



Projekat
**„Afirmacija multikulturalizma
i tolerancije u Vojvodini”**

Kviz
„Koliko se poznajemo”
– deveti ciklus –

PROPOZICIJE TAKMIČENJA



REPUBLIKA SRBIJA
AUTONOMNA POKRAJINA VOJVODINA
Pokrajinski sekretarijat za obrazovanje,
upravu i nacionalne zajednice



RADIODIFUZNA USTANOVA VOJVODINE
RADIOTELEVIZIJA VOJVODINE

Novi Sad, januar 2014.

UVODNE NAPOMENE

Potprojekat „Koliko se poznajemo“, u okviru kog se održava kviz znanja učenika srednjih škola Vojvodine iz istorije nacionalnih zajednica Vojvodine, organizuje se devetu godinu zaredom.

Kviz je deo Projekta Vlade AP Vojvodine „Afirmacija multikulturalizma i tolerancije u Vojvodini“ – mere za jačanje međusobnog poverenja kod mladih (Projekat). Nosilac Projekta jeste Pokrajinski sekretarijat za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice.

Deveti ciklus kviza u 2014. godini realizuje se u formi televizijskih takmičenja.

Takmičenja obuhvataju **12 četvrtfinalnih, tri polufinalna takmičenja i finalno takmičenje**, koja se u potpunosti snimaju i emituju na programima Radiotelevizije Vojvodine.

Učenici se za takmičenje pripremaju koristeći se publikacijom „Koliko se poznajemo“, dopunjenu poglavljem pod nazivom „Kulturno-istorijske znamenitosti Vojvodine“ u izdanju Pokrajinskog sekretarijata za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice, muzičkim CD-om u izdanju Radiotelevizije Vojvodine i publikacijom „U srcu nam šajka - 250 godina Šajkaškog bataljona“ u izdanju Muzeja Vojvodine.

Sadržaje i pitanja za kviz osmislili su i pripremili saradnici na Projektu, stručnjaci iz pojedinih oblasti koje obuhvata tema takmičenja. Pitanja su u potpunosti usklađena s građom publikacija.

Publikacija „Koliko se poznajemo“, propozicije kviza i lista muzičkih mogu se preuzeti i u elektronskom obliku na internet strani Pokrajinskog sekretarijata za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice na adresi:
<http://www.puma.vojvodina.gov.rs/dokumenti.php>

Muzičke numere igre *Muzika bez granica* se, takođe mogu preuzeti na istoj adresi.

KONCEPT TAKMIČENJA

Televizijska takmičenja kviza obuhvataju **12 četvrtfinalnih, tri polufinalna takmičenja i finalno takmičenje**, a održaće se tokom marta i aprila 2014. godine, u studiju „Dunav“ u Petrovaradinu (ul. Patrijarha Rajačića 32).

Svako takmičenje u potpunosti se snima i emituje na programima RTV Vojvodine, u premijernim i repriznim terminima.

Takmičarske ekipe škola sastoje se od **tri redovna i jednog rezervnog takmičara. U emisiji učestvuju samo redovni takmičari. Rezervni takmičar može zauzeti mesto jednog od tri redovna takmičara**, uz napomenu da je takvu izmenu moguće učiniti samo jednom u toku jedne emisije, tj. nije moguće redovnog takmičara vratiti u takmičenje u istoj emisiji.

Učenici koji su učestvovali u nekom od prethodnih ciklusa kviza **nemaju pravo ponovnog učešća**, da bi se što širem krugu zainteresovanih učenika omogućilo da se uključe u takmičenje.

Pre početka svakog od četvrtfinalnih takmičenja, takmičari će na probnom snimanju imati prilike da se upoznaju s načinom takmičenja i odgovaranja, kao i s funkcionisanjem studijske tehnike koju treba da koriste za odgovaranje.

