



«ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА-2018»

Общероссийский синхронный фестиваль интеллектуальных игр

ОПИСАНИЕ

ДЛЯ СРЕДНИХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ, ЦЕНТРОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ, КЛУБОВ

III-й Общероссийский синхронный фестиваль интеллектуальных игр «ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА-2018», далее Фестиваль – мероприятие, проводимое оргкомитетом одновременно на всей территории РФ в течение октября – ноября 2018 года на Площадках, которые открывают у себя образовательные учреждения или иные организации для учащихся 5-6 / 7-8 классов и 9-11 классов.

Все участники Фестиваля должны соблюдать положения данного Описания в обязательном порядке.

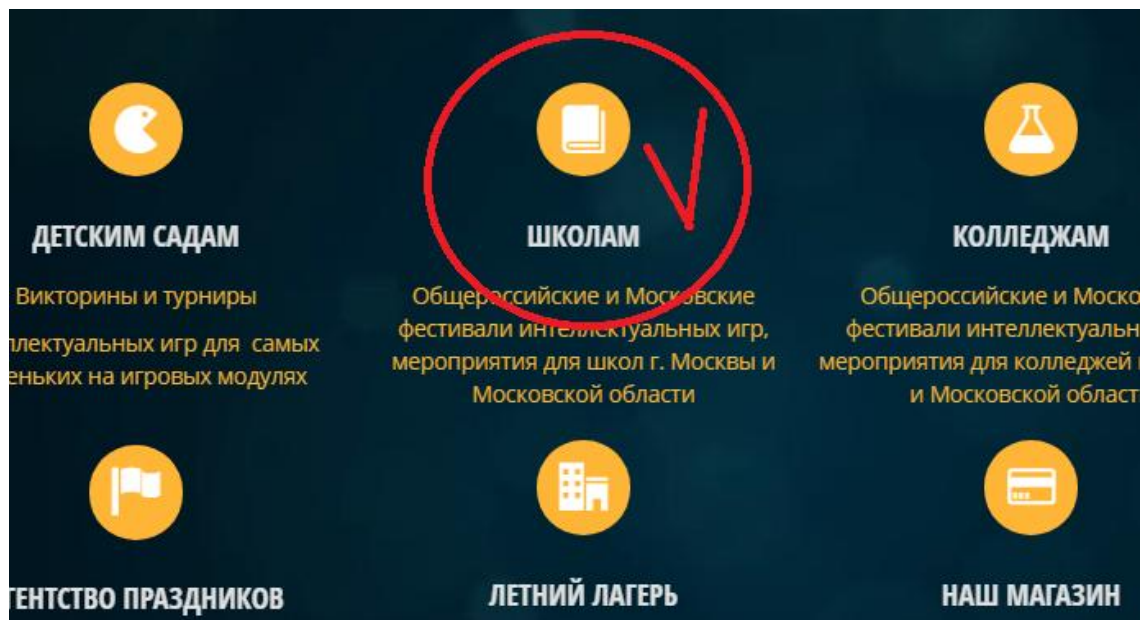
Коротко из Положения о фестивале «ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА-2018»

- Фестиваль рассчитан на учащихся 5-6 / 7-8 классов и учащихся 9-11 классов, которые играют на разные пакеты вопросной базы;
- Фестиваль «Проксима Центавра» включает в себя четыре номинации: «Что? Где? Почему?», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»;
- «Проксима Центавра-2018» длится с 01 октября по 30 ноября 2018 года и представляет собой ПЕРВЫЙ и ВТОРОЙ этап большого фестиваля «Бета Центавр-2018», который играется весь учебный год с 01 октября 2018 г. по 30 апреля 2019 года, и включает в себя 7 этапов. Руководитель площадки в любой момент до 01 апреля 2019 года можете перевести Площадку с «Проксима» на «Бета Центавра».
- В одном учреждении может быть открыто несколько Площадок, их количество не ограничено;
- на одной Площадке играет не менее 1 и не более 5 команд;
- в составе одной команды от 1 до 6 человек;
- можно не играть все четыре номинации фестиваля, а играть только одну, например «Что? Где? Почему?», две номинации или три;
- если на площадке играет 1-2-3 команды, то они не вносят результаты Эрудит-квартета и «Интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок» в официальную таблицу результатов, их игра считается в отсутствие должной конкуренции. Результаты по «Что? Где? Почему?» и «Своей игре» они могут внести в данную таблицу на полном основании, так как проведение этих номинаций не зависит от количества команд на Площадке;
- игра на Площадке в ЭК или ВС так же может быть признана КДК «в отсутствие конкуренции», если результатом является существенный разрыв;
- вопросы всех номинаций скачиваются в Личном кабинете.
- Площадка открывается на сайте <http://moskvasirius.ru/>.



