**Regulamin konkursu** 

 **na własnoręcznie wykonaną grę planszową**.

1. Organizatorem konkursu jest klasa VIIB.
2. Koordynatorami konkursu są: Kacper Gut , Grzegorz Łukaszewski , Filip Witkowski.
3. Konkurs jest otwarty dla wszystkich uczniów klas I-III i IV-VIII .
4. Celem konkursu jest:
* rozwijanie kreatywności uczniów;
* rozwijanie aktywnych form wypoczynku jako forma spędzania wolnego czasu, a także popularyzowanie ciekawego sposobu na dobrą zabawę;
* promowanie gier planszowych i towarzyskich jako alternatywy dla gier komputerowych;
* wspomaganie wszechstronnego rozwoju ucznia poprzez doskonalenie umiejętności językowych, matematycznych i zręcznościowych.

**W konkursie należy stworzyć grę planszową z wykorzystaniem surowców wtórnych. Tematyka gry jest dowolna.**

Grę (podpisaną na odwrocie imieniem, nazwiskiem oraz klasą) należy dostarczać do 10 kwietnia 2025 r. do wychowawcy lub nauczycieli koordynujących (Barbary Karbowskiej lub Anety Borowskiej)

1. Gra powinna być przyniesiona w pudełku razem ze wszystkimi potrzebnymi elementami (tytuł, instrukcja, plansza, pionki do gry lub inne elementy).
2. Technika wykonywania gry jest dowolna, format - dowolny. Należy wykonać ją, przynajmniej w części, z użyciem surowców wtórnych np. tektury, nakrętek, kapsli, guzików itp.
3. Każda gra zgłoszona w konkursie musi być pracą wykonaną własnoręcznie.
4. Uczestnicy mogą wykonać i zgłosić do konkursu tylko jedną grę planszową.
5. Ocenie podlegać będą: pomysłowość, staranność wykonania oraz estetyka pracy. Wytwory po zakończeniu konkursu będzie można przekazać na własność świetlicy lub biblioteki szkolnej.
6. Wzięcie udziału w konkursie (dostarczenie gry planszowej) jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystanie danych osobowych uczestnika
7. Dostarczenie gry oznacza akceptację warunków konkursu i regulaminu, którego ostateczna interpretacja należy do koordynatorów konkursu.

