

# Versenyszabályzat



# CENTRUMBAN A CSALÁD

2018. szeptember 21.

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési  
Centrum tagintézményeiben

## Alapelvek

A „Centrumban a család” rendezvény célja, hogy a tagintézményeinkbe felvételt nyert diákok játékos formában megismerjék kortársaikat, tanáraikat, és családjuk is betekintést nyerjen az iskolai életbe. Bár a meghirdetett versenyen értékes díjak találnak gazdára, kérünk Benneteket, hogy az alábbi elveket tartsátok szem előtt.

1. Saját és társaid testi épségére mindig ügyelj!
2. A játékokra, eszközök épségére mindig ügyelj!
3. Tartsd be a játékok mellett lévő animátor, segítők utasításait!
4. Bátran próbálj ki mindent, ha kérdésed van, fordulj a játékok mellett lévő animátorhoz, segítőhöz!
5. Ha egészségügyi problémád van, amely befolyásolhatja a részvételedet, kérünk, jelezd az osztályfőnöknek, és szükség esetén az animátoroknak, segítőknek!
6. A játékok használata során a sorban mindig elsőbbséget élvez az, aki az adott eszközzel még nem játszott, még nem próbálta.
7. A játékok használata során a sorban mindig elsőbbséget élvez a diák a szülővel vagy más családtaggal szemben, először ő próbálhatja ki.

### I. A játékszervező

Neve: Dunaújvárosi Szakképzési Centrum

Székhelye: 2400 Dunaújváros, Római körút 51/A.

Képviseli: Csapó Gábor Tibor főigazgató

Elérhetősége: [titkarsag@dunaujvarosiszc.hu](mailto:titkarsag@dunaujvarosiszc.hu) , +36 25/743-136

A verseny helyszíne: Dunaújváros, a Lorántffy iskola és kollégium közötti nyitott tér

A verseny időpontja: 2018. szeptember 21., 12.00 – 16.00

### II. Résztvevők

A játékokat, feladatokat minden, a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum 9. osztályába beiratkozott diák használhatja, aki a rendezvényen karszalaggal igazolja magát. Karszalag hiányában a rendezvény nem látogatható.

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

A játékokat, feladatokat minden, a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum 9. osztályába beiratkozott diák családtagja használhatja, aki előzetes regisztrációt követően karszalaggal igazolja magát.

A rendezvényen az osztályokat az osztályfőnök vezeti fel és koordinálja, a szervezők, a játékok használatát segítő animátorok és segítők pedig az eredmények rögzítésében segítenek.

A résztvevők az egyéni eredmények alapján és osztályonként is versenyeznek egymással. A szülők és családtagok eredményei az osztályos eredményekbe beleszámítanak.

A versenyt a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum által delegált Zsűri felügyeli, az egyes versenyszámokat értékeli, és megállapítja az eredményeket, vitás esetekben dönt.

### III. A játék menete

A játék során az osztályok, és bizonyos játékok esetében a tanulók egyénileg is pontokat gyűjtenek az előzetesen elkészített, és a helyszínen megoldott vagy teljesített feladatok alapján. A játékban minden 9. osztály részt vesz, az egyéni feladatokban indulhat minden tanuló. A tanulók családtagjai önállóan is gyűjthetnek pontokat.

#### III.1. Előzetes feladatok

**GÓLYAAVATÓN SZERZETT PONTOK** – a tagintézmény gólyarendezvényén szerzett pontok, megszerezhető pontok száma: 10.

Értékelési szempontok:

1. Aktív résztvevők száma az osztálylétszámhoz viszonyítva
2. Jókedv mértéke
3. Pozitív hozzáállás
4. Osztályegység

**OSZTÁLYFOTÓ** – a Zsűri 4 tagja az előzetesen megküldött osztályfotót pontozza. A megszerezhető pontok száma: 20.

Értékelési szempontok:

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

1. Osztályfőnök részvétele
2. Kreativitás
3. Utalás az iskolára/beiratkozásra
4. Szellemesség

**OSZTÁLYZÁSZLÓ** – a Zsűri 4 tagja a versenynapon a kijelölt területen elhelyezett osztályzást pontozza. A megszerezhető pontok száma: 30.

