

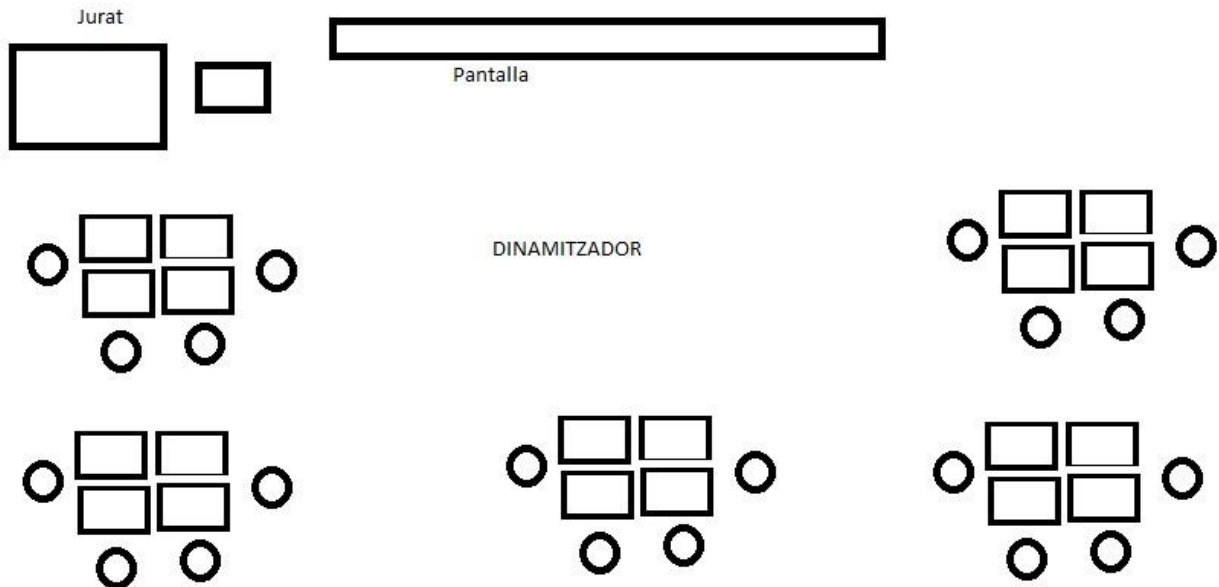
ENGLISH'S DAY CONTEST

DOCUMENT PROFESSOR I REGLES CONCURS

ABANS DE COMENÇAR EL CONCURS (9:30 a.m.)

1. Agafem de la nostra guixeta un sobre que contindrà: Les instruccions del concurs, 40 targetes de colors (10 targetes x 4 colors) amb preguntes que han elaborat els diferents departaments amb les corresponents respostes en negreta, 60 targetes de paper en blanc, 5 diplomes per omplir, la llista dels grups i els rols assignats i les presents instruccions.
2. Les temàtiques de les preguntes son les següents:
 - a. YELLOW (pale green): Maths-Social
 - b. GREEN: Science - Technology
 - c. BLUE: Catalan-Spanish
 - d. ORANGE: Physical Education - Arts
3. Distribuïm les taules (els grups i el jurat).

Orientativament podríeu utilitzar aquesta distribució:



4. Passem llista.

5. Un cop distribuïts els alumnes, repartim les targetes de colors a l'atzar donant 2 de cada color als alumnes (un total de $2 \times 4 = 8$ preguntes per grup) que podran utilitzar com millor considerin durant el concurs. Si en sobren podeu repartir-les aleatòriament.
6. El dinamitzador prepara la pantalla (marcador i ruleta).
7. L'adreça del marcador és la següent (cal respectar majúscules i minúscules)
MARCADOR:

<https://ja.cat/Jf5lC>

O

<https://cutt.ly/Sxta2Lw>

Ruleta online (2nD) :

<https://cutt.ly/cxFUqIF>

<https://ja.cat/mVSkc>

8. **A continuació tots els dispositius electrònics han d'estar desats.**

COMENÇA EL CONCURS (9:50 a.m. màxim)

1. El dinamitzador explica la dinàmica del concurs.
2. El **primer grup** que llança una pregunta s'escull a l'atzar (per exemple amb la ruleta de números)
3. A partir d'aquí, cada grup pregunta al grup següent i anem fent la roda en sentit contrari a les agulles del rellotge o a l'inrevés respectant sempre el mateix sentit.
4. Es gira la ruleta del concurs per triar **color de pregunta**.
5. **El grup que llança la pregunta** agafa una de les targetes de la temàtica que ha sortit, **LLEGEIX** la pregunta en veu alta i passa la tarjeta al dinamitzador que inicia el crono al marcador. El grup que respon disposa de 30 segons per fer-ho amb el rellotge del marcador. El dinamitzador proclama si la resposta és correcta o hi ha rebot (només 1 rebot per pregunta) i suma els punts al marcador.
6. Si la resposta és correcta, el grup que ha contestat s'emporta **2 punts**. Si la resposta no és correcta, rebota al següent grup, que ha de respondre immediatament sense crono. Si l'encerta, aquest grup s'emporta **1 punt**. La tarjeta s'entrega al jurat per la seva comprovació o reclamacions i es procedeix al següent torn de pregunta. Aquestes targetes no es tornen a fer servir durant el concurs.

7. Es llegirà la pregunta de la temàtica que ha sortit a la ruleta. En cas que s'acabin les preguntes de una determinada temàtica per què ha sortit moltes vegades el mateix color, es torna a llançar la ruleta fins que surti un color del qual tinguem targeta.
8. Per donar el concurs per finalitzat tots els grups han d'**haver llegit el mateix nombre** de preguntes, per tant farem voltes completes de lectura amb tots els equips.
9. Quan s'apropi el temps de plegar, hem de controlar que no es comenci cap ronda de preguntes noves que no es pugui acabar a temps.
10. El dinamitzador i el jurat fan el recompte i es proclama el grup guanyador.
11. En cas d'empat es pot decidir algun tipus de TIE-BREAK entre els grups empatats a mode de pregunta/resposta ràpida sense cronòmetre.
12. Entrega de diplomes: El jurat i el professor present ompliran, signaran i faran entrega de diplomes acreditatius a cadascun dels membres del grup guanyador.

ACABA EL CONCURS (10:55 a.m)

1. Els alumnes recullen tot i posen les taules al seu lloc.
2. Recollirem tot el material i preguntes per poder reutilitzar-lo o reciclar-lo i el guardarem al sobre.
3. Tanquem l'aula.

RESUM DE TASQUES

ALUMNES

- LLEGIR les preguntes quan els toqui amb veu alta i clara.
- Recollir i endreçar tot en acabar l'activitat.

DINAMITZADOR:

- Explicar breument el funcionament del concurs a l'inici
- Portar el flux i l'ordre del concurs
- Proclamar una resposta com a CORRECTA / REBOT / INCORRECTA
- Controlar el marcador i reiniciar-lo si hi ha cap error
- Anar passant les targetes llegides al jurat

JURAT

- Comprovar les respostes correctes de les targetes llegides
- Vigilar el marcador electrònic i comprovar que no hi hagi errors en la puntuació portant un registre manual del marcador en un full en blanc.
- Signar els diplomes dels membres de l'equip guanyador.
- Decidir en cas de conflicte la validesa d'alguna pregunta o resposta

PROFESSOR

- Coordinar l'inici de l'activitat i vetllar pel seu correcte desenvolupament.
- Responsabilitzar-se de la recollida de materials i tanca la porta al sortir.