REGULAMIN

GRY TERENOWEJ „ ZAGINIONY SKARB” DLA DZIECI I MŁODZIEŻY ZESPOŁU OŚWIATOWEGO W KRZEŚLINIE

1. PRZEPISY OGÓLNE
2. **I edycja Gry Terenowej** przeznaczona jest dla dzieci i młodzieży, oraz grona pedagogicznego z Zespołu Oświatowego w Krześlinie, jak również pracowników Urzędu Gminy w Suchożebrach, rodziców i chętnej społeczności lokalnej.
3. Udział w grze bierze reprezentacja uczniów szkoły z klas III- VIII licząca maksymalnie 15 uczestników w drużynie, za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych, jeden przedstawiciel grona pedagogicznego w drużynie i jeden przedstawiciel Urzędu Gminy w drużynie.
4. Gra odbędzie się **14 kwietnia 2023r.** bez względu na warunki pogodowe.
5. Gra Terenowa organizowana jest przez Zespół Oświatowy w Krześlinie oraz 67 Wielopoziomową Podlaską Drużynę Harcerską „Ogniki”.
6. Gra odbędzie się na terenie Gminy Suchożebry.
7. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Uczestnicy Gry terenowej zdobywają punkty w kategorii grupowej. **W kategorii grupowej** wygrywają uczestnicy, którzy wykonają wszystkie zadania GRY TERENOWEJ i uzyskają największą ilość punktów.

1. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE
   1. Celem Gry jest:
2. rozwój kompetencji kulturowych, społecznych, obywatelskich,
3. rozwijanie wiadomości z zakresu ochrony dóbr kultury,
4. zapoznanie z szeregiem zabytków, miejsc kultury i historią własnego regionu zamieszkania,
5. kształtowanie nawyków aktywności ruchowej na świeżym powietrzu,
6. doskonalenie postawy o szerokim spektrum oddziaływania kulturowego,
7. integracja zespołowa, aktywność społeczna i współrywalizacja.
   1. Warunki udziału w Grze:
      1. Uczestnicy biorąca udział w Grze terenowej wypełnia Formularz zgłoszeniowy.

**Do dnia 03 kwietnia 2023r.** należy dostarczyć **Karty zgłoszeniowe uczestnika**, do szkolnych opiekunów Gry Terenowej tj. p.Marta Musiatowicz, p. Hanna Protasiuk.

Karta zgłoszeniowa uczestnika zawiera: imię i nazwisko uczestnika, rok urodzenia uczestnika, dane kontaktowe uczestnika, adres zamieszkania uczestnika

* + 1. O udziale w Grze Terenowej decyduje kolejność składania formularzy zgłoszeniowych potwierdzonych zgodą rodzica/opiekuna prawnego dostarczoną do szkolnych opiekunów Gry Terenowej.
    2. Uczestników obowiązuje pisemna **ZGODA RODZICA** dostarczona do szkolnych opiekunów Gry Terenowej.
    3. Uczestnika obowiązuje także wypełniona przez rodzica/opiekuna prawnego **KARTA ZGŁOSZENIA DZIECKA DO GRY TERENOWEJ.**
    4. Zakwalifikowanie Uczestników do Gry terenowej zostanie potwierdzone Rodzicowi.
    5. Odpowiedni strój dobrany do warunków pogodowych (strój sportowy, buty sportowe, kalosze, nakrycie głowy, strój na przebranie się).
  1. Zasady Gry:

1. Gra terenowa polega na zaliczeniu przez uczestnika wszystkich zadań w GRZE TERENOWEJ.
2. Od momentu otrzymania MATERIAŁÓW POTRZEBNYCH DO GRY TERENOWEJ uczestnicy mają 3 godziny na wykonanie zadań i przebycie trasy.
3. GRA TERENOWA zawiera zadania: teoretyczne, techniczne, terenowe i sprawnościowe, za które przydzielana jest punktacja od 0 do 3.
4. 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 .

Efekt pracy rejestruje na zdjęciu lub krótkim filmiku.

Zadania terenowe 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 Suchożebry, dotarcia do miejsc kultury, zabytków, parków, czy terenów rekreacyjnych,

Podczas wykonania zadań uczestnik przestrzega zasady samodzielności i poufności. Nie wolno rozpowszechniać zadań i kontaktować się z innymi uczestnikami gry.

1. Uczestnicy zobowiązani są do rozwiązania wszystkich zadań zespołowo, bez udziału innych osób.
2. PRZEBIEG GRY.
3. Uczestnik startuje w Grze zgodnie z wytycznymi przekazanymi przez szkolnego opiekuna.
4. START w grze następuje w momencie zapisania godziny wymarszu z Zespołu Oświatowego w Krześlinie.
5. Uczestnicy rozwiązują zadania grupowo - w dowolny sposób.
6. KONIEC CZASU GRY powrót do Zespołu Oświatowego w Krześlinie, zameldowanie się u szkolnego opiekuna Gry terenowej, zapisanie godziny ukończenia gry.
7. Niedopuszczalne jest pokonywanie trasy z innymi drużynami gry terenowej, oddalenie się od drużyny.
8. Po weryfikacji wykonanych zadań i zliczeniu punktów ogłaszane są wyniki.
9. O klasyfikacji końcowej decyduje ilość zdobytych punktów przez uczestników.
10. W razie zdobycia jednakowej ilości punktów przez dwie lub więcej drużyn gry terenowej o kolejności miejsc decyduje dogrywka - dodatkowe zadanie.
11. PRZEPISY KOŃCOWE
    1. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w Regulaminie do czasu startu gry terenowej.
    2. Pełnoletni 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. Szkolni opiekunowie nie biorą bezpośredniego udziału w grze.
    6. Szkolni opiekunowie odpowiadają za:
12. omówienie Regulaminu Gry terenowej z uczestnikami,
13. poinformowanie rodziców o Regulaminie Gry terenowej
14. pozyskanie pisemnych Zgód Rodziców (załącznik),
    1. Uczestnikom nie wolno ujawniać treści zadań gry terenowej.
    2. 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.
    3. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone organizatorowi –na 2 dni przed rozpoczęciem Gry Terenowej.
    4. 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**.** Odbywa się on w zakresie i zgodnie z zasadami określonymi w opisie obowiązkowej klauzuli informacyjnej.
    5. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie przez Organizatora na ramach stron internetowych i w informacjach medialnych wizerunku, imienia i nazwiska uczestnika.

**KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU W GRZE TERENOWEJ**

**„Zaginiony skarb”**

NAZWISKO I IMIĘ UCZESTNIKA:……………………………………………………………………………………………………….

ROK URODZENIA UCZESTNIKA:………………………………………………………………………………………………………….

KOD POCZTOWY ........-...........

MIEJSCOWOŚĆ.......................................................................................................................................

ULICA ......................................................................................................................................................

NR DOMU ..................

NR TELEFONU KONTAKTOWEGO…………………………………………………………………………………………

1. Oświadczam, iż zapoznałem/am się z Regulaminem Gry i akceptuję jego postanowienia.

1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie Ustawa z dnia 21 lutego 2019 r. o zmianie niektórych ustaw w związku z zapewnieniem stosowania rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
2. Wyrażam zgodę na opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku imienia i nazwiska uczestnika.

…...............................................................

miejscowość, data

(podpis rodzica/prawnego opiekuna)

Regulamin Gry Terenowej zamieszczony został na stronie internetowej szkoły.