

5. Критерии оценки

5.1. В игре ответы команд оцениваются по полноте и точности. Количество баллов за правильный ответ рассчитывается по формуле: команда, ответившая правильно, получает столько баллов, сколько команд ответило неправильно. Таким образом, за более сложный вопрос можно получить больше баллов.

6. Подведение итогов Программы

6.1. Итоги каждой игры подводятся сразу после ее окончания.

6.2. Победитель определяется наибольшим количеством набранных баллов и награждается дипломом.

6.3. По итогам года определяется главный победитель.

7. Оргкомитет Программы

7.1. Почтовый адрес: 423821, республика Татарстан, город Набережные Челны, Цветочный бульвар, 16 (22/04).

7.2. Контакты (8552) 56-91-15.

7.3. Сайт Дворца: <http://gtdim.ru>

7.4. Ответственные

- Соловьев Сергей Геннадьевич – руководитель городской Программы;
- Карпова Ирина Анатольевна – педагог-организатор отдела интеллектуального развития, координатор «Лиги Будущего».

**Заявка
на участие в городской программе
«Магия Интеллекта»**

№ ОО	Название команды	Класс	ФИО руководителя	Сотовый телефон руководителя

**График
проведения игр по городской программе «Магия интеллекта»**

«Премьер Лига»

Программа включает в себя 8 игр по различным темам. Все игры построены исключительно из логических вопросов, не требующих предварительной подготовки. Ответ на них можно получить, выстроив логическую цепочку от исходных данных к правильному ответу.

№	Название Игры	Дата	Время
1	Ума Палата...	27.09.2019	15:15
2	Театральные подмостки (Год Театра)	25.10.2019	15:15
3	Будь Здоров!	15.11.2019	15:15
4	Кушать Подано!	06.12.2019	15:15
5	Города и Страны	17.01.2020	15:15
6	Время Подвига (военно-патриотическая.)	14.02.2020	15:15
7	Древняя Древность	13.03.2020	15:15
8	Празднуй!	17.04.2020	15:15

«Интернет Лига»

Программа включает в себя 5 дистанционных интерактивных игр по различным темам. Все игры построены исключительно из логических вопросов, не требующих предварительной подготовки. Ответ на них можно получить, выстроив логическую цепочку от исходных данных к правильному ответу.

№	Название Игры	Дата	Время
1	Интерактив 1 – осенний	11.10.2019	15:30
2	Интерактив 2 – новогодний	27.12.2019	15:30
3	Интерактив 3 – влюбленный	14.02.2020	15:30
4	Интерактив 4 – смешной	01.04.2020	15:30
5	Интерактив 5 – предлётный	15.05.2020	15:30

«Лига Ступени» и «Юниор Лига»

Программа включает в себя 7 интеллектуально-познавательных игр: 4 игры типа «Что? Где? Когда?», 2 игры – в виде этапов по станциям и 1 игра в виде творческого домашнего задания. Задания составлены исключительно из логических вопросов, не требующих предварительной подготовки.

№	Название Игры	Дата	Время
1	Мастер и Мастерница	26.09.2019	«Лига Ступени» – 14 ¹⁴ «Юниор Лига» – 15 ¹⁵
2	«Бумажный Квест»	08.11.2019	«Лига Ступени» – 10 ⁰⁰ , 11 ⁰⁰ «Юниор Лига» – 12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰
3	Игры и Игрушки	22.11.2019	«Лига Ступени» – 14 ¹⁴ «Юниор Лига» – 15 ¹⁵
4	«Творческая мастерская»	20.12.2019	«Лига Ступени» – 15 ⁰⁰ «Юниор Лига» – 15 ⁰⁰
5	«Станционный Смотритель»	10.01.2020	«Лига Ступени» – 10 ⁰⁰ , 11 ⁰⁰ «Юниор Лига» – 12 ⁰⁰ , 13 ⁰⁰
6	Драгоценности	14.02.2020	«Лига Ступени» – 14 ¹⁴ «Юниор Лига» – 15 ¹⁵
7	Финал. Навстречу Юбилею	27.03.2020	«Лига Ступени» – 10 ⁰⁰ «Юниор Лига» – 12 ⁰⁰

«Лига Будущего»

Программа включает в себя 6 интеллектуально-познавательных игр: 5 игр типа «Что? Где? Когда?», 1 игра – в виде творческого домашнего задания. Задания составлены исключительно из логических вопросов, не требующих предварительной подготовки.

№	Название Игры	Дата	Время
1	На старт! Внимание! Марш!	24.09.2019	1-2 классы – 14:20 3-4 классы – 15:30
2	Театр начинается с вешалки...	15.10.2019	1-2 классы – 14:20 3-4 классы – 15:30
3	Лабиринт загадок	ноябрь 2019 работы – до 15.11.2019 Итоги до 5.12.2019	заочная
4	Логика и эрудиция	18.02.2020	1-2 классы – 14:20 3-4 классы – 15:30
5	Между прочим, с давних пор... Служит людям светофор	12.03.2020	1-2 классы – 14:20 3-4 классы – 15:30
6	Финал. Чудеса в решете	21.04.2020	1-2 классы – 14:20 3-4 классы – 15:30