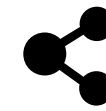


## Fakulta informatiky MU (vchod z ulice Botanická)



### Co se skrývá uvnitř (3 týmy)

laboratoř NLP, B203 (2. podlaží, budova B)  
Uvnitř je tma. Sob by se možná spolehl na čich, vy si ale budete muset vystačit s hmatem.



### Socializující se síť (1 tým)

posluchárna A218 (2. podlaží, budova A)  
Poskládejte jednotlivé uzly sítě tak, aby se měly rády.



### Sob stavitel (1 tým)

laboratoř Formula, C417 (4. podlaží, budova C)  
I daleko za polárním kruhem lze operovat s těžkou stavební technikou. Nevěříte?



### Politika čistého stolu (1 tým)

laboratoř CRoCS, A403 (4. podlaží, budova A)  
Jste bordeláři, nebo puntičkáři? A víte co o vas říká váš stůl?



### Telefonát (1 tým)

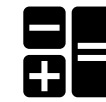
posluchárny C511/C525 (5. podlaží, budova C)  
Dokážete si dát půl a půl dohromady? Zkuste si to při odposlouchávání oblíbených hrdinů!



### Sobí podstata (1 tým)

posluchárna B410 (4. podlaží, budova B)  
Má váš zasedací pořádek sobí podstatu? Nebo jste seděli celý život špatně?

## Přírodovědecká fakulta MU (vchod z rohu ulic Kotlářská/Kounicova)



### Veselé funktořky (2 týmy)

posluchárny M5/M6, pavilon 8 (přízemí)  
Co jsou to funktořky? A proč jsou veselé? To vám neřekneme, ale dáme vám zábavný úkol.



### Bludný magnet (1 tým)

posluchárna J4, pavilon 12 (2. podlaží)  
Chcete vědět jak může magnet zabloudit na bílé pláni a potkat soba? Uvidíte u nás!



### Konstrukce mostu (2 týmy)

posluchárna J1, pavilon 12 (přízemí)  
Šli dva, sob a los, bos přes magnetický most, ten je neunes. Zvládnete to líp?



### Ódinovo laboratorium (3 týmy)

park fakulty, mezi pavilony 7 a 8  
Kdož chceš poznat tajemství devíti světů, budeš potřebovat ovládnout severskou alchymii.



### Sobe, nezlob se, udělej čtverec! (1 tým)

posluchárna M1, pavilon 8 (přízemí)  
Sobi mají dva parohy, čtverce mají čtyři rohy. Umíte-li počítat do čtyř, zahrajte si sobí člobrdo.



### Střelení vírovými prstenci (2 týmy)

posluchárna F2, pavilon 6 (2. podlaží)  
Kroužky z dýmu... Co takhle plachetnici, anebo torpédo?



### Lasergame (1 tým)

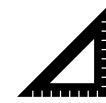
posluchárna F1, pavilon 6 (1. podlaží)  
Přijďte si ulovit soby. Používáme nový převratný způsob lovu pomocí kousku želatiny a laseru.

## Tyršův sad (vchod z ulic Kounicova a Botanická)



### 50 odstínů růžové (2 týmy)

Tyršův sad, kolonáda  
Poznáte různé tělní záhyby nebo požádáte spoluhráče, aby vám ukázal koleno?



### Neměř a řež (2 týmy)

Tyršův sad, jižní část parku  
Plastelína. Taky nějaká voda a tak, ale hlavně plastelína!



### Pohádkové stanoviště (1 tým)

Tyršův sad, blízko vchodu z ulice Botanická  
Brum-brum-brum, íá-íá, hupy-hup, vrrr-mňau!



### Sobí suk (2 týmy)

Tyršův sad, strom uprostřed  
Sobí stádo na útěku, tolik shonu, tolik spěchu. Zažehnej tu pohromu, přivaž soba ke stromu!



### Koloběh vody (1 tým)

Tyršův sad, pískoviště u vchodu z ulice Kounicova  
Nachystejte si ručníky, poteče voda!

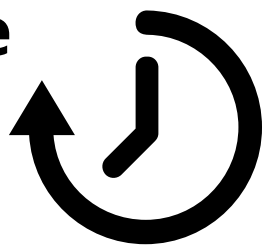


### Kuk (1 tým)

Tyršův sad, východní roh  
Žluté listí a fialové vlny. Let oka mžikem. A duhová sobi. I takový se může jevit svět.



