



ОПИСАНИЕ

I-й ОБЩЕРОССИЙСКИЙ СИНХРОННЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «ЦЕНТАВР-2016» – мероприятие, проводимое оргкомитетом одновременно на всей территории РФ в течение 2016 – 2017 учебного года (с сентября по май) на площадках, которые готовы открыть у себя образовательные учреждения или иные организации в режиме КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР.

Фестиваль проводится синхронно, что означает одновременное получение всеми площадками вопросной базы, отыгрыш командами этапов турнира и отправка результатов в ФИЖ (Федеральное игровое жюри) в указанные сроки. «Одновременное» означает, что в течение указанного срока, как правило, одной недели, площадка должна получить вопросную базу, отыграть этап турнира и выслать результаты в ФИЖ.

Участниками мероприятия на данных площадках являются учащиеся 5-6 классов или 7-8 классов, которые каждую неделю играют в популярные динамичные интеллектуальные игры, такие как: «Что? Где? Почему?», «Своя игра – свояк» («Свояк»), «Эрудит – квартет», «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок». На одной площадке играют знатоки одной возрастной категории: 5-6 классы или 7-8 классы. Если есть желающие играть и в категории 5-6 классов, и в категории 7-8 классов, то должны быть открыты, как минимум, две площадки.

На каждой площадке заинтересованной организацией назначается руководитель (как правило, классный руководитель, учитель-предметник, педагог-организатор, представитель родительского комитета), данные которого указываются в заявке и направляются в федеральный оргкомитет. Он несёт персональную ответственность перед детьми, профессиональным сообществом за честность проведения мероприятий и высланных в федеральный центр результатов.

Руководитель площадки получает вопросную базу по указанной в заявке электронной почте и высылает результаты в ФИЖ на 89167271327@yandex.ru

Учащиеся объединяются на одной площадке в команды. В команде, которая должна иметь название, от 2 до 7 человек (оптимальный 4-5), капитан выбирается командой или назначается руководителем площадки. Переход участника из одной команды в другую разрешается не более одного раза за сезон.

На одной площадке не может быть более 5 команд.



Для удобства и оперативности **каждая площадка выбирает один, любой день недели, в который она будет играть** (проводить этапы номинаций фестиваля) и указывает этот день недели в заявке. День недели, когда площадка должна отыграть этап, может быть любой, например – среда. Каждую среду знатоки собираются и играют: первая неделя каждого месяца - «Что? Где? Почему?», вторая - «Своя игра – свояк», третья - «Эрудит – квартет», четвёртая - «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок».

Зачёт по каждой номинации отдельный.

Если по каким-либо причинам площадка выпадает из графика, необходимо сообщить об этом в ФИЖ и согласовать время отыгрыша этого этапа в согласованный день.

Примерный план на 1 полугодие,
если ваш день недели – ежемесячно по средам.

№	Мероприятие	Сентябрь	Октябрь официальный зачёт	Ноябрь официальный зачёт	Декабрь официальный зачёт
1	«Что? Где? Почему?»	1 этап 07.09.2016г.	2 этап 05.10.2016г.	3 этап 02.11.2016г.	4 этап 30.11.2016г.
2	«Своя игра – свояк»	1 этап 14.09.2016г.	2 этап 12.10.2016г.	3 этап 09.11.2016г.	4 этап 07.12.2016г.
3	«Эрудит – квартет»	1 этап 21.09.2016г.	2 этап 17.10.2016г.	3 этап 16.11.2016г.	4 этап 14.12.2016г.
4	«Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»	1 этап 28.09.2016г.	2 этап 24.10.2016г.	3 этап 23.11.2016г.	4 этап 21.12.2016г.

Внимание: официальный зачёт фестиваля начинается со второго этапа, то есть с октября 2016 г. Это сделано потому, что в августе многие коллеги в отпуске и за короткое время не успевают зарегистрировать площадки. Для тех, кто вошёл в процесс в сентябре, этот месяц будет тренировочный период.

Внимание тем площадкам, которые регистрируются после сентября. Вы имеете право включить в договор прошедшие месяцы, получить по ним вопросную базу и отыграть ранее прошедшие этапы.

Каждая площадка имеет право НЕ ИГРАТЬ в официальный зачёт какую-либо номинацию, **или все номинации**, а просто использовать занятия для развития и тренировки. Для этого нужно простым сообщением проинформировать о данном решении ФИЖ.



