

A döntő feladatai a magyar tudományos élethez/eredményekhez kapcsolódnak.

1. A <https://www.youtube.com/watch?v=QoLisIj8uEk&feature=youtu.be> videó alapján készítsetek egy összetett rejtvényt gyufaszálakból, majd a rejtvénykészítéshez vagy megoldásához vezető fázisokat fényképezzék le! Legalább öt fotó készüljön!
2. Találjátok ki, hogy milyen kapcsolat van a fenti feladat és a kémia között! Gyűjtsetek szöveges és képi anyagot forrásmegjelöléssel, a fenti feladathoz kapcsolódóan a kémia területéről!
3. Szeretnénk megőrizni azt a hagyományt, hogy mindegyik csapat megajándékozzon egy másikat. Ehhez készítsetek saját kezűleg egy logikai vagy egy társasjátékot, a másik csapat számára!

A **Viharsarki felhőcskék** csapat az **Aranyosok** csapatnak és fordítva.

A **Gamer Egér** csapat a **Challenge Accept!** csapatnak és fordítva.

A **Digital Word** csapat a **thuglife** csapatnak és fordítva.

A **KiMaTó** csapat az **VFGICS** csapatnak és fordítva.

A **Webpalánták** csapat az **Fayi zsenik** csapatnak és fordítva.

**Az előzetesen elkészített feladatokat, képeket, és az ajándékokat a döntőre hozzátok magatokkal! A döntőn szükség lesz PowerPoint alkalmazói programra.**

## Előzetes tudnivalók a versennyel kapcsolatban

A döntőt a Százhalombattai 1. Számú Általános Iskolában fogjuk lebonyolítani. (2440 Százhalombatta, Damjanich út 24.) **2016. április 23-án, szombaton.** Minden résztvevő csapat külön asztalt fog kapni, ahol legfeljebb két laptopot használhat, az elektromos áramot biztosítani fogjuk. A laptopokon levő szoftverek jogtisztaságáért a laptop tulajdonosa a felelős, nem legális szoftverek használata a versenyen nem megengedett.

A versenyfeladatok megoldásához nem kell internet kapcsolat, ezért a verseny ideje alatt internet kapcsolatot nem biztosítjuk a versenyzők számára.

**FONTOS,** hogy minden előzetes feladattal kapcsolatos adatot hozzátok magatokkal vagy a számítógépen, vagy valamilyen adathordozón. Ebből adódóan nem fogtok tudni futtatni olyan programokat sem, amihez internet kapcsolat kell. Erre is készüljete fel!

Amennyiben a saját laptop használata nem megoldható, akkor kérjük, hogy ezt előre jelezze a csapat a [kozmaovb@korosi.battanet.hu](mailto:kozmaovb@korosi.battanet.hu) címen. Ekkor a versenybizottság biztosít számítógépeket, de ebben az esetben csak az iskolában rendelkezésre álló szoftvereket tudjuk biztosítani.

Az elkészült feladatokat a versenyen a zsűri és a többi csapat előtt az egyik versenyzőnek be kell mutatni. A zsűri előre meghatározott szempontok alapján pontozni fogja a munkákat. A résztvevő csapatok rangsort állítanak fel, amit a verseny végén átadnak a zsűrinek, és az így leadott „szavazatok” alapján a résztvevők által legeredményesebbnek ítélt csapat közönségdíjat fog kapni.

Kérjük, hogy az elkészített ajándékok ötletesek legyenek, de semmi esetre sem lehetnek gúnyosak vagy sértők.

A versenykiírás értelmében a verseny során csapattag cseréjére nincs lehetőség. Amennyiben a csapat valamelyik tagja nem folytatja a versenyzést, úgy a csapat kevesebb létszámmal versenyezhet, az ebből származó hátrányokat elfogadva.