситуации дорожной обстановки,
 - неукоснительного соблюдения ПДД участником дорожного движения (в качестве пешехода, велосипедиста, пассажира легкового и общественного транспорта);
 - безопасного выхода из-за припаркованного транспортного средства;

- безопасного перехода дороги по пешеходному переходу и при его отсутствии, а также при ограниченной видимости проезжей части;
- безопасного перехода проезжей части по сигналам светофора;
- безопасного выхода из общественного транспорта (трамвая, троллейбуса, автобуса);
- безопасного перехода дороги с велосипедом, самокатом и т.п.;
- закрепление понимания сигналов регулировщика;
- воспитание ответственности за свою жизнь и жизнь окружающих людей.

Оборудование.

Настольная или напольная игра «Я ПЕШЕХОД 2.0».

Целевая аудитория.

- дошкольники старших и подготовительных групп;
- школьники начальных и средних классов;
- родители учащихся.

Обоснование выбранной разработки.

При обучении правил дорожного движения в образовательных организациях на занятиях, в большей степени уделяется внимание теоретической части и гораздо меньше практической, где бы ребенок смог в безопасной форме закрепить теоретические знания и применить их на практике.

Наземный пешеходный переход, даже если он регулируемый, является опасным местом для ребенка, особенно, если он не умеет им пользоваться.

Именно поэтому, возникает необходимость формирования практического навыка безопасного поведения ребенка на дороге.

Для этого, мною было разработано обучающее пособие-игра «Я ПЕШЕХОД 2.0». Проходить обучение и закреплять безопасные навыки поведения на улице могут воспитанники детского сада и школьники совместно с их родителями.

Напольный и настольный варианты игры мобильные. При необходимости, их можно переносить из одного здания в другое, применять на уроках «окружающего мира» и занятиях по правилам дорожного движения в школах, дошкольных учреждениях, перевозить в другой населенный пункт, в котором необходимо проводить обучение безопасному поведению на дорогах. Игра может быть применена для занятий с юными инспекторами движения при подготовке к конкурсу «Безопасное колесо», а также при проведении профилактических мероприятий в школах: акций, викторин, конкурсов, соревнований, где родители вместе с детьми могли бы закрепить навыки безопасного поведения на проезжей части дороги.

Преимущества в обучении с игрой «Я ПЕШЕХОД 2.0»:

- наглядность (все правила ПДД, о которых говорится, обучающий закрепляет на макете игры);
- понимание того, почему нужно делать именно так, а не иначе;
- вариативность, т.е. возможность комбинирования разных дорожных ситуаций с помощью одного игрового поля;
- безопасная практика, приближенная к реальной ситуации на дороге.

Игра была представлена на VI Международном конгрессе «Безопасность на дорогах ради безопасности жизни», на Московском международном салоне образования (ММСО), на Московском международном форуме «Город образования», в Московском университете МВД РФ имени В.Я. Кикотя и получила высокую оценку специалистами Министерства просвещения РФ и ГИБДД РФ. По игре проходят ежегодные соревнования среди школ города Москвы с участием родителей, а также Всероссийские турниры в ВДЦ «Орлёнок» и ВДЦ «Смена», среди отрядов юных инспекторов движения.

Проведение профилактических мероприятий и соревнований с родителями и детьми с помощью игры «Я ПЕШЕХОД 2.0», а также играя в неё дома всей семьёй, могло бы способствовать улучшению профилактики детского дорожно-транспортного травматизма в РФ.

Способ определения результатов разработки.

Визуальный — родитель видит ошибки, допущенные при выполнении заданий на игре. И может их сразу корректировать.

Предполагаемый результат.

Обучающийся, который без нарушений ПДД и собственной безопасности не допустил ошибок, в предложенных дорожных ситуациях при передвижении в уличной обстановке, будет являться культурным участником дорожного движения. Навыки, полученные при игре в настольную или напольную игру, способствуют достижению нулевых показателей детского дорожно-транспортного травматизма.

Подготовка к игре.

