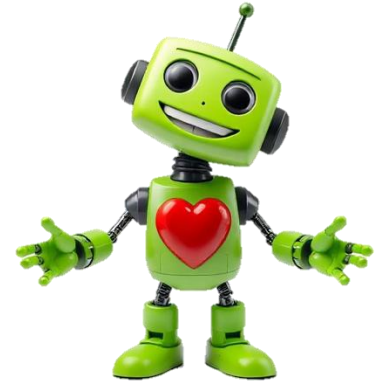


A

KocKaland Logikai Verseny

versenykiírása



I. A verseny kiírója

Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium

II. A verseny szervezője és lebonyolítója

Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium (Madarász Krisztina, Péter Beáta általános iskolai tanítók)

III. A verseny célja

A verseny célcsoportja: az általános iskola 3., 4. évfolyamán tanuló gyermekek. A verseny célja az érdeklődés felkeltése a digitális kultúra tantárgy, ezen belül a robotika iránt; a tanulók ismereteinek, készségeinek, jártasságainak összemérése; logikus, algoritmikus gondolkodás fejlesztése; lehetőség biztosítása a 3 fős csapatokban a tanulók egymás közti kommunikációjára, a kooperációra, egymás segítésére.

IV. A verseny résztvevői

A KocKaland Logikai Verseny országosan, magyar nyelven meghirdetett, nemzetközi kitekintésű verseny. A magyarországi általános iskolák 3., ill. 4. évfolyama számára nyílt jelentkezési lehetőséget biztosítunk, míg a Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium testvériskolái meghívásos alapon vesznek részt a versenyben.

A versenyre 3 fős csapatok nevezését várjuk. A csapatok évfolyamonként szerveződjenek, vegyes csapatok kialakítására nincs lehetőség. Esetleges névváltoztatásról legkésőbb az egyes fordulók napjáig kérünk tájékoztatást.

V. Nevezés

A nevezéseket az alábbi űrlapon várjuk 2026. szeptember 30-ig:
<https://forms.gle/qETqLS3wgHZ4qpYD9>

A nevezések száma korlátozott; legfeljebb 80 csapat – iskolánként évfolyamonként legfeljebb 2 csapat jelentkezését tudjuk elfogadni. A jelentkeztetés érkezési sorrendben történik. Ha valaki regisztrált a versenyre, nem tud részt venni a rajta, akkor helyette ugyanabból az iskolából, azonos évfolyamról más indulhat.



VI. A verseny menete

A verseny 4 online fordulóból és egy helyszíni döntőből áll. Az online fordulókat az NKP (Nemzeti Köznevelési Portál - <https://www.nkp.hu/>) felületén bonyolítjuk le. Ehhez szükséges a csapatokat az NKP oldalán regisztrálni.

A döntő helyszíne

A döntő lebonyolítására a Szent István Sport Általános Iskola és Gimnáziumban kerül sor (5100 Jászberény, Rákóczi u. 53.).

A verseny feladatai elméleti és gyakorlati jellegűek, azok értelmezéséhez gyakorlási lehetőséget adunk szeptember 30-tól október 11-ig a fenti portálon. A feladatsor linkjét azok a csapatok kapják meg, amelyek már beregisztráltak az oldalra. A verseny során a megoldásokat csak elektronikusan, a megadott felületen keresztül beküldve tudjuk elfogadni, fordulónként egy beküldő csapattól egyet. Amennyiben indokolt – például téves rögzítés vagy egyéb technikai hiba miatt –, a Szervező lehetőséget biztosít a javításra, feltéve, hogy a beküldéstől számított 24 órán belül érkezik jelzés, és a kérelem megalapozottnak minősül.

Az első három forduló megoldásának határideje:

I.forduló: 2026. október 12. hétfő (08:00) - 16. péntek (16:00)

II.forduló: 2026. december 7. hétfő (08:00) – 11. péntek (16:00)

III. forduló: 2027. február 22. hétfő (08:00) – 26. péntek (16:00)

Az első három forduló megoldásainak összesítése után a 3. és 4. évfolyamból is 20-20 csapat jut tovább a IV. fordulóba, melynek tervezett időpontja:

IV.forduló: 2027. április 15. csütörtök 14:00-15:30

Pontegyenlőség esetén a megoldásra fordított időt vesszük számításba.

A feladatok értékelése után mindkét évfolyamból az első 8-8 csapat jut a döntőbe, melynek helyszíne a Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium, tervezett időpontja:

Döntő: 2027. május 18. kedd (14:00-15:30)

VII. A verseny témája

A verseny logójában is megtalálható Kocka Robi a főszereplője az egyes fordulóknak. Vele és barátaival ismerkedhetnek meg a versenyzők.

A feladatokat harmadik, negyedik osztályos tanulók tanulmányaival összhangban állítottuk össze. Várható feladattípusok: sudoku, anagramma, szókereső, wordart, pixelart, kódolás, keresztrejtvény, padlórobot irányítás, robotpálya készítés, és még sok más érdekes, problémamegoldó, logikus gondolkodást igénylő feladat. A robotos feladatok padlórobot tényleges megléte nélkül is megoldhatók, viszont azok működési elvének ismerete feltétele a sikeres megoldásnak. A döntőben Vex 123 robotot és Bee-Bot méhecskét irányítanak a versenyzők.



VIII. Értékelés

Online fordulók

A 3. forduló után azok a csapatok, akik nem jutottak tovább emléklapot kapnak, melyet emailben küldünk el.

A 4. forduló után emléklapot, apró ajándékot küldünk azoknak csapatoknak, akik nem jutottak tovább.

Döntő

A döntőben minden csapat emléklapot, 3D-s nyomtatóval készült robotot kap; ill. az első 4-4 helyezett csapat tárgyjutalomban részesül. A döntőn való részvételért és annak esetleges költségeiért (utazás) a résztvevők felelnek.

IX. Jogi vonatkozások

A regisztrációval a résztvevő törvényes képviselője elfogadja a jelen szabályzatot, és igazolja, hogy az általa megadott adatok a valóságnak megfelelnek.

A versenyzők és a felkészítők adatait a verseny lebonyolítása, valamint a későbbi kapcsolattartás céljából rögzítjük, és azokat harmadik fél részére nem adjuk tovább.

A rögzített adatok módosítására vagy törlésére vonatkozó kérelmek a kockaland2324@gmail.com email címen nyújthatók be.

A Szervező fenntartja a jogot a versenyszabályzat módosítására, valamint arra, hogy a verseny megrendezésétől elálljon.

X. Elérhetőségek

E-mail: kockaland2324@gmail.com

Facebook oldal: [Kockaland Logikai Verseny](#)

Szervező pedagógusok: Madarász Krisztina, Péter Beáta

A verseny támogatója az Oktatási és Gyermekügyi Minisztérium és a Nemzeti Tehetség Program.



OKTATÁSI ÉS
GYERMEKÜGYI
MINISZTERIUM



Nemzeti Tehetség
Program

