|  |
| --- |
| УТВЕРЖДЕНОпостановлением Избирательной комиссииКемеровской области – Кузбассаот 8 февраля 2024 г. № 86/656-7 |

 **Применое** **Положение**

**о проведении игры-викторины, посвященной**

**Дню молодого избирателя, среди**  **учащихся общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждений**

 **Кемеровской области – Кузбасса**

**1.  Общие положения**

1.1. Настоящее Примерное Положение о проведении игры-викторины, посвященной Дню молодого избирателя, среди учащихся общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждений Кемеровской области – Кузбасса определяет порядок проведения игры-викторины, посвященной Дню молодого избирателя, среди учащихся общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждений Кемеровской области – Кузбасса (далее – игра-викторина).

1.2. Организатором игры-викторины является территориальная избирательная комиссия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**2. Цель и задачи проведения игры-викторины**

2.1. Игра-викторина проводится с целью повышения уровня знаний молодых и будущих избирателей в области избирательного права и избирательного процесса, конституционных норм.

2.2. Задачи игры-викторины:

расширение правового кругозора молодых ибудущих избирателей путём получения правовых знаний об избирательном праве и избирательном процессе;

развитие аналитических навыков у учащихся;

повышение гражданской активности;

повышение доверия будущих избирателей к институту выборов.

**3.  Участники игры-викторины**

3.1. Учащиеся общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждений Кемеровской области – Кузбасса.

**4.  Порядок проведения игры-викторины**

4.1. Игра-викторина проводится в соответствии с приложением к настоящему Примерному Положению, в период с февраля 2024 года по март 2024 года в общеобразовательных и профессиональных образовательных учреждениях Кемеровской области – Кузбасса.

4.2. Игра-викторина проводится командами. В каждой команде выбирается капитан, он полностью руководит игрой (определяет правильную версию ответа, выбирает, кто будет отвечать на вопрос, следит за временем – на ответ команде отводится 30 секунд). Любым из способов жеребьевки определяется команда, начинающая игру (первая команда). На экране демонстрируется игровое поле, содержащее категории вопросов и их стоимость. Первая команда выбирает категорию и стоимость вопроса. Если команда дает правильный ответ, то на ее счет зачисляются баллы в соответствии со стоимостью вопроса. Если команда дает неправильный ответ, то право ответить получает следующая команда, первая подавшая сигнал ведущему о готовности к ответу. В любом случае, право выбора следующей категории и стоимости вопроса переходит ко второй, затем к третьей команде и т.д. В конце игры подсчитываются баллы, побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.