



(pontszámok, pontozási szempontok, részeredmények, hungarikum TOTÓ megoldókulcsok)

## 1. forduló: jelentkezés a vetélkedőre

Egy 50 kérdésből álló HUNGARIKUMTOTÓ megoldásával és beküldésével jelentkeztek a csapatok a vetélkedőre. A TOTÓ minden egyes kérdésének témája olyan érték volt, mely már szerepel a HUNGARIKUMOK GYŰJTEMÉNYE értéktárban. A csapatok bármilyen segédeszközt használhattak, az volt a célunk, hogy a helyes

válaszok megadása során bővüljön a résztvevők tudása.

A TOTÓ megoldókulcsa: [letölthető ide kattintva!](#)

2. forduló: verseny az eldöntőbejutásért

Nagyon komoly feladatokat kellett megoldaniuk azoknak a csapatoknak, akik szerettek volna bejutni a vetélkedő eldöntőjébe. 3 feladat megoldásával lehetett pályázni erre:

1. feladat:

Újabb, 50 kérdésből álló TOTÓ kitöltése. Ezek a kérdések most nem a „Hungarikumok Gyűjteménye” értéktárban lévő értékekről szólnak, hanem a Kárpát-medence magyar nemzeti értékeiről.

A TOTÓ megoldókulcsa: [letölthető ide kattintva!](#)

2. feladat:

AKIRE BÜSZKÉK VAGYUNK interjú készítése

**FELADAT:** Minden versenyző csapat válasszon magának egy települést. Ez a település lehet a csapat tagjainak lakóhelye vagy az iskola székhelye szerinti település. Ezen a településen válasszon magának egy olyan embert, akire a csapat tagjai büszkék. Fontos, hogy a kiválasztott személy valamilyen tudás birtokosa legyen. Ez lehet elméleti vagy gyakorlati tudás. A csapat tagjai vegyék fel vele a kapcsolatot, menjenek el hozzá személyesen, készítsenek

vele interjút. Az interjú tartalma: bemutatni azt a tudást, amely miatt a csapat tagjai azt gondolják, hogy a kiválasztott személy fontos a közösség számára.

**FELADAT megoldása:** az interjú elkészítése, szerkesztése. A szöveg terjedelme maximum 5000 karakter lehet szóközökkel együtt. A szerkesztett változathoz kötelező csatolni azt a fotót, amelyen a csapat tagjai és a kiválasztott személy együtt látható!

**Szempontrendszer az interjú értékeléséhez:**

- a személy kötődése a településhez
- az interjú szerkezete, a kérdések és a válaszok tartalma
- az elkészített interjú feldolgozottsága
- a csapat tagjainak szerepvállalása az interjú elkészítésében
- a kötelezően elkészítendő fotó megléte, tartalma, minősége

### 3. feladat

#### TELEPÜLÉSI ÉRTÉK-TOTÓ készítése

**FELADAT:** Az interjú készítéséhez már minden csapat választott magának egy települést. Most az a feladat, hogy ennek a településnek az értékeit figyelembe véve alkossanak 13+1 kérdést, melyek ezekre az értékekre kérdeznek rá! Ezek az értékek lehetnek: a településen található természeti értékek, épített örökségek, jellegzetes ételek, italok, a településhez köthető hagyományok, szokások, az adott település híres szülöttei, mesteremberei, hagyományőrzői,...stb. Minden kérdéshez 4 választ kell hozzárendelni, melyek közül egy helyes és 3 nem helyes. A TOTÓ tartalmazhat fotókat, grafikákat! Fontos, hogy a feladat megoldása során a TOTÓ „megoldó-kulcsát” is mellékelni kell!

**FELADAT megoldása:** A 13+1 kérdés és a hozzájuk kötődő 4 válasz-lehetőség kiválasztása, megszerkesztése. A „megoldó-kulcs” megszerkesztése.

Szempontrendszer a települési érték-totó értékeléséhez:

- a kérdések és a válaszok tartalma, minősége
- a TOTÓ illusztrálása
- a megoldó-kulcs helyessége, minősége

### 3. forduló: az elődöntő feladatai

Az elődöntőbe jutott csapatok már a házi feladat elkészítése után érkeztek a vetélkedő elődöntőjébe. Az elkészített feladatokat immár az elődöntő zsűrije előtt mutatták be.

#### 1. feladat:

A Kárpát-medence kincsei magazin készítői úgy döntöttek, hogy a következő szám címlapjának témájául éppen azt a települést választják, amelyről a versenyző csapat érkezett az elődöntőbe.

Feladat: Készítsen a csapat egy címlap-tervet, amely alkalmas arra, hogy bemutassa az olvasóknak a település legjellemzőbb értékeit! A terv A/3-as méretben készüljön, a megvalósításhoz bármilyen technika felhasználható!

Az elkészült címlap-terveket a csapatok 2 percben indokolhatták a zsűri előtt.

A zsűri értékeléséből kiderült, hogy elsősorban a csapatok kreativitását és az indokolás előadásmódját díjazták magas pontszámokkal.

## 2. feladat

Az én hungarikumom!

Minden csapat válasszon magának egyet a Hungarikumok Gyűjteménye 70 értéke közül!

Feladat: 5 perces előadás keretében mutassa be a zsűri előtt az érték legfontosabb tulajdonságait! Indokolja meg a csapat, hogy miért tartja számára fontosnak ezt az értéket! Az előadás során bármilyen eszköz, ének, tánc, vers, próza felhasználható!

