

# GRA TERENOWA 2018

## ZASADY GRY

Start: Aula

Teren gry: wewnątrz budynku szkoły.

Zakończenie konkurencji: Aula.

Uczestnicy gry: uczniowie Zespołu Szkół w Jeżowie im. ks. Stanisława Staszica



Aby wziąć udział w Grze Terenowej, należy pobrać w auli kartę uczestnika, na której należy wpisać swoje imię i nazwisko oraz klasę. Na karcie uczestnika są miejsca przeznaczone na naklejki z punktami. Na odwrocie karty znajduje się mapa budynku.



Przykładowy kod QR

Każdy uczestnik konkurencji musi być wyposażony w smartfon z zainstalowaną aplikacją do skanowania kodów QR. Kody są poukrywane wewnątrz budynku szkoły. Znalezione kod należy zeskanować oraz zastosować się do instrukcji wyświetlonej na ekranie smartfonu (najczęściej udać się w miejsce z instrukcji (punkt kontrolny) oraz rozwiązać jakieś zadanie lub zagadkę.

Za każde zadanie, które zostanie rozwiązane, przyznana zostanie naklejka z 2 punktami. Jeśli zawodnikowi się to nie powiedzie, może przystąpić do rozwiązania drugiego zadania. W tym wypadku rozwiązanie będzie nagrodzone już tylko 1 punktem.

W jednym z punktów kontrolnych można zyskać 3 punkty za wykonanie zadania, jednak w przypadku niewykonania zadania, będą przyznane 3 punkty minusowe (naklejka „-3”).

Naklejki z punktami muszą być naklejone w odpowiednie miejsca na karcie uczestnika.

**Kodów nie można zabierać z ich miejsca, POZA JEDNYM**, który należy zanieść we wskazane miejsce, recytując podane w instrukcji zdanie i kod oddać. Jest to drugi (i ostatni) punkt, w którym można zdobyć 3 punkty i ma na to szansę tylko jeden zawodnik, gdyż tylko ten jeden kod można zabrać ze sobą do punktu kontrolnego i tam zastosować się do instrukcji. Ten kod w tym punkcie musi zostać oddany.

Jedno, oznaczone numerem, miejsce na karcie uczestnika przeznaczone jest dla tylko jednej naklejki z punktami.

Jeśli zawodnik zapełni wszystkie miejsca na karcie, powinien jak najszybciej udać się do punktu końcowego (Aula), w którym zostanie odczytana jego ilość punktów.

W przypadku uzyskania jednakowej ilości punktów przez kilku uczestników, znaczenie będzie mieć kolejność zgłoszeń w punkcie końcowym, jak to widać na poniższej ilustracji.

Wpisywane w punkcie końcowym, jak to widać na poniższej ilustracji:

| GRA TERENOWA |                   | MIEJSCA:     | 1             |   | 2              |   | 3                |   | 4             |   |  |    |    |      |
|--------------|-------------------|--------------|---------------|---|----------------|---|------------------|---|---------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----|------|
| 2018         |                   |              | Tadeusz Norek |   | Karol Krawczyk |   | Marian Paździoch |   | Arnold Boczek |   |                                                                                       |    |    |      |
|              |                   | Punkty:      | 23            |   | 20             |   | 17               |   | 17            |   |                                                                                       |    |    |      |
| Miejsce      | Imię i Nazwisko   | Suma punktów | 1             | 2 | 3              | 4 | 5                | 6 | 7             | 8 | 9                                                                                     | 10 | 11 | QUIZ |
| 5            | Ferdynand Kiepski | 8            | 1             | 1 | 1              | 1 | -3               | 2 | 1             |   | 1                                                                                     | 1  | 1  | 1    |
| 3            | Marian Paździoch  | 17           | 2             | 2 | 2              | 2 | 3                | 1 | 1             | 1 | 1                                                                                     | 1  | 1  |      |
| 4            | Arnold Boczek     | 17           | 1             | 1 | 1              | 2 | 1                | 2 | 1             | 2 | 2                                                                                     | 2  | 2  | 2    |
| 1            | Tadeusz Norek     | 23           | 2             | 1 | 1              | 1 | 1                | 2 | 2             | 2 | 2                                                                                     | 2  | 2  | 5    |
| 2            | Karol Krawczyk    | 20           | 2             | 2 | 2              | 2 | 3                | 1 | 1             | 1 | 2                                                                                     | 2  | 2  |      |

Arnold i Marian uzyskali taką samą ilość punktów, lecz Marian dotarł do punktu końcowego wcześniej niż Arnold, tym samym w klasyfikacji jest od niego na wyższej pozycji. Tadeusz, pomimo dotarcia do punktu końcowego później od Arnolda i Mariana, uzyskał większą ilość punktów i powyższa zasada go nie dotyczy.

W jednym z kodów („KOD BONUSOWY”) znajduje się link, pod którym jest Quiz internetowy do wypełnienia. Można w nim uzyskać nawet 5 punktów. Punkty te dopisywane będą na samym końcu. Jeżeli któryś z uczestników nie dysponuje wystarczającymi zasobami internetowymi w swoim smartfonie, i tym samym nie ma możliwości wypełnienia Quizu, powinien ten fakt zgłosić w auli przed rozpoczęciem gry. Zgłoszenia tego problemu po zakończeniu gry, lub w jej trakcie, nie będą rozpatrywane.