**ŞCOALA GIMNAZIALĂ ÁLTALÁNOS ISKOLA
“GÖDRI FERENC”
SF. GHEORGHE, JUD. COVASNA**

**Al. Elevilor nr. 1,**

**Tel./Fax 0367 407 421**

**e-mail:** **godriferenc@yahoo.com**

**web: www.godriferenc.educv.ro**



**Concurs de MOARĂ**

**Pentru elevii claselor I- VIII**

**Şcoala Gimnazială „Gödri Ferenc”** organizează în data de 20 aprilie 2016, începând cu orele 9, în cadrul săptămânii „ SĂ ŞTII MAI MULTE, SĂ FII MAI BUN!” concursul de Moară dedicat elevilor claselor I- VIII.

**Obiectivul concursului:** propagarea jocurilor de strategie. Prin intermediul concursului dorim să oferim prilej pentru dezvoltarea gândirii logice, a capacităţii de relaţionare inter- şi intrapersonale ale elevilor. Dorim să oferim un prilej de petrecere a timpului în spirit de competitivitate.

**Participanţi:** pot participa elevii claselor I- VIII

**Data**: 20 aprilie 2016, ora 9

Rugăm participanţii să se prezinte la unitatea şcolară cu 15 minute înainte de începerea concursului pentru a participa la extragerea perechilor şi aşezarea concurenţilor în sălile de clasă.

**Termen pentru anunţarea intenţiei de participare**: 1 aprilie 2016, ora 15

**Contact/ adresa de înregistrare a concurenţilor**: godriferenc@yahoo.com sau nr. Tel./ fax : 0367 407421

**Condiţii de participare:**

* Profesorul/ învăţătorul însoţitor completează tabelul alăturat şi trasmite la una din adresele sus menţionate

**Premii:**

* Premiere ava avea loc în cadrul Şcolii Gimnaziale “Gödri Ferenc” în data de 20 aprilie 2016, după finala competiţiei.

**Observaţie:**

* Participarea la concurs este gratuită.
* Şcoala organizatoare nu poate suporta cheltuielile legate de transport.

***Regulile competiţiei:***

Pentru jocul desfăşurat în perechi, ambii adversari primesc câte 9 pioni de două culori diferite. La începutul partidei tabla de joc este goală. Jocul se desfășoară în trei etape:

1. În prima etapă jucătorii pun pe rând câte una din piesele proprii pe punctele tablei de joc. Această etapă se încheie când sunt plasate pe tablă toate cele 18 piese.
2. În a doua etapă jucătorii mută pe rând câte una din piesele proprii pe liniile marcate de pe table de joc, încercând să formeze “moara” (trei pioni pe aceeaşi linie). Jucătorul care a format “moara” are dreptul să ridice de pe table de joc un pion al adversarului (cu excepţia celor care formează o “moară”)
3. A treia etapă începe când unul dintre jucători rămâne cu doar trei pioni. În acestă situaţie pentru a primi o şansă pentru echivalare, jucătorul poate să-şi mişte pionii fără a respecta modul de mişcare sus amintit.

Perechile jocului vor fi stabilite în urma unei extrageri (pe nivele de clasă), apoi câştigătorii primei runde vor participa la o nouă extragere pentru a stabilii perechile celei de-a doua runde. Aceste runde vor continua până când rămâne un singur câştigător.

Rundele constau din câte un joc, iar runda finală (care va decide câştigătorul) va consta din trei jocuri.

Director

prof. Albert Andrea

**Tabel cu elevii participanţi la concursul de MOARĂ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr. Crt**  | **Numele şi prenumele elevului**  | **Şcoala**  | **Clasa**  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Cadru didactic însoţitor:

Data: