

REGULAMIN KONKURSU PLASTYCZNEGO
Raz Dwa Trzy - Kryjesz Ty!
zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową

ogłoszony w dniu 21 maja 2013 r. na: www.gazetapowiatowa.pl (ze zmianami z dnia 4 czerwca)

I. Organizator, patroni oraz partnerzy konkursu.

Organizator:

„Grey Line” Agencja Reklamowo-Wydawnicza, wydawca „Powiatowa Tygodnik Społeczno-Kulturalny”, zwana dalej „Gazeta Powiatowa”, z siedzibą w Legionowie przy ul. ks. płk Jana Mrugacza 1 C

Patroni:

Prezydent Miasta Legionowo, Starosta Legionowski

Partnerzy:

Stowarzyszenie Gmina Serock Łączy, Stowarzyszenie Aktywni Dla Łąjsk, Uczniowski Klub Sportowy Pogoń Józefów, Miejski Ośrodek Kultury w Legionowie, Decathlon, BISMW – zaopatrzenie szkół i przedszkoli, „Laguna” Rejsy Dla Ciebie, Klinika Mediq

Patron medialny:

www.miastodzieci.pl

II. Cele konkursu.

Propagowanie wśród dzieci zabaw ruchowych oraz rozwijanie kreatywności, uzdolnień plastycznych i wrażliwości artystycznej. Promowanie dzieci uzdolnionych plastycznie poprzez wydanie publikacji zawierającej zwycięskie i wyróżnione prace.

III. Warunki uczestnictwa.

1. Zadaniem uczestnika konkursu jest wykonanie pracy z dziedziny rysunku lub malarstwa, może to być także wyklejanka, kolaż, z wyłączeniem prac przestrzennych. Format pracy A3.
2. Tematem nadesłanych prac powinny być gry lub zabawy wymienione przez organizatora konkursu (opisy dołączone do regulaminu jako załącznik nr 2).
3. Uczestnik może nadesłać tylko jedną pracę. Prace zgłoszone do konkursu muszą być rezultatem indywidualnej pracy dziecka/ucznia.
4. Uczestnikami konkursu mogą być dzieci/uczniowie z przedszkoli i oddziałów przedszkolnych oraz szkół podstawowych, publicznych i niepublicznych, znajdujących się na terenie powiatu legionowskiego.
5. Prace konkursowe wcześniej publikowane lub biorące udział w innych konkursach nie będą analizowane.
6. Warunkiem wzięcia udziału dziecka w konkursie jest wypełnienie karty zgłoszenia (załącznik nr 1 do regulaminu) i dostarczenie jej wraz z pracą plastyczną do dnia 24.06.2013 r. na adres redakcji Gazety Powiatowej (ul. ks. płk Jana Mrugacza 1 C, 05 – 120 Legionowo).
7. Prace należy podpisać na odwrocie, podając: imię i nazwisko dziecka, grupę/klasę, nazwę przedszkola/szkoły, tytuł pracy.
9. Opiekun dziecka zobowiązany jest zapoznać się z niniejszym regulaminem. Przystąpienie do konkursu jest uznane za akceptację przez opiekuna dziecka niniejszego regulaminu.

IV. Harmonogram konkursu.

- 21.05.2013 r. - ogłoszenie regulaminu konkursu na www.gazetapowiatowa.pl oraz przesłanie regulaminów do placówek
- 21.05 - 24.06.2013 r. - dostarczanie prac konkursowych wraz kartami zgłoszeń na adres redakcji Gazety Powiatowej (ul. ks. płk Jana Mrugacza 1 C, 05 – 120 Legionowo)
- 24.06 do 28.06.2013 r. - wybór przez komisję konkursową maksymalnie 100 prac, które zostaną ponumerowane i zaprezentowane na łamach Gazety Powiatowej oraz na www.gazetapowiatowa.pl w celu umożliwienia głosowania SMS-owego
- 2.07 – 02.09.2013 r. - prezentacja wybranych przez komisję prac na łamach Gazety Powiatowej oraz na www.gazetapowiatowa.pl i głosowanie SMS-owe
- 17.09.2013 r. - ogłoszenie wyników głosowania SMS-owego na łamach Gazety powiatowej oraz na

www.gazetapowiatowa.pl

- podsumowanie konkursu oraz wręczenie nagród, połączone z wystawą i wernisażem oraz promocją książeczki finalizującej konkurs, odbędzie się w Ratuszu, w Legionowie, we wrześniu 2013 r. (dokładna data zostanie podana na www.gazetapowiatowa.pl)

V. Publikacja prac.

1. Wszystkie prace złożone w konkursie pozostają własnością organizatora.
2. Wszystkie prace złożone w konkursie mogą być publikowane przez organizatora.
3. Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na bezpłatne wykorzystywanie nadesłanych prac konkursowych w ramach działalności organizatora. W szczególności organizator ma prawo do: publikowania prac w Gazecie Powiatowej oraz na www.gazetapowiatowa.pl, publikowania prac w książkach i innych wydawnictwach (w tym internetowych) wytworzonych w przyszłości przez organizatora.

