



Gimcana Matemàtica STEAM de l'FME 2018

Prèvies

1. S'ha previst 2 Nivells: Nivell 1 de 10 a 12 anys i Nivell 2 de 13 a 14 anys. Els equips seran com a màxim de 4 persones.

2. A mida que vagin arribant els equips podran participar de la prova. Es faran dos torns:

A partir de les 9 a 13 h (lliurament de premis: 13 h)

A partir de les 13 fins les 15.30 h (lliurament de premis: 15.30 h)

3. Cada equip ha de disposar d'un mòbil amb connexió wifi o dades. El telèfon ha de dur instal·lat un app de lectura de codis QR (es pot instal·lar a l'inici).

4. La Gimcana Matemàtica STEAM consisteix en un recorregut per 6 bases. A cada base hi ha un codi QR amb el logo de la Facultat de Matemàtiques i Estadística. La lectura del codi QR identifica l'equip i proporciona:

a) una pista per a la base següent,

b) una pregunta o enigma que cal respondre des del mòbil.

5. Rànquing: resulta guanyador l'equip que té més respostes correctes i, si hi ha empat, el que hagi necessitat el menor temps. En el cas improbable d'empat en les respostes i en el temps, es procedirà a un sorteig entre els equips amb la mateixa puntuació.

6. Premi per l'equip guanyador de cada nivell (a cada torn): un kit de l'empresa *robotix-Lego Education* per equip i un pack-FME per cada membre de l'equip. També es donarà un pack-FME als equips classificats en segon lloc.

7. La decisió de l'organització en qualsevol circumstància no prevista és inapel·lable.



Funcionament

1. A l'inici es proporciona imprès a cada equip un codi QR i un codi numèric. Cal conservar els dos codis per si s'ha de canviar de mòbil al llarg de la Gimcana. Qualsevol persona que disposi del codi pot entrar respostes en nom de l'equip.
2. En llegir el codi QR queda registrat el mòbil en el sistema i es facilita una pista per anar a la primera base. És possible registrar més d'un mòbil, però llavors tots els mòbils poden entrar respostes (les respostes es poden canviar només una vegada). En el moment del primer registre comença a comptar el temps per a aquell equip.
3. En arribar a una base cal llegir el codi QR. La base identifica l'equip i proporciona:
 - a) una pista per a la base següent,
 - b) una pregunta o enigma que cal respondre.
4. La pregunta o enigma està obert per respondre al llarg de tota la gimcana, però cal anar a respondre llegint el codi QR de la base corresponent. També es pot deixar en blanc. Totes les respostes es poden modificar, però només una vegada. No s'informa de si les respostes són correctes.
5. Les bases s'han de seguir en l'ordre indicat per les pistes. Si es va a una base equivocada el sistema donarà un missatge d'error i s'haurà de buscar la base correcta.
6. Quan s'hagin recorregut les sis bases el sistema pregunta si es vol tancar el joc. Es pot fer encara que hi hagi preguntes pendents de resposta.