

Дел. бр. 0101-108/1

На основу члана 119. став 1. тачка 1) Закона о основама система образовања и васпитања (Службени гласник РС 88/17, 27/18, 10/19, 129/21 и 92/23) Школски одбор ОМШ „Петар Илић“ из Аранђеловца донео је следећи:

Правилник музичког такмичења ученика основних школа „На крилима нота“

Члан 1.

Овим Правилником утврђују се циљеви, организатор, начин и време организовања, право учешћа, такмичарске игре и друге активности везане за одржавање музичког такмичења у ОМШ „Петар Илић“ из Аранђеловца.

Организатор такмичења „На крилима нота“ је ОМШ „Петар Илић“ из Аранђеловца.

Члан 2.

Музичко такмичење је внаставна активност која се организује у циљу развијања такмичарског духа, музичких способности, љубави према музици и осећаја тимске припадности у оквиру своје школе.

Члан 3.

Право учешћа на такмичењу имају ученици основних школа са територије Општине Аранђеловац.

Члан 4.

Свака школа може да пријави само један тим који се састоји од четири члана и два резервна члана који имају право учешћа само у случају да је неко од чланова тима спречен да узме учешће на такмичењу. Школа може најкасније на дан такмичења да пријави промену у тиму. У тиму могу да буду највише два такмичара који су ученици музичке школе. Представници основне школе дужни су да на дан такмичења организатору потврде тачне податке о саставу тима. Сваки члан екипе може да учествује у највише две игре.

Члан 5.

Чланови тима могу да буду само ученици другог циклуса (од 5. до 8. разреда) основног образовања. У игри: „Плесна тачка“ школа може да пријави и ученике који нису саставни део такмичаског тима и то без старосног ограничења, тј. могу да буду ученици од 1. до 8. разреда.

Члан 6.

Стручни жири је сачињен од пет чланова. Чланове жирија одређује организатор такмичења.

Члан 7.

Организатор такмичења може да као суорганизаторе укључи и друге релевантне институције и удружења.

Члан 8.

Такмичење ће бити организована током маја месеца. Пријављивање школа за такмичење је до 15. априла. Пријаве школа се врше на обрасцу који пропише организатор. Директор школе својим потписом и печатом гарантује за тачност унетих података. У случају утврђивања неправилности које нису у складу са овим правилником организатор има право да дисквалификује екипу. Организатор се обавезује да свим школама благовремено достави формуларе за пријаву као и информације о термину и месту одржавања такмичења.

Члан 9.

Такмичење ће се организовати у две фазе: полуфинале које је елиминаторног типа и финале. У финалу могу да наступе највише четири екипе. Уколико број пријављених екипа буде до осам биће организована два полуфинала и две првопласиране екипе из сваког полуфинала стичу право учешћа у финалу. Уколико број пријављених екипа буде девет или више биће организована три полуфинала и само победници из сваког полуфинала и најбоља другопласирана екипа стичу право учешћа у финалу. У случају да две другопласиране екипе имају исти број поена право наступа у финалу од те две екипе стиче она екипа чији чланови имају збирно мањи број година.

Члан 10.

Организатор такмичења задржава право промене термина такмичења.

Члан 11.

Такмичарске игре:

1. **Музичке питалице** - Питања су из следећих области:
Познати композитори, епохе музичког стваралаштва, познавање композиција, теорије музике, ознаке за динамику и темпо, познавање музичких инструмената.
2. **Тајни инструмент** - Ово је игра погађања музичких инструмената на основу звука.
3. **Плешимо заједно** - У игри учествује плесни пар (дечак и девојчица) који нису стандарди чланови екипе (али могу и да буду). Плесни пар има за задатак да плаше на задату музичку нумеру што подразумева и да најпре мора

да препозна музички стил. Врсте плеса које могу бити у овој игри су: Валцер, Самба, Диско, Танго, Ча-ча-ча, Енглески валцер, Џајв. За време ове игре плесни пар ће одиграти три различите врсте плеса.

