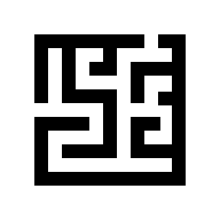
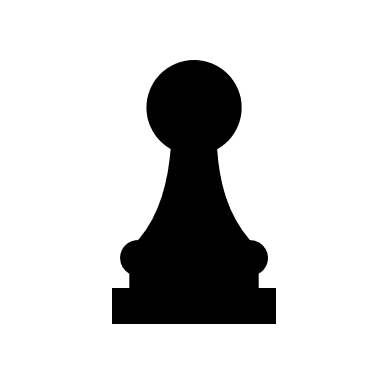
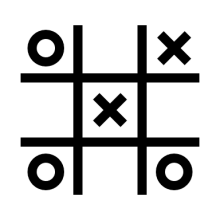
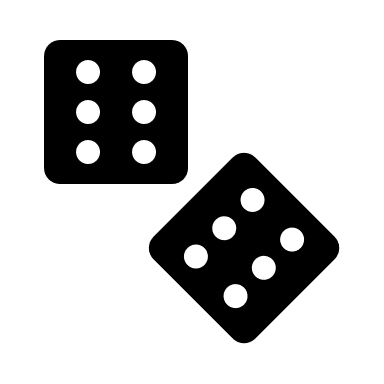
**** 

**KONKURS „Szkolne rozGRYwki”**

1. **POSTANOWIENIA OGÓLNE.**
2. Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 66 i Rada Rodziców przy Szkole Podstawowej nr 66 im. ks. Juliana Chrościckiego w Warszawie, zwani dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs skierowany jest do Uczniów klas 0 – VIII Szkoły Podstawowej nr 66 im. ks. Juliana Chrościckiego w Warszawie.
4. **ZASADY KONKURSU.**
   1. Konkurs przebiega w dwóch kategoriach wiekowych:
   2. klasy 0 – III,
   3. klasy IV – VIII.
   4. **Przedmiotem konkursu jest wykonanie gry planszowej o dowolnej tematyce – ogranicza Cię tylko wyobraźnia.**
   5. Gra planszowa musi być pracą autorską, nie może być wcześniej publikowana i nie może brać udziału w innych konkursach.
   6. **Jeden uczestnik** lub **jeden zespół** (składający się maksymalnie z 3 osób) może zgłosić do konkursu tylko jedną grę planszową. Możesz uczestniczyć, tylko w jednym zespole.
   7. Projekt gry planszowej może być wykonany dowolną techniką i dowolnym formacie.
   8. Do gry planszowej:
5. **musisz** dołączyć instrukcję, jak w nią grać;
6. **możesz** wykonać kostki do gry, pionki, karty – wszystko, co chcesz, bo ogranicza Cię tylko wyobraźnia.
   1. Gra planszowa musi być **opatrzona metryczką zawierającą**: imię i nazwisko autorów, klasę, nazwę gry oraz zalecany przedział wiekowy uczestników gry. Wszyscy Uczestnicy konkursu muszą posiadać zgodę Rodzica na udział w konkursie.
   2. Gry planszowe należy składać do Pedagoga Szkolnego - Pani Elżbiety Bielskiej.
   3. Gry planszowe należy przekazać do dnia 9 **października 2023 r.**
   4. Gry planszowe oceni i wyłoni laureatów Komisja konkursowa powołana przez Organizatora w skład której wejdą przedstawiciele Szkoły oraz Rady Rodziców.
   5. Kryteria oceny:
7. kreatywność w doborze tematu gry planszowej;
8. regrywalność gry planszowej, tj. unikalność i niepowtarzalność każdej kolejnej rozgrywki;
9. przejrzystość zasad i opis oraz wykonanie instrukcji gry planszowej;
10. oryginalność i sposób interpretacji;
11. dobór środków wyrazu artystycznego;
12. walory estetyczne.
    1. Gry planszowe nie podlegają zwrotowi, a wszelkie koszty związane z udziałem w konkursie ponosi Uczestnik.
    2. Uczestnictwo w konkursie i złożenie gry planszowej jest równoznaczne z:
    3. Uczestnik konkursu przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe na nieodpłatne, bezterminowe i nieograniczone co do terytorium wykorzystywanie przez Organizatora gier planszowych zgłoszonych do konkursu na różnych polach eksploatacji, w szczególności: druku w dowolnej liczbie egzemplarzy, zamieszczenia ich w Internecie oraz w innych formach utrwaleń, nadających się do utrwaleń;
    4. wyrażeniem dobrowolnej zgody na opublikowanie swojego imienia i nazwiska oraz pracy na stronie internetowej Organizatora i Szkoły;
    5. akceptacją warunków niniejszego regulaminu.
    6. Wyniku konkursu zostaną ogłoszone w dniu 13 **pździernika 2023 r.**
13. **NAGRODY.**
14. **Komisja konkursowa powołana przez Organizatora nagrodzi autorów najciekawszych gier planszowych dyplomami i nagrodami rzeczowymi.**
15. Decyzje Komisji konkursowej są ostateczne.
16. **POSTANOWIENIA KOŃCOWE.**

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w czasie trwania Konkursu w celu zapewnienia bezpiecznego jego funkcjonowania, zapobiegania nadużyciom, usunięcia niejasności.