Na svakom četvrtfinalnom takmičenju učestvuju četiri ekipe, od kojih će **samo prvoplasirana ekipa** učestvovati u polufinalnom takmičenju. U slučaju istog broja bodova dve ili više prvoplasiranih ekipa, pristupa se dodatnim pitanjima. Sve ekipe odgovaraju istovremeno na po jedno pitanje, ispisujući odgovor. Dodatna pitanja se igraju na principu eliminacije.

Prvoplasirane ekipe i drugoplasirana ekipa s najvećim brojem osvojenih poena s **tri polufinalna** takmičenja plasiraju se u finalno takmičenje. U slučaju da dve drugoplasirane ekipe ili više njih imaju isti broj bodova, u finale će se plasirati ekipa sa većim brojem osvojenih bodova u četvrtfinalnom takmičenju. U slučaju istog broja bodova u ekipa u četvrtfinalnom takmičenju, finalista se određuje žrebom.

Pobednik finalnog takmičenja, u situaciji kada dve ili više ekipa imaju isti broj bodova na kraju regularnog dela, određuje se dodatnim pitanjima. Drugo i treće mesto se, u slučaju istog broja bodova, određuje sabiranjem bodova iz četvrtfinalnog i polufinalnog takmičenja.

Raspored ekipa u četvrtfinalnim takmičenjima određuje se žrebom. Raspored ekipa u polufinalnim takmičenjima prati dinamiku kvalifikovanja ekipa – određen je redom kvalifikovanja ekipa iz četvrtfinalnih takmičenja.

Svaku školu, pored takmičara, predstavljaju i navijači — do četrdeset njih. Ovaj broj ne obuhvata takmičare, već samo profesore i navijače.

Napomena: Ukupan kapacitet gledališta u televizijskom studiju jeste 160 tj. po 40 predviđenih mesta za svaku školu koja učestvuje. Televizijski *Studio Dunav* ne respolaže balkonom ili galerijom za smeštaj dodatnih gledalaca.

Na svakom od takmičenja, organizator preuzima obavezu obezbeđivanja prevoza takmičara i navijača svake od škola.

PROPOZICIJE TAKMIČENJA

1. IGRA – Sveznalice

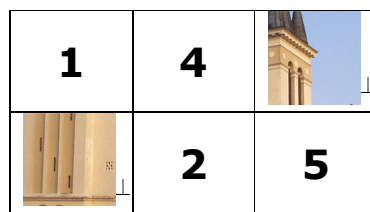
Na ekranu se prikazuje pravougaonik, podeljen na osam manjih pravougaonika, obeleženih brojevima od jedan do osam. Ispod svakog broja nalazi se po jedno pitanje.

- Ekipe biraju polja, redom po rasporedu boja (crvena, plava, žuta, zelena).
- Kada ekipe „otvore“ polje, dobijaju pitanje i ponuđen odgovor u vidu jedne ili dve reči, ali samo s prvim, početnim slovom; na mestu ostalih slova su prazna polja – crtice.
- Ukoliko ekipa odgovori odmah, osvaja maksimalnih šest bodova.
- Ukoliko ekipa ne zna tačan odgovor, može iskoristiti pomoć u vidu pogađanja jednog slova za koje pretpostavlja da se nalazi u odgovoru, što rezultira smanjivanjem broja bodova koje tačan odgovor donosi na četiri boda. Ukoliko ekipa ni tada ne ponudi tačan odgovor, ima pravo da ponovno zatraži istu pomoć, ali u tom slučaju tačan odgovor donosi dva boda.
- Nezavisno od toga da li je odgovor u sebi sadržao slovo koje je ekipa ponudila ili ne, broj bodova se smanjuje za dva kada ekipa koristi pomoć.
- Igra ima dva kruga, te svaka ekipa odgovara na po dva pitanja.
- Vreme za razmišljanje jeste ukupno 30 sekundi po pitanju, odnosno za svaki pokušaj pogađanja slova i odgovora po 10 sekundi.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti jeste 12.

