Tevékenység	Helyszín	Létszám
Football	FC pálya	12 fő
Football szurkolás	FC pálya	40 fő
Kosárra dobás	Kossuth tér	
Grafiti verseny	Kossuth tér	1-5 fő
Kvíz játék	Kossuth tér	15 fő
Vidám váltó	Kossuth tér	16 fő
Óriás keresztrejtvény	Kossuth tér	10 fő
Kincskereső játék	Több helyszín	20 fő

Graffiti verseny

Határtalan Zenei Fesztivál
Hatvani Diáknap

Hatvan Város Önkormányzata a 2016. szeptember 23-án megrendezésre kerülő Határtalan Zenei Fesztivál és Diáknap alkalmából „Sulilogónk átgondolva” címmel graffiti pályázatot hirdet mindazon hatvani középiskolások számára, akik úgy érzik, hogy 3-4 fős csapatban vagy egyénileg megtudják festeni iskolájuk nevét/logóját saját ötletük alapján.

A verseny helyszíne: Hatvan, Kossuth tér
Ideje: 2016. szeptember 23. (péntek)

A verseny zsűrije:
Horváth Richárd (Polgármester)
Tompa Z. Mihály (Intézményvezető - Hatvani Galéria)
Valló Ede (Intézményvezető - Grassalkovich Művelődési Ház)

A verseny programja:
A verseny 2016. szeptember 23.-án pénteken 9 órakor veszi kezdetét. Az alkotások elkészítésére 3 óra áll a versenyzők rendelkezésére. Az értékelést a zsűri délután 1 óráig végzi el, ezután kerül sor az értékelésre.
Egy-egy pályamű elkészítéséhez 6,25 m^2 (2,5 m x 2,5 m) falfelültet biztosítunk. A festékszórókat Hatvan Város Önkormányzata finanszírozza. A versenyen minden középiskolából egy versenyző, vagy egy csapat vehet részt, így összesen 3 pályamű elkészítésére van lehetőség.

Nem megengedett az obszcén, szexuális tartalmú, tiltott önkényuralmi jelképek vagy bármilyen faji, vallási, nemzeti, nemzetiségi, nemi, politikai hovatartozást és lelkiismereti szabadságot, személyiségi jogokat sértő képek és/vagy szavak használata. Rendező fenntartja a jogot magának, hogy az esetlegesen ízléstelen, jó érzést sértő, nívótlan alkotásokat azonnali hatállyal töröltesse.

Jogi nyilatkozat
A versenyen résztvevők, részvételükkel visszavonhatatlan hozzájárulásukat adják ahhoz, hogy műveiket Hatvan Város Önkormányzata minden további korlátozás nélkül, térítésmentesen felhasználhassa.

Vidám váltó

Két vagy több csapatot alakítunk, nagy, de egyenlő létszámmal. Húzunk egy indulóvonalat, s vele párhuzamosan jó messze egy célvonalat. (Minden csapatnak egyet-egyet, de egyenlő távolságúak és párhuzamosak legyenek!) Kell aztán még egy csomó minden a vidám váltófutáshoz, hogy valóban vidám legyen. Csapatonként három tégla, két kanál, egy kancsó víz, egy labda, egy gyufásdoboz, egy méteres madzag, egy méteres bot. Annyi eszközünk legyen, amennyi a csapat létszáma.

A csapatok egyik fele az indulóvonalon, a másik fele a célvonal mögött áll. Az eszközöket a következőképpen osszuk el: az indulóvonalnál a három tégla, egy kanál, a kancsó víz, a madzag. A célvonalnál a labda, a gyufásdoboz, egy kanál, a bot.

