

ПАМЯТКА СУДЬЯМ «МАТЕМАТИЧЕСКОЙ КАРУСЕЛИ-2023»

4-6 кл.

1. Проверить наличие команд, которых будете судить. Опросить капитана, была ли замена, зафиксировать если была, и сообщить модератору или в каб.77.
2. Зачитать вслух командам инструктаж.
3. Подготовить комплекты задач для команд (исходные и зачетные), расположив их на столе судьи.
4. Протокол в электронном виде в папке у вас уже открыт (это Гугл таблица), вы проставляете только 0 или 1. Подсчет баллов идет автоматически.
5. Бумажные протоколы полностью дублируют электронный (ставите только 0 или 1), в конце игры переносите итоговый бал из электронного протокола в бумажный.
6. После старта игры фиксируете время и засекаете ровно 1,5 часа.
7. Когда игра будет окончена бумажный протокол отдать дежурному или принести в кабинет 77.
8. После окончания игры НЕ выпускаете из кабинета детей.
 - 1) Вручаете сертификаты.
 - 2) Проводите небольшую рефлексию, можно показать мультфильм (ОБМЕН-МАТЕМАТИЧЕСКАЯ КАРУСЕЛЬ-2023).
 - 3) Проводите детей в зеркальный зал согласно программе СТРОГО по времени (см.далее). Награждение будет проходить в форме торжественной линейки в зеркальном переходе.
9. После награждения сопроводите детей в гардероб. Поторопите их.
10. Возвращаетесь в кабинет и приводите его в нормальное состояние, ключ сдаете на вахту.

ПРИВЕТСТВИЕ, ИНСТРУКТАЖ

Добрый день, уважаемые ребята!

Мы рады приветствовать вас на игре «Математическая карусель-2023». Игра длится 1,5 часа (с 10.00 – 11.30).

Напомним правила игры.

- 1) Математическая карусель — командное соревнование по решению математических задач. Решение задач происходит на двух рубежах (столах) — исходном и зачетном.
- 2) Изначально игроки каждой из команд располагаются на исходном рубеже в заранее установленном (до начала игры) командой порядке. Менять порядок следования игроков по ходу игры запрещено.
- 3) Запрещается общение игроков команды, находящихся на разных рубежах.
- 4) Количество задач на исходном и зачетном рубежах, отведенное на игру время, а также условия, при которых решение задачи засчитывается команде (как правило, достаточно полного ответа), оговаривается жюри перед началом игры.

Задачи:

- 1) Задачи на каждом из рубежей предоставляются команде по одной. Наборы задачи на исходном и зачетном рубеже различные.
- 2) Каждая следующая задача на исходном рубеже предлагается команде только после того, как сдано решение предыдущей или команда отказалась ее решать. Если на рубеже в этот момент

нет ни одного участника, задача начинает решаться тогда, когда этот участник там появляется.

- 3) Задачи и порядок их следования на исходном и зачетном рубежах для всех команд одинаковы.
- 4) Количество задач на исходном и зачетном рубеже ограничено.
- 5) Члены команды, находящиеся на каком-либо из рубежей, в любой момент имеет возможность предложить свое решение дежурному члену жюри.
- 6) Предлагает решение от команды тот, кто стоит первым на очереди на данном рубеже. Жюри оценивает правильность решения.
- 7) Команда имеет право отказаться от решения задачи. В этом случае задача считается нерешенной.

Окончание игры

- 1) Для команды игра заканчивается в одном из трех случаев:
 - закончилось отведенное на игру время,
 - закончились задачи на зачетном рубеже,
 - закончились задачи на исходном рубеже, а на зачетном рубеже нет ни одного игрока.
- 2) Игра оканчивается, если она закончилась для всех команд.
- 3) Победитель и общее ранжирование участников производится по сумме набранных баллов.

Желаем удачи! Инструктаж окончен.

ПРОГРАММА

Математическая карусель - 2023
28 октября 2023 г.

08.30. – 09.30.	Совещание экспертного жюри (каб.007).
09.30.- 9.55.	Регистрация команд на местах проведения игры
10.00 – 11.30.	Конкурс «Математическая карусель»
Для обучающихся 4-6 классов	
11.30. – 11.50.	Рефлексия
11.50. – 12.00.	Награждение обучающихся 4 классов (зеркальный переход)
12.05. – 12.15.	Награждение обучающихся 5 классов (зеркальный переход)
12.20. – 12.30.	Награждение обучающихся 6 классов (зеркальный переход)
Для обучающихся 7-11 классов	
11.40. – 12.30.	Интеллектуальный квиз для обучающихся 7-11 классов (актовый зал)
12.30. – 13.00.	Подведение итогов. Награждение.

