

## **Szkolny konkurs na najciekawszą grę planszową własnego autorstwa**

Celem konkursu jest rozwijanie kreatywności, umiejętności plastycznych i technicznych oraz wzmacnianie współpracy z rówieśnikami i rodzicami.

Gry planszowe nie tylko bawią, ale w jednakowym stopniu rozwijają wyobraźnię oraz uczą przewidywania, podejmowania decyzji i ponoszenia odpowiedzialności, a także rozwijają umiejętności społeczne i interpersonalne.

### **Warunki konkursu:**

1. Konkurs adresowany jest do kreatywnych uczniów, którzy mają pomysł na ciekawą grę planszową o dowolnej tematyce edukacyjnej lub społecznej.
2. Uczestnik konkursu ma za zadanie wymyślenie gry planszowej dla zbliżonej wiekowo grupy rówieśniczej.
3. Gra powinna być wykonana w formie przestrzennej makiety, w taki sposób, aby można było w nią zagrać.
4. Grę należy zatytułować oraz dołączyć instrukcję.
5. Gra powinna być sprawdzona w praktyce podczas zabawy z rodziną i przyjaciółmi.
6. Gra powinna być oryginalna, nigdzie dotychczas nie publikowana, a autorzy posiadać do niej prawa autorskie.
7. O ocenie projektu będzie decydować:
  - nowatorska mechanika (prosimy nie kopiować mechanik/schematów popularnych i dostępnych na rynku gier),
  - pomysłowość i atrakcyjność,
  - walory edukacyjne,
  - czytelność reguł,
  - element zaskoczenia (np. nie wykorzystany nigdzie pomysł lub nowatorskie podejście do tematu).

### **Termin składania prac: 13.03.2020 w sekretariacie szkoły**

Oficjalne ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi w drugiej połowie marca 2020 podczas oficjalnego otwarcia *Siłowni umysłowej*.

### **Uwaga!**

Gry o szczególnych walorach edukacyjnych, które będą mogły być wykorzystane podczas zajęć szkolnych zostaną docenione oceną z przedmiotu (np.: gra dotycząca znajomości lektury, zasad ortografii; gra logiczna, liczbowa; gra podróżnicza, związana ze znajomością mapy; gra obejmująca słownictwo i struktury języka angielskiego itp.).

Serdecznie zapraszamy do udziału w konkursie!