Настольная игра состоит из 4-х полей (*помещается на школьную парту*). Напольная игра также состоит из 4-х полей, каждая часть размером 2,5х1,75 м. Эти части можно стыковать между собой разными способами. Для проведения занятий напольную игру необходимо разложить в классе, актовом зале, спортивном зале или холле, настольную игру - на партах или столах.

Проводить игру можно как индивидуально, так и с группой. Например, при проведении недели безопасности в школе или детском саде. Или устраивая родительские субботы на внеурочных мероприятиях. За одним игровым полем могут играть до 6-ти человек.

Ход игры.

В зависимости от возраста детей прорабатываются разные дорожные ситуации. Главный принцип работы с игрой – это отработка навыков безопасного поведения на дороге, воспитание законопослушного участника дорожного движения. Игра позволяет в интерактивной форме отработать с детьми навыки безопасного поведения на улице.

Занимаясь с игровым пособием, дети «погружаются» в дорожную обстановку, в которой они оказываются каждый день. Обучающимся предлагается собрать с объектов, расположенных на игровом поле, фишки своего цвета, строя безопасные маршруты дом-объект-дом, соблюдая правила дорожного движения.

В отличие от других игр, здесь у ребенка появляется осязаемая цель при движении через дорожную разметку «зебра». Наземный пешеходный переход имеет надпись **Остановись** – она напоминает о соблюдении главного правила для пешехода перед тем, как он начнёт переход. Надпись **Посмотри** напоминает о том, чтобы начать движение, сначала необходимо оценить ситуацию на дороге. Таким образом, дорожная разметка «зебра» напоминает об опасности при переходе дороги. Тем самым мы закрепляем навык остановки перед проезжей частью.

В начале игры можно объяснить из чего состоит пешеходный переход. При переходе по «зебре» внимание детей необходимо обратить на то, что ближе к ним движутся машины, которые находятся от них по левую руку, а по правую – дальше, поэтому при переходе дороги они должны сначала посмотреть налево, а потом направо, при необходимости налево.

В следующей ситуации предлагается перейти дорогу по сигналам регулировщика. При помощи изображения на кубике ребёнку легко понять, когда по пешеходному переходу можно идти, а когда запрещено. Наглядность при изучении сигналов регулировщика очень важна.

Далее предлагается ситуации перехода дороги по сигналам светофора.

И ещё один очень важный момент можно проработать с велосипедом. Когда из-за большей скорости, нежели у пешехода, велосипедист не может вовремя остановиться перед движущимся автомобилем. Показать, что при переходе проезжей части дороги необходимо сойти с двухколёсного транспортного средства и вести его рядом.

Также можно проработать ситуации поведения на остановках общественного транспорта: автобусной и троллейбусной или трамвайной. Показать чем они отличаются.

Организация соревнований.

Организация соревнований с родителями может осуществляться следующим образом: в команде участвуют 6 человек (3 ребенка и 3 родителя), за каждым игровым полем участник из одной команды играет с 5-ю участниками из разных команд. Набирает баллы. Если он завершил игру первым, то ему начисляется 1 балл, вторым — 2 балла и т.д. Все баллы одной команды суммируются. Та команда, которая быстрее всех (по сумме баллов) пришла к финишу является победителем. Положение о проведении соревнований находится в Приложении 3 (см. ниже).

Как показывает практика, в игру с равным успехом могут играть как маленькие участники так и взрослые. Главное понять и знать правила игры. То есть игра равных возможностей, где победить может каждый. Главное применять правильную стратегию передвижения по игровому полю. Перед проведением соревнований с родителями им необходимо объяснить правила игры.

Объяснение правил игры.

Перед началом игры необходимо совместить части игрового поля, состыковав пешеходные переходы с другими пешеходными переходами на всех частях игрового поля. Каждый раз, получая новые дорожные маршруты. Пешеходные переходы (наземные, подземные, надземные), если они не соединены между собой, то перемещение по ним невозможно.



Цель игры: Посетить все объекты на игровом поле, соблюдая правила дорожного движения. (см. рис. ниже)

Начало игры:

- соедините 4 части игрового поля, получая новые дорожные ситуации.

