



SZKOLNY TURNIEJ TURYSTYCZNY ZST

28 stycznia 2026 r. godz. 9:30

(lekcje 3 – 5)

aula szkolna

INFORMACJA DLA UCZESTNIKÓW

I etap – udział bierze 9 drużyn reprezentujących wszystkie zawody

I. QUIZ TURYSTYCZNO-KRAJOZNAWCZY

Prowadzący: Piotr Fijał

Uczestnicy logują się do aplikacji **Kahoot** na jednym smartfonie z dostępem do Internetu poprzez podanie wyświetlonego kodu. **Jako pseudonim gracza/zawodnika wpisują nazwę zawodu** (analityk, technolog, informatyk, fotograf, mechanik, elektronik, elektryk, programista, robotyk). Drużyna odpowiada wspólnie na 40 pytań zamkniętych, których treść będzie prezentowana na ekranie.

Oprócz sprawdzania poprawności odpowiedzi liczony jest czas jej udzielania.

System wyłoni zwycięzców podając końcowe wyniki i zajęte miejsca.

Punktacja:

I miejsce - 10 pkt.,

II miejsce – 9 pkt., III miejsce - 8 pkt., IV miejsce - 7 pkt., V miejsce - 6 pkt.,

VI miejsce - 5 pkt., VII miejsce - 4 pkt., VIII miejsce - 3 pkt., IX miejsce - 2 pkt.

II. PIOSENKA TURYSTYCZNA

Prowadzący: Kacper Rymarowicz

Konkurencja polega na wylosowaniu przez drużynę tytułu piosenki i jej wykonanie zespołowo lub indywidualnie (przez jednego zawodnika). Słowa piosenki będą wyświetlane na ekranie. Ocenie podlega:

- poprawność wykonania – 3 pkt.
- zaangażowanie w śpiew – 2 pkt.
- rytmiczność wykonania – 1 pkt.
- wciągnięcie widowni do wspólnego śpiewania – 2 pkt.

Ocenę wykonania dokonuje jury Turnieju.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia w całej konkurencji: – 8 pkt.

II etap - przystępuje 5 najlepszych drużyn

III. APTECZKA TURYSTYCZNA / SAMARYTANKA

Prowadzący: Olgierd Bojdo

Konkurencja składa się z 2 części.

I. Apteczka

Każda drużyna ma za zadanie prawidłowo dobrać przedmioty niezbędne w apteczce. Za wybranie niepoprawnego przedmiotu drużyna traci 1 pkt. Maksymalnie można zdobyć 6 pkt.

II. Samarytanka

Każda z drużyn odpowiada na 1 wylosowane pytanie z zakresu pierwszej pomocy.

Za każdą poprawną odpowiedź drużyna uzyskuje 2 pkt, za niepełną - 1 pkt. a w przypadku błędnej lub braku odpowiedzi - 0 pkt.

Ocenę poprawności dokonuje osoba prowadząca konkurencję.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia w całej konkurencji: 8 pkt.

IV. PAKOWANIE PLECAKA / EKWIPUNEK TURYSTY

Prowadzący: Mykhailo Omelchuk

Konkurencja polega na prawidłowym spakowaniu plecaka poprzez wybranie przedmiotów niezbędnych w ekwipunku turysty. Drużyna pracuje zespołowo.

Czas przeznaczony na konkurencję to 5 minut. Za każdą przekroczoną minutę odejmowany będzie 1 pkt. Za spakowanie nieprawidłowego przedmiotu odejmowany będzie 1 pkt.

Ocenę poprawności dokonuje osoba prowadząca konkurencję.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia w konkurencji: 8 pkt.

III etap - w konkurencji finałowej udział biorą 3 najlepsze drużyny

V. MAPA TURYSTYCZNA / GOT

Prowadząca: Amelia Hebda

Zadaniem uczestników jest opracowanie dwudniowej wycieczki polegające na podaniu koloru szlaku, miejsca noclegu, czasu przejść i obliczeniu punktacji Górskiej Odznaki Turystycznej PTTK.

Punktacja:

- za prawidłowy opis programu wycieczki z określeniem miejsca zbiórki oraz punktów początkowych i końcowych każdego dnia – 4 pkt.
- za podanie właściwych kolorów szlaków między punktami początkowymi, pośrednimi i końcowymi każdego dnia – 4 pkt.
- za wyznaczenie miejsca noclegu – 2 pkt.
- za wyliczenie czasu przejścia dziennego – 4 pkt.
- za wyliczenie punktacji GOT (Górskiej Odznaki Turystycznej) PTTK – 6 pkt.

Ocenę poprawności dokonuje osoba prowadząca konkurencję i opiekun Klubu.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia w całej konkurencji: – 20 pkt.