



REGULAMIN MIĘDZYSZKOLNEGO KONKURSU NA GRĘ EDUKACYJNĄ „Stwórz grę o historii Pruszkowa!”

§1. Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu (dalej zwanego: „Konkursem”) jest Szkoła Podstawowa nr 5 im. Ignacego Jana Paderewskiego w Pruszkowie ul. J. Długosza 53 (dalej zwanej „Organizatorem”).
2. Konkurs realizowany jest w ramach projektu
„Tworzymy razem historię – 110-lecie Pruszkowa”.
3. Konkurs stanowi element obchodów 110-lecia nadania Pruszkowowi praw miejskich.

§2. Cele konkursu

Celem konkursu jest:

- popularyzowanie wiedzy o historii i tożsamości lokalnej Pruszkowa,
- upowszechnianie wiedzy o dziedzictwie kulturowym miasta,
- przybliżenie ważnych wydarzeń oraz postaci związanych z Pruszkowem,
- rozwijanie kreatywności i umiejętności projektowych uczniów,
- promowanie nowoczesnych form edukacji poprzez tworzenie gier,
- wzmacnianie lokalnej tożsamości oraz integracja pruszkowskich placówek oświatowych.

§3. Uczestnicy konkursu

1. Konkurs skierowany jest do uczniów klas 4-8 szkół podstawowych z terenu miasta Pruszkowa.
2. Prace mogą być wykonywane: indywidualnie lub zespołowo (maksymalnie 5 osób).
3. Każdy uczestnik lub zespół może zgłosić jedną pracę konkursową.
4. Szkoła może zgłosić dowolną liczbę prac.

§4. Przedmiot konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest opracowanie gry planszowej, karcianej dotyczącej historii i tożsamości lokalnej Pruszkowa.
2. Pod pojęciem „Gry” należy rozumieć opracowanie koncepcji oraz przygotowanie fizycznego prototypu gry planszowej lub karcianej.
3. Tematyka gry powinna odnosić się m.in. do:
 - historii miasta,
 - ważnych wydarzeń,
 - miejsc,
 - postaci historycznych,
 - tradycji i kultury Pruszkowa.
4. Gra powinna zawierać:
 - tytuł,
 - planszę (w przypadku gry planszowej)
 - zasady gry-instrukcję gry w języku polskim,
 - komplet elementów niezbędnych do rozgrywki (np. karty, kostki, pionki, żetony),
 - opakowanie,
 - krótkie uzasadnienie projektu, opisujące: temat gry, inspirację historyczną, walory gry.

§5. Wymagania techniczne

1. Gra (prototyp) musi być wykonana samodzielnie przez uczestników.
2. Gra (prototyp) może być wykonana dowolną techniką 2D (płaską) w formacie nie większym niż 40 x 40 cm. Możliwa do wykorzystania kostka: K6, maksymalnie 6 sztuk. Maksymalna ilość użytych w grze kart o wymiarach maksymalnych 6 cm x 9 cm to 110 sztuk. Maksymalna ilość żetonów o wymiarach maksymalnych 3 cm to 40 sztuk. Zaplanowana liczba graczy nie powinna być większa niż 6. Maksymalny czas gry to 40 min.
3. Praca powinna być trwała i bezpieczna w użytkowaniu.
4. Elementy gry powinny umożliwiać jej prezentację oraz ekspozycję.
5. Do pracy należy dołączyć metryczkę zawierającą:
 - imię i nazwisko autora/autorów,
 - nazwę szkoły,
 - klasę,
 - imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna.
6. Każdy z prototypów gry powinien zostać dodatkowo oznaczony od spodu pracy trwale dołączoną metryczką skrótową zawierającą: imię i nazwisko autora pracy, ew. nazwę placówki i numer klasy/grupy, którą reprezentuje.
7. Do zgłoszenia należy dołączyć podpisane zgody i oświadczenia (załączniki organizatora).
8. Uczestnicy otrzymują bezpłatny dostęp do materiałów prasowych związanych z miastem Pruszków, które mogą zostać wykorzystane w stworzeniu gry. W przypadku wykorzystania zdjęć, istnieje konieczność podania opisu źródła zdjęć: Biuro Komunikacji i Promocji Urzędu Miasta Pruszkowa.
<https://photos.app.goo.gl/tJeLVgxqoTBz9eTN8>
<https://photos.app.goo.gl/zPRHbwsCpZGLSivNA>
<https://photos.app.goo.gl/Gsuk5EDCwnQVerrp9>
<https://photos.app.goo.gl/8EX7JP5atCJx8mdw9>

§6. Harmonogram konkursu

1. Ogłoszenie konkursu: **6 marca 2026 r.**
2. Termin składania prac: **do 30 kwietnia 2026 r.**
3. Ocena prac konkursowych: **maj 2026 r.**
4. Ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród: **czerwiec 2026 r.**