Elindulnak az első játékosok, mégpedig téglán: kettőre rálép, egyet előretesz, rálép, hátranyúl egyért, így megyeget, a földre nem szabad lépni! (Ha valaki hibázik, vissza kell mennie oda, ahonnan indult s újra kell kezdenie.) Mikor a téglán lépegető a célvonalhoz ér, megérinti a váltótársát, s az a lába közé fogva a botot, lovagol - fut az indulóvonalig. Ott megérinti a következő játékost, aki telemeri a kanalat, és viszi. A célvonalnál áttölti a vizet a másik kanálba, amelyet váltótársa tart, s az visszaindul a megmaradt vízzel. Az indulóvonalhoz érve, kívánságra megmutatja, van - e még víz a kanálban. (A másik csapatból egy játékos nézze meg, vagy válasszunk bírót.) Ha egy csöpp sincs (de egy csöpp már elég!), akkor bizony ezt a vízvivést újra kell csinálni, ismét meríteni s vinni, de visszahozni már nem kell.

Tegyük fel, hogy sikerült, megérinteni a váltótársát, aki elindul a madzaggal, de a célig tíz görcsöt kell rá kötnie! A célnál vált, átnyújtja a madzagot a társának, s annak mindet ki kell bogoznia a vonalig!

Ha az egyik csapat eljutott eddig, számára megkezdődik a páros verseny: a madzagos int a célvonalhoz, ahol már felállt a pár. Két játékos kétfelől egy üres gyufásdobozba dugja az orrát, erősen, hogy le ne essék, a labdát meg az egyik játékos szorosan a hóna alá fogja. Intésre elindulnak. Mehetnek oldalt vagy előre, futhatnak, ugrálhatnak, de a gyufának és a labdának nem szabad leesnie a vonalig. Egyik orrnak sem szabad kijönnie a gyufásdobozból! Az a csapat nyerte a vidám váltót, amelyiknek párosa elsőnek fut be az indulóvonalra!

(Aki hibázott, indulási helyéről újrakezdi. Nem érdemes elkeseredni, ha hibáztunk, folytassuk tovább, csináljuk lendülettel, mert az ellenfél is hibázhat, s van remény a győzelemre!)

Diáknap, Sportnap forgatókönyv

9:30	**Érkezés, Gyülekező**
9:45	**Labdarúgócsapatok és felkészítőik figyelmeztetése a sorsolásra és a 10 órai kezdésre**
9:50	**Csapatok sorsolásra**
10:00-10:25	**1. fiú mérkőzés**
10:30-10:55	**1. lány mérkőzés**
11:00-11:25	**2. fiú mérkőzés**
11:30-11:55	**2. lány mérkőzés**
12:00-12:25	**3. fiú mérkőzés**
12:30-12:55	**3. lány mérkőzés**
13:00	**Eredményhirdetés**

	1. csapat	2. csapat	3. csapat
1.	Gyertyafény a pincében	Tűz esetén locsolni	Oda felmennék egyszer…
	Hivatal pincéje	Tűzoltóság	Buszpályaudvar - Víztorony
2.	Keresd a kulcsot...mit nyit?	Rönkpakoló	Halássz-Ha-Jók!
	Hivatal nagyterme	Művelődési Ház	Meszlényi-Híd - halastó
3.	Tűz esetén locsolni	Ez milyen ország?	Könyvtári fejtörők
	Tűzoltóság	Művelődési Ház	Ady Endre Könyvtár
4.	Mit iszunk?	Élménytéri móka	Nézd milyenek az állatok?!
	Serfőzde	Élménytér	Vadaspark
5.	Keresd a kakukk… festményt	Mit iszunk?	Kertész leszek, fát nevelek
	Hatvani Galéria	Serfőzde	Zagyva-liget
6.	Rönkpakoló	Keresd a kakukk… festményt	Élménytéri móka
	Művelődési Ház	Hatvani Galéria	Élménytér
7.	Ez milyen ország?	Gyertyafény a pincében	Rönkpakoló
	Művelődési Ház	Hivatal pincéje	Művelődési Ház
8.	Élménytéri móka	Keresd a kulcsot...mit nyit?	Ez milyen ország?
	Élménytér	Hivatal nagyterme	Művelődési Ház
9.	Kertész leszek, fát nevelek	Könyvtári fejtörők	Keresd a kakukk… festményt
	Zagyva-liget	Ady Endre Könyvtár	Hatvani Galéria
10.	Nézd milyenek az állatok?!	Halássz-Ha-Jók!	Mit iszunk?
	Vadaspark	Meszlényi-Híd - halastó	Serfőzde
11.	Könyvtári fejtörők	Oda felmennék egyszer…	Tűz esetén locsolni
	Ady Endre Könyvtár	Buszpályaudvar - Víztorony	Tűzoltóság
12.	Halássz-Ha-Jók!	Nézd milyenek az állatok?!	Keresd a kulcsot...mit nyit?
	Meszlényi-Híd - halastó	Vadaspark	Hivatal nagyterme
13.	Oda felmennék egyszer…	Kertész leszek, fát nevelek	Gyertyafény a pincében
	Buszpályaudvar - Víztorony	Zagyva-liget	Hivatal pincéje