- ✓ Руководитель площадки получает вопросы, как правило, за 2-3 дня до начала этапа, проводит мероприятие (команды отыгрывают этап) и направляет результаты по указанной форме в ФИЖ. Руководитель площадки не обязан проводить мероприятие самостоятельно. Для реализации поставленных задач на площадку могут привлекаться помощники, ведущий.
- ✓ Занятия рассчитаны на время от 40 до 60 минут и проводятся, как правило, в классе на последних уроках, после школьных занятий, или в иное время.
- ✓ Результаты собираются оргкомитетом фестиваля со всех площадок из регионов и учитываются в двух категориях рейтинга, по региональному и федеральному списку. В региональном рейтинге фиксируются результаты площадок только данного региона. В федеральном – все площадки по РФ. ТОП-25 или ТОП-50 результатов рейтинга можно посмотреть на сайте <http://moskvasirius.ru/>
- ✓ Руководитель площадки должен направить результаты после отыгрыша этапа в ФИЖ течение трёх дней. Результаты, поданные с нарушением срока, для участия в рейтинге не принимаются.
- ✓ Все площадки обеспечиваются сертификатами участника фестиваля, наиболее активные (участники официальных зачётов) – дипломами и благодарственными письмами. Лидеры и призёры межрегиональных и федеральных рейтингов получают кубки, медали, дипломы, грамоты, благодарственные письма, приглашаются на Общероссийский фестиваль интеллектуальных игр «Звездопад-2017» в г. Москву и летнюю смену «Интеллект + творчество - 2017» на морское побережье; участие в мероприятиях за счёт командующей стороны. Оргкомитет фестиваля направит соответствующее приглашение в адрес администрации, органов управления образования, заинтересованных подведомственных учреждений, партнёров и спонсоров, готовых оказать команде (ам) помощь и поддержку в участии в данных мероприятиях.
- ✓ В одном образовательном учреждении может быть открыто любое количество площадок.
- ✓ Все участники соблюдают бессрочный мораторий на вопросную базу, что означает не обсуждение вопросов в социальных сетях, с участниками других площадок и иным образом, который может привести к несоблюдению спортивного принципа игры и равных условий. Нарушение данных правил ведёт к дисквалификации игрока, команды, площадки, организатора в зависимости от обстоятельств.
- ✓ Использование руководителями площадок, их доверенными лицами предоставленной им вопросной базы в иных, кроме Фестиваля, целях, без согласования с правообладателем запрещено.
- ✓ Организаторы фестиваля применяют щадящий режим при необходимости руководителям Площадки разобраться в технологии и методике проведения игр, бесплатно оказывают всю необходимую консультационную помощь. При необходимости проводятся скайп-совещания / вебинары.



СКОЛЬКО СТОИТ УЧАСТИЕ ПЛОЩАДКИ В ФЕСТИВАЛЕ? (стоимость указана с одной площадки)

ОДИН МЕСЯЦ - 1500 руб.

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	13.500
	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	12.000
		Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	10.500
			Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	9.000
				Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	7.500
					Февраль	Март	Апрель	Май	6.000
						Март	Апрель	Май	4.500
							Апрель	Май	3.000
								Май	1.500 руб.

СКОЛЬКО СТОИТ ПРОСТО ПОИГРАТЬ?

Вы можете открыть площадку без учёта в региональном и общероссийском рейтинге, в этом случае вы только получаете вопросы и играете на площадке. Сообщать результаты игры в ФИЖ не требуется.

ОДИН МЕСЯЦ - 800 руб.

Сентябрь									800 руб.
Сентябрь	Октябрь								1.600
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь							2.400
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь						3.200
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь					4.000
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль				4.800
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март			5.600
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель		6.400
Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	7.200

Все школы – участники I-го фестиваля «Центавр-2016» при участии во II фестивале «Центавр-2017» в следующем учебном году получают 50% скидку.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?» (ЧГП)

Интеллектуальная игра, правила которой очень близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?». Все команды площадки играют одновременно. Ведущий задаёт вопрос и засекает минуту на обсуждение. 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-2016»)*

«СВОЯК» (личное и командное первенство)

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 в игре «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок». ЭК состоит из 4 раундов: «светлого», «полусветлого», «полутёмного», «тёмного». В каждом раунде за один любой игровой модуль выходят по 2 игрока от команды. Представители всех команд играют одновременно и должны меняться от раунда к раунду. В «светлой» названия темы сообщается заранее, игроки выходят, зная на какие темы будут играть. В «полусветлом» – называется тема – выходит один игрок, затем называется вторая тема, выходит второй игрок. В «полутёмной»: называется тема, выходит пара, называется вторая тема. В «тёмной» – сначала выходит пара, затем сообщаются темы. Набор очков командами аналогичен игре «Свояку». Первым имеет право ответа тот, кто первым нажал на кнопку. Ведущий принимает ответы до первого правильного.

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «Ворошиловский стрелок»

Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями. Участникам задаются вопросы. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. Подробнее с правилами игры можно ознакомиться в документах группы http://vk.com/vstrelok_moskva Игра проходит по круговой системе, то есть каждая команда играет с каждой.

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 ОТКРЫТЬ ПЛОЩАДКУ?

- ❖ Выйти на сайт <http://moskvasirius.ru/>, в раздел «ШКОЛАМ» - «ОБЩЕРОССИЙСКИЙ СИНХРОННЫЙ ФЕСТИВАЛЬ «ЦЕНТАВР-2016» - «ОТКРЫТЬ ПЛОЩАДКУ».
- ❖ Заполнить заявку и нажать «отправить»
- ❖ Вам будет предложено выбрать способ заключения договора: «Прямой договор» или «Оферта», выбрать один из вариантов
- ❖ Скачать, отредактировать, подписать и выслать по почте в адрес Организатора или акцептовать. Сканы подписанных документов или гарантийного письма позволят Площадке приступить к играм немедленно. То есть Площадка может начинать играть, пока оформляются документы.

КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ НЕТ ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ?

Играть без игровых модулей, на «хлопок», неудобно. Руководитель площадки старается решить данный вопрос, чтобы знатоки участвовали в этапах номинаций в комфортных условиях.

ВАРИАНТЫ:

1. ИГРАТЬ НА ХЛОПОК - можно какое-то время, 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 тут: https://new.vk.com/topic-6089214_28058412.
3. ПРИОБРЕСТИ У ГРУППЫ ТЕХПОДДЕРЖКИ «СИРИУС» готовые модули https://new.vk.com/topic-6089214_28058412, но тут нужно учитывать, что 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.

ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ВОПРОСЫ

1. Звоните: 8(916)727-13-27, 8(915)096-88-36
2. Пишите: 89167271327@yandex.ru
3. Задайте вопрос в ВКонтакте: https://new.vk.com/topic-126398296_34007253

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 очень признательны и благодарны.



ПРИМЕРЫ ВОПРОСНОЙ БАЗЫ для 5-6 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? КОГДА?» или «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 аналого ОН - самый длинный в мире, назовите персонажа сказки, который с помощью ЕГО ловил рыбу? Ответ: Волк. Автор: Владимир Задорожный</p>

«СВОЯК» / «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ» / «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»

	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 Colady называет её романтической профессией без высшего образования. После отбора конкурсантки проходят медицинскую экспертизу для определения состояния здоровья, устойчивости психики и страха высоты.	Стюардесса

	Тема: КНИГИ	Ответ
1	Как называется книга, в которую заносят редких или находящихся под угрозой исчезновения животных?	Красная книга
2	Как называется 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

Уважаемые коллеги!



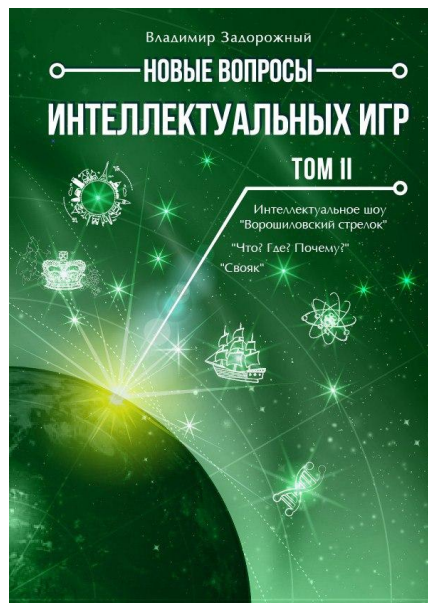
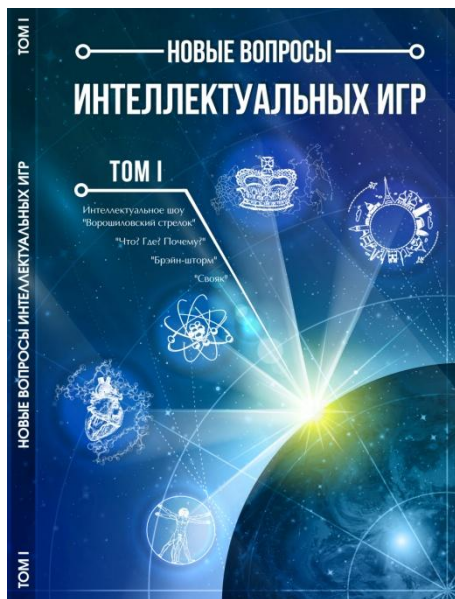
РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ
МОСКОВСКАЯ СТУДИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
«СИРИУС»
<http://moskvasirius.ru>

Для всех, кто занимается развитием и популяризацией
Интеллектуальных игр, мы выпускаем книгу

«НОВЫЕ ВОПРОСЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»

I и II том можно заказать уже сейчас!

<http://vk.com/moskvasirius>



Предлагаемый материал включает в себя вопросную базу (более двух тысяч вопросов) новой популярной игры «Интеллектуальное шоу „Ворошиловский стрелок“», а также «Что? Где? Почему?», «Своей игры» («свояка»), «Брейн-шторма». Книга интересна широкому кругу читателей разного возраста. Работникам образования, культуры, молодежной политики – для организации интеллектуальных турниров и фестивалей, организаторам корпоративных вечеринок, сотрудникам фирм по работе с персоналом и менеджерам антикафе – для организации творческого досуга, руководителям интеллектуальных клубов, капитанам команд, играющих в интеллектуальные игры, – для организаций тренировочных и игровых процессов.

ЗА РАБОТОЙ
МОСКОВСКОЙ СТУДИИ «СИРИУС»
РОССИЙСКОЙ АССОЦИАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ
ВЫ МОЖЕТЕ СЛЕДИТЬ

<http://moskvasirius.ru/>,
<http://ворошиловскийстрелок.рф/>
<https://vk.com/moskvasirius>,
https://vk.com/vstrelok_federal,
https://vk.com/vstrelok_moskva

@Advokat555 / Твиттер
@vstrelok / Перископ