



**Управление образования администрации муниципального
образования городского округа «Сыктывкар»**

(УО АМО ГО «Сыктывкар»)

**«Сыктывкар» кар кытшын муниципальной юкӧнлӧн
администрацияса йӧзӧс велӧдӧмӧн веськӧдланін**

ПРИКАЗ

«11» декабря 20 26 г.

№ 134

**Об организации и проведении муниципальной
интеллектуальной игры «Ворошиловский стрелок»**

В целях исполнения Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 17.08.2024 № 2233-р, муниципальной программы МО ГО «Сыктывкар» «Развитие образования», подпрограммы «Дети и молодежь города Сыктывкара», утвержденной постановлением администрации МО ГО «Сыктывкар» от 26.12.2019 № 12/3870, в целях формирования патриотической сознательности, чувства долга за подвиг советских солдат в годы Великой Отечественной войны в преддверии Дня защитника Отечества

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 18.02.2026 в 15:00 муниципальную интеллектуальную игру «Ворошиловский стрелок» (далее – Игра) на базе муниципального автономного учреждения «Молодежный центр г. Сыктывкара» (далее – МАУ «МЦ») по адресу: г. Сыктывкар, ул. Коммунистическая, 51.
2. Утвердить положение об Игре согласно приложению к настоящему приказу.
3. Возложить ответственность за подготовку, организацию и проведение Игры на директора МАУ «МЦ» Рочеву Т.Н. и муниципального координатора проекта «Навигаторы детства» Пунегова Е.Е.
4. Руководителям муниципальных образовательных организаций:
 - 4.1. Довести информацию об Игре до заинтересованных лиц.
 - 4.2. Обеспечить участие в Игре в соответствии с положением.
5. Специалисту службы реализации молодежной политики Матевой Я.Ю. обеспечить контроль за участием учащихся.

6. Эксперту-аналитику отдела общего образования Каракчиеву А.С. разместить текст настоящего приказа на официальном сайте управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

7. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Исполняющий обязанности
начальника управления образования
администрации МО ГО «Сыктывкар»



Е.Е Геллерт

ПОЛОЖЕНИЕ

о муниципальной интеллектуальной игре «Ворошиловский стрелок»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1.1. В настоящем положении определены цели, задачи, порядок проведения муниципальной интеллектуальной игры «Ворошиловский стрелок» (далее – Игра).

1.2. Организаторами Игры являются Управление образования администрации муниципального образования городского округа «Сыктывкар», муниципальное автономное учреждение «Молодежный центр г. Сыктывкара».

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Целью Игры является формирование патриотической сознательности, чувства долга за подвиг советских солдат в годы Великой Отечественной войны в преддверии Дня защитника Отечества.

2.2. Задачи Игры:

- выявить уровень знаний учащихся по изученной теме, степень усвоения учащимися основных понятий и фактов, связанных с событиями Великой Отечественной войны;
- показать значение событий Великой Отечественной войны в современном мире;
- сформировать умение использовать полученные знания в условиях быстрых темпов работы в команде;
- закрепить умение быстро анализировать полученную информацию и умение быстро принимать решения;
- научить учащихся корректировать свои действия с учетом меняющихся условий обучающей игры.

III. Участники

3.1. В Игре принимают участие команды общеобразовательных организаций МО ГО «Сыктывкар».

3.2. Муниципальная общеобразовательная организация может направить для участия в Игре несколько команд.

3.3. Количество игроков в команде – 4 человека.

3.4. Максимальное количество команд для участия в Игре – 14 команд (первыми по времени подавшие заявку).

IV. Порядок проведения

4.1. Для участия в Игре в срок до 17.02.2026 муниципальная общеобразовательная организация подает заявку по форме: <https://forms.yandex.ru/u/6989a2b6068ff0b78af423fa>

4.2. Игра проводится 18.02.2026 на базе МАУ «МЦ» по адресу: г. Сыктывкар, ул. Коммунистическая, 51.

4.3. Регламент Игры:

15:00-15:15 – регистрация участников;

15:15-15:30 – открытие Игры;

15:30-17:00 – проведение Игры;

17:00-17:15 – закрытие Игры.

4.4. Проведение Игры проводится согласно жребию.

4.5. По итогам Игры награждение происходит в командном зачёте.

4.6. Победители и участники Игры награждаются грамотами и сертификатами.

V. Критерии оценивания.

5.1. Игра делится на 1 этап, полуфинал и финал. По итогам каждого боя определяется победитель, проходящий в следующий этап.

5.2. В одном бою участвуют две команды, которые играют друг против друга. Обязательное количество игроков в команде – 4 человека.

5.3. Ведущим задаются вопросы из разных областей знаний, преимущественно об истории России и Великой Отечественной войне. В одной теме четыре вопроса.

5.4. Игрок, который хочет ответить на вопрос, должен показать это нажатием на игровой модуль. После чего игроку дается право ответа.

5.5. Игрок может нажать кнопку в любой момент, после объявления ведущего: «Внимание, вопрос». При ответе игрок не может запрашивать формулировку вопроса еще раз, пока не даст ответ.

5.6. Если игрок ответил правильно, то игрок команды соперника на такой же позиции, выбывает из игры. Если игрок ответил неправильно, он выбывает сам.

5.7. Если игрок правильно ответил на вопрос, а игровая позиция уже пуста (игрок соперника уже выбыл или дисквалифицирован), то игрок, правильно ответивший на вопрос, может убрать игрока с любой другой позиции, кроме капитанской.

5.8. Задача команды в игре – выбить всех игроков команды соперника. Команда, которая первая добилась того, чтобы у соседней команды не осталось ни одного игрока, объявляется победителем боя.

VI. Определение команды-победителя.

6.1. Победителем Игры становится команда, выигравшая в финальном бою.

6.2. Победителям и призерам Игры вручаются грамоты победителей и призеров.