

Kraków, 6 października 2017 r.

**Regulamin gier edukacyjnych w ramach kategorii drużynowej konkursu
"Lekcja historii i sztuki z Jackiem Kaczmarskim"
dla uczniów szkół średnich w roku szkolnym 2017/2018.**

I. Zasady ogólne

1. W grach bierze udział od 4 do 8 czteroosobowych drużyn, sformułowanych z uczniów szkół średnich.
2. Gry odbywają się w dniu 10 listopada w Krakowie w ramach kategorii drużynowej konkursu "Lekcja historii i sztuki z Jackiem Kaczmarskim".
3. Motywem przewodnim gier jest utwór "Limeryki o narodach" Jacka Kaczmarskiego.
4. Podczas gier sprawdzana będzie pamięć, refleks i umiejętność współpracy w grupie oraz wiedza uczestników na temat:
 - utworu "Limeryki o narodach",
 - historii, przebiegu i genezy konfliktów międzynarodowych, do których aluzje znalazły się w utworze "Limeryki o narodach",
 - państw i narodów, do których nawiązanie znajduje się w utworze "Limeryki o narodach" (w tym: wiedza ogólna nt. ich położenia, kultury, tradycji, kuchni, cech charakterystycznych).
5. Kategorię drużynową konkursu wygrywa drużyna, która weźmie udział we wszystkich grach, przeprowadzonych w ramach kategorii i łącznie uzyska największą liczbę punktów.
6. Nagrodą główną w kategorii drużynowej konkursu są vouchery na wycieczki zagraniczne dla członków zwycięskiej drużyny i ich opiekuna.

II. Kalambury

1. Prowadzący, w drodze losowania, ustala kolejność występów drużyn.
2. Zadaniem każdej drużyny jest zaprezentowanie pozostałym drużynom, w formie pantomimy (bez użycia słów, ani innych dźwięków), hasła, wylosowanego dla tej drużyny przez prowadzącego. Hasłem może być zwrotka piosenki "Limeryki o narodach" albo słowo lub sformułowanie, związane tematycznie z treścią tego utworu, np. nazwa państwa, narodu, konfliktu lub przywódcy lub inne charakterystyczne słowo lub sformułowanie, występujące w utworze.
3. Drużyna do występu pantomimicznego może wytypować swojego przedstawiciela lub przedstawicieli; może też wykonać pantomimę wspólnie.
4. Jeżeli hasło prezentowane przez drużynę zostanie odgadnięte przez którąś z pozostałych drużyn, punkty otrzymuje zarówno drużyna prezentująca hasło, jak i ta, która podała jego prawidłowe brzmienie.
5. Jeżeli hasło prezentowane przez drużynę nie zostanie odgadnięte w czasie ustalonym na początku gry przez prowadzącego, żadna z drużyn nie otrzymuje punktów.

6. Drużyny prezentują hasła na przemian, w kolejności ustalonej przez prowadzącego.
7. Każda drużyna prezentuje jednakową liczbę haseł.
8. Grę wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
9. W przypadku remisu następuje dogrywka pomiędzy drużynami o największej liczbie punktów, polegająca na tym, że ich zadaniem jest odgadnięcie hasła, zaprezentowanego im przez inną drużynę, wskazaną przez prowadzącego.