Az elődöntő során remek előadásokat láthatott a zsűri, különösen azok a csapatok kaptak magas pontszámot, akik az előadások során saját magukat is belevonták az értékek tulajdonságainak ismertetésébe.

## TITKOS FELADAT

Az elődöntő során volt egy "meglepetés-feladat". Mindkét elődöntő versengő csapatait kétfelé bontottuk. Amíg az egyik fele a csapatoknak a kedvenc hungarikumát mutatta be a zsűri előtt, addig a másik fele egy külön teremben versengett.

Az elődöntő felhívása az alábbi fontos információt tartalmazta:

**Minden versenyző csapat hozzon magával egy laptopot!** Az egyik feladat megoldásához ehhez szükség lesz. A helyszínen wifi-szolgáltatás van, ezért csak egy működőképes, feltöltött laptopra van szükség!

A titkos feladat a következő volt: az elődöntőbe jutás során minden csapat elkészítette a saját települése ÉRTÉK-TOTÓ-ját. Most az elődöntőbe jutott csapatok között összekeverve, szétosztottuk a TOTÓ-kat. Törekedtünk arra, hogy az ország nyugati feléből érkezettek a keleti csapatok feladatait kapják, és ugyanígy fordítva is.

Mivel a laptop és az internet használata megengedett volt, itt is arra törekedtünk, hogy a feladat megoldása során a csapatok tagjainak tudása bővüljön!

Az I. elődöntő végeredménye:

Számhő	Csapat neve	Település neve
3	Buci macskák	Cükkvár
14	Pénki értékőrök	Sárospatak
7	Csókium	Csókakasa
1	Abalika	Dinod
16	Nagybányai kincsei	Nagybánya
24	Tanyasi kasszások	Dózsamó
8	Vígna	Cátalja
9	Szilágy	Ercs
2	Alföldi beviscák	Nyírtócsa
19	Városmegyő bíbircs	Páncsoly
13	Gecsiak	Miskolc
17	Kevi lányok	Turkócs

a II. elődöntő végeredménye:

Csapat neve	Település neve	Megye
Csapat neve	Település neve	Megye
Cserevirágok	Csikszentdomokos	Erdély
HaMeAn	Zetelaka	Erdély
Eszes lányok	Margitta	Erdély
Csiesóka	Csicsó	Felvidék
Csillámpónik	Gyergyóalfalu	Erdély
Fumú	Lendva	Délvidék
Hagyományörzők	Hármásfalu	Erdély
Piros-fehér-zöld	Magyarkanizsa	Délvidék
Szernyei gyöngykalász	Szernye	Kárpátalja
3-an egy székben	Sepsiszentgyörgy	Erdély
Felvidéki lányok	Muzsla	Felvidék
Ekeesi nap	Ekees	Felvidék

#### 4. forduló: a DÖNTŐ feladatai

A döntőbe jutott csapatok újabb házi feladatok otthoni elkészítése után érkeztek Lakitelekre, a döntő helyszínére.

##### 1. feladat:

OKOS-feladat: 2 perces film készítése egy települési értékről

Feladat: Minden csapat válasszon ki magának egy értéket a saját településéről! A csapat tagjai „okos eszközök” felhasználásával készítsenek egy maximum 2 perc hosszúságú filmet, bemutatva az adott érték legjellemzőbb tulajdonságait!

Az elkészült filmet már egy nappal a döntő előtt el kellett küldeniük a résztvevőknek.

A pontszámokból az derült ki, hogy a zsűri alapvetően az ötletet, a kreativitást és azt díjazta magas pontszámmal, hogy a csapat tagjai mennyire vettek részt a film megvalósításában

##### 2. feladat (ennek eladására a döntő során volt lehetőség):

Az én hungarikumom! II. rész

Minden csapat kap lehetőséget arra, hogy javasoljon egy értéket a Hungarikumok Gyűjteménye értéktárba! Olyan értéknek kell lennie, mely még nem szerepel a 70 érték között!

Feladat: 5 perces előadás keretében mutassa be a zsűri előtt az érték legfontosabb tulajdonságait! Indokolja meg a csapat, hogy a kiválasztott érték megfelel-e a hungarikum fogalmi elvárásainak! Az előadás során bármilyen eszköz, ének, tánc, vers, próza felhasználható!

Nagyon értékes bemutatókat tartottak a csapatok a zsűri előtt, voltak olyan résztvevők, akik szinte már „színházi” díszleteket használtak az értékek bemutatása során.

## TITKOS FELADAT

A döntő során is volt egy olyan feladat, amelynek tartalma csak a feladat megvalósításának kezdete előtt vált ismertté. Ehhez a feladathoz, az elődöntőhöz hasonlóan szintén lehetett laptopot és internetet használni.

Egy újabb feladatlapot állítottunk össze a csapatok számára. Ennek témája most újra a hungarikumok voltak. A versenyre való jelentkezés során megoldott feladatlapon 50 hungarikumra kérdeztünk rá, most előkerült az a 20 érték is, amely szintén része a Hungarikumok Gyűjteménye értéktárnak.

A feladatlap megoldására 50 perc állt rendelkezésre, itt is azt szeretnénk volna elérni, hogy a helyes válaszok keresése közben a résztvevők ismeretei bővüljenek.

A Kárpát-medence kincsei vetélkedő döntőjének végeredménye (a korábban hozott pontszámokkal együtt)



Kövesse Lezsák Sándor tevékenységét [facebook oldalán](#) is!

{backbutton}