

Juryformulier Sirkelslag YOUNG 2024: *Als nieuw!*

Sirkelslag YOUNG 2024 bestaat uit vijf spellen. De maximale score is 500 punten. De jury beoordeelt de spellen en houdt de score bij op dit juryformulier.

Stuur de foto's van *spel 3 – fotomoment* mee bij het insturen van de totaalscore. Scherm eventueel gezichten af met emoticons of blur de gezichten. De beelden worden niet gebruikt voor promotiedoeleinden, maar worden eenmalig bekeken voor het uitvoeren van een eerlijke check voor de score.

Spel 1 - Raad het geluid | puntentelling

- Per goed geraden geluid, zonder uitbeelden en zelf geluid te maken, verdient de groep 5 punten. De maximale score is 100 punten.
- Er mag niets worden uitgebeeld en degene met de koptelefoon mag zelf ook geen geluiden maken. Wordt dat wel gedaan, dan wordt het geluid afgekeurd en kan de groep daar geen punten meer voor verdienen.
- Met dit spel kunnen ze minimaal 0 en maximaal 100 punten verdienen.

| | | | |
|--------------------------------------|-----|---|------------------------------------|
| aantal geraden geluiden (max. 20) | x 5 | = | score spel 1: (max. 100 punten) |
| ... | | | punten |

Spel 2 - Kraak de code | puntentelling

- Per fout geraden code, gaan er 5 punten van de score van dit spel af.
- Bij het goed raden van de code, krijgt de groep punten voor de tijd waarbinnen ze de code hebben gekraakt. Hoe sneller, hoe meer punten.
- De groep mag hints 'kopen'. Elke hint kost 10 punten.
TIP: Als de groep een hint koopt op het moment dat ze het codewiel al in elkaar hebben gezet, kun je die hint overslaan.
 - Hint 1: Zet het codewiel in elkaar: het kleine rondje, komt op het grote rondje
 - Hint 2: Hoeveel plaatsen schuift het op?
 - Hint 3: Volg het ritme: Z = A (+1) | J = L (+2) | P = S (+3) ...
- Voor de spelleiding en de jury: hoe kun je de code kraken? Er zit een ritme in: +1, +2, +3, +1, +2, +3, enzovoorts. Zo kraak je de code:
Z (+1 opschuiven) = A
J (+2 opschuiven) = L
P (+3 opschuiven) = S

i (+1 opschuiven) = j
c (+2 opschuiven) = e

Y (+3 opschuiven) = B
 H (+1 opschuiven) = I
 L (+2 opschuiven) = N
 K (+3 opschuiven) = N
 D (+1 opschuiven) = E
 L (+2 opschuiven) = N

...

- Met dit spel kunnen ze minimaal 0 en maximaal 100 punten verdienen.

| | | | | |
|---|---|-----|---|-------------------|
| Het juiste antwoord: | ALS je BINNEN DE tijd DE juiste ANTWOORDEN vindt BIJ DIT spel, DAN weet je met DEZE tekst hoe je straks AL veel punten haalt. | | | |
| Noteer de tijd van de groep: | ... | | | |
| binnen 0 – 2 minuten | 100 punten | ... | | |
| binnen 2 – 3 minuten | 95 punten | | | |
| binnen 3 – 4 minuten | 90 punten | | | |
| binnen 4 – 5 minuten | 85 punten | | | |
| binnen 5 – 6 minuten | 80 punten | | | |
| binnen 6 – 7 minuten | 75 punten | | | |
| binnen 7 – 8 minuten | 70 punten | | | |
| binnen 8 – 9 minuten | 65 punten | | | |
| binnen 9 – 10 minuten | 60 punten | | | |
| Aantal gekochte hints: | ... | | | |
| Aantal foute pogingen: | ... | x 5 | = | - ... (minpunten) |
| Score spel 2: (max. 100 en min. 0 punten) | | ... | | |

Spel 3 - Fotomoment | puntentelling

- Voor elke *tableau vivant* (foto) kan de groep 10 punten verdienen als aan alle eisen bij de beschrijving wordt voldaan. De maximale score is 100 punten. Bereken per tableau vivant:
 - Staan er 4 personen op? Dan krijgt de groep 2 punten. Bij meer of minder personen krijgt de groep 0 punten.

