
PROTŲ MŪŠIO „AUGAME KARTU“

TAISYKLĖS IR NUOSTATOS

1. ŽAIDIMO APRAŠYMAS

- 1.1. Protų mūšis „Augame kartu“ - intelektualių kovų žaidimas, kurio tikslas skatinti Kauno mokyklų bendradarbiavimą ir padėti mokiniams susipažinti, susidraugauti su kitų mokyklų bendraamžiais.
- 1.2. Protų mūšis vyks **VDU „Rasos“ gimnazijoje, aktų salėje kovo 21 d. 14 val.**
- 1.3. Žaidimą veda ir organizuoja VDU „Rasos“ gimnazijos gabių vaikų klubo „Perpetuum mobile“ mokiniai;
- 1.4. Žaidėjai **8-ų klasių mokiniai.**

2. ŽAIDIMO STRUKTŪRA

- 2.1. Vieną žaidimo etapą sudaro trys turai (po dešimt klausimų); po kiekvieno turo skelbiami tarpiniai rezultatai;
- 2.2. Vienas turas bus sudarytas iš dešimties gamtos mokslų klausimų, antras – istorija, geografija ir kultūra, trečiasis – muzika ir menas.;
- 2.3. Po klausimo perskaitymo į jį atsakyti yra skiriama viena minutė. Jos vidurį ir pabaigą skelbs gongas;
- 2.4. Klausimai yra skirti patikrinti pastabumą, žinias bei gebėjimą rasti atsakymą pasitelkus duotas užuominas;
- 2.5. Po kiekvieno turo yra skiriama papildoma viena minutė savo atsakymų peržiūrai ir kita minutė atsakymų lapelių atidavimui vedėjams;
- 2.8. Vienas teisingas atsakymas yra įvertinamas vienu tašku. Atsakymus vertina žaidimo organizatoriai.
- 2.9. Atsakymai į klausimus turi būti suformuluoti tiksliai taip, kad nei žaidimo vedėjui, nei klausimų taisytojams neatsirastų abejonių atsakymų teisingumu. Atsakymas turi būti vienas. Jei yra parašyti du atsakymai, lapelių taisytojai neužskaito nė vieno atsakymo, net jeigu vienas iš jų ir buvo teisingas. Teisingui atsakymui nereikia jokių paaiškinimų – atsakymą reikia parašyti kuo tiksliau, be jokių papildomų aprašymų. Pernelyg bendri atsakymai taip pat nėra užskaitomi.

3. ŽAIDĖJŲ REGISTRACIJA

3.1. Komandos turi būti sudarytos iki 8 asmenų. Jeigu komandos surenka mažesnę grupę žaidėjų – tai yra jų atsakomybė ir jokių pretenzijų dėl žaidėjų skaičiaus organizatoriai neprisiima;

3.2. Registruojantis reikia nurodyti mokyklą, komandos pavadinimą ir komandos kapitono vardą, pavardę, lydinčio mokytojo vardą, pavardę, e.paštą ir telefono numerį;

3.3. Informacija skelbiama ir registruotis galima pasirinkus vieną iš nuorodų:

- <https://docs.google.com/forms/d/1xCcZ6ENgcV4kO7ds0ADQ9W7iWzRwLx5jFzdS9iCy8yg/edit>
- gimnazijos interneto puslapyje <https://www.rasa.kaunas.lm.lt>
- gimnazijos Facebook puslapyje <https://www.facebook.com/rasosgimn>

4. KLAUSIMŲ PATEIKIMAS

4.1. Klausimai pateikiami šia tvarka:

1. Vedėjas perskaito klausimą;

2. Klausimo pabaigoje yra paleidžiamas vienos minutės laikmatis. Iki minutės pabaigos komandos turi galimybę tartis ir tada atsakyti į klausimą arba, žinant atsakymą, galima atsakyti nelaukiant nustatyto laiko pabaigos;

3. Klausimo atsakymą būtina pažymėti raštu nurodytoje vietoje;

4. Vieno turo metu pateikiami 10 klausimų;

5. Po paskutinio turo klausimo komandoms suteikiama dar viena papildoma minutė diskusijoms. Pasibaigus jai, komandos per dar vieną minutę privalo atiduoti savo atsakymus. Vėluojančios tai padaryti komandos gali būti baudžiamos baudos taškais;

6. Atsakius į visus klausimus, komandų dalyvių atsakymai, pažymėti pateiktuose lapeliuose, perduodami renginio vedėjui;

7. Turo pabaigoje renginio vedėjas pristato teisingus turo atsakymus. Po to paskelbiami komandų rezultatai;

8. Tuomet prasideda kitas turas, kuris vyksta tokia pat tvarka, kuri aprašyta aukščiau;

10. Renginio pabaigoje susumuojama visų turų kiekvienos komandos taškų suma ir išrenkama komanda, keliausianti į finalą.

11. Jeigu atsitinka taip, kad dvi arba kelios komandos surenka tiek pat taškų skelbiamas papildomas kapitonų turas ir jo dėka išrenkama viena laimėjusi komanda.

4.2. Po atsakymų paskelbimo bet kuri komanda turi teisę apeliuoti dėl klausimo korektiškumo. Apeliacijos privalo būti žaidimo metu ir bus išnagrinėtos taip, kad jų teigiamas ar neigiamas verdiktas būtų privalomas visoms komandoms. Jeigu abejojama dėl klausimų formuluotės ar teisingų atsakymų, dėl jų galima aiškintis tik pasibaigus žaidimui (po visų trijų turų), tačiau rezultatams tai neturės jokios įtakos.

5. APDOVANOJIMAI

5.1. Visi dalyviai apdovanojami padėkos raštais;

5.2. Nugalėtojai apdovanojami rėmėjų įsteigtais prizais.

6. ŽAIDĖJŲ PAREIGOS IR TEISĖS

6.1. Galima tartis tik su savo komandos žaidėjais. Negalima žaidimo metu kalbėtis, susirašinėti ar kitaip bendrauti su nedalyvaujančiais asmenimis bei žiūrovais;

6.2. Draudžiama naudotis mobiliojo ryšio ir kitomis informacijos kaupimo priemonėmis: knygomis, išankstiniais užrašais, mobiliaisiais įrenginiais, interneto prieiga ir kt.;

6.3. Draudžiama trukdyti varžovams tartis, atsakinėti ir atlikti kitus veiksmus, nurodytus taisyklėse.

7. ORGANIZATORŲ TEISĖS

7.1. Organizatoriai pasilieka teisę koreguoti ar keisti žaidimo taisykles.

Nuostatus parengė:

Edita Svidinskienė

VDU „Rasos“ gimnazijos
Direktoriaus pavaduotoja ugdymui
tel. 837 312397,