

Програма
Форма заявки
Правила гри у брейн-ринг

Програма
Дня відкритих дверей біотехнологічного факультету
Подільського державного аграрно-технічного університету

Дата проведення: 11 квітня 2013 року

Місце проведення:

м. Кам'янець - Подільський,

вул.Шевченка 13, корпус 3

до 11.00 – заїзд учнів старших класів загальноосвітніх навчальних закладів Кам'янець-Подільського району

11.00-11.30 – реєстрація учасників

11.30 – відкриття заходу

– Представник Подільського державного аграрно-технічного університету

- Представник управління освіти, молоді та спорту Кам'янець-Подільської РДА
- Представник районного центру зайнятості

11.45-12.00 – ознайомлення з правилами інтелектуальної гри Брейн-ринг (представник студентського парламенту біотехнологічного факультету), представлення журі

12.00-14.00 – проведення інтелектуальної гри Брейн-ринг серед учнівських команд

14.00-14.20 – підведення підсумків інтелектуальної гри Брейн-ринг та нагородження учнівських команд

14.20 -14.45 – перерва (чай, кава)

14.45 -15.30 – презентація Подільського державного аграрно-технічного університету (представник ПДАТУ)

15.30 – від'їзд учасників

Організатори заходу:

Районний центр зайнятості

Управління освіти, молоді та спорту Кам'янець-Подільської РДА

Біотехнологічний факультет ПДАТУ

Форма заявки

1. Назва навчального закладу
2. Контактна особа: ПІБ, телефон
3. Кількість учасників дня відкритих дверей

Для участі у грі Брейн-ринг

4. Назва команди для гри у Брейн-ринг
5. Капітан команди: ПІБ
6. Список гравців

Правила гри у брейн-ринг

1. Змагання проводяться у матчевих зустрічах (боях).
2. Команда гравців складається з 4-6 чоловік на чолі з капітаном команди.
3. Для участі у грі подається заявка з прізвищами учасників і капітана.
4. Перед початком змагань проводиться жеребкування і визначаються пари команд, які гратимуть між собою.
5. Команди-переможці I туру змагаються між собою у наступному турі.
6. Кількість турів визначається кількістю команд – учасниць змагань.
7. Гру веде ведучий, який задає питання і визначає правильність відповіді.
8. Секретар фіксує кількість балів, набраних командою.
9. Гра ведеться до набраних 5 балів.
10. Гра розпочинається перевіркою роботи брейн-системи.
11. Далі ведучий задає питання і дає команду СТАРТ, про що свідчить звуковий сигнал.
12. Після звукового сигналу команди мають 1 хвилину на обговорення.
13. Команда, яка готова відповідати, натискає кнопку, капітан представляє гравця, який відповідає, і той дає відповідь.

14. Якщо команда натиснула на кнопку для відповіді раніше звукового сигналу початку гри, звучить сигнал фальстарту, і право відповіді передається іншій команді.
15. Якщо відповідь правильна – команді зараховується кількість балів, яку має дане питання.
16. Якщо відповідь невірна, інша команда має право використати час, що залишився, і, натиснувши кнопку, дати свою відповідь.
17. Якщо жодна команда не дала правильної відповіді на питання, воно може бути використаним у наступному турі, а наступне питання одержує додатковий бал.
18. За 5 секунд до закінчення відведеного часу звучить попереджувальний сигнал.
19. По закінченні відведеного часу звучить заключний сигнал, після якого відповіді не зараховуються.
20. Гра триває до 5 набраних балів.
21. При підказках із залу питання знімається з гри, а порушник виводиться із залу.