VI. Nagrody.

1. Kategoria I – dzieci z przedszkoli i oddziałów przedszkolnych:
 - 1 miejsce, 2 miejsce, 3 miejsce oraz trzy wyróżnienia (zestawy do badmintonu, piłki, sprzęt do gier i zabaw)
2. Kategoria II – dzieci ze szkół podstawowych
 - 1 miejsce, 2 miejsce, 3 miejsce oraz trzy wyróżnienia (zestawy do badmintonu, piłki, sprzęt do gier i zabaw)
3. Za aktywny udział w konkursie zostanie nagrodzone jedno przedszkole i jedna szkoła podstawowa (zestawy akcesoriów edukacyjnych). Decyzję o przyznaniu nagrody dla placówki podejmie komisja konkursowa.

VII. Komisja konkursowa.

1. W składzie komisji konkursowej znajdą się przedstawiciele Gazety Powiatowej oraz artysta plastyk.
2. Komisja konkursowa zastrzega sobie prawo do zmiany podziału nagród. Decyzje komisji konkursowej są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

VIII. Głosowanie sms-owe.

1. Prawidłowo oddanym głosem w konkursie jest głos oddany SMS-em w terminie od 2.07 do 02.09.2013 (włącznie; do godz. 24.00). SMS-y dostarczone po upływie ww. terminu nie będą brane pod uwagę. Koszt przesłania jednej wiadomości SMS wynosi 1,23 zł z VAT. Wiadomość SMS może być wysłana wyłącznie z telefonu komórkowego przez osobę dorosłą. Wiadomości SMS wysłane za pomocą komputera nie biorą udziału w Plebiscycie. Jedna osoba może przesłać dowolną liczbę SMS-ów. Głosy są przyjmowane i rejestrowane przez automatyczny system zgłoszeń, który określa czas odbioru Wiadomości SMS, mierzony według zegara Gazety Powiatowej.
2. Wysłanie SMS-a jest jednoznaczne ze złożeniem oświadczenia o zapoznaniu się z regulaminem i z wyrażeniem zgody na udział w konkursie na zasadach w nim określonych.

IX. Postanowienia końcowe.

1. W konkursie nie mogą zostać nagrodzone dzieci pracowników i współpracowników organizatora, którym powierzono określone prace w związku z przeprowadzeniem konkursu.
2. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez opiekunów uczestników konkursu jest organizator konkursu.
3. Opiekun uczestnika konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez organizatora, w celu realizacji obowiązków wynikających z przeprowadzenia konkursu. Opiekun uczestnika może w każdej chwili uzyskać dostęp do danych osobowych dziecka i żądać ich poprawienia, zmiany lub usunięcia.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów konkursu w każdym czasie, bez podania przyczyny.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
6. Wszelkie sprawy nie uwzględnione w regulaminie rozstrzyga organizator.

Załącznik nr 1 do regulaminu konkursu plastycznego
„Raz Dwa Trzy – Kryjesz TY! Zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową”

**KARTA ZGŁOSZENIA
DO KONKURSU PLASTYCZNEGO
Raz Dwa Trzy- Kryjesz Ty!
Zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową**

Imię i nazwisko autora:

Grupa/klasa,wiek dziecka :

Miejscowość, w której mieszka dziecko:

Dane teleadresowe szkoły/ przedszkola:

.....

Telefon szkoły:..... E-mail szkoły:

Imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna:

Tytuł pracy:

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych.

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w konkursie plastycznym „Raz Dwa Trzy-Kryjesz Ty! Zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową” oraz na publikację, prezentowanie i eksponowanie pracy dziecka na wystawach, stronie internetowej organizatora konkursu i innych mediach oraz na przetwarzanie danych osobowych zawartych w karcie zgłoszenia w ramach promocji konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997r. O ochronie danych osobowych (Dz. U. Z 2002r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm) i ustawą z dnia 4 lutego 1994r. O prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.).

