



ОПИСАНИЕ

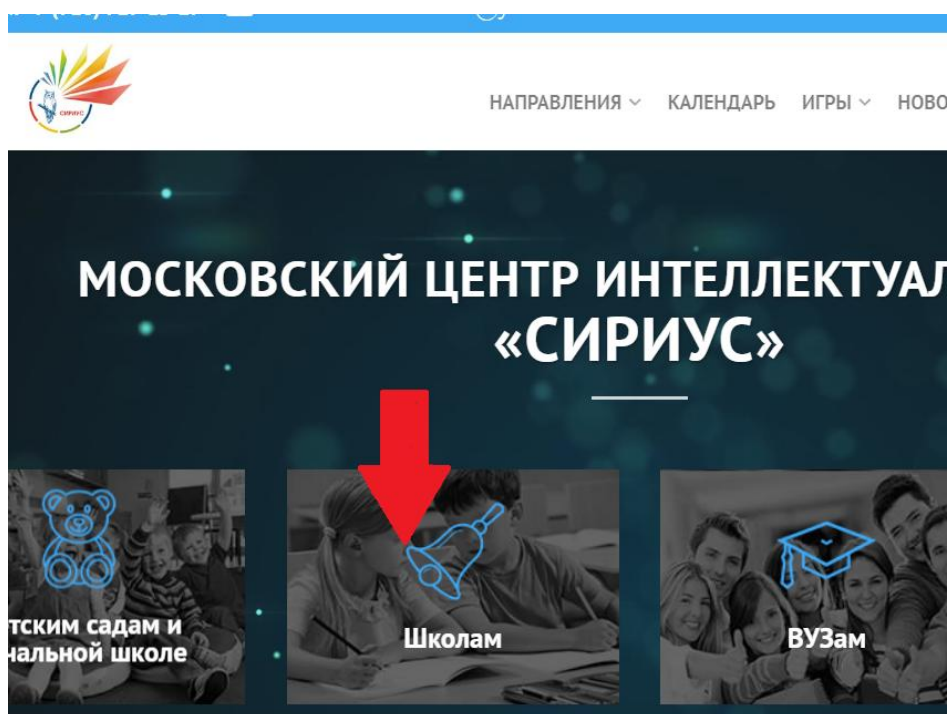
II-й Общероссийский синхронный фестиваль интеллектуальных игр «ЦЕНТАВР-2017/18» – мероприятие, проводимое оргкомитетом одновременно на всей территории РФ в течение 2017 – 2018 учебного года на Площадках, которые открыли у себя образовательные учреждения или иные организации для возрастных категорий 5-6 / 7-8 классов.

Коротко из Положения о «ПРОКСИМА ЦЕНТАВР-2017/18»

- Принимать участие в фестивале могут любые команды в двух возрастных категориях. Первая категория: 5-6 классы, вторая категория: 7-8 классы;
- на одной Площадке играет только одна возрастная категория. Руководитель может открыть несколько Площадок как для одной, так и для разных категорий;
- на одной Площадке играет не менее 4 и не более 5 команд;
- в составе команды от 2 до 6 человек одной возрастной категории;
- можно не играть все четыре номинации фестиваля, а играть одну, две или три;
- фестиваль состоит из 3-х этапов. Вопросы первого этапа будут находиться на вашей Площадке сразу после её открытия;
- Площадка открывается на сайте <http://moskvasirius.ru/>;

КАК ОТКРЫТЬ ПЛОЩАДКУ?

- ❖ Выйти на сайт <http://moskvasirius.ru/>, в раздел «Школам» - «Центавр-2017/18» - выбрать Фестиваль, в котором будете участвовать - «Открыть Площадку».





[Главная](#) > [Направления работы](#) > ШКОЛАМ

ПРИГЛАШАЕМ К УЧАСТИЮ ВСЕ ШКОЛЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

«ЦЕНТАВР - 2017-2018»

ОБЩЕРОССИЙСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-6 / 7-8 КЛАССОВ

[ПОДРОБНЕЕ](#)

ФЕСТИВАЛИ / ТУРНИРЫ / ЧЕМПИОНАТЫ
СЕЗОНА 2017-2018 УЧЕБНОГО ГОДА / г. МОСКВА

☀ **Подключиться к фестивалю можно в любой момент времени** до 30 ноября. Главное, чтобы вы успели отыграть все три этапа и выложить результаты до 25 декабря 2017 года. Результаты заносятся в Личном кабинете в таблицу и отправляются для учёта в едином рейтинге.

Площадка самостоятельно выбирает график проведения номинаций. Опыт показывает, что коллеги выбирают в основном три формы проведения этапа фестиваля:

1. «Мини-фестиваль». Этап проходит в виде отдельного мини-фестиваля, на котором в один день играют все 4 номинации сразу. Хорошим примером является Единая Московская площадка. Все команды собираются в установленный день месяца и играют сначала ЧПП, потом СИ, ЭК и заканчивается всё ВС. Руководители Площадки подводят итоги и вносят полученные результаты в таблицы в Личном кабинете.

2. «Клуб». Площадка играет в режиме клуба интеллектуальных игр, например, как в ЦО №1678 «Восточное Дегунино», г. Москва. Один раз в неделю, каждую среду, после занятий, команды собираются на одну номинацию, и в течение 40-60 минут её отыгрывают.

3. «1+1=4». Площадка выбирает два дня в месяц, в каждый из которых проводит по две номинации фестиваля. Хороший опыт тут у СОШ № 1987, г. Москва, майский этап прошлого сезона. Площадка отыгрывает в один день ЧПП и СИ, а на второй обе номинации с игровыми модулями, ЭК и ВС.



На Площадке заинтересованной организацией назначается руководитель. Как правило, это классный руководитель, учитель-предметник, педагог-организатор, представитель родительского комитета, если это школа. Если «Центр» или «Клуб», то соответствующий специалист. Данные руководителя указываются в заявке при регистрации. Он несёт персональную ответственность перед детьми, профессиональным сообществом за честность проведения мероприятий и достоверность направленных в федеральный центр результатов.

Участниками фестиваля на Площадках являются учащиеся 5-6 классов / 7-8 классов. Фестиваль проводится для двух возрастных категорий. Если есть желающие в одном учреждении играть и в категории 5-6 классов, и в категории 7-8 классов, то должны быть открыты, как минимум, две Площадки. Объединять участников, нарушая возрастную категорию, запрещается.

Учащиеся объединяются на одной Площадке в команды. В команде, которая должна иметь название, от 2 до 6 человек, капитан выбирается участниками команды или назначается руководителем Площадки. Переход участника из одной команды в другую разрешается не более одного раза за сезон. При этом руководитель Площадки в Личном кабинете меняет у данного знатока принадлежность к команде. Смена названия команды в течение всего сезона не допускается.

На одной Площадке не может быть менее 4 и более 5 команд.

Руководитель Площадки получает вопросную базу в Личном кабинете и там же вносит результаты в таблицу на сайте.

Главная страница Личного кабинета / Проксима Центавра / № П-10027756

Команды

+ Добавить команду

Скачать вопросную базу

1 этап (октябрь)
2 этап (ноябрь)
3 этап (декабрь)
4 этап (январь)
5 этап (февраль)
6 этап (март)
7 этап (апрель)

Внести результаты

Мои данные

Проксима Центавра

№ П-10027756

Бета Центавра

Альфа Центавра

Регион	Москва
Адрес	Москва, 125252 Ленинградский проспект 80 Г
Учреждение	Университет Синергия
Категория	5-6 класс



Знатоки играют в популярные командные интеллектуальные игры, которые являются номинациями фестиваля: «Что? Где? Почему?» (ЧГП) – динамичный аналог ЧГК, «Своя игра» (СИ, «Своjak»), «Эрудит – квартет» (ЭК), «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок» (ВС). Зачёт по каждой номинации на фестивале отдельный. Каждая номинация этапа условно рассчитана на время проведения от 40 до 60 минут.

Площадка имеет право НЕ ИГРАТЬ В ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЗАЧЁТ все номинации, или любую из номинаций.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?» (ЧГП)

Интеллектуальная игра, правила которой близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?». Все команды Площадки играют одновременно. Ведущий задаёт вопрос и засекает минуту на обсуждение + 10 сек. на запись и сдачу бланка с ответом. Команда пишет ответы на отдельных бланках (листочках) и сдаёт их в Игровое жюри (ведущему или его помощнику). Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, или -3 (минус три) за неправильный ответ. Если команда сдаёт ответ во вторые 15 сек. (с 16-й по 30-ю секунду), то получает +2 очка за правильный ответ и -2 (минус два) очка за неправильный. Если команда сдаёт ответ в пределах временного интервала с 31-ой по 70-ю секунду, то отрицательных баллов не получает, а за правильный ответ получает +1 балл. *(Кроме этого, команда имеет право один раз за игру оставить двух игроков за столом и удвоить очки за ответ, и оставить одного игрока, утроив очки за ответ. Если при этом игрок(и) отвечает неправильно, то удвоение или утроение отрицательных очков не происходит. Выделенное курсивом правило НЕ БУДЕТ применяться при проведении фестиваля «Центавр»)*

«СВОЯ ИГРА» (личное и командное первенство) (СИ)

Игра, на Площадке в которую играет каждый игрок индивидуально. Каждому игроку раздаётся бланк для ответов. Вопросы «тем» разбиты по категориям сложности от 10 до 50 очков. Правильный ответ приносит указанную там сумму очков, неправильный - отнимает данную сумму. На вопрос можно не отвечать. Результат команды представляет собою сумму результатов каждого из игроков команды. Правила игры традиционны для спортивного варианта игры «Своя игра».

«ЭРУДИТ - КВАРТЕТ» (ЭК)

Играется с применением тех же игровых модулей, которые используются и в игре «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок». ЭК состоит из 4 раундов. В каждом раунде за один игровой модуль выходят 2 игрока от команды. Представители всех команд играют одновременно и должны меняться от раунда к раунду. Названия всех восьми тем оглашаются до начала первого раунда, чтобы команды смогли распределить игроков на каждый раунд. Набор очков командами аналогичен игре «Своя игра». Первым имеет право ответа тот, кто первым нажал на кнопку. Ведущий принимает ответы до первого правильного. Игроки имеют право советоваться. Каждая команда имеет право двух ответов на один и тот же вопрос.