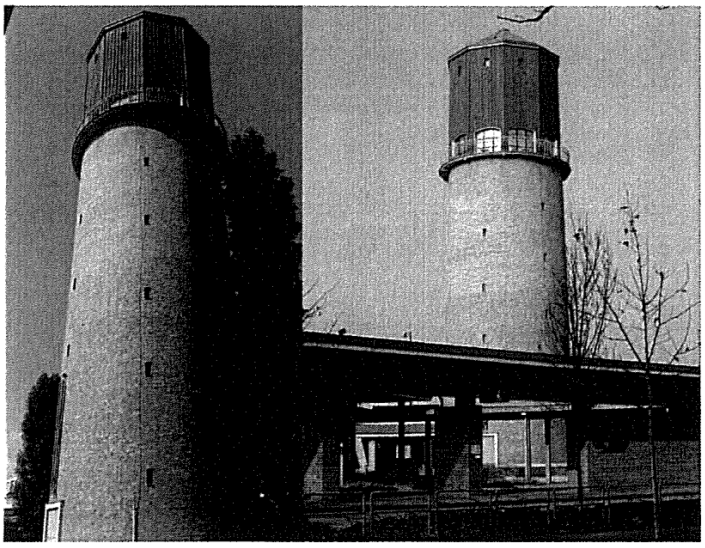
HATÁRTALAN ZENEI FESZTIVÁL & diáknap
2016. SZEPTEMBER 23., PÉNTEK
HATVAN, KOSSUTH TÉR

1

Oda felmennék egyszer!

A hatvani buszmegálló
Közepében egy „kilátó"
Tippeld meg a lépcsőszámot
Hogy megnézd a lépcsőházat

Felmenni is fel lehet,
Ott találtok rejteket.
Nézz szét itt és nézz szét ott
Hogy megtaláld a kulcsot!



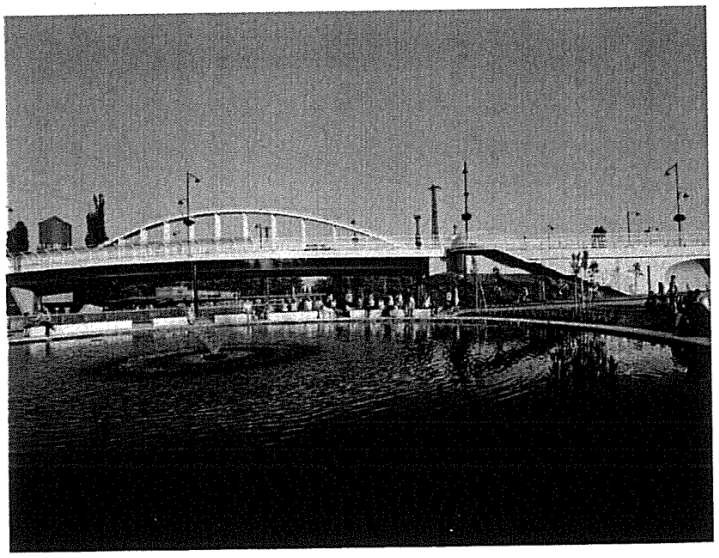
HATÁRTALAN ZENEI FESZTIVÁL & diáknap
2016. SZEPTEMBER 23., PÉNTEK
HATVAN, KOSSUTH TÉR

2

Halássz-Ha- Jók!

A város legújabb tava
Itt köt ki hajók színe és java.
Ragadd meg a horgászbotot
Fogd ki azt a kishajót ott!