## Harmonogram dne



**09:30 – 10:00**

registrace týmů

**10:00 – 10:15**

zahájení InterSoBa na Fakultě informatiky MU, objasnění pravidel soutěže

**10:15 (10:30) – 15:45**

hlavní část – interdisciplinární úkoly na různých stanovištích v prostorách Fakulty informatiky MU, Přírodovědecké fakulty MU a Tyršova sadu

**16:00**

setkání všech týmů v Sadech Národního odboje, odevzdání řešení úkolů na cestu a karty týmu

**16:05 – 17:00**


Interdisciplinární techtle mechtle (společná mezihra)

**17:10 – 17:40**

vyhodnocení soutěže a vyhlášení vítězů

**V případě potíží...**

Kdybyste se ocitli v potížích, neváhejte oslovit organizátory na nejbližším stanovišti.

 V krizové situaci můžete volat přímo *Karla Kubicka* na telefonním čísle +420 608 930 609.

**Důležitá upozornění**

Abyste byli v zážitku z InterSoBa co nejlepší a nejpříjemnější, prosím dodržujte následující:

- hrajte fair – podváděním kazíte hru nejen sobě, ale i ostatním účastníkům;
- používání externích informací zdrojů je zakázáno;
- mezitýmová spolupráce je povolena pouze při mezihře;
- v rámci týmu se nikdy nerozdělujte, na stanoviště musíte dorazit společně;
- šíte dobrou náladu a hru si užijte! :-)

## Pravidla a bodování



Cílem je získat co nejvíce bodů. Body se dají získat těmito způsoby: na stanovištích, za vyřešené úkoly na cestu a v závěrečné společné hře.

Na každém z 19 stanovišť je možno získat 1 až 10 bodů. Přesnou polohu stanoviště naleznete u popisku. Časová náročnost každého stanoviště je přibližně 15 minut (5 minut na pravidla a dalších 10 na plnění úkolu).



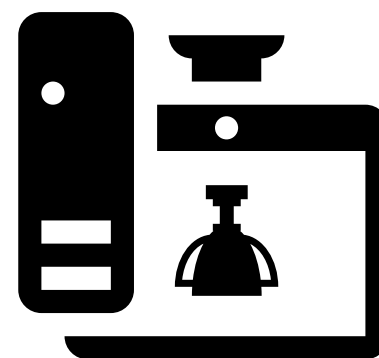
Závěrečná společná hra se odehraje až po uzavření stanovišť – všechny týmy se na ni sejdou v 16:00 v Sadech Národního odboje. Bude to dynamická, strategická, kooperativní hra za kterou bude možné získat až 30 bodů.

**Kartu týmu a vyřešené úkoly na cestu se odevzdávají v 16:00 před začátkem mezihry organizátorům v Sadech Národního odboje.**

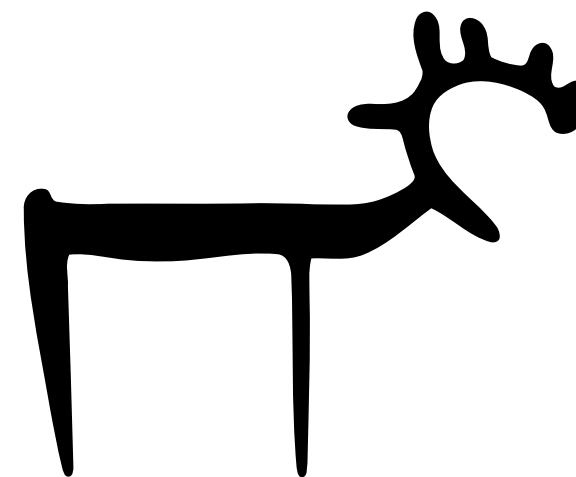


**Tak neváhej a ohodnot nás na EduBázi!**

Libil se ti náš letošní InterSoB? Doporučil bys ho ostatním? vědy. organizátory, dychtive středoškoláky a přírodní a technické olympiád, kurzů a akcí, které mají společně tři věci: zapalene JCM pustilo do práce a vznikla *EduBáze* – databáze soutěží, inspirováni *Československou filmovou databází* ([www.csfd.cz](http://www.csfd.cz)) se přehledno. Akci pro středoškoláky jsou tisíce. Přírodovědných a technických stovky. V JCM (*Uihomoravské centrum pro mezinárodní mobilitu*) si řekl, že by bylo vážně prima udělat v nich *www.edubaze.cz*



**EDUBÁZE**  
přírodovědné a technické  
akce jako pod lupou  
[www.edubaze.cz](http://www.edubaze.cz)



**InterSoB 2015**

mapa stanovišť