



KAKUK KUPA

HELYISMERETI VETÉLKEDŐ

- TÁJÉKOZTATÓ -

A verseny célja

Kaposvár múltjának és jelenének felfedezésén keresztül a lokálpatrióta érzés elmélyítése. Városunk történelmének, földrajzi adottságainak, hírességeinek, valamint helyi értékeinek megismertetése egy játékos vetélkedősorozat segítségével. A verseny Kaposvár értékeire irányítja a figyelmet – legyen szó akár történelmi emlékekről, földrajzi különlegességekről vagy híres kaposváriakról –, hogy még büszkébbek lehessünk közös otthonunkra.

A verseny lebonyolítása

A versenyt kaposvári iskolák **7-10. évfolyamos** tanulóinak **3-4 fős csapatai** számára hirdetjük. A megmérettetésen való részvétel nevezéshez kötött.

Nevezési határidő: **2026. október 2. péntek 18 óra**

A vetélkedő **4 fordulóból áll**. A feladatokat elektronikus úton küldjük a versenyzőknek, amit ki kell nyomtatniuk, majd kitöltés után eljuttatni a Takáts Gyula Könyvtárba.

Az egyes **fordulók kitöltésének kezdődátumai és a beadási határidők:**

- I. forduló: **2026. október 6. - 2026. október 27.**
- II. forduló: **2026. november 3. - 2026. november 24.**
- III. forduló: **2026. december 1. - 2026. december 22.**
- IV. forduló: **DÖNTŐ - 2027. január**

Eredményhirdetés: **A DÖNTŐ napján**

Nevezés módja

- A nevezés **INGYENES**, de **könyvtári beiratkozáshoz kötött**. Természetesen a Takáts Gyula Könyvtárba. (Nevezés előtt kérjük ellenőrizni, hogy érvényes-e a tagságuk, ami **beiratkozástól számítva csak 1 évre** szól! Vagyis minden évben be kell iratkozni újból. **Új beiratkozók esetén szülő által aláírt regisztrációs nyomtatványok kitöltése szükséges.** Ezek a nyomtatványok elkérhetők a könyvtár földszinti kölcsönzőpultjánál, hazavihetők, majd kitöltés után visszahozhatók, *csak utána kap* az új beiratkozónk olvasójegyet.)

Elektronikus formában kérjük beküldeni a kakukkupa@tgyk.hu e-mail címre a következő információkat, ha már **minden adat** megvan:

- csapatnév
- csapattagok neve + TGYK **érvényes** olvasójegy száma! (Olvasójegyszám nélkül kérjük, hogy ne küldjék be a nevezést!)



- csapat e-mail címe (ez lehet a koordináló felnőtt e-mail címe; erre küldjük a feladatokat, ez a fő kapcsolattartási mód)
- a csapatot koordináló felnőtt (pedagógus, szülő, testvér, edző stb.) neve, e-mail címe, telefonszáma

Milyen tanulókat várunk csapattagként?

- akik önállóan tudnak és szeretnek információk után kutatni az internet segítségével
- szívesen ellátogatnak Kaposvár különböző pontjaira, és gyűjtenek új ismereteket
- tudnak csapatként dolgozni, egymással kommunikálni

Hogyan segíti a csapatot a gyerekeket koordináló felnőtt?

Lelkes felnőtt segítőt várunk, akik szabadidejüket feláldozzák a csapat érdekében. Fontos, hogy **nem kell felkészíteni** a csapattagokat erre a versengésre! Nem kell helyettük megoldani a feladatokat, maximum iránymutatást adni, hogy a gyerekek **önállóan** meg tudják keresni a válaszokat. Kreatív feladatok esetén szintén **a gyerekek munkájára** vagyunk kíváncsiak!

Néhány gondolat, hogy például miben tudja segíteni a csapatot:

- kapcsolattartás a könyvtárral
- adminisztrációs segítség (pl. beiratkozások ellenőrzése, megléte)
- a nevezéshez szükséges adatok eljuttatása a Takáts Gyula Könyvtárba
- segítség a feladatok értelmezésében
- határidők betartatása
- a csapattagok eljuttatása Kaposvár területén „A” pontból „B” pontba
- asztali számítógép, okostelefon biztosítása, ha szükséges

Ha vállalja a feladatot, akkor **1 éves ingyenes beiratkozással jutalmazzuk** a Takáts Gyula Könyvtárba.

A feladatok

- Az **első 3 forduló** feladatait elektronikus formában küldjük el, amit a csapat kinyomtat, majd NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL kitölti. (Ha valamelyik csapatnak problémát okoz a nyomtatás, könyvtárunkban 1 példányban ingyenesen kinyomtatjuk a feladatlapot.)
- A kitöltött feladatlapot **határidőre** el kell juttatni a Takáts Gyula Könyvtárba, le lehet adni nyitvatartási időben az első emeleti tájékoztató pultnál. A határidőn túl leadott feladatok esetében pontlevonás jár.
- A kreativitást, ügyességet igénylő feladatok értékelése minden esetben független szakmai zsűri által történik.



- A versenyzők a kiértékelt feladatokról, a gyűjtött pontokról és a helyes megoldásokról tájékoztatást kapnak a forduló lezárását követően a regisztrált e-mail címükre.
- A **DÖNTŐN** a legjobb 10 csapat vehet részt.
- A DÖNTŐ az addig szerzett pontok alapján indul, a sorrend természetesen változhat a játék során.
- A DÖNTŐ-ben új tudásanyagra nem lesz szükség, az első 3 forduló alapos ismerete viszont elengedhetetlen!

Értékelés és nevesített eredmények

Nyeremények, ajándékok

- Minden versenyre benevezett tanuló nevezési ajándékot kap. Az ajándék a harmadik fordulót követően vehető át a Takáts Gyula Könyvtárban.
- Oklevél: a versenyben részt vevő összes csapat emléklapot kap.
- Az I-III. helyezett csapatok tagjai *(csak a gyerekek)* értékes ajándékokat kapnak.

Jogi vonatkozások

A vetélkedővel összefüggésben a szervező közösségi felületein, főként a tgyk.hu honlapon található összes dokumentum (írásos, képi, hang- és videóanyag) a versenyt szervező Takáts Gyula Könyvtár szellemi tulajdona. Ezen anyagok bármilyen felhasználása, másolása, sokszorosítása kizárólag a szervező írásbeli hozzájárulásával engedélyezett. A nevezéshez és a könyvtári beiratkozáshoz szükséges adatok megadásával a nevező személy elfogadja jelen szabályzatot.

A versenyzők adatait kizárólag a verseny lebonyolítása és a könyvtári tagság létrehozása miatt vesszük nyilvántartásba, azok harmadik fél számára nem kerülnek átadásra. Részletek az adatkezelési szabályzatban.

Információ, segítségkérés

Webcím: tgyk.hu

E-mail: kakukkupa@tgyk.hu

Telefon: **30/572-7715**