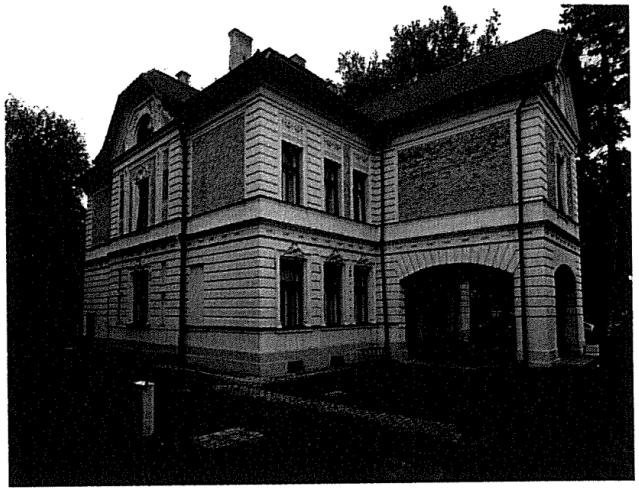
10 kalózhajóból az egyik
A kincses rakományt rejti!
Ha elsőre kipecázod
A szerencse a jóbarátod.



Könyvtári fejtörők

Könyvtárajtón belépve,
Számítanak jöttünkre.
Kérdésekkel várnak már,
Irány gyorsan a könyvtár!

Nehéz lesz a fejtörő
Kell hozzá majd minden fő
Ha a 10 jó választ megadtuk
A továbbjutást megkapjuk!



Nézd milyenek az állatok?!

Szúnyog sziget, kalandok,
Ott várnak a vakondok!
Vaddisznók és más vadak
Itt még őzbak is akad!

Kecskék, nyulak, gyöngytyúkok,
Hányan vannak, nem tudod?
A kérdés egyszerű: Hány lakó van,
A hatvani vadasparkban?

Kertész leszek, fát nevelek

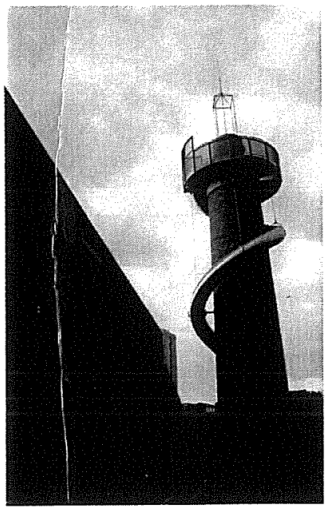
Kertész leszek, fát nevelek,
Ásót, kapát kézbe veszek.
Zagyva-liget jó kis hely
Gödröt ásnunk oda kell!

Ha nem ástunk elég mélyre
Nem találunk nyereményre!

Élménytéri Móka

Az Élménytérbe érve
Fuss az emeletére,
Lőj ki egy pár lufit
Hogy csúszdázhass egy tutit!

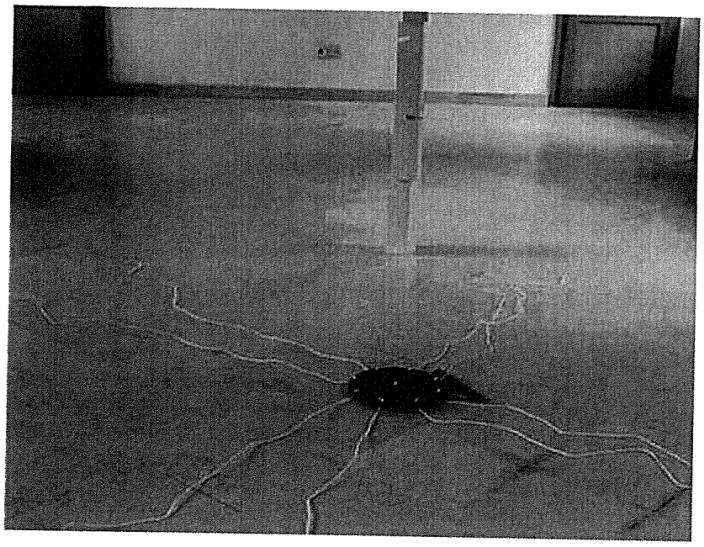
Csúszda végén labirintus,
Onnan, ha tudsz gyorsan ki fuss,
Nézd! Ott van egy vadászles,
Ha felmászol rá, le ne ess!



