Scorekaart Wisrun NWD 2014

Team-naam als pi-droedel

Ontcijfering team-naam:

Namen teamleden: …………………………………………………………….

Reserveopdrachten:

Totaalscore:

 …………………………………………………………….

 …………………………………………………………….

 …………………………………………………………….

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Opdrachtnummer | Beoordelingscijfer |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |
| 11 |  |  |
| 12 |  |  |
| 13 |  |  |
| 14 |  |  |
| 15 |  |  |
| 16 |  |  |
| 17 |  |  |
| 18 |  |  |
| 19 |  |  |
| 20 |  |  |

**Spelregels:**

* Vorm een groepje van vier personen. Het is leuk om groepsgenoten te kiezen die je nog niet kent. Na afloop kennen jullie elkaar van haver tot gort!
* Haal een scorekaart bij de wedstrijdleiding en noteer hierop de namen van de groepsgenoten.
* Voer om te beginnen de opdracht uit over de pi-droedel die bij de scorekaart wordt geleverd. Noteer jullie pi-droedel op de scorekaart en leg hem ter beoordeling voor aan de jury.
* De jury geeft jullie vervolgens het nummer van jullie eerste echte opdracht.
* Zoek de opdracht met dit nummer. Hij hangt ergens aan de wand.
* Bereid de opdracht voor met het groepje.
* Ga vervolgens naar een van de drie jurytafels. (Het maakt niet uit welke, ga daar waar plaats is. Zijn alle drie de tafels bezet? Dan moet je even wachten).
* Voer de opdracht uit voor de jury. De juryleden letten op: wiskundig niveau, creativiteit, originaliteit, lef, overtuigingskracht, spontaniteit, samenwerking, uitstraling, volume, materiaalgebruik en ze zijn erg gevoelig voor steekpenningen.
* De jury noteert de beoordeling op uw groepsscorekaart. (Een cijfer variërend van nul tot tien, een hoogst enkele keer wordt ook wel een elf gegeven.)
* De jury geeft jullie een nieuw opdrachtnummer.
* Ruim de rommel van de vorige opdracht op, en breng de materialen van de vorige opdracht terug naar de plaats van herkomst.
* Jullie kunnen aan de volgende opdracht beginnen.
* Als de tijd om is, kunnen jullie je scorekaart bij de jury inleveren.

**Let op:**

* Zoek steeds de balans tussen tijd en kwaliteit. Langer doorgaan levert ongetwijfeld meer punten op, maar als jullie aan te weinig opdrachten toekomen, gaat de hoogste eer toch nog aan jullie neus voorbij.
* Sommige opdrachten zijn absoluut onmogelijk. Probeer ze desondanks zo goed mogelijk te doen. Bedenk dat originaliteit punten kan opleveren. Verlies de tijd niet uit het oog.
* Als je niet durft te zingen, mag je ook zachtjes zingen, maar dat kost de groep punten. Niet mooi maar wel hard zingen, scoort!
* Als jullie bij een opdracht aankomen waar al een andere groep mee bezig is, probeer dan in eerste instantie gewoon ook aan deze opdracht te beginnen. Vaak is dat geen probleem. Werk in een andere hoek van de zaal en jullie zullen geen last van elkaar hebben. Is er echter maar één set benodigde materialen beschikbaar dan wordt het lastiger. Kies dan voor een van de vijf reserveopdrachten die op jullie scorekaart vermeld staan. Voer de reserveopdracht voor de jury uit en keer vervolgens terug naar de opdracht waar jullie aanvankelijk niet terecht konden.
* Tijden de pauze sluiten de jurytafels en moeten jullie de ruimte verlaten. Jullie mogen deze tijd niet gebruiken om snel nog wat opdrachten voor te bereiden. Overigens heeft dat ook niet zoveel zin want jullie weten niet van tevoren welke opdrachten jullie krijgen toebedeeld.
* Na de pauze gaan we stipt op tijd weer verder. Dus zorg dat jullie dan weer van de partij zijn.
* Je mag een opdracht weigeren maar dat levert vijf strafpunten op. Je kunt beter in alle gevallen toch iets proberen, want een goedbedoelde poging overtuigd gebracht kan altijd nog punten opleveren. Het motto is: Bluf je er doorheen!

**Belangrijkste spelregel:**

Ruim rommel op, breng spullen terug en vergeet niet heel veel lol te hebben!