



## **Информационное письмо о проведении синхронного чемпионата по интеллектуальным играм «ПИКТ» в 2013-14 учебном году.**

Интеллектуальный клуб студентов ПГГПУ при поддержке администрации ПГГПУ приглашает команды школьников 9-11 классов и студенческие команды принять участие в чемпионате по интеллектуальным играм «ПИКТ» (Пермский интеллектуальный командный турнир).

Основной целью турнира является привлечение школьных и студенческих команд в движение интеллектуальных игр, проекты ИКС ПГГПУ, привлечение школьников к поступлению в ПГГПУ.

Также турнир разделяет основные цели интеллектуальных турниров: интеллектуальное и личностное развитие учащихся, повышение мотивации к образовательной и интеллектуальной деятельности, создание формы интеллектуального досуга.

Участие в турнире бесплатное.

Основным органом ПИКТ является оргкомитет в составе:

Лычагина Евгения Леонидовна (руководитель Студенческого научного общества ПГГПУ) – председатель оргкомитета, общее руководство и курирование проекта.

Логинова Нина Александровна (председатель ИКС ПГГПУ) – координация чемпионата, информационное сопровождение ПИКТ.

Костенко Константин Александрович – главный редактор заданий, председатель апелляционного жюри турнира.

Оргкомитет организует информирование участников, обработку заявок, подготовку заданий, подведение итогов турнира, а также разрешает организационные и спорные вопросы.

### **Организационная схема турнира.**

Турнир проводится для двух категорий команд:

– школьники (ученики 9-11 классов, а также учащие первого и второго курсов среднеспециальных учебных заведений).

– студенты (студенты высших учебных заведений, а также студенты среднеспециальных учебных заведений).

В команде должно быть не более шести человек за один тур. С учётом замен между турами, в турнире могут принять участие девять человек.

ПИКТ проводится в два этапа, отборочный и финальный.

Отборочный этап ПИКТ включает в себя четыре интеллектуальные игры, предназначенные для команд старших школьников и студентов и будет проходить с октября 2013 по февраль 2014 года в четыре тура:

Тур	Рассылка заданий	Крайний срок отчёта
1 тур ПИКТ (игра «Нихт-Найт»)	17 октября	23 октября
2 тур ПИКТ (игра «Катакана»)	21 ноября	27 ноября
3 тур ПИКТ (игра «На своём поле»)	6 февраля	12 февраля
4 тур ПИКТ (игра «Ассорти»)	27 февраля	5 марта

(более подробно о каждой игре рассказано в приложении №1, ещё более подробно – в инструкциях перед каждым туром)

Основным показателем команды является место, занятое ей в туре. При подведении итогов не менее пятнадцати команд в каждой категории с наименьшей суммой мест будут приглашены на школьный финал турнира ПИКТ, который пройдёт во второй половине марта и Открытый Студенческий Кубок ПГПУ, который пройдёт в те же сроки.

Командам-участницам будут вручены дипломы, командам, занявшим первые пять мест в каждом туре – памятные сувениры. Организаторы игровых площадок и тренеры команд также будут отмечены.

### **Организация площадки**

Для проведения игр необходимо следующее: опыт проведения интеллектуальных игр, доступ в интернет и ящик электронной почты, позволяющие загрузить пакет турнира (не более 30 мегабайт), проектор для демонстрации презентаций, программное обеспечение MS Office или совместимый его аналог, возможность распечатки бланков (чёрно-белые, не более 12 листов на команду), наличие двух или более команд, помещение, где команды смогут играть одновременно.

Заявки (бланк в приложении №2) принимаются в срок до 17 октября по адресу [iks-pspu@yandex.ru](mailto:iks-pspu@yandex.ru) (Нина Александровна).

В заявке нужно сообщить:

1. Фамилию, имя, отчество.
2. Город (или иной населённый пункт), учреждение, которое вы представляете и на базе которого планируете проводить игры.
3. Контактный E-mail, номер сотового телефона.
4. Количество команд, которое вы планируете выставить.

В течение суток Оргкомитет рассматривает заявку и высылает подтверждение. Если в том же муниципальном образовании существует уже заявленная площадка, то в ответ может быть выслано предложение присоединиться к этой площадке (после согласования с её организатором).

По этому же адресу можно заявить о желании выставить команды на турнир, если нет возможности организовать свою площадку.

В случае возникновения вопросов с 10.00 до 18.00 можно также обратиться по телефону 89082734487 (Константин Александрович).

Просим обратить внимание, что турнир является пробным, и помимо турнира мы попросим провести организаторов несколько анкетирований. Также мы попросим провести анкетирование, связанное с направленностью школьников Пермского края при поступлении.

На данный момент сформированы следующие площадки:  
Пермь (школьная) – на базе ПГГПУ (Логинова Нина Александровна);  
Пермь (студенческая) – на базе ПГНИУ (Гилёв Алексей Владимирович);

Получено предварительное согласие: г. Чернушка, г. Соликамск, г. Березники, г. Верещагино, г. Губаха, г. Добрянка, г. Ижевск.

Надеемся увидеть ваших учеников и студентов в числе участников турнира!

Председатель оргкомитета:

Лычагина Е.Л.

## Приложение №1 Краткие правила игр.

**Правила игры «Нихт-Найт».** Игра «Нихт-Найт» состоит из вопросов, аналогичных, вопросам «Что? Где? Когда?» за одним исключением и играется в три тура:

1 тур – Накопительный (10 вопросов): за каждый верный ответ команда получает 10 баллов, за неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

2 тур - Азартный (9 вопросов): за каждый верный ответ команда получает от 10 до 30 баллов (стоимость вопроса оглашается перед его чтением), за неверный ответ теряет то же число баллов. При отсутствии ответа результат команды не меняется.

3 тур – Последовательный (5 вопросов): первые четыре вопроса задаются по правилам предыдущего тура, но без объявления ответов и со стоимостью 5, 10, 20, 40 баллов. На последний вопрос можно ответить верно, только при использовании ответов четырёх предыдущих вопросов, но он принесёт команде 80 баллов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

### **Правила игры «Катакана»**

Игра «Катакана» по правилам близка к игре «Азбука». Командам демонстрируются группы из трёх изображений, при этом уточняется формулировка ответа. Каждое из трёх изображений в группе содержит в себе одно и то же сочетание букв из указанных на бланке ответов. Команда получает один балл за каждое угаданное слово. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

### **Правила игры «На своём поле»**

Команды отыгрывают шестнадцать тем «Своей игры», при этом предоставляется возможность выбора из 16 бланков, лежащих перед ними. В зависимости от выбора бланка команда может отыграть тему без вычетов, удвоить или утроить свой результат в этой теме, отыграть её по обычным правилам и т.д. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

### **Правила игры «Ассорти».**

Игра «Ассорти» по правилам близка с правилами игры «Десяточка» («Даугавпилс»), но в ней также присутствует ряд дополнительных правил, которые более подробно будут описаны в инструкции к игре. Основным принципом остаётся тем же: однотипные задания объединены в группы, причём за каждое задание начисляется один балл. Инструкция к каждой следующей группе вопросов даётся отдельно.