Rönkpakoló

Álljuk körbe! Fogjátok meg,
Csapatban ezt sokkal könnyebb.
Ügyesen, óvatosan és türelmesen
A következő le ne essen!

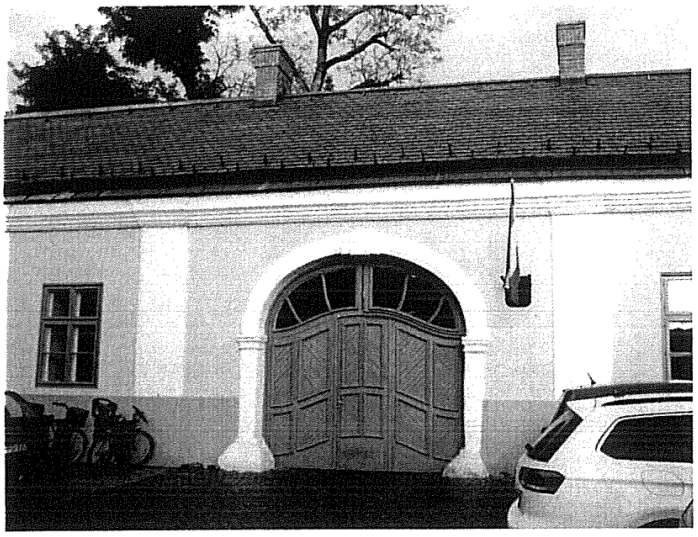
Ha tovább szeretnétek menni,
A toronynak emeletesnek kell lenni!



Ez melyik ország?

A művelődési házban a feladat
Az a három szín ott mit mutat?
Piros, fehér, zöld
Ez a Magyar föld.

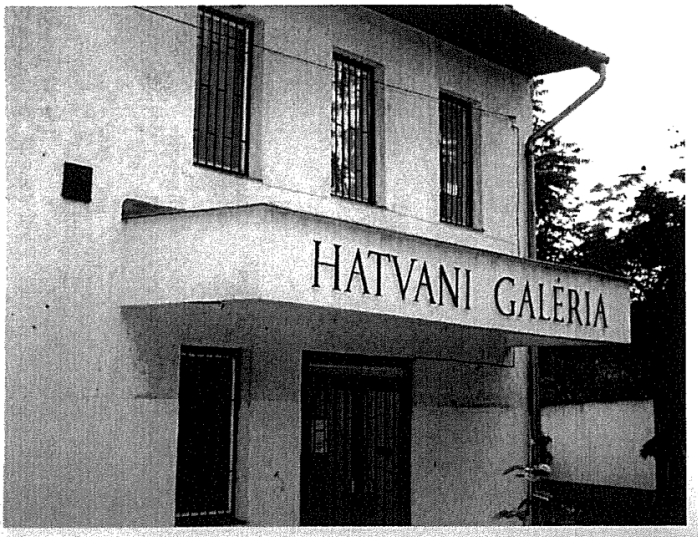
Van, ami könnyen megy, mert tudod,
De vajon Kambodzsa zászlaját is tudod?
10 helyes válasz után tovább mehettek,
De ezért kicsit kell küzdenetek!



Keresd a kakukk.....festményt!

Nyáron a nagy melegben,
Megfestik a várost ecsettel.
Művésztelep lesz a főtér
Minden festmény aranyat ér!

Közel 70 műalkotás
Köztük van egy kakukktojás!
Ha megtaláltad fordítsd meg
Megoldottad rejtvényed.



Mit iszunk?

