

Projekt współfinansowany przez Fundację mBank

„WYPRAWA NA MATMA PARBAT”- matematyczna gra miejska

REGULAMIN GRY

1. Organizatorem gry jest Stowarzyszenie Oświatowe „Rodzice – Dzieciom”.
2. Gra miejska odbędzie się 1 grudnia 2016r. w Rybniku, zbiórka o godz. 8.30, start o godz. 9.00.
3. Miejsce startowe – Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna im. Konstantego Prusa w Rybniku, przy ul. J. Szafranka 7,
Meta – Społeczna Szkoła Podstawowa im. J. Kukuczki w Rybniku, przy ul. Św. Józefa 30.
4. Celem gry jest:
 - opanowanie i praktyczne zastosowanie przez uczestników umiejętności matematycznych objętych podstawą programową szkoły podstawowej,
 - pokazanie matematyki w innej perspektywie, uświadomienie uczestnikom, że matematyka jest wszechobecna w naszym życiu i otoczeniu, że dzięki niej myślimy logicznie, zauważamy prawidłowości, potrafimy analizować sytuacje i planować strategie działań,
 - uświadomienie, że matematyka uczy nas pokonywania trudności i problemów,
 - pokazanie, że odkrywanie matematyki może być przygodą.
5. Uczestnikami gry są 3 – osobowe drużyny złożone z jednego ucznia klasy 4, jednego ucznia klasy 5 i jednego ucznia klasy 6 szkoły podstawowej wraz z nauczycielem – opiekunem z danej placówki. Dana szkoła może zgłosić tylko jedną drużynę.
6. Zadaniem uczestników gry jest:

w I etapie – październik/listopad 2016r. – rozwiązanie w domu przy wsparciu rodziców zadań ze zbioru pt. „Przygotowanie do wyprawy na Matma Parbat” – poziom zadań będzie dostosowany odpowiednio do klasy 4, 5 i 6,

w II etapie – 1 grudnia 2016r. - poruszanie się pomiędzy 14 punktami kontrolnymi wg mapy otrzymanej na starcie oraz wykonywanie w tych punktach określonych zadań (w każdym punkcie jedno zadanie). Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać od 0 do 5 punktów; w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania, w sumie maksymalnie można zdobyć 70 punktów. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy otrzymują 0 punktów.

7. W dniu gry 1 grudnia 2016r. każda drużyna oddaje w punkcie startowym swoje poprawnie rozwiązane 3 zbiory zadań przygotowawczych. Jest to warunek konieczny do udziału w grze i otrzymania pakietu startowego, w skład którego wejdzie mapa i materiały niezbędne dla uczestnika wyprawy. Pierwszej weryfikacji poprawności rozwiązania zbiorów dokonuje nauczyciel opiekun, który potwierdza to własnoręcznym podpisem w odpowiednim miejscu, na 2 stronie zbioru. Drugiej weryfikacji dokonuje jury w dniu gry.
8. Trasę gry uczestnicy pokonują pieszo pod opieką swojego nauczyciela, który nie może udzielać żadnych wskazówek ani służyć pomocą w kwestii rozwiązywania zadań. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów czy innych pojazdów.
9. Gra miejska toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Uczestników obowiązują zasady ruchu drogowego.
10. W trakcie gry członkowie poszczególnych drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych punktach zadaniowych. W razie niezgodności drużyna

będzie mogła przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w punkcie zadaniowym.

11. Udział w grze jest bezpłatny.
12. Wyniki gry zostaną ogłoszone 1 grudnia 2016r. po jej zakończeniu około godziny 13.00. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim punkcie zadaniowym oznaczonym jako „Meta”.
13. Zwycięzcy zostaną wyłonieni przez jury konkursu po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując 14 zadań w poszczególnych punktach zadaniowych. Zwycięzcą zostanie drużyna, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
14. Od decyzji jury nie ma odwołania. Jest ona ostateczna.
15. Wszystkie informacje dotyczące organizacji i przebiegu gry oraz formularz zgłoszeniowy umieszczone są na stronie internetowej www.ssp.rybnik.pl w zakładce „O nas” – projekty oraz na facebooku: Wyprawa na Matma Parbat.
16. Zgłoszenia do gry odbywają się za pomocą formularza zgłoszeniowego, który należy przesłać faksem na numer tel./faks: (032) 4223303, do dnia 20 października 2016 r. Po tym terminie każda z drużyn za pośrednictwem swojej szkoły otrzyma zbiory zadań, które należy rozwiązać w domu do dnia 31 listopada 2016r. i wziąć ze sobą na grę 1 grudnia.
17. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego organizator poinformuje każdą z drużyn o tym, czy została ona zakwalifikowana do wzięcia udziału w grze.
18. Poprzez zgłoszenie i udział w grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. Dz. U. z 2014 r. poz. 1182 z późn. zm.).
 - opublikowanie przez organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
19. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatora.
21. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.