ПАМЯТКА СУДЬЯМ «МАТЕМАТИЧЕСКОЙ КАРУСЕЛИ-2023»

7-11 кл.

1. Проверить наличие команд, которых будете судить. Опросить капитана, была ли замена, зафиксировать если была, и сообщить модератору или в каб.77.
2. Зачитать вслух командам инструктаж.
3. Подготовить комплекты задач для команд (исходные и зачетные), расположив их на столе судьи.
4. Открыть протокол в электронном виде в папке ОБМЕН – МК-2023 – ПРОТОКОЛЫ, вписать ФИО судьи или судий.
5. Бумажные протоколы полностью дублируют электронный (ставите только 0 или 1), в конце игры переносите итоговый бал из электронного протокола в бумажный.
6. После старта игры фиксируете время и засекаете ровно 1,5 часа.
7. Когда игра будет окончена бумажный протокол отдать дежурному или принести в кабинет 77.
8. После окончания игры в течение 15 минут НЕ выпускаете из кабинета детей (это нужно для подготовки актового зала для интеллектуального квиза).
 - 4) Вручаете сертификаты
 - 5) Проводите небольшую рефлексию
 - 6) Проводите детей в актовый зал

ВАЖНО! От команд РЖД лицея № 14 в актовый зал идет либо капитан, либо представить команды (1 человек).

9. Возвращаетесь в кабинет и приводите его в нормальное состояние, ключ сдаете на вахту.

ПРИВЕТСТВИЕ, ИНСТРУКТАЖ

Добрый день, уважаемые ребята!

Мы рады приветствовать вас на игре «Математическая карусель-2023». Игра длится 1,5 часа (с 10.00 – 11.30).

Напомним правила игры.

- 5) Математическая карусель — командное соревнование по решению математических задач. Решение задач происходит на двух рубежах (столах) — исходном и зачетном.
- 6) Изначально игроки каждой из команд располагаются на исходном рубеже в заранее установленном (до начала игры) командой порядке. Менять порядок следования игроков по ходу игры запрещено.
- 7) Запрещается общение игроков команды, находящихся на разных рубежах.
- 8) Количество задач на исходном и зачетном рубежах, отведенное на игру время, а также условия, при которых решение задачи засчитывается команде (как правило, достаточно полного ответа), оговаривается жюри перед началом игры.

Задачи:

- 8) Задачи на каждом из рубежей предоставляются команде по одной. Наборы задачи на исходном и зачетном рубеже различные.
- 9) Каждая следующая задача на исходном рубеже предлагается команде только после того, как сдано решение предыдущей или команда отказалась ее решать. Если на рубеже в этот момент

нет ни одного участника, задача начинает решаться тогда, когда этот участник там появляется.

- 10) Задачи и порядок их следования на исходном и зачетном рубежах для всех команд одинаковы.
- 11) Количество задач на исходном и зачетном рубеже ограничено.
- 12) Члены команды, находящиеся на каком-либо из рубежей, в любой момент имеет возможность предложить свое решение дежурному члену жюри.
- 13) Предлагает решение от команды тот, кто стоит первым на очереди на данном рубеже. Жюри оценивает правильность решения.
- 14) Команда имеет право отказаться от решения задачи. В этом случае задача считается нерешенной.

Окончание игры

- 4) Для команды игра заканчивается в одном из трех случаев:
 - закончилось отведенное на игру время,
 - закончились задачи на зачетном рубеже,
 - закончились задачи на исходном рубеже, а на зачетном рубеже нет ни одного игрока.
- 5) Игра оканчивается, если она закончилась для всех команд.
- 6) Победитель и общее ранжирование участников производится по сумме набранных баллов.

Желаем удачи! Инструктаж окончен.

ПРОГРАММА

Математическая карусель - 2023

28 октября 2023 г.

08.30. – 09.30.	Совещание экспертного жюри (каб.007).
09.30.- 9.55.	Регистрация команд на местах проведения игры
10.00 – 11.30.	Конкурс «Математическая карусель»
Для обучающихся 4-6 классов	
11.30. – 11.50.	Рефлексия
11.50. – 12.00.	Награждение обучающихся 4 классов (зеркальный переход)
12.05. – 12.15.	Награждение обучающихся 5 классов (зеркальный переход)
12.20. – 12.30.	Награждение обучающихся 6 классов (зеркальный переход)
Для обучающихся 7-11 классов	
11.40. – 12.30.	Интеллектуальный квиз для обучающихся 7-11 классов (актовый зал)
12.30. – 13.00.	Подведение итогов. Награждение.