Értékelési szempontok:

1. Osztályfőnök részvétele
2. Kreativitás
3. Az osztályt életét végig tudja kíséni
4. Szellemesség
5. Motiváló, inspiráló jelleg.

Az osztályzást és az osztályfotó készítése során kérünk Benneteket ügyeljenek rá, hogy az elkészült mű NEM tartalmazhat törvénybe ütköző, másokat elítélő, vallási, etnikai hovatartozásában, személyes identitásában bárkit sértő, diszkriminatív, személyiségi jogokat sértő, vagy személyeskedő, durva, trágár megnyilvánulásokat.

**HOZZ EGY CSALÁDTAGOT** – a rendezvényre előzetesen regisztrált, és ott ténylegesen megjelenő szülőkre, nagyszülőkre és testvérekre egyenként 1-1 pontot írunk jóvá az osztály részére. Egyéni verseny ezen feladat esetében nincs.

### III.2. Helyszíni feladatok

A helyszínen megvalósítható feladatok leírását és pontozását az alábbi táblázat tartalmazza.

Játék neve	Leírása	Pontozás	Pontok	Játékosok
Osztályfotó	Osztályfotó készítése	A Zsűri 4 tagja az előzetesen megküldött osztályfotót pontozza. Maximum 3 pont. Értékelési szempontok: 1. Osztályfőnök részvétele 2. Kreativitás 3. Utalás az iskolára/beiratkozásra 4. Szellemesség	max 20 pont	Egész osztály

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

Osztályzászló	Négy fős zsűri véleményezi az osztályzászlót	A Zsűri 4 tagja a versenynapon a kijelölt területen elhelyezett osztályzászlót pontozza. Értékelési szempontok: 1. Osztályfőnök részvétele 2. Kreativitás 3. Az osztályt életét végig tudja kísérni 4. Szellemesség 5. Motiváló, inspiráló jelleg.	max 30 pont	
Iskolai gólyaavató	Tagintézmények által összeállított és lebonyolított esemény	Értékelési szempontok (az osztályfőnök maga értékeli osztálya teljesítményét): 1. Aktív résztvevők száma az osztálylétszámhoz viszonyítva 2. Jókedv mértéke 3. Pozitív hozzáállás 4. Osztályegység	max 10 pont	
Hozz magaddal családtagot	a rendezvényre előzetesen regisztrált, és ott ténylegesen megjelenő szülőkre és testvérekre egyenként 1-1 pontot írunk jóvá az osztály részére.	A szerzett pontokat az osztály létszámához arányosítva állapítjuk meg. Arányosítás: a versenyen megjelent legnagyobb létszámú osztály jelenlévő diákjainak számát elosztjuk a pontozandó osztály jelenlévőinek számával. A kapott hányadossal felszorozzuk az osztály diákjainak megjelent hozzátartozóinak számát. A kapott eredményt a legközelebbi egészre felfelé kerekítjük.		
Boxgép	Az ütés erősségét digitális kijelzőn látható.	Alsó sáv: 1pont, középső sáv: 2 pont, felső sáv felett: 3 pont	max 3 pont	osztályonként 4 fő akik közül egy lehet hozzátartozó
Csocsóasztal	A játék az 5. győztes gólig tart, 2 fős csapatokban játszunk. A csapatokat előzetes sorsolás alapján rendeljük össze	A győztes 3. pontot kap, a vesztes 1 pontot.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Kalapácsos erőmérő	Az ütés erősségét digitális kijelzőn jelenítjük meg.	Alsó sáv: 1pont, középső sáv: 2 pont, felső sáv felett: 3 pont	max 3 pont	osztályonként 4 fő akik közül egy lehet hozzátartozó
Paintball céllövölde	Egy fix pontból kell a célokat eltalálni.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, és eltalált	max 2 pont	osztályonként 4 fő akik közül

