

REGULAMIN MIĘDZYSZKOLNEGO TURNIEJU CZYTELNICZEGO O „PUCHAR MISTRZÓW LEKTUR” DLA UCZNIÓW KLAS VII SZKÓŁ PODSTAWOWYCH GMINY PUCK

CELE TURNIEJU

- Upowszechnianie czytelnictwa, rozwijanie kompetencji czytelniczych wśród uczniów klas VII;
- Utrwalenie znajomości treści lektur obowiązkowych (zakres klas IV–VI) celem lepszego przygotowania do Egzaminu Ósmoklasisty;
- Pobudzenie ducha rywalizacji między uczniami szkół w Gminie Puck oraz zaszczyt reprezentowania swoich szkół przy jednoczesnym podnoszeniu ogólnego poziomu wiedzy z języka polskiego.

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE:

1. Organizatorem Turnieju jest Szkoła Podstawowa im. Maksymiliana Wilandta w Darzłubiu. Współorganizatorem jest Centrum Kultury w Gminie Puck. Turniej posiada patronat honorowy Wójta Gminy Puck.
2. Zakres tematyczny obejmuje znajomość treści następujących książek:
 - „Akademia Pana Kleksa” – Jan Brzechwa
 - „Kajko i Kokosz. Szkoła latania (komiks)” – Janusz Christa
 - „Opowieści z Narnii. Lew, czarownica i stara szafa” – Clive Staples Lewis
 - „Chłopcy z Placu Broni” – Ferenc Molnár
 - „Hobbit, czyli tam i z powrotem” – John Ronald Reuel Tolkien

II. WARUNKI UCZESTNICTWA:

1. Turniej adresowany jest do uczniów klas VII szkół podstawowych w Gminie Puck.
2. Każda ze szkół powinna zgłosić Zespół złożony z dwóch uczestników Turnieju wyłonionych w drodze eliminacji szkolnych. Przygotowany test wraz z kluczem odpowiedzi zostanie udostępniony w wersji elektronicznej 13 lutego. Szkoły same decydują o formie przeprowadzenia eliminacji.
3. Warunkiem zakwalifikowania Zespołu do turnieju jest przesłanie przez szkołę wypełnionej karty zgłoszenia oraz zgody rodziców/prawnych opiekunów wg podanych wzorów (załączniki nr 1) na adres email: K.RADASZEWSKA@DARZLUBIE.EU z dopiskiem: MIEDZYSZKOLNY TURNIEJ CZYTELNICZY O „PUCHAR MISTRZÓW LEKTUR”
4. Zgłoszenia chęci udziału Szkoły należy przestać do dn. **12.02.2026 r.**
5. Do 27 lutego należy przeprowadzić eliminacje szkolne oraz przestać wypełnione karty zgłoszenia uczestników zakwalifikowanych do Turnieju.

III. ORGANIZACJA TURNIEJU

1. Turniej odbędzie się dn. 12.03.2026 r. w Domu Kultury w Żelistrzewie przy ul. Lipowej 17.

2. Przewidywany czas trwania turnieju: godz. 10:00–13:00.

3. Każda ze szkół otrzyma wydzielone miejsca w ilości odpowiadającej deklarowanej wcześniej liczbie uczniów– widzów Turnieju. Doping ze strony Widzów zostaje ograniczony do transparentów etc. Nie dopuszcza się głośnego kibicowania. W wypadku takiego zachowania ze strony Widzów danej szkoły, w skrajnych przypadkach może nastąpić dyskwalifikacja szkoły z Turnieju.

4. Uczestnicy i widzowie Turnieju wraz z opiekunami docierają na miejsce imprezy we własnym zakresie. Ze względów organizacyjnych ważne jest dotarcie na miejsce przynajmniej 20minut przed rozpoczęciem wydarzenia.

5. Przebieg turnieju:

- Do Turnieju przystępują Zespoły reprezentujące szkoły. Zajmują one miejsca zgodnie z wylosowanym wcześniej numerem.
- Turniej ma formę ustną. Uczestnicy odpowiadają na pytania otwarte lub zamknięte związane ze wskazaną literaturą. Pytania mogą mieć też formę obrazową lub dźwiękową.
- Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi 5 sekund.
- Na każdym stanowisku widnieją trzy zielone kartki oznaczające tzw. szanse. Zła odpowiedź lub brak odpowiedzi po upływie ustalonego czasu – to utrata szansy, czyli strata zielonej kartki.
- W przypadku złej odpowiedzi Prowadzący podaje poprawną.
- Decyzja Prowadzącego jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla Uczestników.

IV. ETAPY TURNIEJU

I etap

Każdy Zespół ma po trzy szanse. Każdemu Zespołowi Prowadzący zadaje dwa pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak – zespół traci jedną szansę. Dwa błędy eliminują Zespół z gry. Ci, którzy odpowiedzieli na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej.

II etap

W tym etapie każdy z Zespołów ma tyle szans, ile wyniósł z I etapu, czyli co najmniej dwie. Uczestnicy, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazują Zespół do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności Zespołu.

- Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a Prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym Zespołom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź.
- Jeżeli wskazany Zespół nie odpowie poprawnie – traci jedną szansę, a wskazuje nadal Zespół, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi.
- Kiedy w Turnieju pozostaną trzy zespoły graczy, ich członkowie zdobywają tytuł finalisty Turnieju.
- II etap trwa do chwili gdy w grze pozostanie jeden Zespół. Szkoła, którą reprezentuje zostaje Zwycięzcą Turnieju i otrzymuje przechodni PUCHAR MISTRZÓW LEKTUR.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W Turnieju przewidziano nagrody oraz pamiątkowe dyplomy dla wszystkich Uczestników.
2. Zgłoszenie do Turnieju jest jednoznaczne z uznaniem niniejszego regulaminu.
3. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie decyduje Organizator.
4. Nagrodą główną jest PUCHAR MISTRZÓW LEKTUR. Jest to puchar przechodni – w kolejnych latach Szkoły mogą ponownie wziąć udział w Turnieju i zdobyć puchar dla swojej Szkoły.
5. Szczegółowych informacji udziela:
Katarzyna Radaszewska / k.radaszewska@darzlubie.eu/ oraz Joanna Szostak / j.szostak@darzlubie.eu/. Kontakt telefoniczny Tel. +48 58 6738292.

