

„Pan Hartig přišel z minulosti a chce se podívat, jak Praha 3 vypadá dnes. Děti si volí různé těžké otázky z šesti tematických celků, které jsou lehce odlišné úrovně podle učiva I. a II. stupně ZŠ.“



O POHÁR STAROSTY HARTIGA

soutěž pro základní školy zřizované MČ Praha 3

Organizátor a garant soutěže: Odbor školství MČ Praha 3

Místo konání: CINEMA CITY, IMAX Atrium Flora

Termín konání:

pondělí 24. 4. 2017 pro I. stupeň

úterý 25. 4. 2017 pro II. stupeň

Čas konání:

Čas konání je stejný pro I. i II. stupeň - od 8:30 do 13:00 hodin; 3D projekce v čase od 11.45 hodin.

Program:

1. Zahřívací týmová soutěž – kouzelný koberec
2. Kvíz – první kolo otázek
3. Smysl pro detail – poznávání makro fotografií
4. Kvíz – druhé kolo otázek
5. Žižkovská věž
6. Kvíz – třetí kolo otázek
7. Vyhlášení výsledků
8. 3D projekce

Cílová skupina:

Žáci základních škol Městské části Praha 3

Soutěžní družstva:

1. pro I. stupeň vždy dva žáci, dívka a chlapec z 1. – 5. ročníku (5 žáků a 5 žákyň)
 2. pro II. stupeň vždy dva žáci, dívka a chlapec z 6. – 9. ročníku (4 žáci a 4 žákyně)
- Ke každému týmu je přidělen asistent.

Pokud se žák/žákyně školy zúčastní vědomostního kola soutěže, nemůže již být zařazena do sportovního týmu školy.

Přihlášky do soutěže:

Soutěžní družstva přihlašuje vždy škola formou standardizované přihlášky, které rozešle v průběhu února 2017 odbor školství. **Uzávěrka přihlášek je 24. březnu 2017.**

Přihlášky jsou také ke stažení. [ZDE](#)

Obsah této části soutěže tvoří Vědomostní kvíz, součástí kterého jsou i týmové soutěže.

Vědomostní kvíz

Otázky vědomostního kvízu vycházejí z Rámcového vzdělávacího programu pro ZŠ:

Základní témata:

Historie a současnost MČ Praha 3

1. Lidé a čas
2. Člověk ve společnosti
3. Člověk, stát a hospodářství
4. Člověk a právo a další

Místopis MČ Praha 3

1. Místo kde žijeme
2. Lide kolem nás
3. Rozmanitosti přírody
4. Člověk a jeho zdraví a další

Hodnocení obecně:

1. Jednotlivé družstva získávají body za správně zodpovězené otázky ve Vědomostním kvízu a v týmových soutěžích.
2. Za každou správnou odpověď družstva získávají 10 až 50 bodů podle hodnoty otázky.
3. Pokud odpoví špatně, nezískají nic.
4. Vyhrává družstvo s nejvyšším počtem získaných bodů.
5. V případě, že dvě či více družstev získají stejný počet bodů, **rozhoduje o celkovém pořadí doplňková otázka.**

Způsob volby otázky a odpověď na otázku:

1. Otázku volí jedno družstvo. O výběru otázky se může družstvo poradit v rámci stanoveného časového limitu.
2. Na zvolenou otázku odpovídají všechny týmy.
3. Začíná se od družstva č. 1. družstva si na začátku příslušného kola losují pořadí, v kterém budou odpovídat.
4. Otázku vybírá jeden člen z družstva, který poté také samostatně odpovídá. Pokud otázku volí a odpovídá žák prvního ročníku, nominují i ostatní družstva žáka/žákyni prvního ročníku. Nominovaný člen družstva odpovídá samostatně bez nápovědy. Tento princip platí při výběru a odpovědích na všechny otázky 1. a 2. kola.
5. Vybírat otázku v prvním a druhém kole smí jeden soutěžící jenom jednou. Kdo vybírá (děvče/chlapec z příslušného ročníku), si členové týmu určí sami.
6. Ve třetím kole je družstvům ponechán prostor pro vlastní taktiku, kdo bude otázku vybírat a kdo bude za družstvo odpovídat.

7. Soutěžící odpovídají v rámci stanoveného časového limitu pomocí hlasovacího zařízení.
8. Vždy jsou nabízeny 4 možnosti odpovědí a), b), c), d). Pouze jedna odpověď je správná.

Týmové soutěže

probíhají mezi jednotlivými koly soutěžního kvízu.

SMYSL PRO DETAIL

Žákům je promítnuta série makrofotografií. Jejich úkolem je uhodnout, co je na nich vyfoceno. Na plátno je postupně promítáno 10 fotografií s možnostmi odpovědí a), b), c), d).

Pravidla

1. Žáci odpovídají prostřednictvím hlasovacího zařízení.
2. Žáci se střídají v odpovídání u hlasovacího zařízení.
3. Na odpovědi se společně domlouvají a poté určená osoba hlasuje.
4. V družstvu se domlouvají potichu, tak aby nerušili ostatní a zároveň nenapovídali ostatním.
5. Obrázek je zobrazen po dobu 30 vteřin a v rámci tohoto času musí žáci i hlasovat.
6. Na plátně je zobrazena časomíra, která odpočítává určený čas.
7. Za správně zodpovězenou otázku se týmu přičítá 10 bodů.
8. Za špatně zodpovězenou otázku nezískávají nic, ani se jim neodečítá žádný bod.
9. Asistent dohlíží na celkovou atmosféru a chování družstva.

Hodnocení:

Maximální počet získaných bodů za smysl pro detail – 100 bodů/tým.

ŽIŽKOVSKÁ VĚŽ

Stavba věže z kostek pomocí gumičky, kterou ovládají všichni členové týmu provázky.

Pravidla

1. Každý člen týmu drží konec provázku.
1. Nikdo se nesmí kostek dotknout rukou.
2. Výška věže se počítá po uplynutí časové doby (nepočítá se nejvyšší stavba v průběhu).

Hodnocení:

1. 30 bodů nejvyšší věž
2. 20 bodů druhá nejvyšší věž
3. 10 bodů třetí nejvyšší věž

Maximální počet získaných bodů za smysl pro detail – 30 bodů/tým.



Zaznamenávání výsledků soutěže:

Hlasovací zařízení - hlavním vybavením bude hlasovací zařízení, jehož prostřednictvím budou žáci odpovídat. Odpovědi se budou ihned přenášet do centrálního místa, kde bude hl. skrutátor kontrolovat správnost, sčítat body a zobrazovat celkové výsledky. Otázky i výsledná data budou zároveň promítána na interaktivní tabuli s okamžitou prezencí výsledků jednotlivých kol.

Bodovací sloup - dřevěná tyč, na kterou se budou navlékat různě barevné žetony o hodnotě 10 bodů/jeden žeton, které budou získávat týmy za kvíz a soutěže. Každý tým má svou tyč a může získat celkem 190 žetonů (max. možný počet získaných bodů ve kvízu je 150, týmové soutěže 10 koberec, 30, věž). Žetony navléká asistent, dle získaných bodů a podle pokynů moderátora.

Rozhodčí - Rozhodčím je pověřená osoba např. z řad vedení radnice, OŠ, která dohlíží nad dodržováním pravidel, řeší případné námitky a celkově zajišťuje spravedlivý průběh a fair play. Spolupracuje s asistenty družstev. Má rozhodovací pravomoc. V roli rozhodčího působí 3 až 5 osob.

Organizační výbor:

Mgr. Jana Šimánková, Ing. Milan Hausner, Mgr. Jana Vargová