

## **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ**

### **Cele:**

- zachęcenie uczniów do zdobywania i pogłębiania wiedzy na temat życia i nauczania Jana Pawła II,
- rozwijanie wyobraźni oraz twórczych umiejętności młodzieży,
- promowanie cywilizacji życia,
- integracja uczniów wokół wartości głoszonych przez Jana Pawła II.

### **Uczestnicy:**

- konkurs adresowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych województwa lubelskiego.

### **Zgłoszenia uczestników:**

- do 20 października 2023 roku do godz. 18.00

### **Termin gry miejskiej:**

- 25 października 2023 roku. Start pierwszej grupy o godz. 9.00 z Zamku Lubelskiego.

### **Trasa gry:**

- Zamek Lubelski – Brama Grodzka – Klasztor oo. Dominikanów – Katedra Lubelska – Ratusz Miejski – Klasztor Sióstr Urszulanek UR – Biblioteka Uniwersytecka KUL – Dom Fundacji Jana Pawła II – Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II.

### **Rozstrzygnięcie gry miejskiej:**

- rozstrzygnięcie nastąpi bezpośrednio po zakończeniu gry,
- nagrody otrzymają 3 drużyny, które zdobędą najwyższą liczbę punktów,
- w razie niemożliwości wyłonienia 3 zwycięskich drużyn z powodu uzyskania przez większą liczbę grup tej samej ilości punktów, komisja konkursowa gry wyłania zwycięzców przez ocenę odpowiedzi na dodatkowe pytania komisji,
- lista laureatów dostępna będzie na stronie internetowej gry miejskiej.

### **Nagrody:**

- laureaci trzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe. Wszyscy uczestnicy gry terenowej otrzymają drobne upominki.

### **Zasady uczestnictwa w grze miejskiej:**

- do konkursu przystępują drużyny złożone od 3 do 5 uczniów. W wyjątkowych sytuacjach grupa może być mniejsza,
- drużynie stale towarzyszy nauczyciel/dorosły opiekun z instytucji, z której pochodzi drużyna, jednak nie mogą jej towarzyszyć osoby postronne,
- zgłoszenia do konkursu przyjmowane są w formie mailowej (instytutjp2@kul.pl) na formularzu zgłoszeniowym – załącznik nr 1,
- zgłoszenia grupy dokonuje szkoła/instytucja, z której pochodzi drużyna. Szkoła/instytucja może zgłosić tylko jedną grupę,
- gra terenowa odbędzie się niezależnie od warunków pogodowych,
- wymagany zakres materiału umieszczony będzie na stronie internetowej organizatora (<https://instytut-jp2.pl/kompas-jana-pawla-ii-gra-miejska/>),
- gra zawierać będzie 9 zadań,
- na wykonanie wszystkich zadań drużyna ma nie więcej niż 120 minut (w razie wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności organizator może wydłużyć czas pokonania trasy),
- za jednolity strój lub jednolite oznakowanie wszystkich osób w drużynie można dodatkowo otrzymać 1 punkt,
- grupa powinna mieć nadaną nazwę własną,
- drużyny pokonują trasę według wskazówek, które otrzymają w momencie startu i ewentualnie na kolejnych punktach trasy,
- miejsce i godzina startu poszczególnych drużyn podana będzie 23 października na stronie gry miejskiej,
- w czasie gry zawodnicy nie mogą korzystać z żadnych pomocy dydaktycznych, telefonów komórkowych i smartwatch'y,
- w czasie gry zawodnicy mogą korzystać wyłącznie z wydruków wymaganego zakresu materiału,
- grupa powinna mieć swój długopis,
- sprawy sporne rozstrzyga komisja konkursowa gry miejskiej, jej decyzje są ostateczne.

Dodatkowe informacje można uzyskać dzwoniąc pod numer tel. 81 445 32 17.