Miejscowość i data:

Podpis rodzica lub opiekuna prawnego:

.....

.....

Załącznik nr 2 do regulaminu konkursu plastycznego
„Raz Dwa Trzy – Kryjesz TY! Zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową”

**OPISY ZABAW I GIER
DO KONKURSU PLASTYCZNEGO
Raz Dwa Trzy- Kryjesz Ty!
Zabawy bez komputera z Gazetą Powiatową**

Praca plastyczna złożona na konkurs powinna nawiązywać do jednej z gier lub zabaw
przedstawionych poniżej.

1. Ciuciubabka

Dzieci ustawiają się w kręgu trzymając się za ręce, w środku ustawiamy jedno z dzieci z zawiązanymi oczyma. Na dany sygnał koło posuwa się na przemian w lewo lub prawo w rytm śpiewanej przez dzieci piosenki:

*Stara, ślepa ciuciubabka po omacku chodzi,
Szuka pocziwego dziecka, co ją oswobodzi, (bis)
Ciuciubabko, chodź tu bliżej, bardzo cię prosimy,
Dotknij kogoś, zgadnij kto tu, a wnet cię puścimy*

Gdy padną ostatnie słowa piosenki, koło się zatrzymuje a Ciuciubabka podchodzi do jednego z uczestników, dotyka go i oczywiście musi zgadnąć jak ma na imię. Jeśli zgadnie, Ciuciubabką zostaje rozpoznane dziecko i zabawa zaczyna się od nowa.

2. Ase madąse

„Ase, madąse flore o ma de o ma de o ma deo, deo, riki-tiki, deo, deo, riki-tiki, one, two, three”.

Zasady tej zabawy są dosyć proste, należy utworzyć wielkie koło i położyć swoją lewą dłoń na wierzchu dłoni sąsiada z lewej strony a prawą pod dłonią drugiego sąsiada z prawej strony.

W rytm śpiewanej piosenki sąsiad z lewej strony uderza nas w naszą (lewą) dłoń swoją lewą, a my to uderzenie przekazujemy dalej naszą (lewą) dłonią w lewą dłoń naszego sąsiada itd.

Kiedy zaczynamy odliczać na „three”, należy szybko zabrać dłoń, aby w nią nie dostać, kto nie zdąży tego zrobić odpada i koło robi się coraz mniejsze. Można też grać tylko we dwoje.

3. Podchody

W grze biorą udział dwie grupy dzieci: uciekająca i pościgowa. Bawić się w tę zabawę można właściwie na każdym spacerze. Grupa uciekająca wyrusza jakiś czas wcześniej i zostawia na trasie swojej ucieczki strzałki lub podpowiedzi (np. 10 kroków w lewo). Grupa pościgowa ma za zadanie iść zgodnie ze strzałkami (podpowiedziami) aby odnaleźć "uciekierów". Dodatkowo można przy strzałkach zostawiać zadania do wykonania (np. zebrać listki z 5 różnych drzew, upleść wianek, itp.).

4. Wyścig z kubkami

Ustawienie - szereg na linii startu. Wszyscy uczestnicy wyścigu ustawiają sobie na głowach kubki z wodą i szybkim, bardzo równym marszem starają się dojechać jak najprędzej do mety. Wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie i nie rozleje do końca wody.

5. Figury woskowe

Dzieci tańczą w rytmie muzyki.

Gdy muzyka ucichnie, zastygają w bezruchu tworząc „figury woskowe”.

Wybrana osoba przechadza się pomiędzy uczestnikami zabawy i obserwuje czy figurki stoją nieruchomo.

Gdy zauważy, że któraś figurka poruszyła się, osoba ta odpada z gry.

Zabawę powtarzamy. Wygrywa dziecko, które najdłużej wytrzyma bez ruchu.

6. Raz Dwa Trzy Baba Jaga patrzy

W grze bierze udział co najmniej kilka osób. Jedna z nich, nazywana Babą-Jagą, znajduje się w pewnej odległości od reszty grupy i jest odwrócona tyłem lub ma zakryte oczy. Gracze biegną w kierunku Baby Jagi. Po wypowiedzeniu słów: „raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy”, odsłania ona oczy lub odwraca się do graczy. Wszyscy uczestnicy zabawy zamierają – nie mogą się poruszać, mówić, śmiać się. Baba Jaga stara się ich sprowokować, np. rozśmieszając. Jeżeli ktoś się poruszy lub zaśmieje, musi wrócić do punktu startu. Po chwili Baba Jaga znów zakrywa oczy i cykl się powtarza. Celem graczy jest dotarcie do Baby Jagi, gdy ona nie patrzy i dotknięcie jej. Zwycięzca zajmuje miejsce Baby Jagi.

