

REGLEMENT FINALE SPEURNEUS 2016

WAT

SpEUrnEUs 2016 is een wedstrijd voor alle leerlingen uit de derde graad van het Vlaamse basisonderwijs. De leerlingen nemen op **21 maart 2016** deel aan de finale van Speurneus. Die finale staat in het teken van het thema 'Europa'. De geschiedenis, landen en verwezenlijkingen van de EU zullen aan bod komen. Leerlingen nemen individueel en vanuit de klas online deel aan de finale.

ALGEMEEN

- De organisatoren van de wedstrijd: Ryckvelde vzw, Europe Direct West-Vlaanderen, Europe Direct Oost-Vlaanderen, Europe Direct Vlaams-Brabant, Europe Direct Antwerpen, Europe Direct Limburg zijn aangeduid als 'jury'.
- Deelname aan de wedstrijd is gratis. Wie aan de wedstrijd deelneemt, verklaart zich akkoord met de voorwaarden van het wedstrijdreglement en met de beslissingen van de jury.
- De jury kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor technische problemen, fouten op de website of andere fouten tijdens/voor/na het verloop van de wedstrijd.
- De jury kan op elk moment beslissen om de wedstrijd stop te zetten of het reglement te wijzigen.
- De wedstrijd is bedoeld voor leerlingen van de derde graad uit het basisonderwijs in Vlaanderen. Andere klassen kunnen meedoen aan SpEUrnEUs, maar kunnen de wedstrijd niet winnen.
- Door deelname aan deze wedstrijd geven de deelnemers het eigendoms- en publicatierecht van alle ingezonden informatie aan de jury. Persoonlijke gegevens worden alleen verspreid met toestemming van de deelnemer.
- De beslissing van de jury is bindend en er is geen mogelijkheid om in beroep te gaan tegen de beslissing van de jury.

HOE DEELNEMEN

Leerkrachten kunnen hun klas laten deelnemen door op voorhand of op de dag van de finale zelf, 21 maart, **in te schrijven** voor de finale. Een mail bevestigt de inschrijving.

Eénmaal ingeschreven, wordt een klasprofiel met een **klascode** aangemaakt. Enkel met die klascode kunnen leerlingen deelnemen aan de finale. De klascode kan je terugvinden in de bevestigingsmail en op het klasprofiel. Je kan enkel als leerkracht hiervoor inloggen met je mailadres en het zelf opgegeven paswoord.



Op 21 maart kunnen de leerlingen tussen **8u en 18u** de finale spelen. De finale kan enkel via de link www.speurneus-webquest.be gespeeld worden. De finale neemt naar schatting 20min tijd in beslag. Leerlingen kunnen er zelf ruim meer of minder tijd voor nemen. Er staat geen tijd op het invullen van de finale. Dit om stress bij de leerlingen te vermijden.

2016.speurneus-webquest.be

Leerkrachten kunnen binnen deze tijdspanne van 8u en 18u zelf bepalen wanneer ze hun leerlingen laten deelnemen. Leerlingen van eenzelfde klassen kunnen, maar moeten niet op hetzelfde moment deelnemen. Als een leerling aan de finale begint, moet hij/zij die wel afmaken als hij/zij wil dat de score mee opgenomen wordt in de berekening van de klasscore.

Een leerling kan met zijn/haar naam maar **één keer deelnemen** aan de finale. Wanneer er twee leerlingen met dezelfde naam deelnemen, vullen ze hun achternaam ook in.

De finale is opgebouwd rond de **drie thema's** geschiedenis, landen en verwezenlijkingen van de EU. Per thema krijgen de leerlingen 10 vragen voorgeschoteld. Na elke ronde wordt de score opgeslagen, en enkel dan.

Wanneer een **technisch falen** voorkomt tijdens een ronde, kan een leerling het tabblad vernieuwen en de ronde waarin hij/zij zat, opnieuw spelen. De punten die hij/zij behaalde in de vorige ronde(s) werden reeds tussentijds opgeslagen.

De jury van Speurneus behoudt zich het recht voor om **fraude** op te sporen. Wanneer wordt vastgesteld dat leerkrachten die zich voordoen als leerlingen en op die manier scores vervalsen, volgt een uitschakeling. Zo'n klas zal niet in aanmerking kunnen komen voor winnaar van Speurneus.

WIE WINT?

De klas die per provincie het beste scoort, wint. Dat betekent dat er in totaal vijf winnende klassen zullen zijn. In het geval van een ex aequo tellen de antwoorden op de bonusvragen mee. De winnende klassen worden ten laatste op 23 maart persoonlijk op de hoogte gebracht. De winnaars verschijnen dan ook op de website.

BEREKENING SCORE

Voor de bepaling van de winnaar van Speurneus, telt de klasscore mee. De klasscore is het gemiddelde van de individuele scores van alle leerlingen van de klas.

De individuele scores

De klasscore wordt berekend op basis van het correct oplossen van 30 vragen. Elke leerling beantwoordt 30 vragen, 10 vragen per thema (geschiedenis, landen, verwezenlijkingen).

Per goed antwoord verdient een leerling 1 punt. Dat wil zeggen dat de maximale score 30/30 is.



In geval van een ex-aequo in de top 3, en enkel dan, tellen de antwoorden op de bonusvragen. De bonusvragen worden klassikaal beantwoord aan de hand van foto's die geüpload worden door de leerkracht op de plaats die daarvoor bestemd is.

De bonusvragen tellen als volgt mee:

- Eerst wordt gekeken naar de eerste bonusvraag. Enkel een correct antwoord levert een extra punt op. Bij het niet of fout beantwoorden van een vraag, worden er geen punten uitgedeeld.
- Indien de eerste vraag door beide klassen correct wordt beantwoord, en enkel dan, wordt gekeken naar de tweede bonusvraag. Enkel een correct antwoord levert een extra punt op. Bij het niet of fout beantwoorden van een vraag, worden er geen punten uitgedeeld.
- Indien de eerste en tweede vraag door beide klassen correct wordt beantwoord, en enkel dan, wordt gekeken naar de derde bonusvraag. Het antwoord met een cijfer dat het dichtst het correcte cijfer benadert, krijgt een punt.

WAT KAN JE WINNEN?

Per provincie sleept de klas die het best scoort de titel van 'Europese klas van het jaar' in de wacht. Daarnaast wint de hele klas een **uitgewerkte daguitstap**. Die vindt plaats op 21 april 2016 in het Sportimonium te Zemst. Vervoer wordt voorzien door de Europe Directs in Vlaanderen.