Возможны следующие варианты:



(также возможны и другие варианты соединения частей игрового поля);

- разместите плоские фишки каждого цвета на 3-х объектах, а фигурные фишки на поле СТАРТ.

- решите, кто ходит первым, вторым и так далее. (см. рис. ниже)



Поле игры покрыто плёнкой, поэтому если вы хотите (но это необязательно!), можете придумать и написать фломастером названия на объектах, которые будете посещать (например: школа, стадион, магазин, кинотеатр, бассейн, зоопарк, музей, ресторан и т.д.). ДОМ - объект, с которого начнёте игру. (см. рис. ниже)



Важно: используйте фломастеры стирающиеся с игрового поля!

Ход игры:

Посещать объекты можно в любом порядке.



Двигаться по игровому полю можно с помощью ситуационных кубиков. В свой ход можно бросить все четыре ситуационных кубика. Во время хода можно переместить (*по тротуару*) свою фигурную фишку на количество шагов, выпавших на ЗЕЛЁНОМ кубике. Также, можно переместить фишку на меньшее количество (белых) квадратов, если Вам необходимо там остановиться. Забрав плоскую фишку своего цвета с объекта, необходимо принести её на поле ФИНИШ, также шагая по квадратам (тротуара). Соблюдая очередность хода, положить ее на объект ДОМ, и идти за следующей. То есть собираем плоские

фишки своего цвета по одной, и каждый раз приносим их на ФИНИШ (см. рис. ниже)



Первое место присуждается тому участнику игры, который первым посетит все объекты и принесёт 3 плоские фишки (последовательно) на ФИНИШ в ДОМ;



второе место тому, кто принесёт вторым все фишки; третье - третьим и т.д. (см. рис. ниже)



ЗЕЛЁНЫЙ кубик определяет количество шагов или передвижение на велосипеде:

- **ШАГИ**. Можно переместиться (по тротуару) на указанное или меньшее количество (белых) квадратов (в зависимости от игровой ситуации).
- **ВЕЛОСИПЕД**. Можно переместиться по велосипедной дорожке на любое количество шагов по **надземному** или **подземному** пешеходным переходам (так как там нет машин). Например: (1 вариант) - до **объекта** (см. рис. ниже)



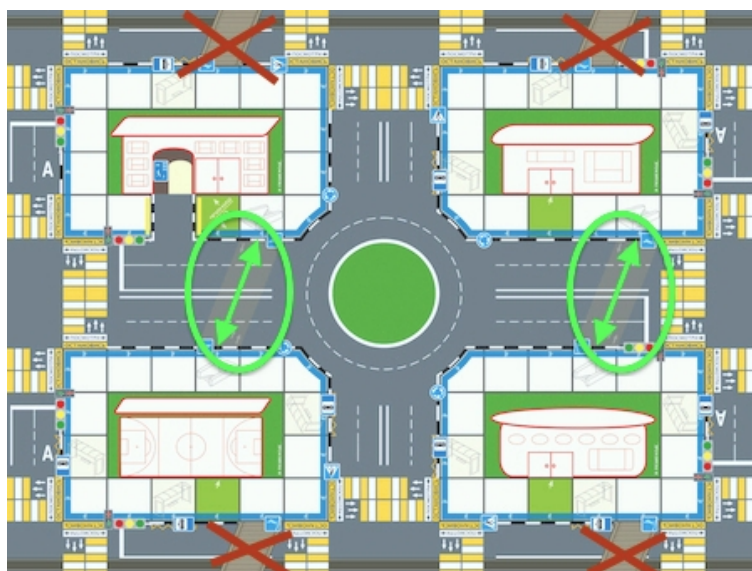
- (2 вариант) - до **остановки** общественного транспорта,
- (3 вариант) - до **наземного** пешеходного перехода (“зебры”). Переезжать через проезжую часть по наземному пешеходному переходу на велосипеде нельзя! (см. рис. ниже)



Ход заканчивается!*(см. рис. Ниже)*



Примечание: Переходить дорогу по надземному или подземному пешеходным переходам можно, когда они соединены на разных частях игрового поля, то есть линия подземного перехода на одной части соединена с линией подземного перехода на другой, а лестница надземного перехода - с лестницей на другой карте. (см. рис. ниже)



Переходить дорогу возле знака “Жилая зона”(перед аркой) можно только на следующий ход (без бросания кубика).(см. рис. Ниже)



СИНИЙ кубик (остановка автобуса и троллейбуса) или (остановка трамвая) определяет ту остановку общественного транспорта с которой Вы хотите уехать.

