

A feladat sorszáma:	10-12.	Standardszint:	4-6.
---------------------	--------	----------------	------

A standard(ok), amelye(ke)t a feladattal mérünk:		
Olvasás, az írott szöveg megértése	Különböző szövegtípusok hangos és néma olvasása	A különböző típusú, műfajú rövidebb terjedelmű, bekezdésekre tagolt szövegek tartalmát megérti.
Olvasás, az írott szöveg megértése	Lényegkiemelés, következtetés, összefüggések felismerése	A szöveg megértését önálló következtetéssel, lényegkiemeléssel, tartalommondással, vázlatírással bizonyítja.
Írás, szövegalkotás	Eszközsztintű íráshasználat, írástechnika, íráskép	Önállóan képes adott, vagy választott témáról, a megfelelő szavak, kifejezések, nyelvi eszközök felhasználásával 4-5 mondatos fogalmazást alkotni.
Olvasás, az írott szöveg megértése	Lényegkiemelés, következtetés, összefüggések felismerése	A tartalmi összefüggéseket önállóan felismeri. Az adatokat, gondolatokat összefoglalja, értékeli.

Olvasd el az alábbi pályázati kiírást!

Játékszabály

Pályázat célja

A Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár 1. sz. régiója Varázstinta címmel újságíró pályázatot hirdet 8-14 éves gyerekek részére. A játék célja az olvasásra ösztönzés, a gyerekirodalom népszerűsítése, illetve a gyerekek kreativitásának, alkotó fantáziájának fejlesztése.

Pályázók köre

A játékra 8-14 éves kor közötti tanulók jelentkezését várjuk. Pályázni lehet egyénileg, vagy legfeljebb 4 fős csapatokban.

Játék időtartama

A játék kezdete: **2016. október 5.**

A játék vége: **2017. április 10.**

Záró program, eredményhirdetés várható időpontja: **2017. április-május**

Játék menete, leírása

Minden hónapban egy adott rovathoz várjuk az újságcikkeket és illusztrációkat. Minden rovathoz megadunk egy [ajánlott könyvlistát](#), amiből dolgozhattok, de más - általatok ismert - művet is választhattok. Az adott történetet felhasználva, fantáziátok és további ötleteitek segítségével kell újságcikkeket készítenetek, illetve lehetőség szerint illusztrálnotok is azt.

A következő rovatokhoz várjuk munkáitokat, az alábbi sorrendben:

1. Irka, firka, magica /Kultúra és tudomány/
2. Hétmérföldes /Utazás és turisztika/
3. Varázspalást, varázslak /Divat, trend és lakberendezés/
4. Üstbe való /Gasztronómia/
5. Viadal és vigasság /Sport és szórakozás/
6. Apró-cseprő(k), fejtörők /Apróhirdetés és rejtvény/

A játékba folyamatosan is be lehet kapcsolódni, akár visszamenőlegesen is elküldhetitek munkáitokat, de talán a legcélravezetőbb az, ha már az indulástól fogva csatlakoztok hozzánk és folyamatosan külditek a cikkeiteket a fenti rovatok sorrendjének megfelelően. Amint elkülditek az első munkátokat,

onnantól kezdve a játék részeseivé váltok. Külön regisztrációra nincs szükség. A [gyakori kérdések](#) menüpontban sok segítséget találhattok a cikkek megírásához.

A pályázatok benyújtásának módja

Az újságcikk terjedelme minimum 1, maximum 3 A4-es oldal legyen. Az újságcikkek szövege lehet kézzel írott vagy gépelt szöveg, az illusztrációk bármilyen technikával készülhetnek. Az elkészült pályaműveket (PDF, JPEG, Word formátumban) az alábbi címre várjuk: varazstinta@fszek.hu. Az e-mailben kérjük megadni a pályázó pontos nevét, életkorát, elérhetőségeit (telefonszám, e-mail cím) és iskolája nevét. Amennyiben csapatban indultok, ezeket az adatokat minden csapattag esetében tüntessétek fel. A játék többfordulós, hiszen több rovathoz várjuk cikkeiteket. Amikor újabb és újabb munkáitokat külditek el, ügyeljetek arra, hogy ezek a fent említett adatok minden egyes alkalommal szerepeljenek az e-mailben. Minden pályázót arra kérünk, hogy akár csapatban, akár egyénileg vesz részt a játékban, pályaművét, cikkeit mindig ugyanarról az e-mail címről küldje. Adott rovathoz minden egyéni, illetve csapatban indulótól egy pályaművet áll módunkban elfogadni. A játék többfordulós jellegéből adódóan a beérkezett pályaműveket csak a vetélkedő legvégén tudjuk értékelni, összehasonlítani, illetve díjazni. A szervezők minden egyes pályamű beérkezését visszaigazolják. A könyvtár nem vállal felelősséget az értesítés fogadó oldali meghiúsulásáért (tévesen megadott email-cím, spamszűrő által blokkolt levél).

