

REGULAMIN

II edycji GRY TERENOWEJ DLA DZIECI I MŁODZIEŻY GMINY ŻUKOWO „My sprzątam i ruszamy świat”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. **II edycja Gry Terenowej pt. „My sprzątam i ruszamy świat” przeznaczona jest Szkół Podstawowych z terenu Gminy Żukowo.**
2. Udział w grze bierze reprezentacja uczniów szkoły z klas 4-8 licząca maksymalnie 10 uczestników za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych.
3. Gra odbędzie się w okresie **12-25 PAŹDZIERNIKA 2020r.** bez względu na warunki pogodowe.
4. Gra Terenowa organizowana jest przez Młodzieżową Radę Gminy w Żukowie we współpracy z Fundacją Fantom oraz Gminą Żukowo w ramach zadania współfinansowanego z budżetu Gminy Żukowo w ramach Programu: „Lokalne partnerstwo”.
5. Gra odbędzie się na terenie Gminy Żukowo.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Uczestnicy Gry terenowej zdobywają punkty w kategorii indywidualnej i międzyszkolnej.
W kategorii indywidualnej wygrywa uczestnik, który wykona wszystkie zadania KARTY TRASY GRY TERENOWEJ, prawidłowo rozwiąże hasło i uzyska największą ilość punktów.
W kategorii międzyszkolnej organizator sumuje punkty zdobyte przez wszystkich 10 uczestników drużyny z danej szkoły.
8. Organizatorzy zapewniają nagrody dla zwycięzców.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

1. Celem Gry jest:
 - a) rozwój kompetencji kulturowych, ekologicznych, społecznych, obywatelskich
 - b) rozwijanie wiadomości z zakresu ochrony dóbr kultury i ochrony środowiska,
 - c) zapoznanie z szeregiem zabytków, miejsc kultury i historią własnego regionu zamieszkania,
 - d) kształtowanie nawyków aktywności ruchowej na świeżym powietrzu,
 - e) doskonalenie postawy o szerokim spektrum oddziaływania kulturowego.
 - f) integracja zespołowa, aktywność społeczna i współrywalizacja.
2. Warunki udziału w Grze:
 - a) Szkoła biorąca udział w Grze terenowej wypełnia Formularz zgłoszeniowy Szkoły oraz wyznacza nauczyciela - szkolnego opiekuna Gry terenowej.
 - b) **Do dnia 30 września 2020r.** Szkolny opiekun Gry terenowej wysyła na adres: m.dunajska@zukowo.pl **Formularz zgłoszeniowy Szkoły i Uczniów,** w którym zgłasza maksymalnie 10 uczestników. Formularz zgłoszeniowy Szkoły i Uczniów zawiera: dane identyfikacyjne szkoły, imiona i nazwiska uczestników, rok urodzenia uczestników, dane kontaktowe uczestników, imię i nazwisko opiekuna zespołu uczniów, dane kontaktowe opiekuna, potwierdzenie opiekuna o zebraniu pisemnych zgód od rodziców).

- c) O udziale w Grze terenowej decyduje kolejność zgłoszeń zespołu potwierdzonych zgodą rodzica/opiekuna prawnego dostarczoną do szkolnego opiekuna zespołu.
- d) Uczestników obowiązuje pisemna **ZGODA RODZICA** dostarczona do szkolnego opiekuna zespołu.
- e) Uczestnika obowiązuje także wypełniona przez rodzica/opiekuna prawnego **KARTA ZGŁOSZENIA DZIECKA DO GRY TERENOWEJ** poprzez [Facebooka na stronie Młodzieżowej Rady Gminy – Żukowo](#).
- f) Każdy uczestnik po dokonaniu zgłoszenia przez rodzica otrzyma drogą mailową KARTĘ TRASY GRY TERENOWEJ.
- g) Zakwalifikowanie Uczestników do Gry terenowej zostanie potwierdzone Szkolnemu Opiekunowi oraz Rodzicowi.