Могут встречаться следующие ситуации:

- АВТОБУС и ТРОЛЛЕЙБУС. Можно переместиться на любую другую остановку автобуса и троллейбуса.(см. рис. ниже)



- ТРАМВАЙ. Можно переместиться на любую другую остановку трамвая. (см. рис. ниже)



(Примечание: если на остановке находятся несколько пешеходов, то они все могут переместиться на другую остановку, но соответствующую транспортному дорожному знаку, выпавшему на кубике, а тот кто бросал кубики может двигаться по тротуару дальше).

ЖЁЛТЫЙ кубик (ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД без светофора) определяет ситуацию на дороге, когда собираетесь перейти проезжую часть на другую сторону по наземному пешеходному переходу.

Встречаются следующие ситуации:

- Наземный пешеходный переход свободный. Можно перейти. (см. рис. ниже)



- Наземный пешеходный переход не преграждает инспектор (стоит к Вам боком). Можно перейти. В данном случае пешеход имеет право перейти через дорогу (см. рис. ниже)



- Наземный пешеходный переход преграждает инспектор (руки в стороны). Нельзя перейти. В данном случае пешеход не имеет право перейти через дорогу, так как движение разрешено транспортным средствам (машинам) (см. рис. ниже)



- Рука инспектора поднята в верх (смена сигнала). В данный момент движение всем участникам дорожного движения запрещено (см. рис. ниже)



- По проезжей части движется транспорт. Нельзя перейти. (см. рис. ниже)



(Примечание: если перед наземным пешеходным переходом находятся несколько фишек, то они все переходят на противоположную сторону, когда хотя бы у одного из участников игры, выпадет на кубике ситуация, разрешающая переход через проезжую часть на другую сторону дороги, а тот кто бросал кубик может двигаться по тротуару дальше). (см. рис. ниже)



КРАСНЫЙ кубик (ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД со светофором) означает, что Вы собираетесь перейти проезжую часть на другую сторону по сигналам светофора. Встречаются следующие ситуации:

- Красный сигнал светофора для пешехода. Перейти нельзя. (см. рис. ниже)



- Жёлтый сигнал светофора. Означает, что светофор не работает и Вы переходите дорогу по сигналам желтого кубика.

- Зелёный сигнал светофора для пешехода. Можно перейти. (см. рис. ниже)



Примечание:

Игра позволяет применить творческий подход. Вместо фишек, которые вы собираете на объектах, можно нарисовать фломастером какие хотите предметы и собирать их на этих объектах. А вместо фишки, которой ходите, нарисовать любой символ, и ходить этим символом. Стирая его с предыдущей клеточки игрового

поля и рисунка на новой (в зависимости от количества выпавших шагов). (см. рис. ниже)



Также можно играть и на напольной версии игры, где в место фишек дети сами могут перемещаться по игровому полю, соблюдая правила дорожного движения. В этом случае игра еще больше приближена к дорожной обстановке. В игре применяются большие кубики и большие карточки, которые нужно собрать на объектах. Совмещая несколько напольных игр можно получить настоящий автогородок (см. фото ниже)





Фото соревнований среди школ города Москвы с участием родителей.





Ссылки на материалы проведенных мероприятий.

