

ESCAPE CLASS ROOM w IX LO o co chodzi?



Escape room - Popularna na świecie rozrywka, której celem jest ucieczka z danego pomieszczenia, a możliwe jest to wyłącznie po rozwikłaniu wszystkich zagadek i rebusów. Tym razem zabawa ta przeniesiona jest w realia szkolne. Celem konkursu jest ukazanie, że nauka i myślenie logiczne mogą być dobrą, emocjonującą zabawą.

Rywalizacja uczniów klas III gimnazjum o nagrodę Dyrektora IX LO

REGULAMIN

1. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów III klas gimnazjów.
2. W konkursie biorą udział drużyny 4 lub 5 osobowe.
3. Drużyny rejestrują się do 22 maja na www.ixlotorun.pl
4. Z jednej szkoły mogą wziąć udział w grze maksymalnie 3 drużyny.
5. Celem jest jak najszybsze opuszczenie pomieszczeń szkolnych, w których grupa zostaje zamknięta. Po wejściu do pomieszczenia następuje odliczanie czasu – 15 minut. Wyjście z pomieszczenia to rozwikłanie ciągu zagadek, które doprowadzą do znalezienia klucza. Jeżeli po upływie 15 minut drużynie nie uda się wyjść, drzwi są otwierane od zewnątrz.
6. System naliczania punktów:
 - a) 10 punktów drużyna otrzymuje przed wejściem do pokoju;
 - b) Po 2 punkty karne za każdą podpowiedź (podpowiedź musi pozwolić uczestnikom na wykonanie kolejnego kroku zagadki);
 - c) 5 punktów za wydostanie się z pokoju, 0 punktów jeśli po 15 minutach drzwi będą zamknięte;

- d) 1 pkt za każdą minutę wyjścia przed czasem (wyjście w 14 minucie – 1pkt, w 13 minucie – 2 pkt, w 12 minucie – 3 pkt, w 11 minucie-4 pkt, w 10 minucie- 5 pkt).
7. Każda drużyna otrzymuje przydzielone 3 klasy do opuszczenia, zgodnie z terminarzem podanym w dniu konkursu. 2 klasy przygotowane są przez szkołę, trzecia przez firmę zewnętrzną.
 8. Podczas rejestracji drużyna wybiera klasę, z której chce uciekać spośród: klasa biologiczna, klasa geograficzna, klasa chemiczna, klasa matematyczna, klasa polonistyczna, klasa historyczna, klasa języka angielskiego, klasa informatyczna, klasa języków obcych, biblioteka, sala gimnastyczna. Drugą klasę przydziela organizator. Trzecia klasa to pokój niespodzianka, przygotowany przez firmy towarzyszące imprezie: [Can you escape](#), [Wejź i Wyjź](#), [Dom kłódek](#), [Spaced-out](#).
 9. Wszelkie zmiany w programie oraz decyzje odnośnie wyników podejmują organizatorzy konkursu.
 10. Każdy uczeń otrzyma zaświadczenie o uczestnictwie w konkursie.
 11. Możliwe są punkty karne za nieuczciwą zabawę.
 12. W rywalizacji może wziąć udział 30 drużyn. Kolejność zgłoszeń jest tu decydująca.
 13. Nagrody rzeczowe przewidziane są dla 3 pierwszych drużyn – dla każdego członka grupy.

Emilia Majewska - organizator