HARMONOGRAM

I INFORMACJE WSTĘPNE

Na temat Festiwalu Gier Umysłowych
w Szkole Podstawowej nr 2
im. Jana Kochanowskiego
w Lublinie

Organizowanego przez:
SP nr 2 w Lublinie im. J. Kochanowskiego
oraz
Uczniowski Klub Sportowy „Grom”

30 maja – 1 czerwca
2014 r.

HARMONOGRAM FESTIWALU:

Piątek (30.05.2014)

17.00 – Otwarcie imprezy
17.30 – ***Turniej Szachowy Główny***, sala

Sobota (31.05.2014)

10.00 – Rozpoczęcie pierwszych rund:
– ***Turnieju Go***, sala
– ***Turnieju Scrabble***, sala
– ***Turniejów dla dzieci***, sala

Kontynuacja ***Turnieju Szachowego***, sala

11.00 – Pokazy (wyjaśnienie zasad):
– ***Shogi***
– ***Gomoku***
– ***Go***
– Abalone
– Quoridor

12.00 – Turniej Quoridor
15.00 – Przerwa obiadowa
16.00 – Rozpoczęcie turniejów:
– ***Turniej Gomoku***, sala
– ***Turniej Shogi***, sala

20.00 – Spotkanie integracyjne.

Niedziela (01.06.2014)

10.00 – Rozpoczęcie ***Turnieju Warcabów stupolowych***
Kontynuacja:
– ***Turnieju Szachowego***, sala
– ***Turnieju Go***, sala
– ***Turnieju Gomoku***, sala
– ***Turnieju Shogi***, sala

12.00 – Turniej Abalone
18.00 – Uroczystość zamknięcia

HARMONOGRAM MIĘDZYNARODOWEGO TURNIEJU GO

Sobota (31.05.2014):

9.00 – rejestracja
10.00 – runda pierwsza
12.30 – runda druga
15.00 – przerwa obiadowa
16.00 – runda trzecia

Niedziela (01.06.2014):

10.00 – runda czwarta
12.30 – runda piąta
15.30 – rozdanie nagród

System rozgrywek

Czas gry: 1 godz. i 30 s. byoyomi na gracza. Komi 6,5 punkta. Turniej pięciorundowy, system McMahon, reguły japońskie
Sędzia: Przemysław Dyszczyk

Go, podobnie jak szachy, jest umysłową grą planszową. Pochodzi z Chin, gdzie jest nazywana weiqi i jest jedną z najstarszych gier planszowych na świecie. Posiada bardzo proste reguły i jednocześnie uznawana jest za jedną z najbardziej złożonych gier umysłowych.

Go pomaga w nauce matematyki oraz innych nauk ścisłych. Zajęcia tego typu odbywają się już od wielu lat w wielu krajach świata (m.in. w Japonii, Korei, Chinach, USA, na Ukrainie).

Serdecznie zachęcamy do zapisania na bezpłatne zajęcia w Lubelskim Klubie Go (MDK 2, Lublin, ul. Bernardyńska 14a) lub w ramach UKS „Grom" (SP2, Lublin, ul. Mickiewicza 24) w piątki w godzinach 15^{00}–17^{00}.

Szczegółowe informacje dostępne na naszej ***stronie internetowej***:

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU SZACHOWEGO GŁÓWNEGO

Piątek (30.05.2014):

17.00 – rejestracja
17.30 – runda pierwsza

Sobota (31.05.2014):

10.00 – runda druga
15.00 – przerwa obiadowa
16.00 – runda trzecia

Niedziela (01.06.2014):

10.00 – runda czwarta
13.30 – przerwa obiadowa
14.30 – runda piąta

System rozgrywek

5 rund, czas: 90 min. + 30s., system szwajcarski
Sędzia: Piotr Flisiak

Szachy to rodzina strategicznych gier planszowych rozgrywanych przez dwóch graczy na 64–polowej, dwukolorowej planszy za pomocą zestawu bierek (pionów i figur). Nauka gry sprzyja wszechstronnemu rozwojowi dziecka – kształci pamięć, umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną. Dlatego też wpływa na rozwój intelektu, zwiększa aktywność umysłową, rozbudza twórcze zdolności. Uczą odwagi i odpowiedzialności za własne decyzje.

Młody adept „królewskiej gry" staje się bardziej cierpliwy, wytrwały i w pełni panuje nad sobą. Szachy uczą go także pokory, gdyż wie, że nie wszystkie jego decyzje są słuszne (w myśl powiedzenia, że nie ma na świecie szachisty który wygrałby wszystkie swoje partie).

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU SCRABBLE

Sobota (30.05.2014):

11.00 – runda pierwsza
12.00 – runda druga
13.00 – runda trzecia
14.00 – runda czwarta
15.00 – przerwa obiadowa
16.00 – runda piąta
17.00 – uroczystość wręczenia nagród

System rozgrywek

5 rund, czas: 20 min na gracza., system szwajcarski
Sędzia: Karol Wyrębkiewicz

SCRABBLE to gra słowna wymyślona przez Alfreda Buttsa w 1931 roku. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości – przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiowane pola na planszy.

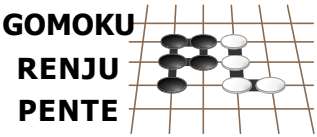
Scrabble rozwija kreatywność, uczy logicznego myślenia, wyszukiwania strategii oraz pobudza i rozwija wyobraźnię. Dodatkowo wzbogaca słownictwo oraz utrwala i poprawia znajomość języka polskiego (ortografia i gramatyka).