Napomena: Pitanja koja će biti postavljena u ovoj prvoj igri odnosiće se na poglavlja koja u knjizi obuhvataju period do XVIII veka, zaključno s poglavljem 2.23 „Karlovački mir“.

2. IGRA – Panorama

Na ekranu se nalazi slika podeljena i pokrivena sa šest polja.



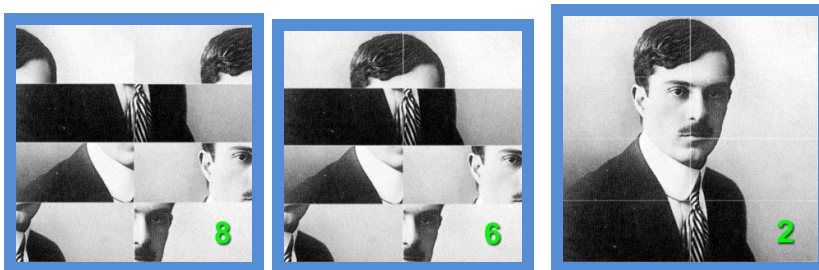
Ispod polja krije se fotografija kulturno-istorijske znamenitosti s teritorije Vojvodine.

- Sve ekipe istovremeno učestvuju u pogađanju znamenitosti.
- Voditelj čita šest asocijacija, tokom čega se sadržaj slike postepeno otkriva redom od prvog do šestog polja.
- Nakon svake pročitane asocijacije, ekipe imaju 10 sekundi da napišu odgovor na svojim tablama. Ekipa koja napiše odgovor predaje tablu voditelju.
- Kad sve ekipe predaju odgovore, voditelj otkriva ko je tačno odgovorio i za koliko bodova.

- Svaka pročitana asocijacija umanjuje broj bodova koje tačan odgovor donosi za jedan bod. Tačan odgovor nakon prve asocijacije donosi maksimalan broj bodova – šest, koji se smanjuje nakon svake naredne pročitane asocijacije za po jedan bod, sve do minimalnog jednog boda.
- Svaka ekipa ima pravo da samo jednom ponudi odgovor.
- Igra ima dva kruga, a u svakom se otkriva jedna znamenitost.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u ovoj igri može osvojiti jeste 12.

3. IGRA – Kolaži

Na ekranu se nalazi slika tajanstvene ličnosti. Slika je u formi kolaža – sastoji se od nekoliko delova nepravilno „razbacanih“, tako da se ne prepoznaje lik na slici.



- Sve ekipe istovremeno učestvuju u pogađanju.
- Voditelj čita četiri asocijacije.
- Nakon svake asocijacije, kolaž se ponovo složi tako da sliku učini malo prepoznatljivijom.
- Nakon svake pročitane asocijacije, ekipe imaju 10 sekundi da napišu odgovor na svojim tablama. Ekipa koja napiše odgovor predaje tablu voditelju.
- Kad sve ekipe predaju odgovore, voditelj otkriva ko je tačno odgovorio i za koliko bodova.
- Tačan odgovor nakon prve pročitane asocijacije donosi maksimalan broj bodova – osam, koji se smanjuje nakon svake naredne pročitane asocijacije za po dva boda, do minimalna dva boda.
- Svaka ekipa ima pravo da samo jednom ponudi odgovor.
- Igra ima dva kruga, a u svakom se otkriva jedna ličnost.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti jeste 16.

4. IGRA – Zajedno kroz vekove

Igra je podeljena na tri kruga, po vekovima. U svakom krugu odgovara se redosledom ekipa po bojama (crvena, plava, žuta, zelena).

Prvi krug

- XVIII vek – Svaka ekipa dobija po dva pitanja u vezi s jednom temom.
- Za tačan odgovor na samo jedno pitanje ekipa osvaja dva boda, dok za dva tačna odgovora osvaja pet bodova.
- Vreme za razmišljanje jeste 10 sekundi po pitanju.



