

# Turniej klas – wielka gra planszowa na podstawie książki „Felix, Net i Nika oraz gang niewidzialnych ludzi”

Termin 31 stycznia 2020 r.

## REGULAMIN KONKURSU:

### 1. Organizatorzy konkursu:

biblioteka szkolna przy współpracy z nauczycielami języka polskiego

### 2. Cele konkursu:

- propagowanie kultury czytelniczej;
- podniesienie poziomu czytelnictwa ;
- wyrabianie nawyku czytania jako formy spędzania wolnego czasu;

### 3. Uczestnicy konkursu:

uczniowie klas 5,6,7,8

### 4. Warunki uczestnictwa:

- Uczestnikami gry są całe zespoły klasowe, które do 31. 01. mają czas na zapoznanie się z treścią I tomu serii „Felix, Net i Nika” autorstwa Rafała Kosika pt. Felix Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi.
- Uczniowie razem z wychowawcą przed turniejem wyznaczają 2 drużyny.
- **Pierwsza -3 osobowa drużyna** będzie brała bezpośredni udział w grze odpowiadając na pytania.
- Dodatkowo wyznaczają także jednego ucznia, który będzie pełnił rolę  **pionka** na planszy i kolejnego - do **rzucania kostką**.
- **Druga drużyna ( 2-4 uczniów)** podczas trwania gry będzie miała za zadanie ( podobnie , jak to robili bohaterowie książki) stworzyć ciekawy wynalazek z prostych materiałów, jakie otrzymają od organizatorów konkursu.
- Reszta zespołu klasowego będzie pełnił podczas gry rolę **koła ratunkowego**, do którego członkowie drużyny pierwszej mogą się zwrócić o pomoc. Za poprawną odpowiedź udzieloną z pomocą koła ratunkowego drużyna otrzymuje połowę przewidzianych punktów.

### Zasady gry planszowej:

1. Każda grupa rzuca kolejno kostką i przesuwa pionek do przodu o wyrzuconą liczbę oczek.
2. Są cztery rodzaje pól
  - białe pole-pole zwykłe
  - niebieskie pole-to pole przygody- drużyna wybiera z zestawu pytanie podając jego numer i udziela na nie odpowiedzi.
  - czerwone pole -PREMIA pionek przesuwa się o 3 pola do przodu
  - czarne pole - drużyna cofa się o 3 pola
3. Jeśli jakieś pole jest już zajęte drużyna stawia swój pionek obok.
4. Jeżeli pionek zatrzyma się na niebieskim polu grupa odpowiada na wybrane z zestawu pytanie. Po odczytaniu przez prowadzącego treści pytania członkowie drużyny ustalają wspólnie odpowiedź. Głośno udziela odpowiedzi 1 wyznaczony uczeń. Liczy się pierwsza odpowiedź.

5. Za poprawną odpowiedź na pytanie grupa otrzymuje 2 pkt.
6. Jeżeli drużyna nie zna odpowiedzi na pytanie może poprosić o podpowiedź zespół klasowy, czyli koło ratunkowe. Za poprawną odpowiedź z pomocą koła ratunkowego drużyna otrzymuje 1 pkt.
7. Gra kończy się, gdy wszystkie zespoły osiągną lub przekroczą pole „Meta”.
8. Grupa kończąca grę jako pierwsza otrzymuje dodatkowe 4 pkt.
9. Grę wygrywa grupa, która zdobędzie największą liczbę punktów.
10. Do końcowej liczby punktów komisja może przyznać dodatkowe punkty( 1-10 ) za najciekawszy wynalazek. W ocenie prac liczyć się będzie pomysł, efektowne wykonanie i zaprezentowanie wynalazku zwłaszcza jego przydatności.

### **Nagrody :**

Oceny z języka polskiego.

- I miejsce - ocena celująca
- II miejsce – ocena bardzo dobra
- III miejsce - plusy