КАК ОТКРЫТЬ ПЛОЩАДКУ?

- ❖ Заходите на сайт <http://moskvasirius.ru/>, в раздел «Школам»



- ❖ выбираете «Центавр-2018-2019»

ПРИГЛАШАЕМ К УЧАСТИЮ ВСЕ ШКОЛЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ





- ❖ выберите Фестиваль «ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА» для соответствующей категории: 5-6 классов / 7-8 классов / 9-11 классов.

"ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА"
для 5-6 классов

БЕСПЛАТНО

- ▶ СЕНТЯБРЬ - НОЯБРЬ
- ▶ Все желающие команды
- ▶ 4 номинации: ЧГП, СИ, ЭК, ВС
- ▶ Просто попробовать

Открыть площадку

Описание фестиваля
Положение

"ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА"
для 7-8 классов

БЕСПЛАТНО

- ▶ СЕНТЯБРЬ - НОЯБРЬ
- ▶ Все желающие команды
- ▶ 4 номинации: ЧГП, СИ, ЭК, ВС
- ▶ Просто попробовать

Открыть площадку

Описание фестиваля
Положение

"ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА"
для 9-11 классов

БЕСПЛАТНО

- ▶ СЕНТЯБРЬ - НОЯБРЬ
- ▶ Все желающие команды
- ▶ 4 номинации: ЧГП, СИ, ЭК, ВС
- ▶ Просто попробовать

Открыть площадку

Описание фестиваля
Положение

- ❖ Чтобы открыть площадку необходимо зарегистрировать Личный кабинет. Введите свой электронный адрес и пароль. Затем пароль повторите. Чуть ниже нужно поставить галочку о согласии на обработку персональных данных. Далее нажмите «ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ»

ОТКРЫТЬ ПЛОЩАДКУ

Зарегистрировать Личный кабинет

✉ Электронный адрес

🔑 Пароль

🔑 Повторите пароль

Согласен с политикой конфиденциальности и даю согласие на обработку персональных данных

Зарегистрироваться

[Войти](#)



На этом регистрация Личного кабинета закончена. **Войдите в Личный кабинет.** По большому счёту, неважно, через «дверь» какого «окна» вы заходите, или по ссылке «войти в личный кабинет», в любом случае Вы попадаете в Личный кабинет и там уже выбираете, в какое мероприятие вы будете проводить.

Главная страница Личного кабинета

Доска информации

Открыта регистрация на все турниры и фестивали сезона 2018-2019 года **ОТКРЫТА РЕГИСТРАЦИЯ**

Когда будут вопросы Проксима Центавра-2018/19? **01 октября 2018 г.**

Как можно поучаствовать в летней смене "Интеллект+творчество-2018" в КРЫМУ?
К сожалению, регистрация на летнюю смену "Интеллект+творчество-2018" для школьников 5-6 классов и 7-8 классов, с 02 августа по 15 августа 2018 г. в городе Феодосия, республика Крым, уже закрыта. Следите за информацией следующего сезона. Вся необходимая информация будет доведена предварительно.

Можно ли с фестиваля Проксима перейти на Бета Центавр?
Перейти с фестиваля Проксима Центавра на Бета Центавра и играть с нами в течение всего учебного года можно до 01 января 2019 года

Документация

- ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра 7-8 класс | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра 9-11 кл. | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра учащимся колледжей | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра для студентов | Бесплатно

Таблица результатов (XLS)

Бланк Заявки на этап (DOC)

Согласие на обработку персональных данных (DOC)

Редактировать

По центру и справа от вас будут: доска информации, документация. Слева – проводимые мероприятия. Для примера возьмём «Проксима Центавра 5-6 класс».

Когда вы выбрали «Проксима Центавра 5-6 класс», то справа будет надпись: **+Добавить площадку.**

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно

+Добавить площадку

- ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра 7-8 класс | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра 9-11 кл. | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра учащимся колледжей | Бесплатно
- ПРОКСИМА Центавра для студентов | Бесплатно



Нажимайте, заполняйте данные, тем самым Вы создаёте площадку. Нажмите «добавить». Заходите на площадку. Можно вводить названия команд,

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно / № ПЦ-0047756

Участвовать в мероприятии могут от 1 до 5 команд.

