

**REGULAMIN DRUGIEJ GRY MIEJSKIEJ
KOMPAS JANA PAWŁA II
„WYMIARY MIŁOŚCI”**

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 12 listopada 2024 roku do godz. 16.00.

Termin gry miejskiej:

- 20 listopada 2024 roku.

Trasa gry:

- Instytut Pamięci Narodowej Oddział w Lublinie – Zamek Lubelski – Brama Grodzka – Klasztor oo. Dominikanów – Katedra Lubelska – Ratusz Miejski – Klasztor Sióstr Urszulanek Unii Rzymskiej – Biblioteka Uniwersytecka KUL – Dom Fundacji Jana Pawła II – Instytut Jana Pawła II KUL.

Rozstrzygnięcie gry miejskiej:

- nastąpi bezpośrednio po zakończeniu gry. 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,
- nauczyciel/dorosły opiekun z instytucji, z której pochodzi drużyna, odpowiada za bezpieczeństwo uczniów,
- gra miejska będzie obsługiwana przez darmową aplikację na smartfony – Action Track,
- drużyna powinna posiadać minimum jeden naładowany smartfon, który wyposażony jest w systemem iOS (w wersji 8.0 lub wyższej) albo Android (w wersji 4.2 lub wyższej); ma uruchomioną funkcję GPS; ma zainstalowaną aplikację Action Track (niebieskie logo, dostępną w Google Play lub AppStore); posiada mobilny dostęp do Internetu oraz włączoną usługę lokalizacji,
- organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek trudności wynikające z nieprawidłowego działania lub uszkodzenia smartfonu,
- zgłoszenia do konkursu przyjmowane są drogą elektroniczną (e-mail: instytutjp2@kul.pl) na formularzu zgłoszeniowym – załącznik nr 1,
- zgłoszenia grupy dokonuje szkoła/instytucja, z której pochodzi drużyna. Szkoła/instytucja może zgłosić dowolną liczbę grup,
- 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 10 zadań,
- na wykonanie wszystkich zadań drużyna ma nie więcej niż 150 minut,
- 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 (pakiet startowy) oraz na kolejnych punktach trasy,
- miejsce i godzina startu poszczególnych drużyn podana będzie 14 listopada na stronie gry miejskiej,
- w czasie gry zawodnicy mogą korzystać wyłącznie z dedykowanej aplikacji na telefon komórkowy – Action Track,
- organizator zaleca posiadanie baterii przenośnej powerbank,
- grupa powinna mieć swój długopis,
- nagrody otrzymają 3 drużyny, które zdobędą najwyższą liczbę punktów.

Dodatkowe informacje można uzyskać, dzwoniąc na nr. tel.: 81 445 32 17 lub 502 56 44 41.