III. Komplementary

1. Prowadzący dzieli drużyny na dwa równej wielkości zespoły, z których każdy złożony jest z co najmniej 2 drużyn.
2. Zespoły rywalizują ze sobą, natomiast drużyny, które znajdują się w jednym zespole, powinny ze sobą współpracować.
3. Prowadzący każdemu zespołowi przydziela jednakowy zestaw tabliczek w ten sposób, że każdej osobie zostaje przydzielona jedna tabliczka, która, w ramach zestawu, jest niepowtarzalna.
4. Tabliczki wchodzące w skład zestawu dzielą się na dwa typy: A i B.
5. Każda tabliczka typu A zawiera dwa następujące po sobie limeryki z piosenki "Limeryki o narodach".
6. Każda tabliczka typu B zawiera liczbę oraz maksymalnie kilkudzaniową informację nt. konfliktu lub państwa, biorącego udział w konflikcie, wspomnianym w utworze "Limeryki o narodach". Nie pojawiają się tam jednak ani oficjalne nazwy państw, ani nazwy konfliktów, identyfikujące je w sposób oczywisty sposób.
7. Zadanie każdego zespołu jest trój etapowe.
8. Na pierwszym etapie członkowie każdego zespołu muszą połączyć się w pary w ten sposób, aby każda osoba z tabliczką typu A była w parze z osobą z tabliczką typu B, taką, aby tabliczki te do siebie pasowały, np. aby tabliczka typu A, zawierająca limeryk o konflikcie izraelsko-palestyńskim połączona została z tabliczką typu B, zawierającą informację o wybranym przywódcy Izraela.
9. Na drugim etapie wszystkie pary w danym zespole muszą uszeregować się tak, aby limeryki zapisane na tabliczkach typu A następowały w kolejności takiej, w jakiej występują w piosence.
10. Na trzecim etapie zadaniem uczestników zespołu będzie odczytanie i przedstawienie prawidłowej kolejności liczb, zawartych na tabliczkach typu B, która to kolejność wyniknie z etapów pierwszego i drugiego.
11. Liczby ułożone w odpowiedniej kolejności utworzą hasło.
12. Grę wygrywa zespół, który jako pierwszy przedstawi prawidłowe hasło.
13. Punkty otrzymują wszystkie drużyny, wchodzące w skład zwycięskiego zespołu.
14. W sytuacji, jeśli w grze brałaby udział nieparzysta liczba drużyn, 1 drużyna (chętna lub

wybrana w drodze losowania) zostanie podzielona na pół i otrzyma, po wygranej któregoś zespołu, połowę normalnej liczby punktów przewidzianych za zwycięstwo.

IV. Morderczy Quiz

1. Prowadzący zadaje drużynom pytania, sprawdzające wiedzę na tematy podane w rozdz. I pkt 4 niniejszego regulaminu.
2. Prawo do udzielenia odpowiedzi na zadane przez prowadzącego pytanie uzyskuje drużyna, która jako pierwsza zgłosi się do odpowiedzi i zostanie po tym wywołana przez prowadzącego.
3. Drużyna zgłasza się do odpowiedzi przez naciśnięcie przydzielonego jej przycisku.
4. Drużyna po zgłoszeniu się ma jedną szansę na udzielenie odpowiedzi, ale zarówno przed zgłoszeniem, jak i po zgłoszeniu się może się naradzać.
5. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje punkty w liczbie, określonej przez prowadzącego w momencie zadawania pytania.
6. Po udzieleniu przez jedną drużynę błędnej odpowiedzi, ma prawo zgłosić się inna drużyna. Wówczas za poprawną odpowiedź otrzymuje ona punkty w liczbie równej połowie liczby punktów pierwotnie możliwych do zdobycia za dane pytanie.
7. Za udzielenie błędnej odpowiedzi każda drużyna otrzymuje punkty ujemne w liczbie równej połowie liczby punktów pierwotnie możliwych do zdobycia za dane pytanie.
8. Po udzieleniu błędnych odpowiedzi przez dwie kolejne drużyny, prowadzący czyta prawidłową odpowiedź i przechodzi do kolejnego pytania.
9. W przypadku niezgłoszenia się przez żadną z drużyn, prowadzący czyta prawidłową odpowiedź i przechodzi do kolejnego pytania.
10. Gra kończy się po upływie czasu określonego na początku przez prowadzącego lub po wyczerpaniu puli pytań.
11. Grę wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.