Команды

+ Добавить команду

Документы

Выберите файл | Файл не выбран

Добавить

Обратите ВНИМАНИЕ:

как только Вы добавили команду, то справа у нас **ОТКРЫЛИСЬ ВОПРОСЫ** и раздел ВНЕСТИ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Самый частый вопрос прошлого сезона: **ГДЕ НАЙТИ ВОПРОСЫ?** ВОТ тут. Они появляются тогда, когда площадка подготовлена к работе.

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно / № ПЦ-0047756

Команды

«Абракадабра»

Состоять в команде могут от 1 до 6 игроков.

Добавить игрока

Редактировать

Удалить

+ Добавить команду

Документы

Выберите файл | Файл не выбран

Добавить

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



Когда вы внесли названия команд, то можно вносить данные игроков.

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно / № ПЦ-0047756

Команды

«Абракадабра»

Состоять в команде могут от 1 до 6 игроков.

Добавить игрока Редактировать Удалить

+ Добавить команду

Документы

Выберите файл | Файл не выбран | **Добавить**

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

Предварительно не забудьте получить у родителей, или лиц их заменяющих, письменное разрешение на обработку персональных данных. Образец можно скачать в Личном кабинете, в документах. Прикрепите согласие НА СВОЕЙ ПЛОЩАДКЕ. **Вносить данные игроков без согласия на обработку персональных данных категорически запрещено.**

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно / № ПЦ-0047756

Участвовать в мероприятии могут от 1 до 5 команд.

Команды

+ Добавить команду

Документы

Выберите файл | Файл не выбран | **Добавить**

здесь выкладываем турнирные таблицы любой номинации, бланки ответов СИ, согласия на обработку персональных данных и другие



ВСЁ. ПЛОЩАДКА ОТКРЫТА И ГОТОВА К РАБОТЕ.

Если что-то непонятно, вы всегда можете к нам обратиться по каналу прямой связи из Личного кабинета.

Задать вопрос

Тема

Сообщение

КАК РАБОТАЕТ ПЛОЩАДКА?

☀ **Подключиться к фестивалю можно в любой момент до 20 ноября 2018 г.** Главное, чтобы вы успели отыграть все или выбранные номинации и **внести все результаты до 30 ноября 2018 года.** Результаты заносятся в Личном кабинете в таблицу для учёта в едином рейтинге.

Площадка самостоятельно выбирает график проведения номинаций.

Опыт показывает, что коллеги выбирают в основном две формы проведения:

1. В виде «Фестиваля». Когда в один день играют все 4 номинации сразу.
2. В виде «Клуба». Площадка играет в режиме клуба интеллектуальных игр, когда один раз в неделю, каждую среду, например, после занятий, команды собираются на одну номинацию, и в течение 40-60 минут её отыгрывают. В следующую среду другую номинацию и так далее.

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 Площадки указываются в заявке при регистрации Площадки. Он несёт персональную ответственность перед детьми, профессиональным сообществом за честность проведения мероприятий и достоверность результатов.

Участниками фестиваля на Площадке являются учащиеся 5-6, 7-8 или 9-11 классов в соответствии с той категорией, Площадку которой вы выбрали. Вы имеете право открыть Площадки в разных категориях, и по несколько Площадок в каждой категории. Столько, сколько необходимо.



Учащиеся объединяются на одной Площадке в команды. В команде, которая должна иметь название, от 1 до 6 человек, капитан выбирается участниками команды или назначается руководителем Площадки. Переход участника из одной команды в другую НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ. Смена названия команды в сезоне НЕ ДОПУСКАЕТСЯ.

- На одной Площадке может играть от 1 до 5 команд.

Руководитель Площадки получает вопросную базу в Личном кабинете

Главная страница Личного кабинета / ПРОКСИМА Центавра 5-6 класс | Бесплатно / № ПЦ-0047756

Команды

«Абракадабра»

Состоять в команде могут от 1 до 6 игроков.

Добавить игрока Редактировать Удалить

+ 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)

и там же вносит результаты в таблицы.

Добавить игрока Редактировать Удалить

+ Добавить команду

Документы

Выберите файл | Файл не выбран | Добавить

- 4 этап (январь)
- 5 этап (февраль)
- 6 этап (март)
- 7 этап (апрель)

Внести результаты

Знатоки играют в популярные командные интеллектуальные игры, которые являются номинациями фестиваля: «Что? Где? Почему?» (ЧГП) – динамичный аналог ЧГК, «Своя игра» (СИ, «Свожк»), «Эрудит – квартет» (ЭК), «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок» (ВС). Зачёт по каждой номинации на фестивале отдельный.