Drugi krug

- XIX vek – Svaka ekipa dobija po dva pitanja u vezi s jednom temom.
- Za tačan odgovor na samo jedno pitanje ekipa osvaja dva boda, dok za dva tačna odgovora osvaja pet bodova.
- Vreme za razmišljanje jeste 10 sekundi po pitanju.

Treći krug

- XX vek – Svaka ekipa dobija po dva pitanja u vezi s jednom temom.
- Za tačan odgovor na samo jedno pitanje ekipa osvaja dva boda, dok za dva tačna odgovora osvaja pet bodova.
- Vreme za razmišljanje jeste 10 sekundi po pitanju.

Ekipa ima pravo da odgovara na naredno pitanje i ako nije ponudila tačan odgovor na prethodno pitanje.

Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti jeste 15.

Napomena: Pitanja u igri će biti postavljena iz publikacije „Koliko se poznajemo“, kao i iz izdanja „U srcu nam šajka - 250 godina Šajkaškog bataljona“.

5. IGRA – Brze pitalice

Igra se sastoji od četiri kruga – grupe pitanja na koja se odgovara redosledom ekipa određenim žrebanjem pre emisije.

- U svakom krugu odgovara se redosledom prema bojama: crvena, plava, žuta, zelena ekipa.
- U svakom krugu prvo pitanje dobija jedna ekipa po navedenom redosledu.
- Ekipa kojoj je pitanje namenjeno ima na raspolaganju pet sekundi da tačno odgovori i osvoji četiri boda.
- Ako prva ekipa pogreši, sledeća ekipa po redosledu boja odgovara za tri boda, zatim sledeća ekipa za dva boda, a poslednja ekipa za jedan bod. Vreme za odgovaranje uvek iznosi pet sekundi po odgovoru.
- Igra ima ukupno 16 pitanja, a svaka ekipa u jednom krugu dobija po jedno direktno pitanje, tj. četiri (4) u celoj igri.
- Sve ekipe imaju po pet sekundi za odgovor.
- Nema kaznenih (negativnih) bodova.

Maksimalan broj bodova koje jedna ekipa može osvojiti ako tačno odgovori na svako direktno pitanje jeste 16, a u slučaju „preuzimanja“ pitanja od drugih ekipa, moguće je da osvoji znatno više bodova.

Igra - Znete li?

Igra podrazumeva odgovaranje na pitanja iz opšte kulture.

Voditelj postavlja četiri pitanja s ponuđenim odgovorima, a sve ekipe istovremeno odgovaraju koristeći tastere (A,B,C...). Tačan odgovor donosi tri boda.

Igra je podeljena u četiri „bloka“ s po jednim pitanjem, koji je ubačen posle svake takmičarske igre.

Maksimalan broj bodova koji ekipa može osvojiti u ovoj igri jeste 12.

Igra – Muzika bez granica

Orkestar u studiju svira aranžmane tradicionalnih pesama nacionalnih zajednica Vojvodine. Pitanja mogu da budu u vezi s nekim od sledećih elemenata: naziv numere (originalni ili prevedeni), ime kompozitora, nacionalna zajednica kojoj pripada numera ili karakterističan solo instrument u numeri.

- Muzička numera traje jedan minut.
- Nakon izvođenja numere, voditelj postavlja pitanje u vezi sa odsviranom numerom, na koje je ponuđeno četiri odgovora.
- Sve ekipe odgovaraju podizanjem tablica sa oznakama A; B; C; D.
- Tačan odgovor donosi dva (2) boda.
- Igra ima četiri kruga, ubačena posle redovnih igara, a u svakom se svira po jedna numera.
- Maksimalan broj bodova koji ekipa može osvojiti u ovoj igri jeste osam.

Takmičari se za igru pripremaju pomoću muzičkog CD-a koji će biti dostavljen školama.