§7. Sposób dostarczania prac

1. Prace konkursowe należy dostarczyć osobiście do sekretariatu Organizatora lub przesłać pocztą na adres:
Sekretariat Szkoły Podstawowej nr 5 im. Ignacego Jana Paderewskiego ul. J. Długosza 53, 05-800 Pruszków z dopiskiem: **Konkurs: „Stwórz grę o historii Pruszkowa!”**
2. W przypadku wysyłki pocztowej decyduje data dostarczenia pracy do Organizatora.
3. Koszt dostarczenia pracy ponosi uczestnik lub placówka zgłaszająca.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zagubione, niekompletne, uszkodzone lub nieterminowe zgłoszenia Prac Konkursowych do Konkursu.
5. Istnieje możliwość wyznaczenia szkolnego koordynatora konkursu, który będzie odpowiedzialny za zebranie i dostarczenie prac uczestników konkursu z danej placówki do siedziby Organizatora.

§8. Ocena prac konkursowych

1. Prace oceniać będzie Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
2. Prace nadesłane na konkurs muszą być pracami własnymi, niepublikowanymi wcześniej oraz nieprzedstawianymi na innych konkursach.
3. Ocenie podlegać będą:
 - zgodność z tematyką konkursu,
 - wartość edukacyjna gry,
 - pomysłowość i oryginalność,
 - estetyka wykonania,
 - funkcjonalność i grywalność,
 - samodzielność wykonania,
 - poprawność i przejrzystość instrukcji.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia prac wykonanych niezgodnie z tematyką konkursu.
5. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne.

§9. Nagrody

1. W konkursie przewidziane są nagrody za: I miejsce, II miejsce, III miejsce.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość przyznania wyróżnień.
3. Wybrane gry – w szczególności prace zwycięskie i wyróżnione – zostaną wyeksponowane w przestrzeni Szkoły Podstawowej nr 5 im. Ignacego Jana Paderewskiego w Pruszkowie.
4. Nagrody ustali Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora Konkursu.

§10. Prawa autorskie

1. Udział w konkursie oznacza zgodę na nieodpłatne wykorzystanie pracy przez Organizatora w celach promocyjnych i edukacyjnych.
2. Prace konkursowe przechodzą na własność Organizatora i nie podlegają zwrotowi.

§11. Postanowienia końcowe

1. Udział w konkursie jest bezpłatny.
2. Dostarczenie pracy jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia prac wynikłe z niewłaściwego zabezpieczenia podczas transportu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian organizacyjnych wynikających z przyczyn niezależnych.

OŚWIADCZENIA

1. Oświadczam, że jestem autorem pracy nadesłanej na konkurs plastyczno-historyczny „**Stwórz grę o historii Pruszkowa!**” i że nie narusza ona jakichkolwiek praw osób trzecich, ani obowiązujących przepisów prawa oraz że ponoszę pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku stwierdzenia takich naruszeń. Oświadczam również, że zgłoszona praca nie brała udziału w żadnym innym konkursie.

2. Oświadczam, że znam i akceptuję postanowienia Regulaminu ww. konkursu plastyczno-historycznego.

3. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora konkursu moich danych osobowych zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE, dla celów związanych z przeprowadzeniem i rozstrzygnięciem konkursu zgodnie z Regulaminem, o którym mowa powyżej, w tym na rozpowszechnianie imienia i nazwiska na stronie internetowej, mediach społecznościowych Organizatora.

Wszystkie moje wątpliwości zostały mi wyjaśnione. Oświadczam, że przekazuję dane osobowe świadomie i dobrowolnie.

.....
(data i podpis autora pracy)

.....
(data i podpis rodzica/opiekuna prawnego)

.....
(data i podpis szkolnego koordynatora konkursu)

Załącznik nr 1

do Regulaminu Konkursu plastyczno-historycznego „**Stwórz grę o historii Pruszkowa!**”
organizowanego przez Szkołę Podstawową nr 5 im. Ignacego Jana Paderewskiego w Pruszkowie

METRYCZKA

1. IMIĘ I NAZWISKO UCZNIĄ/UCZNIÓW:

.....

.....

.....

.....

2. NAZWA SZKOŁY:

3. KLASA:.....

4. IMIĘ I NAZWISKO NAUCZYCIELA zgłaszającego pracę

.....

5. E-MAIL do nauczyciela:.....

Załącznik nr 2

do Regulaminu Konkursu plastyczno-historycznego „**Stwórz grę o historii Pruszkowa!**”

Krótkie uzasadnienie projektu, opisujące: temat gry, inspirację historyczną, walory gry.

[illegible]