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU GOMOKU

Sobota (31.05.2014):

16.00 – runda pierwsza
16.50 – runda druga
17.40 – runda trzecia
18.30 – runda czwarta



Niedziela (01.06.2014):

10.00 – runda piąta
10.50 – runda szósta
13.00 – uroczystość wręczenia nagród

System rozgrywek

6 rund, czas: 20 min., system szwajcarski
Sędzia: Paweł Tarasiński

Pod obco brzmiącą, przywodzącą na myśl dalekowschodnie pochodzenie nazwą, kryje się prosta w zasadach i dość łatwa do przyswojenia na podstawowym poziomie gra logiczna. Jest ona znana większości z nas w swojej uproszczonej postaci, którą wielu pewnie miało okazję poznać grając na kartkach – czyli kółko i krzyżyk. Tam ułożenie trzech jednakowych znaków w pionie bądź w poziomie dawało zwycięstwo, natomiast w gomoku wygrywa równo 5 kamieni (zamiast krzyżyków mamy kamienie czarne i białe, do tego gra się na przecięciach linii). Gra ma kilka odmian, od tej najprostszej, przeznaczonej dla początkujących, po te bardziej zaawansowane. Można o nich przeczytać ***tutaj***:

Zachęcamy wszystkich bardzo serdecznie do udziału w pokazie oraz turnieju gomoku w ramach Festiwalu Gier Umysłowych. Dzięki temu można spędzić czas w sposób przyjemny, jednocześnie ćwicząc swoje szare komórki oraz wyobraźnię. Zupełnie nieskomplikowana z pozoru gra pozwala bowiem na skonstruowanie niezliczonej ilości oryginalnych układów ruchów, jak również potrafi dostarczyć wiele emocji.

Polskie Stowarzyszenie Gomoku, Renju i Pente

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU SHOGI

Sobota (31.05.2014):

16.00 – runda pierwsza
16.50 – runda druga
17.40 – runda trzecia
18.30 – runda czwarta

Niedziela (01.06.2014):

10.00 – runda piąta
10.50 – runda szósta
13.00 – uroczystość wręczenia nagród

System rozgrywek

5 rund, czas: 20 min. + 40 s. byoyomi , system szwajcarski lub kołowy (zależnie od ilości uczestników)
Sędzia: Grzegorz Adaszewski

Shogi to tradycyjna japońska gra planszowa, wywodząca się, tak jak powszechnie znane szachy, z indyjskiej czaturangi i jest ściśle związana z historią i kulturą Japonii.

Zainteresowanie shogami na świecie z roku na rok wzrasta, powstała Europejska Federacja Związków Shogi zrzeszająca narodowe związki shogi. Organizowane są krajowe mistrzostwa i międzynarodowe turnieje.

Również w Polsce rośnie liczba sympatyków shogi, założono ***Polski Związek Shogi***, przeprowadzane są mistrzostwa Polski, a co najważniejsze przy różnych imprezach związanych z Japonią przeprowadzane są kursy, warsztaty i szkolenia, na których można poznać shogi i nauczyć się zasad gry.

W celu popularyzacji shogi, PZShogi we współpracy z ***Dalekowschodnim Centrum Kultury i Sportu SOTO w Warszawie*** organizuje w dniach 24 i 25 maja prezentację shogi i dobutsushogi (uproszczona wersja dla dzieci) oraz turniej shogi.

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU WARCABÓW STUPOLOWYCH

Niedziela (01.06.2014):

10.00 – runda pierwsza
10.50 – runda druga
11.40 – runda trzecia
12.30 – runda czwarta
13.30 – przerwa obiadowa
14.30 – runda piąta
15.20 – runda szósta
16.10 – runda siódma
17.30 – uroczystość rozdania nagród

System rozgrywek

7 rund, czas: 20 min., system szwajcarski
Sędzia: Leszek Stefanek

Zasady gry w warcaby znają prawie wszyscy, ale tylko nieliczni zdają sobie sprawę z ogromnych możliwości kryjących się w tej z pozoru prostej , ale trudnej strategicznie i pięknej taktycznie rozrywce umysłowej. Niezależnie od poziomu gry warcaby ćwiczą pamięć, myślenie logiczne, widzenie przestrzenne, wywierają wpływ na ogólne zwiększenie aktywności umysłu, przyczyniając się do rozwoju inteligencji i rozbudowania zdolności twórczych.

Andrzej Grodecki,
„Podręcznik nauki gry w warcaby"

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJÓW DLA DZIECI

Sobota (31.05.2014):

10.00 – Warcaby 64-polowe
11.30 – Gomoku
13.00 – Shogi Dobutsu
14.30 – Rozdanie nagród dla laureatów
Shogi, Gomoku i Shogi Dobutsu
15.00 – przerwa obiadowa
16.00 – Abalone

Niedziela (01.06.2014):

10.00 – Atari-Go
11.30 – Quoridor
13.00 – przerwa obiadowa

Powrót

HARMONOGRAM INNYCH TURNIEJÓW

Sobota (31.05.2014):

12.00 – Quoridor

Niedziela (01.06.2014):

12.00 – Abalone

System rozgrywek

5 rund, czas: 10 min., system szwajcarski
Sędzia: Tymoteusz Modrzejewski

Powrót