3. Zasady Gry:

1. Gra terenowa polega na zaliczeniu przez uczestnika wszystkich zadań opisanych w KARCIE TRASY GRY TERENOWEJ w regulaminowym czasie.
2. Od momentu otrzymania KARTY TRASY GRY TERENOWEJ uczestnik ma 7 dni na wykonanie zadań i odesłanie karty trasy drogą elektroniczną do Młodzieżowej Rady Gminy Żukowo na adres mailowy: mrg_w_zukowie@wp.pl
3. Karty trasy odesłane po upływie 7 dni nie będą uwzględnione, karta otrzymuje zero punktów a uczestnik zostaje zdyskwalifikowany.
4. KARTA TRASY GRY TERENOWEJ zawiera zadania: teoretyczne, techniczne, terenowe i sprawnościowe, za które przydzielana jest punktacja od 0 do 3.
5. Zadania teoretyczne dotyczą zdobywania i utrwalania wiedzy. Uczestnik odpowiada na pytania zamknięte, w których możliwe jest udzielenie kilku prawidłowych odpowiedzi. Zadania techniczne dotyczą rozwijania kreatywności, pomysłowości i twórczego myślenia. Uczestnik wykonuje praktyczne zadanie z wykorzystaniem surowców wtórnych. Efekt pracy rejestruje na zdjęciu lub krótkim filmiku, który odsyła na karcie trasy gry terenowej.
Zadania terenowe i sprawnościowe oparte są na poznawaniu najbliższej okolicy, jej zabytków, miejsc pamięci, kultury czy instytucji.
Zadania sprawnościowe dotyczą rekreacyjnej aktywności ruchowej, dbałości o zdrowie i poznawaniu terenów rekreacyjno – sportowych.
Powyższe zadania wymagają poruszania się po terenie gminy Żukowo, dotarcia do miejsc kultury, zabytków, parków, czy terenów rekreacyjnych, w związku z czym wskazana jest **pomoc lub obecność rodzica/opiekuna prawnego**, odpowiedzialnego za przemieszczanie dziecka w terenie.
6. Podczas wykonania zadań karty trasy, uczestnik przestrzega zasady samodzielności i poufności. Nie wolno rozpowszechniać zadań i kontaktować się z innymi uczestnikami gry.
7. Uczestnik zobowiązany jest rozwiązywać wszystkie zadania samodzielnie, bez udziału innych osób.

III.PRZEBIEG GRY.

1. Uczestnik startuje w Grze zgodnie z wytycznymi przekazanymi w KARCIE TRASY GRY TERENOWEJ.
2. START w grze następuje w momencie wysłania na adres mailowy uczestnika KARTY TRASY GRY TERENOWEJ z zawartą treścią zadań i hasłem do rozwiązania.

3. Uczestnik rozwiązuje zadania indywidualnie - w dowolny sposób, w czasie 7 dni.
W zadaniach związanych z przemieszczaniem się w terenie, uczestnikowi może pomagać rodzic/prawny opiekun, który dba o bezpieczeństwo dziecka.
4. KONIEC CZASU GRY organizator określa licząc 7 dni od następnego dnia po dniu wysłania KARTY TRASY GRY TERENOWEJ.
5. Niedopuszczalne jest pokonywanie trasy z innymi uczestnikami gry terenowej.
6. Uczestnik zobowiązany jest do bieżącej obserwacji funpage na Facebooku MŁODZIEŻOWEJ RADY GMINY – ŻUKOWO.
7. Po weryfikacji kart trasy i zliczeniu punktów ogłaszane są wyniki.
8. O klasyfikacji końcowej decyduje ilość zdobytych punktów przez uczestnika.
9. W razie zdobycia jednakowej ilości punktów przez dwóch lub więcej uczestników gry terenowej o kolejności miejsc decyduje dogrywka - dodatkowe zadanie.

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w Regulaminie do czasu startu gry terenowej.
2. Uczestnicy Gry terenowej biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
3. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyny.
4. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
5. Szkolny opiekun zespołu nie bierze bezpośredniego udziału w grze.
6. Szkolny opiekun odpowiada za:
 - A. dokumentację zgłoszenia szkoły i uczestników do Gry terenowej,
 - B. omówienie Regulaminu Gry terenowej z uczestnikami,
 - C. poinformowanie rodziców o Regulaminie Gry terenowej
 - D. pozyskanie pisemnych Zgód Rodziców (załącznik),
 - E. monitoruje realizację gry przez uczestników swojego zespołu
7. Uczestnikom nie wolno ujawniać treści zadań zawartych w kartach trasy gry terenowej.
8. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie swojego wizerunku, imienia i nazwiska na stronach internetowych, publikacjach, informacjach medialnych i społecznościowych na potrzeby realizacji i promocji Gry terenowej.
9. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone organizatorowi – MRGŻ lub Fundacji Fantom w czasie 2 dni od ogłoszenia wyników.
10. Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych uczestnik i rodzic/prawny opiekun wyraża zgodę na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych podanych w zgłoszeniu i formularzu w celu realizacji Projektu Gry terenowej „My sprzątamy i ruszamy świat”. Odbywa się on w zakresie i zgodnie z zasadami określonymi w opisie obowiązkowej klauzuli informacyjnej.
11. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie przez Organizatora na ramach stron internetowych i w informacjach medialnych wizerunku, imienia i nazwiska uczestnika.

12. Potwierdzenie zapoznania się z niniejszym Regulaminem uczestnik i Rodzic potwierdza pisemnie na Zgodzie Rodzica oraz poprzez wypełnienie formularza Karty zgłoszenia dziecka do Gry terenowej.
13. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry terenowej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu głos rozstrzygający należy do Organizatora.