Dodatna pitanja

U slučaju da dve prvoplasirane ekipe imaju isti broj bodova, pobednik se određuje odgovaranjem na dodatna pitanja iz igre „Brze pitalice“. Obe ekipe na pitanja odgovaraju istovremeno, ispisivanjem odgovora. Postavlja se po jedno pitanje, po principu eliminacije tj. pobednik je ekipa koja tačno odgovori na pitanje na koje je druga ekipa dala pogrešan odgovor.

KODEKS PONAŠANJA UČESNIKA KVIZ-TAKMIČENJA

Već devet godina, Pokrajinski sekretarijat za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice i RTV Vojvodina pripremaju i realizuju kviz s temom istorije nacionalnih zajednica Vojvodine. U osmom ciklusu kviza takmiče se ekipe 48 srednjih škola i gimnazija iz Vojvodine, što podrazumeva preko 2.000 učenika i profesora na svim takmičenjima.

Kako bi takmičenja u televizijskom studiju protekla u što boljoj atmosferi i uz fer navijanje, važno je ponovo naglasiti neke osnovne principe i pravila ponašanja svih posetilaca takmičenja:

- Pozivamo vas i očekujemo da školske ekipe bodre brojni navijači iz škola, u duhu fer navijanja i tolerantnih odnosa.
- Želimo da svi učesnici ovog projekta zajednički i na najbolji način doprinesu tome da takmičenje protekne u duhu druženja, tolerancije i sticanja novih prijateljstava i znanja.
- Kako bi se takmičenje odvijalo po predviđenom rasporedu i dinamici, neophodno je da svi učesnici na lokaciju takmičenja dođu 30 minuta pre početka takmičenja.
- Navijači se mole da tokom čitanja pitanja i davanja odgovora ekipa omogućće takmičarima i žiriju da jasno čuju pitanja i odgovore.
- Poseban tim ljudi sa RTV Vojvodine, Pokrajinskog sekretarijata za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice i članovi žirija brinu se o regularnosti takmičenja i navijanja.
- Učenici koji se takmiče, pre početka svakog takmičenja, biće podrobno upoznati s načinom takmičenja i snimanja kviza.
- Još jednom, apelujemo da navijači dođu u punom broju, opremljeni obeležjima škole i mesta koje predstavljaju i time upotpune atmosferu, te da sportskim navijanjem pomognu takmičarima svoje škole.
- Tokom snimanja takmičenja kviza, navijači će biti u mogućnosti da uđu u salu studija tek po završetku probnog snimanja (čiji je cilj da takmičare upozna s principima i pozicijama takmičenja i odgovaranja), te molimo sve za razumevanje i da se pridržavaju ovog pravila, kako bi takmičenje bilo regularno.
- U salu za snimanje televizijskog studija nije dozvoljeno unošenje hrane i pića.
- Mole se svi gledaoci da u sali studija isključe mobilne telefone i da ne koriste fotoaparate i druge izvore svetla i zvuka.
- Od profesora – vođa ekipa očekujemo da nadziru i kontrolišu svoje učenike – navijače, kako bi se takmičenja mogla odvijati u skladu s bezbednosnim standardima.

Kako bi kviz bio još bolji, Pokrajinski sekretarijat za obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice i Radiotelevizija Vojvodine otvoreni su za sve sugestije, savete, primedbe i pitanja.

Možete nam se obratiti poštom, telefonom ili elektronskom poštom.



REPUBLIKA SRBIJA
AUTONOMNA POKRAJINA VOJVODINA
**Pokrajinski sekretarijat za
obrazovanje, upravu i nacionalne zajednice**
Bulevar Mihajla Pupina 16, 21000 Novi Sad
tel: 021 487-4604
tel/fax: 021 456-217
E-mail: bojan.greguric@vojvodina.gov.rs



**Radiodifuzna ustanova Vojvodine
Radiotelevizija Vojvodine
Redakcija umetničkog programa**
ul. Sutjeska 1, 21000 Novi Sad
tel: 064 819 5145
E-mail: slavica.bracevic@rtv.rs