

## ŽINIŲ VARŽYTUVIŲ „SVEIKATOS SKRYNIA“ TAISYKLĖS

1. Žinių varžytuvės „Sveikatos skrynia“ (toliau – Varžytuvės) – žaidimas, kurio tikslas didinant mokinių motyvaciją saugoti sveikatą ir ugdytis sveikos gyvensenos gebėjimus, plėtoti sveikatinimo ir žalingų įpročių prevencijos veiklas įdomiomis, patraukliomis mokiniams formomis.
  2. Varžytuvėse gali dalyvauti 5–6 ir 7–8 klasių komandos.
  3. Žinių varžytuvės vyks 2018 m. spalio 25 d. (dalyvauja 5–6 klasių komandos) ir lapkričio 15 d. (7–8 klasių komandos) Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centre, Vilniuje (Žirmūnų g. 1B). Pradžia 12 val.
  4. Komandą sudaro 5 nariai: 4 mokiniai ir mokytojas arba visuomenės sveikatos priežiūros specialistas.
  5. Komandos prisistatymo trukmė – 2–3 min.
  6. Varžytuvių eiga: komandų prisistatymas ir 2 žinių patikrinimo turai, kiekviename iš jų pateikiami 5 klausimai, kurių metu pateikiamos su sveikata susijusios užduotys – teorinės, vaizdinės-praktinės.
  7. Komandos skirstomos į grupes po tris. Kiekviena komanda po kartą sužaidžia su kitomis grupės komandomis (trikovės). Į finalinį turą patenka 3 geriausiai pasirodžiusios komandos.
  8. Mokytojai, visuomenės sveikatos priežiūros specialistai sudarys atskirą komandą, kuriai bus organizuojamas atskiras turas, pateikiami jiems skirti klausimai.
  9. Klausimui atsakyti skiriamas 1 min. pasiruošimo laikas, kuris fiksuojamas laikmačiu.
  10. Kiekviena komanda turi varpelį, kuriuo gali sustabdyti laiką ir tuomet bandyti atsakinėti. Jei atsakymas teisingas, jis parodomas ekrane, o komanda gauna tašką. Klaidos atveju laikas nefiksuojamas, bet suklydusi komanda į neatsakytą ar neteisingai atsakytą klausimą daugiau atsakinėti nebegali.
  11. Jei per minutę nė viena komanda neranda teisingo atsakymo, klausimas pakartojamas pasibaigus turui. Jei teisingas atsakymas nenuskamba po 1min. pakartojus klausimą, vedantysis gali tiesiog paskelbti teisingą atsakymą.
  12. Atsakius klausimą, pereinama prie kito. Rungtynės tęsiasi tokia pat tvarka, kol bus atsakyta į visus klausimus. Komanda, surinkusi daugiau taškų už varžovus, skelbiama nugalėtoja, o lygiųjų atveju (jei tame turnyro etape jos neleidžiamos) gali būti skelbiamas pratęsimas.
  13. Žaidimo metu draudžiama naudotis pagalbinėmis priemonėmis: išmaniaisiais, audio garso, radijo įrenginiais.
  14. Nugalėtojai apdovanojami Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centro padėkos raštais, organizatorių ir rėmėjų dovanomis, visi dalyviai gauna atminimo dovanėles.
  15. Sudaromas žinių varžytuvių užduočių bankas, kuriame siūlome teikti įvairias užduotis, susijusias su sveikata, žmogaus anatomija, fiziologija, žmogaus sauga. Įdomiausių užduočių autoriai apdovanojami Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centro padėkos raštais, specialiais prizais.
-