



PRAVIDLA BRNĚNSKÉ BLOUDĚNÍ 2014



...bloudění labyrintem brněnských ulic...

KATEGORIE:	N	- ročník narození 2005, 2006, 2007
	M	- ročník narození 2002, 2003, 2004
	S	- ročník narození 1999, 2000, 2001
	R	- ročník narození 1996, 1997, 1998

PRAVIDLA SOUTĚŽE:

- Úkolem každého družstva je projít labyrintem brněnských ulic. K tomu, aby družstvo došlo zdárně k cíli, je potřeba na stanovištích správně odpovídat na otázky, které na sebe logicky navazují. Na každou otázku lze vybírat ze tří možných odpovědí. Každá odpověď pak odkazuje na jiné stanoviště, jen jedna je však správná a přibližuje družstvo nejkratší cestou k cíli. Odpovědi na otázky a tím i další stanoviště lze nalézt v ulicích Brna. Lze také zapátrat ve vlastní nebo cizí mysl a vzpomenout si na hodiny dějepisu a historii Brna.
- Družstvo tvoří tři až čtyři členové. Kategorie, do které družstvo spadá, určuje věk nejstaršího člena.
- V průběhu hry není dovoleno používat MOBILNÍ TELEFON ani jiná elektronická zařízení.
- Po celou dobu hry se všichni členové družstva pohybují společně.
- Hráči musí nosit viditelně označení družstva.
- V každém družstvu musí být alespoň jeden člen, co umí číst a psát (platí i pro kategorii N).
- Hrací území:
 - Hra pro kategorie M, S, R probíhá uvnitř historických hradeb Brna. Tyto hranice ohraničují šalinové koleje a je zakázáno je překročit, s výjimkou úseku Hlavní nádraží – Česká (koleje na ulici Masarykova, Náměstí Svobody, Rašínova - Obrázek č. 3).
 - Hra pro kategorii N probíhá pouze na území Denisových sadů a v okolí Petrova. Toto území bude zřetelně vyznačeno.
- Začátek hry:
 - Hra začíná tím, že každému družstvu ve škole bude zadán úvodní úkol.
 - Kategorie M, S, R: V okamžiku, kdy družstvo úkol dokončí, odevzdá ho organizátorům a dostane kontrolní kartu, seznam míst a číslo stanoviště, na kterém začíná (každé družstvo jiné stanoviště).
 - Kategorie N: Podle pořadí vyřešení úkolu budou družstva odváděna (vedoucími) na Denisovy sady. Dohromady bude vždy odvedeno 5 družstev (prvních pět družstev vyřeší úkol → odchází na Denisovy sady; dalších pět družstev vyřeší úkol → odchází na Denisovy sady atd.). Kontrolní kartu a číslo stanoviště, kde družstvo začíná, obdrží až přímo na Denisových sadech.
- Konec hry:
 - Družstvo dokončuje hru v okamžiku, kdy nalézá cílové stanoviště.
 - Cílové stanoviště lze poznat až v momentě, kdy na něj družstvo dorazí.
 - Výsledné pořadí družstev v kategorii je určeno pořadím v cíli.
 - Družstvo nesmí mít v cíli chybu v kontrolní kartě.
 - Družstva v kategorii N se po nalezení cíle a odevzdání kontrolní karty vrací pod dozorem vedoucího zpět do školy.

- Kontrolní karta:
 - Kontrolní karta slouží k zaznamenávání prošlé trasy.
 - Kontrolní kartu dostane každé družstvo na začátku hry po splnění úvodního úkolu.
 - Pokud se podaří popsat celou kontrolní kartu, lze si přijít k pomocníkovi, který se bude pohybovat na Náměstí Svobody, pro novou.
 - V okamžiku, kdy družstvo dorazí na stanoviště, zaznamená si do kontrolní karty číslo nové otázky, otiskne razítko, napíše odpověď, o které si myslí, že je správná a číslo stanoviště, na které odpověď odesílá.
 - Správnost zápisů v kontrolní kartě kontrolují pobíhači.
 - Pokud bude v kontrolní kartě chyba a pobíhači to zjistí, škrtnou chybný řádek a všechny řádky pod ním. Družstvo tak začíná hrát znovu od posledního správného řádku.
 - Kontrolní kartu musí družstvo na vyžádání pobíhače ukázat.
 - V cíli musí být kontrolní karta správně vyplněna, družstvo v ní nesmí mít chybu.
 - Rozhodčí ve hře:
 - Pobíhač
 - Pobíhači mají za úkol kontrolovat kontrolní karty a doplňovat razítka na stanovištích.
 - Pobíhači jsou viditelně označení.
 - Družstva musí na výzvu pobíhačů ukázat kontrolní kartu.
 - Pomocník
 - Pomocník se pohybuje na náměstí Svobody a je viditelně označený.
 - Pokud budou mít družstva jakýkoliv problém ve hře, mohou se jít za ním poradit.
 - Pomocník vydává nové kontrolní karty.
 - Stanoviště:
 - Stanoviště je místo s otázkou.
 - Na každém stanovišti je kromě otázky i razítko na označení, že družstvo stanovištěm prošlo.
 - Pokud není na stanovišti razítko je nutno zavolat nejbližšího pobíhače, aby razítko doplnil.
 - Kategorie M – R:
 - Stanoviště lze nalézt u výloh nebo u nástěnek. Otázky jsou vytištěny na barevných papírech. Každá kategorie bude mít vlastní barvu.
 - Mohou být dva druhy stanovišť:
 1. Označené číslem a za každou odpověď bude číslo v závorce.
 - Stanoviště označené čísly lze nalézt v seznamu míst.
 - Za odpověďmi jsou čísla, která poukazují na další stanoviště (ze seznamu míst).
 - Seznam míst dostane každé družstvo na začátku hry po splnění úvodního úkolu.
 2. Označené písmenem a za každou odpověď bude písmeno.
 - Stanoviště označené písmeny v seznamu míst nalézt nelze.
 - Následující stanoviště je na místě, kam odkazuje správná odpověď.
 - Na místech, kam odkazují chybné odpovědi, lze také nalézt stanoviště s otázkami. Ta však družstva zpomalují v dalším postupu k cíli.
 - Do kontrolní karty se místo čísel zaznamenávají písmena (jinak je vše stejné).
- (K) Nejstarší lékárna v Brně se nachází:
 - a) Na rohu Masarykovy a Jánské (R)
 - b) Na rohu Jakubského náměstí a Rašínově (P)
 - c) Masarykova 37 (S)