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

SZÉCHENYI 2020



Európai Unió  
Európai Strukturális  
és Beruházási Alapok



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

		célonként további 1-1 pont jár.		egy lehet hozzátartozó
Pontra rúgó	A 3x2m-es kapura kifeszített ponyvánkat 5 helyen kilyukasztottuk és ezekbe kell betalálni.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, és gólonként további 1-1 pont jár.	max 2 pont	osztályonként 4 fő akik közül egy lehet hozzátartozó
Rodeó bika	Az erősség mindenkinek egyforma, a fennmaradás időtartama kerül értékelésre.	1 perc alatti teljesítményért 1 pont, 1 perc feletti teljesítményért további 2 pont	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
Szkandergép	Az erő- és időmérés digitálisan történik, a terhelés egységes külön a fiúk és külön a lányok részére, az elért eredményt beszédhanggal minősíti. Jobb és balkezesek egyaránt használhatják	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki a gépet legyőzi 5 pontot kap.	max 5 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
Taifun / léghoki	A játék az 5. győztes gólig tart. Az ellenfeleket előzetes sorsolás alapján rendeljük össze.	A győztes 3. pontot kap, a vesztes 1 pontot.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Ügyességi játékok - A gyűrű ura	A gyűrűt a pálya aljáról, középről indítva, a kis fehér golyóval a közepén kell mozgatni. A gyűrű mozgatása a két ponton, fent rögzített, vékony kötelek segítségével valósítható meg. Ha útközben bárhol leesne a golyó, az elejéről indul a játék. A végcél a pálya felső részén, középen elhelyezkedő nagyobb lyuk. 3 próbálkozás lehetséges	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Ügyességi játékok – Felemelő érzés	Két ember játssza egyszerre ezt a játékot. A két-két markolatot megfogva, az első feladat a kötél végén található kis kampók beakasztása a lenti lapon található karikákba. Amint mind a négy kampó a helyén, tökéletes összhangban lehet csak folytatni a játékot, hiszen a tálcán található hengert fel kell emelni kb. 80 cm magasságba, és ott a végcél jelentő helyre juttatni. Ha nem tökéletesen egyszerre	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap – fejenként.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

SZÉCHENYI 2020



Európai Unió  
Európai Strukturális  
és Beruházási Alapok



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

	emelkedik a tálca, a henger azonnal leesik és a játék kezdődik előlről. A köteleket fizikailag nem felfelé, hanem egy hengeren keresztül lefelé kell húzni, hogy a tálca elinduljon felfelé. 2 alkalommal lehet próbálkozni.			
Ügyességi játékok - fúvóka	Egy fix kezdőpontról indulva 3 pingpong labdát kell elfújni három különböző célhoz, nehezítő akadályokon keresztül, egy döntött asztalon. Amint mind a 3 labda a helyén, vége a játéknak. Két alkalommal lehet próbálkozni.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Ügyességi játékok - függő játszma	Egy mágnes segítségével kell 10 különböző méretű csavart kihalászni a piros gömbök közül. A mágnes természetesen a gömbökhöz is vonzódik. A játékot 1 perc alatt kell teljesíteni.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, és kihalászott csavaronként további 1-1 pont jár.	max 11 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Ügyességi játékok - hintapalinta	A játék főszereplője egy kis zsák, mely egy kötél végén van rögzítve. A zsákot kell a vékony kis rudak körül, hintáztatva lejuttatni a célhoz. Ha jó ívben indítjuk a játékot, egyszerre akár több szintet is haladhatunk, de ha elfogy a lendület, néha nehézkes újra hintázó mozgásba hozni.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 2 fő, ebből egy fő lehet hozzátartozó
Ügyességi játékok - melléfogás	Két ember játsza a játékot. Az egyik beáll a játék mögé, bedugja a kesztyűkbe a kezét és várja az instrukciókat. A másik játékos navigálja a társát, meg kell próbálnia láttatni a másikkal azt, hogy éppen merre haladjon. A játékban szerepet kap 6 db labda és 6 db gúla. A különböző színű labdákat az azonos színű gúla tetejére kell helyezni, amint mindegyik a helyén van, vége a játéknak. Közben természetesen a már a	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap – fejenként.	max 3 pont	osztályonként 4 fő akik közül két fő lehet hozzátartozó