Профилактическая работа с родителями, семейное воспитание:

- Ссылка на публикацию: «Финал соревнований «Я ПЕШЕХОД» с родителями»:

<http://zebrenok.educom.ru/news/1056-final-sorevnovanij-ya-peshekhod.html>

Видеоролик мероприятия:

<https://youtu.be/-LejqC8m7Nw>

Внеурочная деятельность:

- Ссылка на публикацию: «Финал соревнований по правилам дорожного движения "Я ПЕШЕХОД - 2018»:

<http://zebrenok.educom.ru/news/872-final-sorevnovanij-ya-peshekhod-2018.html>

Видеоролик мероприятия:

<https://youtu.be/3O6ySX2P8Go>

- Ссылка на публикацию: «Финал соревнований «Я ПЕШЕХОД» в «Московской смене»:

<http://zebrenok.educom.ru/news/1073-final-sorevnovanij-ya-peshekhod-v-moskovskoj-smene.html>

Видеоролик мероприятия:

<https://youtu.be/9PeTRsOig8Q>

Работа с воспитанниками детских садов:

- Ссылка на публикацию: «Светлячки играют в ПДД»:

<http://zebrenok.educom.ru/news/987-svetlyachki-igrayut-v-pdd.html>

Работа с игрой с воспитанниками старшей и подготовительной группами.

Для объяснений правил игры детям 5-ти – 6-ти лет, необходимо 5 занятий по 10-15 мин. Занятия проводятся на настольном или напольном варианте игры (*не более 4-х человек*).

Первое занятие.

На этом занятии у ребенка появляется цель (*взять “монетку”*), а не просто перейти по “зебре” на другую сторону дороги:

- соедините 4 части игрового поля;
- разместите на 3-х объектах 6 плоских фишек каждого цвета;
- поставьте на поле СТАРТ фишки, которыми дети будут ходить;
- предложите им добраться по тротуару (*белым квадратикам*) до объектов и забрать там “монетку” своего цвета, соблюдая правила дорожного движения;
- ставите им условие, что переход дороги нужно осуществлять по пешеходным переходам;
- перед “зеброй” им необходимо остановить свою фишку (*в случае настольной версии*) или остановиться самим (*в случае напольной версии игры, когда они сами идут по игровому полю*);
- посмотреть по сторонам, перейти дорогу по “зебре” и дальше идти до зеленого квадратика объекта;
- на зеленом квадратике они забирают свою “монетку”, выбранного цвета и тем же маршрутом возвращаются домой на ФИНИШ;
- далее идут за следующей “монеткой” на другой объект;
- таким образом они должны собрать три “монетки” и принести их в ДОМ.

Второе занятие.

На этом занятии учим детей сигналам регулировщика и остановке перед движущимися машинами:

- вводите в игру ЖЁЛТЫЙ кубик с ситуациями на наземном пешеходном переходе “зебра” без светофора;
- подойдя к пешеходному переходу он должен остановиться и посмотреть на ту ситуацию, которая выпала на кубике: пешеходный переход свободный или по нему едут машины или инспектор разрешает переходить пешеходам или запрещает;
- если путь свободен, то ребенок идет дальше до зеленого квадрата объекта, забирает “монетку” своего цвета и идет обратно к пешеходному переходу, чтобы по нему перейти;
- если передвижение через “зебру” запрещено (*ситуация на кубике запрещающая движение*) ход переходит к другому ребенку;
- и так далее, пока все играющие не посетят все объекты и не принесут все свои “монетки” в ДОМ.

Третье занятие.

На этом занятии учим детей переходить дорогу по сигналам светофора:

- вводите в игру КРАСНЫЙ кубик с сигналами светофора, который нужно бросать, если путь через пешеходный переход проходит со светофором;
- подойдя к пешеходному переходу он должен остановиться и посмотреть на сигнал светофора, который выпал на кубике: красный человечек или зеленый человечек или желтый кружок;
- если путь свободен – выпал зеленый человечек, то ребенок идет дальше до зеленого квадрата объекта, забирает “монетку” своего цвета и идет обратно к пешеходному переходу, чтобы по нему перейти;
- если передвижение через “зебру” запрещено – выпал красный человечек (*ситуация на кубике запрещающая движение*) ход переходит к другому

ребенку;

- если выпадает желтый кружок, то считается, что светофор не работает и переход дороги нужно произвести по значениям на ЖЁЛТОМ кубике;
- и так далее, пока все играющие не посетят все объекты и не принесут все свои “монетки” в ДОМ.