- Zijn er geen verkleedkleden gebruikt? Dan krijgt de groep 0 punten. Is iedereen helemaal verkleed en zijn er meerdere attributen per persoon gebruikt? Dan krijgt de groep 4 punten. Is er bijvoorbeeld alleen een hoedje of een bril opgezet, krijgt de groep 1 punt.
- Wordt de situatiebeschrijving heel duidelijk uitgebeeld? Dan krijgt de groep 4 punten. Is helemaal niet te zien wat er wordt uitgebeeld, dan krijgt de groep 0 punten. Kun je een beetje achterhalen wat er wordt uitgebeeld, dan krijgt de groep 2 punten.
- De jury bepaalt de score voor dit spel. Wees niet te streng, maar speel wel eerlijk.
- Met dit spel kunnen ze minimaal 0 en maximaal 100 punten verdienen.

| Beschrijving | 4 personen (niet meer, niet minder) | Gebruik verkleedkleden 0 = geen 4 = veel en goed | Situatie wordt goed uitgebeeld | Totaal |
|---------------------------------|-------------------------------------|--|--------------------------------|--------|
| 1 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 2 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 3 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 4 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 5 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 6 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 7 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 8 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 9 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| 10 | 0 2 | 0 1 2 3 4 | 0 2 4 | ... |
| Score spel 3: (max. 100 punten) | | | | ... |

Spel 4 - Quiz | puntentelling

- Het vak waar de meeste deelnemers in staan, telt als het antwoord van de groep. Elk goed antwoord levert 10 punten op.
- Als er na 10 seconden in verschillende vakken een gelijk aantal deelnemers staat, wordt het antwoord afgekeurd en krijgt de groep geen punten voor die vraag.
- Ook mogen de tieners niet met elkaar praten tijdens dit spel. Wordt dit wel gedaan? Dan krijgen ze per keer 2 minpunten.
- Met dit spel kunnen ze minimaal 0 en maximaal 100 punten verdienen.

| Vraag | | Juiste antwoord | Punten |
|--|----|-----------------|-----------------------------------|
| | | | Goed: 10 punten Fout: 0 punten |
| 1: Welke gelijkenis staat <i>niet</i> in de Bijbel? | | A | ... |
| 2: Hoe luidt het gezegde dat met dit Bijbelverhaal te maken heeft? | | B | ... |
| 3: Wie hoort er <i>niet</i> bij? | | D | ... |
| 4: Op welke dag in het Scheppingsverhaal werd het licht geschapen? | | D | ... |
| 5: Welke lichtbron geeft <i>zelf</i> geen licht? | | A | ... |
| 6: Welk woord is geen synoniem van het woord 'rijk'? | | B | ... |
| 7: In welk Bijbelboek staat dit verhaal? | | D | ... |
| 8: Wat bedoelt Jezus hiermee? | | D | ... |
| 9: Over wie gaat dit verhaal? | | D | ... |
| 10: Wat was er eerder: de kip of het ei? | | A en B, C, D | ... |
| Aantal keren gepraat | x2 | = | ... minpunten |
| ... | | | ... |

Spel 5 - Parcours | puntentelling

- Tel gedurende het spel de behaalde punten bij elkaar op. Hoe meer punten in het parcours zijn behaald, hoe hoger de score is. In de tabel hieronder lees je de score af voor dit spel.
- Met dit spel kunnen ze minimaal 0 en maximaal 100 punten verdienen.

| Notitievak als kladblaadje: | Aantal punten als team gehaald: | Punten |
|-----------------------------|---------------------------------|--------|
| | 0 - 25 | 10 |
| | 25 - 50 | 20 |
| | 50 - 75 | 30 |
| | 75 - 100 | 40 |
| | 100 - 125 | 50 |
| | 125 - 150 | 60 |
| | 150 - 175 | 70 |
| | 175 - 200 | 80 |
| | 225 - 250 | 90 |
| | 250 + | 100 |
| | Score spel 5: (max. 100 punten) | ... |

Totaalscore Sirkelslag 2024: *Als nieuw!*

| Naam spel | Max. punten | Behaalde punten |
|--------------------------|-------------|-------------------|
| Spel 1 – Raad het geluid | 100 | ... |
| Spel 2 – Kraak de code | 100 | ... |
| Spel 3 – Fotomoment | 100 | ... |
| Spel 4 – Quiz | 100 | ... |
| Spel 5 – Parcours | 100 | ... |
| Totaalscore | 500 | ... punten |

Geef de totaalscore van Sirkelslag uiterlijk maandag 25 november 2024 door via: sirkelslag.nl/score. Stuur de beelden van *spel 3 – fotomoment* mee met de score. Op donderdag 28 november 2024 worden de winnaars bekendgemaakt.