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

SZÉCHENYI 2020



Európai Unió  
Európai Strukturális  
és Beruházási Alapok



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

	helyükre került labdákkal is óvatosan kell bánni.			
Találd meg a párod!	Matrica kereső játék, a diáknak meg kell találnia matricájának párját a többi résztvevő között.	Akik megtalálják egymást 3-3 ponttal lesznek gazdagabbak.	max 3 pont	osztályonként egy fő
QR kód vadász	Meg kell találni az elrejtett QR kódokat, amelyeket leolvastva egy mondatot kell összerakni és bediktálni az adminisztrátornál.	Aki teljesíti 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 1 fő
Teherautó szimulátor	A cél az akadálypálya balesetmentes teljesítése maximum 5 perc alatt.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 1 fő
Motor szimulátor	A cél az akadálypálya balesetmentes teljesítése maximum 5 perc alatt.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 1 fő
1 perc és nyersz! Cukorkaland	Egy csomag cukorkát kell szín szerint különböző poharakba szétválogatni. Csak egy kéz használható, egyszerre csak egy cukrot lehet felvenni, a sorrend pedig: piros, narancssárga, sárga, zöld, kék.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
1 perc és nyersz! Betelt a pohár	A játékos pingponglabdákat dobál poharakba. Ha a pohárban, amivel próbálkozik, még nincs labda, próbálkozhat, míg nem sikerül, de ha már egy labda benne van, és nem sikerül a következő, a másik pohárral kell próbálkoznia. A cél, hogy a pohárban 5 pingponglabda legyen.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
1 perc és nyersz! Anyacsavar	Egy tálcára kell 10 anyacsavarból egy evőpálcikával tornyot építeni, aminek 3 másodpercig kell állnia.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
1 perc és nyersz! Csóváld a jojót	A játékosnak a csípőjére kötözött jojó segítségével kell öt üdítő dobozt levernie az emelvényekről.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó
1 perc és nyersz! Dominó	20 db dominót kell egymás után tenni úgy, hogy a végén mind eldőljön.	Aki kipróbálja a játékot 1 pontot kap, aki teljesíti a pályát 3 pontot kap.	max 3 pont	osztályonként 3 fő akik közül egy fő lehet hozzátartozó

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben

SZÉCHENYI 2020



Európai Unió  
Európai Strukturális  
és Beruházási Alapok



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



### III.2. Egyéni kihívások

Az alábbi játékokon bajnokokat hirdetünk osztályoktól függetlenül az elért legjobb eredmény alapján: Boxgép, Kalapácsos erőmérő.

### IV. Az eredmények rögzítése és nyomon követése

Minden résztvevő karszalagja egyéni kóddal ellátott, a kódszámok alapján az egyes játékok mellett lévő segítő személyzet azonnal rögzíti az elért eredményt egy informatikai rendszerben. A játék állása folyamatosan nyomon követhető a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tematikus honlapján. A honlap elérhetősége: <http://centrumbanacsalad.hu/>

Az osztályverseny eredménye nem nyilvános: a verseny időtartama alatt csak az összesített eredmények látszanak, az iskolák és osztályok nevei nem.

A rendezvény teljes területén ingyenesen hozzáférhető wifi biztosított.

Az eredmény nem óvható.

### V. Díjazás

Az alábbi kategóriákban hirdetünk győzteseket:

1. Osztályverseny – 1-3 helyezetteknek értékes díjakat ajánlunk fel. A díjak:
  - I. 1 000 000 Ft,
  - II. 500 000 Ft,
  - III. 250 000 Ft,
2. Játékonkénti bajnok – a III.2. pontban részletezett játékok szerenkénti bajnokai

A szervező Dunaújvárosi Szakképzési Centrum a nyertesek nevét a játék oldalán és Facebook oldalán, illetve akár más online és/vagy offline médiában jogosult közzétenni. A közzétételhez a játékokban résztvevők a karszalag átvételével hozzájárulnak.

GINOP-6.2.3-17-2017-00021

A szakképzési intézményrendszer átfogó fejlesztése a Dunaújvárosi Szakképzési Centrum tagintézményeiben