Четвертое занятие:

На этом занятии учим детей значению дорожных знаков общественного транспорта и передвижению на автобусе, троллейбусе и трамвае:

- вводите в игру СИНИЙ кубик с ситуациями на остановках общественного транспорта;
- если на кубике выпадает дорожный знак автобусной или троллейбусной остановки, то можно переместиться с той остановки, на которой находится пешеход на любую другую автобусную или троллейбусную остановку, далее пешеход идет до зеленого квадрата объекта, забирает “монетку” своего цвета и идет обратно к остановке;
- если на кубике выпадает дорожный знак трамвайной остановки, то можно переместиться с той остановки, на которой находится пешеход на любую другую трамвайную остановку, далее пешеход идет до зеленого квадрата объекта, забирает “монетку” своего цвета и идет обратно к остановке;
- и так далее, пока все играющие не посетят все объекты и не принесут все свои “монетки” в ДОМ.
- важно показать, что нельзя ехать с трамвайной остановки, если на кубике выпала автобусная;
- и на оборот, если выпала трамвайная остановка, то нельзя уехать с автобусной или троллейбусной остановки;

На этом занятии применяем 3 кубика: ЖЁЛТЫЙ, КРАСНЫЙ, СИНИЙ, то есть ребенок может выбирать маршрут: идти по пешеходным переходам или ехать на общественном транспорте.

Пятое занятие:

На этом занятии учим детей передвижению на велосипеде:

- вводите в игру ЗЕЛЁНЫЙ кубик с количеством шагов и велосипедной дорожкой;
- то есть сейчас в игре применяем все четыре ситуационных кубика;
- если на кубике выпадает число, то ребенок должен уже ходить по белым квадратикам, считая их количество;
- можно пройти и меньшее число шагов, но не больше, чем выпало (*например: остановиться перед наземным пешеходным переходом «зеброй» или на остановке общественного транспорта*);
- если на кубике выпал велосипед (*знак велосипедной дорожки*), то можно переместиться по ней: до зеленого квадрата и забрать монетку или до наземного пешеходного перехода “зебра” или до остановки общественного транспорта;
- действие велосипеда закончилось, т.е. Вы с него сошли;
- на этом занятии важно показать ребенку, что переезжать через наземный пешеходный переход “зебра” на велосипеде или самокате запрещено Правилами дорожного движения, а также опасно из-за скорости, потому, что можно не успеть вовремя остановиться.

Некоторые занятия можно объединить, в зависимости от уровня подготовки воспитанников.

Далее дети уже самостоятельно играют по всем правилам игры “Я ПЕШЕХОД 2.0”, как на настольном варианте игры, так и на напольном, где дети вместо фишек сами перемещаются по игровому полю с большими кубиками и карточками.

По такому же принципу родители могут обучать и играть с ребёнком дома.

ПОЛОЖЕНИЕ

О ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПДД ИГРЫ «Я ПЕШЕХОД» СРЕДИ ШКОЛ С УЧАСТИЕМ РОДИТЕЛЕЙ

1. Общие положения.

1.1. Соревнования по игре «Я ПЕШЕХОД» проводятся среди команд, состоящих из 6-и человек (3 ребенка и 3 родителя). Возраст учащихся: до 14 лет включительно.

1.3. Целями соревнования являются:

- воспитание законопослушных участников дорожного движения;
- пропаганда здоровьесбережения жизни и безопасности дорожного движения;
- внедрение нового подхода к изучению Правил дорожного движения.

1.4. Задачами соревнования являются:

- закрепление школьниками знаний Правил дорожного движения;
- повышение авторитета службы ГИБДД среди школьников и подростков;
- привлечение школьников к участию в пропаганде основ безопасного поведения на улицах;
- привлечение учащихся к систематическим занятиям ПДД;
- привлечение внимания родителей к решению проблемы обучения детей безопасному поведению на дороге;
- повышение профессионального уровня преподавателей по обучению детей ПДД.

2. Организация и проведение соревнований.

2.1. Общее руководство подготовкой конкурса осуществляет Оргкомитет.

2.2. Соревнования среди школ проводятся ежегодно. Место проведения соревнований указываются дополнительно.