- Kategorie N:
 - Stanoviště pro kategorii N jsou zakresleny v plánu Denisových sadů. Tento plánek bude alespoň na třech místech v hracím území.
- Nejčastější chyby v kontrolní kartě (Obrázek č. 2):
 - Nesouhlasí číslo stanoviště a razítko.
 - Uvedená odpověď neodkazuje na napsané stanoviště.
- Tipy na závěr:
 - K cíli se dá dojít různými cestami.
 - Pokud družstvo dorazí na stanoviště, kde již bylo, nemusí to nutně znamenat, že jde špatně.
- Hezky po lopatě pro kategorii N:
 - *Jak najít cíl?* Na každém stanovišti musí družstva odpovědět na otázku tím, že vyberou jednu z možných odpovědí. Otázky se budou týkat Brna a toho, co mohou vidět z Denisových sadů. Když si družstva nebudou jistá správnou odpovědí, musí si tipnout. Vybraná odpověď je pošle na další stanoviště. Po přesunu znovu odpovídají na další otázku a odpověď je zase pošle na další stanoviště. Takhle pokračují až k odpovědi, kde bude napsáno, že jsou v cíli.
 - *Co musí udělat družstva na každém stanovišti?* Do kontrolní karty si napíší číslo stanoviště, kde zrovna jsou. Vedle čísla otisknou razítko daného stanoviště, za něj napíší písmeno odpovědi, kterou zvolili a za písmeno napíší číslo stanoviště, na které je odpověď posílá. Takhle postupují u každého stanoviště (viz obrázek).



Obrázek č. 3: hrací území kategorie M, S, R

MALÁ UKÁZKA

Družstvo začíná na stanovišti 1.

1. Jak se jmenuje hrad v Brně?

MÍSTO: KAŠNA NA NÁMĚSTÍ SVOBODY

- a. Petrov (5)
- b. Špilberk (2)
- c. Karlštejn (7)

Družstvo si napíše na kontrolní kartu číslo otázky, na kterou odpovídá, natiskne razítko, napíše písmeno odpovědi a číslo stanoviště, kam jde (Obrázek č. 1).

2. Jaká památka UNESCO je v Brně?

MÍSTO: KAMENNÝ KŘÍŽ NA PETROVĚ

- a. Špilberk (7)
- b. Vila Tugendhat (3)
- c. Petrov (1)

*Pokud si družstvo myslí, že správná odpověď je „c“, napíše do kontrolní karty: **2 (razítko) C 1**, a poté na stanovišti 1: **1 (razítko) B 2**. Pokračuje tedy v psaní pořad dál. Nikde neškrtná ani neopravuje.*

3. Na jaké ulici je kostel Nanebevzetí panny Marie?

MÍSTO: LÉKÁRNA U RAKA

- a. Rašínova (2)
- b. Jezuitská (6)
- c. Nanebevzetí panny Marie (4)

Seznam míst

1. KAŠNA NA NÁMĚSTÍ SVOBODY
2. KAMENNÝ KŘÍŽ NA PETROVĚ
3. LÉKÁRNA U RAKA
4. KNIHOVNA JIŘÍHO MAHENA UL. KOBLIŽNÁ
5. DŮM U KAMENNÉ PANNY
6. KNIHY BARVIČ A NOVOTNÝ UL. MASARYKOVA
7. NOVÁ RADNICE

Obrázek č. 1: kontrolní karta

Obrázek č. 2: opravená kontrolní karta