Площадка имеет право НЕ ИГРАТЬ В ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЗАЧЁТ все номинации, или любую из номинаций и не вносить результаты в таблицу, а просто использовать вопросную базу для тренировки и получения опыта проведения мероприятия.



ВАЖНО:

- Если на площадке играет 1, 2 или 3 команды, то они играют только номинации «Что? Где? Почему?» и «Своя игра».
- Играть номинации «Эрудит-квартет» и «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок» можно только если у вас на Площадке 4 или 5 команд.
- Если у вас 4 команды, то в ВС они играют в группе в два круга.
- Если у вас 5 команд, то они играют группу в один круг.

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.

«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 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 и/или заявитель направляют его в ФАЖ – Федеральное апелляционное жюри. Решение ФАЖ окончательное.

Руководитель Площадки НЕ обязан проводить мероприятие самостоятельно. Для реализации поставленных задач на Площадку могут привлекаться помощники, ведущий.

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. А также помнить, что любое изделие, используемое официально, требует установленной законом сертификации.
3. ПРИОБРЕСТИ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ МЦИИ «СИРИУС» готовые модули на сайте <http://moskvasirius.ru/> Время ожидания игровой базы, как правило, от 2 до 7 дней + время доставки по почте или курьером.
4. ВРЕМЕННО ВОЗДЕРЖАТЬСЯ ОТ ОФИЦИАЛЬНОГО ЗАЧЁТА «ЭК» и «ВС» 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. Направьте, 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

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

1	<p>В американской сказке ЕГО называют «Пряничный человек», в немецкой – пирогом, который от двух тётушек убежал. От кого ОН не смог уйти в русской народной сказке?</p> <p>Ответ: от лисы.</p> <p>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.</p> <p>Ответ: маяк.</p> <p>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?</p> <p>Ответ: ловил рыбу.</p> <p>Комментарий: мультфильм «Лиса и Волк», Волк на хвост/хвостом 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.



ПРИМЕРЫ ВОПРОСНОЙ БАЗЫ для 9-11 классов

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

1	<p>Без остановки она может петь 12 часов кряду, исполнив за это время около 4320 песен. А в одном фильме герою Никиты Михалкова подали одноименный продукт, не имеющий к певунье никакого отношения. Как звали персонажа, который подал этот продукт?</p> <p>Ответ: Берримор. Комментарий: Поют птицы – овсянки. Джон Берримор, дворецкий Баскервилей, подавал серу Генри овсянку. «Овсянка, сэр!». Автор: Владимир Задорожный</p>
2	<p>Одну знаменитую актрису спросили, как ей удается поддерживать столь идеальную фигуру, на что она ответила, что нет ничего проще: ПЕРВОЕ делайте, как королева, ВТОРОЕ делайте как принцесса, а ТРЕТЬЕ делайте как нищая. Что в вопросе имеется в виду под «третьим»?</p> <p>Ответ: ужин. Комментарий: завтракайте как королева, обедайте как принцесса, а ужинайте как нищая. Автор: Владимир Задорожный</p>

«СВОЯ ИГРА» / «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

	Тема 001: ЛОШАДКИ	Ответ
10	Назовите автора картины «Купание красного коня».	Петров-Водкин.
20	Как называется четверка лошадей, запряженная в античную двухколесную колесницу, подобная той, что венчает Большой театр?	Квадрига.
30	Играя с Каспаровым, ОН пожертвовал коня, но все равно легко выиграл партию. Назовите ЕГО.	Компьютер.
40	Какое созвездие Северного полушария содержит 14 звезд, видимых невооруженным глазом, и имеет площадь 71,6 квадратного градуса?	Малый Конь.
50	«Кляча впереди» – так переводится на русский язык название коня этого литературного героя... На языке оригинала коня зовут «Росинант».	Дон Кихот.

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

	ТЕМА: РУСЬ	Ответ
1	Как указано в «Повести временных лет», Синеус сел на Белоозере, Трувор в Изборске, а где княжил Рюрик?	В Новгороде.
2	Какой князь проходит обряд крещения на фреске Виктора Васнецова, работы конца 1880г.?	Князь Владимир.
3	После какой битвы на московском гербе вместо всадника с ловчим соколом стали изображать воина, поражающего копьем дракона?	Куликовская битва.
4	Какое прозвище получил Василий Оленин, казачий атаман, за твердый, как камень, характер и «крепость сил душевных» при походах в Сибирь?	Ермак.