2.3. Время и место проведения соревнований:

2.3.1. Межрайонные этапы: ...

2.3.2. Городской этап (**Финал**): ...

2.4. **На соревнования прибывают команды, подавшие заявку на соревнования и знакомые с правилами игры «Я ПЕШЕХОД 2.0», которые можно посмотреть на сайте: www.ipeshehod.ru/gip.html**

2.5. Непосредственное проведение возлагается на рабочую группу, в состав которой входят сотрудники учреждения, в котором проводятся соревнования.

- 2.6. Соревнования проводятся в два этапа: межрайонный и городской.
- 2.7. Подведение итогов соревнований возлагается на Главную судейскую коллегию, утверждаемую Организационным комитетом.

3. Участники соревнования.

- 3.1. Команда состоит из 6 человек: 3 родителя и 3 ребенка в возрасте до 14 лет (включительно). Каждый из участников может быть разного возраста.
- 3.2. Не допускаются к участию команды в неполном составе. Количество участников свыше 6-и не допускается. Замены участников между этапами допускаются.
- 3.4. В случае выбывания участника (-ов) команда играет в неполном составе.
- 3.5. Команды прибывают в сопровождении работника образовательного учреждения, учащимися которого являются члены команды.
- 3.6 К УЧАСТИЮ В СОРЕВНОВАНИЯХ ДОПУСКАЕТСЯ только ОДНА КОМАНДА ОТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.**

4. Документация

- 4.1. Руководители команд в день соревнований представляют в оргкомитет проведения соревнования следующие документы:
- приказ о выходе детей на соревнования с указанием полного имени и фамилии ребенка.

5. Программа соревнований

- 5.1. В программу соревнований включены 2 этапа, первый (межрайонный) – настольный вариант игры, второй (городской) – проводится на напольных вариантах игры для команд победителей межрайонного этапа соревнований.

6. Условия проведения соревнования.

- 6.1. Правила соревнований, порядок проведения, систему подсчета очков доводит до участников Главная судейская коллегия.
- 6.2. В каждом этапе соревнований участнику за 1-е место начисляется 1 балл, за второе - 2 балла, за третье - 3 балла, за четвертое – 4 балла, за пятое – 5 баллов, за шестое – 6 баллов. В случае выбывания участника (-цы) из соревнований ему начисляется 6 баллов.
- 6.3. На всех этапах соревнования подсчет результатов ведется по количеству баллов, набранных всеми участниками команды. Чем меньше баллов, тем выше место.
- 6.4. В случае, если участник (-ца) выбывает из соревнований, то баллы, заработанные участником на каждом этапе, учитываются в общий счет команды.
- 6.5. Соревнования в командном первенстве:
- 6.5.1. 1 участник от каждой команды играет за одним настольным игровым полем.

6.5.2. Для выхода команды во второй этап соревнований приоритет отдаётся команде, участники которой заняли высшие места в первом этапе соревнований. Если выявить победителя невозможно, то преимущество отдаётся команде с участником команды более младшего возраста.

6.6. Перед началом соревнования проводится жеребьёвка участников. Кто за каким игровым полем будет играть.

7. Определение результатов

7.1. Итоги соревнований подводит Главная судейская бригада.

7.2. Судьи назначаются из числа педагогов.

7.3. Командный результат определяется суммой личных результатов всех её членов на всех этапах соревнований.

7.4. Победителями и призерами соревнований становятся:

7.4.1. 3 команды, занявшие первые три места по сумме баллов, полученных командами на втором этапе соревнования;

7.4.2. Абсолютным победителем считается команда, набравшая наименьшее количество баллов на втором этапе соревнования.

8. Награждение.

8.1 Каждый участник финала получает подарок.

8.2. Команды занявшие 1,2,3 места в Финале соревнований награждаются грамотами, медалями, кубком и призами.

8.3. Все команды соревнований награждаются дипломами участника.

8.4. Награждение победителей производится в торжественной обстановке с привлечением средств массовой информации.

ПРИМЕЧАНИЕ: Оргкомитет оставляет за собой право вносить коррективы и дополнения в настоящее Положение.