4. **Музички папагај** – У игри учествује један члан тима. Циљ игре је поновити задати музички мотив. Један од чланова жирија на клавиру свира кратак музички мотив, такмичари након тога имају мало времена да га увежбају и затим је потребно да тај мотив понове на клавиру/клавијатури или на неком другом музичком инструменту. Организатор такмичења ће обезбедити клавире/клавијатуре. Уколико такмичари желе да у овој игри користе други музички инструмент потребно је да га сами, односно њихова школа, обезбеде.
5. **Ко то тамо пева** - Ово је игра у којој такмичари имају задатак да препознају извођаче и називе нумера забавне музике у којој ће акценат бити на Екс ЈУ рок и поп музици.

Члан 12.

Током трајања такмичења жири води бодовну листу. Након сваке игре јавно саопштава освојен број бодова за сваку екипу. По завршетку последње игре жири јавно саопштава пласман екипа.

Члан 13.

Правила игара:

1. игра: Музичке питалице

У игри учествују два члана екипе. Питања су из следећих области: Познати композитори, епохе музичког стваралаштва, познавање композиција, теорије музике, ознаке за динамику и темпо, познавање музичких инструмената.

У овој игри постоји 10 питања која су иста за све такмичаре. Када водитељ програма прочита питање екипе имају 20 секунди да напишу одговоре. Одговоре пише један члан екипе на табли и показује га на захтев водитеља програма. Тачан одговор доноси екипи 2 поена.

Жири води евиденцију освојених поена који се саопштавају на крају игре.

2. игра: Тајни инструмент

Ово је игра погађања музичких инструмената.

У игри учествује један члан екипе.

Пушта се на пар секунди звук тајанственог инструмента. Екипе на табли пишу назив музичког инструмента. Одмах након написаног одговора подизањем табле показују свој одговор. Да би одговор био прихваћен као тачан мора да садржи тачан назив музичког инструмента. Екипа која прва да тачан одговор добија 4 поена, друга екипа 3 поена, трећа екипа 2 поена и четврта екипа 1 поен.

Укупан број музичких инструмената за погађање је седам.

Жири води евиденцију освојених поена који се саопштавају на крају игре.

3. игра: Плешимо заједно

У игри учествује плесни пар (дечак и девојчица) који нису стандарди чланови екипе (али могу и да буду). Плесни пар има за задатак да плаше на задату музичку нумеру што подразумева и да најпре мора да препозна музички стил. Врсте плеса које могу бити у овој игри су: Валцер, Самба, Диско, Танго, Ча-ча-ча, Енглески валцер, Џајв. За време ове игре плесни пар ће одиграти три различите врсте плеса сваки у трајању од највише 90 секунди. Након сваке нумере жири вреднује екипе бодовима од 0 до 4. Жири води евиденцију освојених поена који се саопштавају на крају игре.

4. игра: Музички папагај

У игри учествује један члан екипе. Циљ игре је поновити задати музички мотив. Један од чланова жирија на клавиру свира кратак музички мотив, такмичари након тога имају мало времена да га увежбају и затим је потребно да тај мотив понове на клавиру/клавијатури или на неком другом музичком инструменту. Током игре такмичари ће погађати три различита мотива. Сваки мотив жири вреднује бодовима од 0 до 4. Жири води евиденцију освојених поена који се саопштавају на крају игре.

5. игра: Ко то тамо пева

Ово је игра у којој такмичари имају задатак да препознају извођаче и називе нумера забавне музике у којој ће акценат бити на Екс ЈУ рок и поп музици.

У игри учествују два члана екипе али то не могу бити чланови који су били у игри „Музичке питалице“.

Пушта се музичка нумера у трајању до 20 секунди. Екипе на табли пишу назив песме и извођача. Одмах након написаног одговора подизањем табле показују свој одговор. Да би одговор био прихваћен као тачан мора да садржи тачан назив и песме и извођача. Екипа која прва да тачан одговор добија 4 поена, друга екипа 3 поена, трећа екипа 2 поена и четврта екипа 1 поен.

Укупан број нумера за погађање је десет.

Жири води евиденцију освојених поена који се саопштавају на крају игре.

Члан 14.

У случају нерешеног резултата победник полуфинала и финала биће одлучен кроз додатна питања из игре „Ко то тамо пева“. Победник ће у том случају бити екипа која прва да тачан одговор.

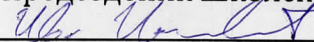
Члан 15.

Овај Правилник ступа на снагу осмог дана од дана објављивања на огласној табли школе.

У Аранђеловцу,
22.2.2024.године



Председеник Школског одбора:



Иво Игрутиновић