V. Art-Calambours

1. Prowadzący wyświetla drużynom kolejne elementy obrazu, będącego ilustracją do któregoś z limeryków, zawartych w piosence "Limeryki o narodach".
2. Zadaniem drużyn jest jak najszybsze odgadnięcie, o który limeryk chodzi.
3. Prawo do udzielenia odpowiedzi na zadane przez prowadzącego pytanie uzyskuje drużyna, która jako pierwsza zgłosi się do odpowiedzi i zostanie po tym wywołana przez prowadzącego.
4. Drużyna zgłasza się do odpowiedzi przez naciśnięcie przydzielonego jej przycisku. Drużyna może naradzać się tylko przed naciśnięciem przycisku.
5. Drużyna po zgłoszeniu się ma jedną szansę na udzielenie odpowiedzi i musi jej udzielić bezpośrednio po zgłoszeniu się.

6. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje punkty na takiej zasadzie, że im mniej elementów obrazu będzie wyświetlonych, tym większa liczba punktów zostanie jej przydzielona.
7. Po udzieleniu przez jedną drużynę błędnej odpowiedzi, mają prawo zgłaszać się inne drużyny.
8. Prowadzący podaje prawidłową odpowiedź i przechodzi do kolejnego obrazu w przypadku niezgłoszenia się przez żadną z drużyn lub w przypadku nieudzielenia przez żadną z chętnych drużyn prawidłowej odpowiedzi.
9. Gra kończy się po upływie czasu określonego na początku przez prowadzącego lub po wyczerpaniu puli obrazów.
10. Grę wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.

VI. Turniej Balona Towarzyskiego

1. Prowadzący dzieli drużyny na dwa równej wielkości zespoły, z których każdy złożony jest z co najmniej 2 drużyn.
2. Zespoły rywalizują ze sobą, natomiast drużyny, które znajdują się w jednym zespole, powinny ze sobą współpracować.
3. Każdy zespół dzieli się na graczy i dopingujących w proporcjach podanych przez prowadzącego.
4. Graczom z obu zespołów założone zostają opaski na oczy.
5. Zadaniem graczy jest wkopanie lub wrzucenie do bramki balona, wrzuconego na boisko przez prowadzącego.
6. Gracze mogą być instruowani przez dopingujących ze swojej drużyny hasłami, przydzielonymi przez prowadzącego, a oznaczającymi – na potrzeby gry – komendy: "prawo", "lewo", "przód", "tył".
7. Gra kończy się po upływie czasu określonego na początku przez prowadzącego lub po zdobyciu przez jeden z zespołów trójbramkowej przewagi.
8. Grę wygrywa zespół, który zdobędzie więcej bramek.
9. Punkty otrzymują wszystkie drużyny, wchodzące w skład zwycięskiego zespołu.
10. W przypadku bezbramkowego remisu żadna z drużyn nie otrzymuje punktów.
11. W sytuacji, jeśli w grze brałaby udział nieparzysta liczba drużyn, 1 drużyna (chętna lub wybrana w drodze losowania) zostanie podzielona na pół i otrzyma, po wygranej któregoś zespołu, połowę liczby punktów przydzielonych za zwycięstwo pozostałym drużynom.

VII. Czarne Historie z Jackiem Kaczmarem

1. Prowadzący w lapidarny sposób przedstawia drużynom finał mrocznej historii, związanej z jednym z konfliktów międzynarodowych, wspomnianych w utworze "Limeryki o narodach".

2. Zadaniem drużyn jest jak najszybsze odgadnięcie, o jaki konflikt i o który limeryk chodzi.
3. W celu dojścia do prawidłowej odpowiedzi, członkowie drużyn mogą zadawać prowadzącemu pytania zamknięte.
4. Prowadzący na pytania członków drużyn może odpowiadać "tak" lub "nie".
5. Punkty zdobywa drużyna, która jako pierwsza wskaże właściwą odpowiedź.
6. Gra kończy się po upływie czasu określonego na początku przez prowadzącego lub po wyczerpaniu puli zagadek.
7. Grę wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.