Jutalmazás

Az értékes főnyereményre azok pályázhatnak, akik minden rovathoz küldenek be cikket, kisebb nyereményekkel honoráljuk azokat, akik nem minden fordulóban vesznek részt. A nyerteseket e-mailben értesítjük, az ajándékokat a záró program keretén belül személyesen lehet átvenni.

Adatkezelés

A pályázat beküldésével a résztvevők automatikusan elfogadják a játék szabályzatát, illetve hozzájárulnak (szüleik által) megadott adataik kezeléséhez. A könyvtárak az adatokat csak a játékkal összefüggésben kezelik. A pályázat lebonyolítása során a szervező igénybe veszi a Google Űrlapok szolgáltatását, amelynek adatvédelmi irányelvei [itt](#) olvashatók.

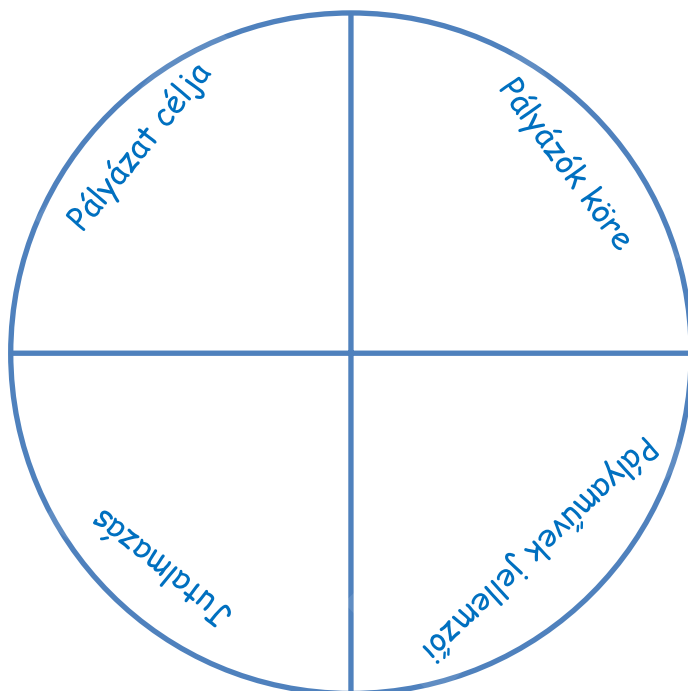
A pályázók hozzájárulnak (szüleik által), hogy pályaműveiket a könyvtár, a [Varázstinta](#) illetve, a Varázstinta [Facebook](#) oldalán is közzétegye, a pályázók nevével és a pályaművek címével együtt.

Kérdéseitekkel forduljatok bizalommal könyvtárosaitokhoz!

Forrás: <http://www.fszek.hu/varazstinta/jatekszabaly?prk=32589638>

1. Válaszolj a kérdésekre a szöveg alapján!		
a) Mi a pályázat címe?	a	
b) Kik vehetnek részt a pályázaton?	b	
c) Milyen gyakran várják a pályamunkákat?	c	
d) Hogyan kell megadni a pályázó adatait?	d	
e) Mikor vehetik át az ajándékokat a nyertesek?	e	
2. Fogalmazd meg és írd le 4-5 mondatban, hogy kiknek ajánlod a pályázaton való részvételt és miért!		
.....	a	
.....	b	
.....	c	
.....	d	
.....	e	
.....	f	

3. Gyűjtsd ki a pályázati kiírásból a legfontosabb információkat! Töltsd ki pályázati kiíráshoz készült vázlatkört!



a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

Összesen: 22 pont

Értékelési útmutató

1.		
a) A pályázat címe: Varázstinta.	a	1
b) A pályázaton 8-14 éves gyerekek vehetnek részt.	b	1
c) A pályamunkákat havonta (minden hónapban) várják.	c	1
d) A pályázó adatait e-mailben kell megadni.	d	1
e) A nyertesek az ajándékot a záró program keretén belül vehetik át.	e	1
2.		
a) A koherencia megteremtése a mondatok kapcsolásával.	a	1
b) Érthető, egyértelmű mondatok.	b	1
c) Szabatos, változatos szóhasználat.	c	1
d) Nyelvhelyesség (toldalékolás, ragozás...).	d	1
e) Helyesírás.	e	1
f) Íráskép (olvasható, rendezett).	f	1
3.		
Pályázat célja: olvasásra ösztönzés,	a	1
gyerekirodalom népszerűsítése,	b	1
kreativitás fejlesztése.	c	1
Pályázók köre: 8-14 év közötti tanulók,	d	1
egyének,	e	1
legfeljebb 4 fős csapatok.	f	1
Pályaművek jellemzői: 1-3 A4-es oldal,	g	1
kézzel vagy géppel írott szöveg,	h	1
illusztráció.	i	1
Jutalmazás: kisebb nyeremények (nem minden fordulóban vesznek részt),	j	1
főnyeremény (minden rovathoz küldenek cikket).	k	1
Összesen:		22 pont