

Școala Gimnazială Gődri Ferenc  
Sf. Gheorghe  
Intrare \_\_\_\_\_ Iesire \_\_\_\_\_  
Nr. înreg. 477  
Ziua 16 Luna 02 Anul 2016

INSPECTORATUL ȘCOLAR  
- JUDEȚUL COVASNA -  
Sf. Gheorghe Str. Victoriei nr. 150  
2016 02 18



ȘCOALA GIMNAZIALĂ ÁLTALÁNOS ISKOLA  
"GÖDRI FERENC"  
SF. GHEORGHE, JUD. COVASNA  
Al. Elevilor nr. 1,  
Tel./Fax 0367 407 421  
e-mail: [godriferenc@yahoo.com](mailto:godriferenc@yahoo.com)  
web: [www.godriferenc.eduev.ro](http://www.godriferenc.eduev.ro)

## Malom – verseny I-VIII osztályos tanulóknak

### „Az elme játékos csiszolása”

A Gődri Ferenc Gimnázium a 2015-2016 tanév Iskola másként hetében Malomversenyt hirdet. A versenyre 2016. április 20- án (szerda) kerül sor, 9 órai kezdettel.

**A verseny célja:** A verseny elsődleges célja a táblajáték népszerűsítése. A játék során elsősorban a tanulók logikus gondolkodását, inter és intraperszonális képességeit kívánjuk erősíteni. Lehetőséget szeretnénk biztosítani arra, hogy az iskolák 1- 8. osztályos tanulói versenyszellemben eltöltött napban részesülhessenek.

**A verseny résztvevői:** A versenyen az iskolák 1-8. osztályos tanulói vehetnek részt.

**Időpont:** 2016. Április 20 (szerda), 9 óra

Kérjük a résztvevőket, hogy a megjelölt kezdési idő előtt legalább 15 perccel jelenjenek meg a verseny helyszínén!

**Benevezési határidő:** 2016. április 1, 15 óra

**Benevezési lehetőségek / Elérhetőség :** [godriferenc@yahoo.com](mailto:godriferenc@yahoo.com) vagy telefon és fax szám : 0367 407421

### **Benevezési feltételek:**

- A csatolt jelentkezési névsort a kísérő tanár kitölti és eljuttatja a határidőig a fent megadott elérhetőségek egyikére.

### **Díjazás:**

- A verseny díjazására a Gödri Ferenc Gimnáziumban kerül sor, 2016. Április 20-án, a döntők után.

### **Megjegyzés:**

- A versenyen való részvétel teljesen ingyenes
- A versenyre való eljutás szállítási költségeit a szervezők nem tudják biztosítani.

### ***A verseny szabályai:***

A párban történő játékhoz a felek 9- 9, két különböző színű bábut kapnak. Minden játékos 9 bábuval indít a versenyen. Világos és sötét bábukkal egymás beszorításában és/vagy kiütésében versenyeznek a játékosok, három szakaszban:

1. Előbb, felváltva, egyenként rakják a táblára bábuikat, majd

2. váltott tologatások útján próbálnak hármás malmot kialakítani. Saját bábuikból egy tetszőlegesen választottat a szomszédos szabad mezőre áttolhatnak. Ha valamelyik játékosnak (akár a lerakások, akár a tologatások során) sikerül malmot alkotnia (azaz három bábuját egy vonalra állítania), akkor levehet egyet ellenfele bábuiból, kivéve az éppen malmot alkotó, ütés elleni védelmet élvezőket.

3. A harmadik játékszakaszban, amikor már valamelyik játékosnak csupán három bábuja marad: még egy esélyt kap a kiegyenlítésre azáltal, hogy tetszése szerint (ugrásokkal is) mozoghat a táblán.

A versenyző párok sorshúzás alapján alakulnak (osztályszintek szerint), majd a nyertes versenyzők kerülnek a következő fordulóba, melyben úgyszintén a sorshúzás dönti el a versenyző feleket. Ezek a fordulók addig ismétlődnek, amíg egy győztes versenyző marad. A fordulók 1- 1 játékból állnak, az utolsó forduló (melyből a győztes kerül ki) pedig 3 játékból.

