**Интерактивная интеллектуальная игра «MindCraft»**

1. **Цель и задачи**

**Цель:**

Организация досуговой деятельности среди школьниковсреднего истаршего звена, пропаганда научных знаний и развитие у молодёжи интереса к научной деятельности.

**Задачи:**

1. Создание условий для самореализации молодёжи.
2. Стимулирование развития интеллектуальных и познавательных возможностей детей.
3. Выявление одаренных и талантливых детей.
4. Развитие творческой активности детей.
5. **Организация и проведение игры**

**Сроки поведения:**

Игра «MindCraft» проводится 1 раз в неделю в течение учебного года. Финальная игра проводится в мае среди команд, набравших наибольшее количество очков за игровой сезон.

**Место проведения:**Лекторий детского технопарка «Кванториум» (пер. Студенческий, 28)

**Участники:**В игре принимают участие 3 команды по 5 человек. Возраст участников –
14-17 лет.

**Условия игры:**Продолжительность игры 1 час 30 мин.
Игра включает 3 тура.

План игры:
*Условия игры высылаются участникам заранее и размещены на электронных ресурсах.*
1. Приветствие. Жеребьёвка (5 мин)
2. 1 тур (20 мин)
3. Пауза (5 мин)
4. 2 тур (20 мин)
5. Музыкальная пауза с выступлением приглашённых творческих коллективов (10 мин)
6. 3 тур (20 мин)
7. Подведение итогов – место команд в турнирной таблице (10 мин)

Команды имеют возможность воспользоваться 3 подсказками:
- звонок другу
- замена (возможность поменять вопрос или задание)
- помощь зала (возможность задать вопрос кураторамигры).

Описание туров:
**1 тур «Эрудит»**

Командам на выборпредлагается 6 тематических категорий, каждая из которых имеет 5 вопросов различной сложности. На табло темы располагаются сверху вниз, вопросы располагаются слева направо по возрастанию степени сложности. Стоимость вопросов от 10 до 50 баллов.

Начинают игру команды по жребию (кто из капитанов правильно и быстрее ответит на специальный вопрос). Выбор темы и стоимости вопроса осуществляет капитан. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и, если готова – жмёт на кнопку. Время на обсуждение на вопрос раунда высчитывает секундомер, установленный на слайде презентации по 20 секунд. Команде, предоставляется возможность ответа на вопрос. Капитан указывает на игрока, который будет отвечать (или отвечает сам). Если команда отвечает неправильно, то право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос уменьшает общее количество очков.

Кроме того, в игре имеются необычные вопросы: “Вопрос-аукцион” и “Кот в мешке”. “Вопрос-аукцион” достается команде, выбравшей данный вопрос, и позволяет ей повысить стоимость вопроса в пределах накопленной суммы. Правильный ответ на “вопрос-аукцион” увеличивает общее количество очков команды на ставку, сделанную командой в аукционе, неправильный – уменьшает. Если команда попадает в выборе вопроса на “Кота в мешке”, то она автоматически передает его другой команде. Правильный ответ на вопрос “Кота в мешке” увеличивает общее количество очков команды на стоимость данного вопроса, неправильный – уменьшает.

**2 тур «Руками»**

Командам на выбор предоставляется 5 карточек с заданием и 5 toolboxов (набора инструментов). Капитаны выбирают задание для команд соперников. Задача: выполнить задание с помощью предоставленных материалов. Мейкерские решения будут оцениваться по 3 категориям: технологичность, эргономичность и функциональность, дизайн и оригинальность решения. Баллы оценивания каждой категории: от 10 до 50.

**3 тур «Шок-тур»**

Условия тура неизвестны до его проведения. Варианты заданий:

- разыграть сценку на иностранном языке;

- «угадай мелодию»;

- дать объяснение, какое физическое явление демонстрирует экспонат;

- шахматные задачки

- сконструировать самолёт

- «чёрный ящик» и т.д.