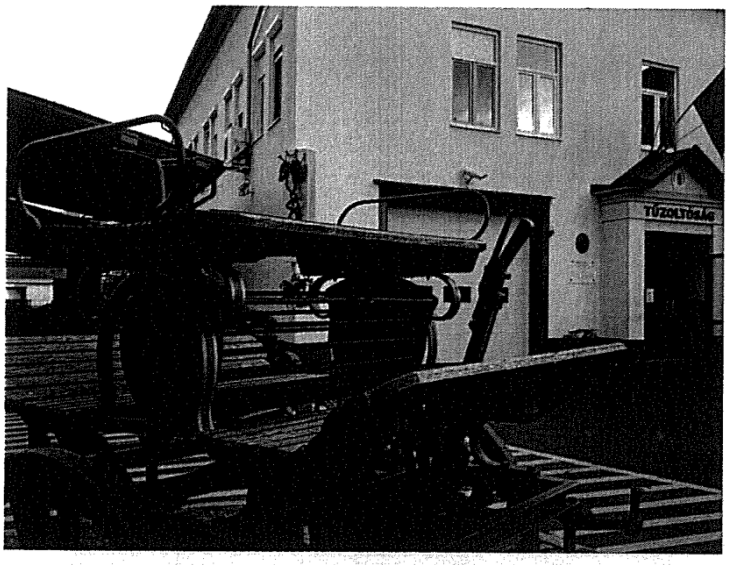
Egy sör nem sör,
Két sör egy sör!
Kis edények rejtik,
Hogy a sörben mi rejlik?!

Mond meg, mi van benne,
Sörfőzéshez kell-e?

Tűz esetén... locsolni!

Tűzoltóság kemény meló
Nehéz súlyú egy locsoló.
Kérdések és válaszok,
Vízért mindent megmondtok!

A tűzoltó felszerelést fel lehet venni,
A feladatokért kapott vizet
puttonyba kell tenni.
Cél a móka és a kacagás,
Mégis nehéz dolog a tűzoltás!



Keresd a kulcsot... a kulcsot... na de mit nyit?

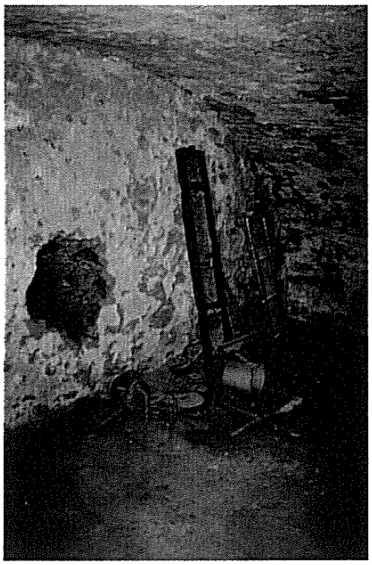
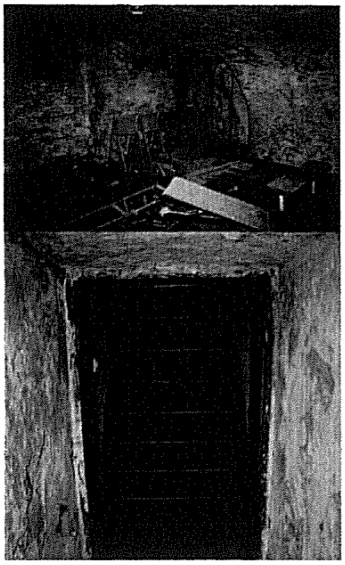
Mikor belépsz a Nagyterembe
a játék kezdetét egy gong jelezte.
Három dolgot keress itt benn
Az egyiket nézd meg jól a vitrinben.

Ha nem tudsz oda benyúlni
először a kulcsért kell indulni.
Amint a kulcs megvan
már csak egy dolog, ami hátra van.

Nézz körbe mindenhol rendesen
lehet, hogy van valami a magaslesen.
Ha az egyik a másikat nyitja
a csapat mehet tovább a kincskereső
útra!

Gyertyafény a pincében

Ha a pincebejárathoz érsz,
Jobb, ha már nem félsz,
és csak a lábad elé nézz
mert a gyertyafény kevés.

Keresgélj csak bátran
lehet van valami abban a zsákban
ha mégsincs nézz hát újra szét!
mindenki használja az eszét!

Keress, kutas, nyomozz
a megfejtést nemsokára tudod.
Hova mentek mindjárt
azt a betűk tudják!