«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «Ворошиловский стрелок»

Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями. Вопросы задаются всем игрокам одновременно. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. Подробнее с правилами игры можно познакомиться на сайте <http://moskvasirius.ru/>. Игра проходит по круговой системе, то есть каждая команда играет с каждой.

Подробнее о технологии проведения каждой номинации написано в методическом пособии по организации и проведению интеллектуальных игр, которое будет доступно в Личном кабинете после открытия Площадки.

Если, при возникновении спорных вопросов Площадка не может решить их самостоятельно, то она обращается в ФИЖ. Если в ФИЖ вопрос решить не удалось, то ФИЖ или заявитель направляют его в ФАЖ – Федеральное апелляционное жюри. Решение ФАЖ окончательное.

КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ НЕТ ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ?

1. ИГРАТЬ НА ХЛОПОК - какое-то время можно, хоть это неудобно и несмотрительно, тем не менее, выход из положения, пока решается вопрос с изготовлением или закупкой оборудования.
2. ИЗГОТОВИТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО – самый простой способ. При этом необходимо понимать, что творческий полёт мысли изготовителя разнообразный, а стандарты одинаковы. Необходимо придерживаться параметров и рекомендаций, которые можно посмотреть на сайте <http://moskvasirius.ru/> или в группе ВКонтакте https://new.vk.com/topic-6089214_28058412.
3. ПРИОБРЕСТИ В ОТДЕЛЕ ТЕХПОДДЕРЖКИ МЦИИ «СИРИУС» готовые модули на сайте <http://moskvasirius.ru/> или в группе ВКонтакте https://new.vk.com/topic-6089214_28058412. Время ожидания игровой базы, как правило, около недели + время доставки по почте или курьером.
4. ВРЕМЕННО ВОЗДЕРЖАТЬСЯ ОТ ОФИЦИАЛЬНОГО ЗАЧЁТА «Эрудит-квартета» и «Интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок» и по мере возможности включиться в него. Вопросную базу использовать для тренировочного процесса или всё отыграть позже сразу

ПОМОГИТЕ КОЛЛЕГАМ

Данные материалы не смогут попасть во все школы. Если Вас не затруднит, перешлите, пожалуйста, эти предложения знакомым педагогам, организаторам. Заинтересованные в развитии интеллектуальной субкультуры коллеги будут Вам признательны и благодарны.



ПРИМЕРЫ ВОПРОСНОЙ БАЗЫ для 5-6 / 7-8 классов

Вопросная база разбросана по разным уровням и критериям, где-то будет казаться несколько легче, где-то сложнее, но примерный, средний уровень будет в следующих пределах.

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

1	<p>В американской сказке ЕГО называют «Пряничный человек», в немецкой – пирогом, который от двух тётюшек убежал. От кого ОН не смог уйти в русской народной сказке? Ответ: от лисы. Комментарий: вопрос больше на внимательность и удержание формы вопроса, чем на знание. Часто дети второпях пишут в ответах «Колобок», вместо того, чтобы ответить именно на вопрос. Автор: Владимир Задорожный</p>
2	<p>Их строили с давних времён. Древние греки и финикийцы использовали для этого обыкновенный костёр. По мере усложнения ИХ конструкции стали использовать уголь, рапсовое масло, керосин, линзы. Самый популярный из них находится в известной семёрке. Назовите его четырьмя буквами. Ответ: маяк. Комментарий: известная семёрка - Семь чудес света, Александрийский маяк. Автор: Владимир Задорожный</p>
3	<p>Для белки ОН служит своеобразным парашютом, у петухов анадого ОН - самый длинный в мире, а что с помощью ЕГО делал персонаж мультфильма 1958 года? Ответ: ловил рыбу. Комментарий: мультфильм «Лиса и Волк», Волк на хвост ловил рыбу. Автор: Владимир Задорожный</p>

«СВОЯ ИГРА» / «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

	Тема: ПРОФЕССИИ	Ответ
10	Кем были Дулитл, Боткин, Айболит?	Доктор, врач
20	Какой герой стихотворения Сергея Михалкова работает милиционером?	Дядя Стёпа
30	Где работает человек, которого называют кок?	На корабле
40	Кем Аристотель был для Александра Македонского, а Мальвина для Буратино?	Учителем
50	Журнал для женщин называет её романтической профессией без высшего образования. После отбора конкурсантки проходят экспертизу для определения состояния здоровья, устойчивости психики и страха высоты.	Стюардесса

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

	Тема: КНИГИ	Ответ
1	Как называется книга, в которую заносят редких или находящихся под угрозой исчезновения животных?	Красная книга
2	Назовите сборник рассказов Редьярда Киплинга, в котором главными героями являются животные, обитающие в джунглях?	Книга джунглей
3	Кто рассказал нам о приключениях Тома Сойера и Гекльберри Финна?	Марк Твен
4	Какая книга имеет самый большой тираж в мире и издавалась чаще любой другой книги?	Библия