8. Ciepło, zimno

Należy pokazać dziecku co zamierzamy schować, po czym poprosić aby zamknęło oczy i ukryć daną zabawkę. Kiedy dziecko zbliża się do przedmiotu mówimy ciepło, ciepłej a gdy już jest przy przedmiocie mówimy gorąco, parzy. I odwrotnie - gdy się oddala mówimy chłodno, zimno, lodowato. Super zabawa na długie zimowe wieczory, można też bawić się na dworze.

9. Głuchy telefon

Wszyscy świetnie znamy tę zabawę z dzieciństwa, frajda jest tym większa im więcej jest uczestników. Dzieci siadają jedno obok drugiego, pierwsze z dzieci wymyśla jedno słowo ewentualnie krótkie zdanie. Dzieci po kolei przekazują sobie na ucho wyraz, ostatnia osoba wypowiada go głośno. Zazwyczaj między pierwszym a ostatnim słowem różnica jest kolosalna, można jeszcze odpytać poszczególne dzieci jakie słowo usłyszały aby prześledzić jego zmiany.

10. Chodzi lisiek koło drogi

Bardzo stara, tradycyjna zabawa dla dzieci, znana prawdopodobnie jeszcze przez naszych dziadków. Wymaga dużej ilości uczestników, dlatego świetnie sprawdza się w przedszkolach. Dzieci siadają po turecku w kręgu, każdy uczestnik kładzie ręce za plecami, na podłodze, dłońmi do góry. Jedno z dzieci tzw. "lisiek" chodzi w koło z piłeczką w ręku (może być kulka z papieru) w rytm śpiewanej przez dzieci piosenki.

*Chodzi lisiek koło drogi,
Cichuteńko stawia nogi,
Cichuteńko się zakrada,
Nic nikomu nie powiada.*

W trakcie śpiewu "lisiek" podkłada delikatnie piłeczkę jednemu z siedzących dzieci i szybko ucieka wokół kręgu. Obdarowane dziecko musi liska złapać, gonitwa trwa do momentu aż "lisiek" okrąży krąg i siądzie na zwolnione przez dziecko miejsce. Dziecko z piłeczką zostaje nowym "liskiem" i zabawa zaczyna się od początku.

11. Uciekaj myszko do dziury

Zabawa wymaga większej liczby uczestników, dlatego nadaje się do przedszkoli oraz na przyjęcia urodzinowe. Dzieci trzymając się za ręce ustawiają się w kręgu. Dwoje dzieci "mysz" i "kot" zostają na zewnątrz kręgu, pozostałe dzieci chodzą w kółko i śpiewają:

*Uciekaj myszko do dziury
bo ciebie złapie kot bury,
a jak cię złapie kot bury,
to cię obedrze ze skóry.*

*Do dziury myszko do dziury,
by cię nie złapał kot bury,
bo jak cię złapie w pazury,
to już nie wrócisz do dziury.*

W trakcie piosenki "mysz" ucieka a "kot" musi ją dogonić. "Mysz" może się dostać do środka koła tylko przez tzw. bramkę, czyli uniesione do góry ręce dwóch uczestników. W ten sam sposób do środka, za "myszką", może się dostać "kotek", jeśli dzieci nie chcą wpuścić "kota" do środka zamykają bramkę.

12. Bajkowe pokazywanki

Bez słów, używając tylko gestów i ewentualnych przedmiotów, należy pokazać bajkę lub postać z bajki tak, by druga osoba mogła ją odgadnąć. Jeśli jest dużo uczestników, można utworzyć 2 drużyny. Zabawa bardzo twórcza i wzbudzająca pozytywne emocje.

13. Kalambury bajkowe

Zabawa podobna do telewizyjnego programu „Kalambury”.

Jedna z osób przygotowuje hasła: tytuły bajek lub imiona występujących w nich postaci. Druga osoba rysuje podane hasła na tablicy lub na kartce papieru.

Pozostali odgadują.

Zabawę można też przeprowadzić bez żadnych rekwizytów — wówczas zamiast rysować, zawodnicy odgrywają zadane scenki.

14. Chłopek – inaczej zwany grą w klasy

Uczestnicy rysują kształt klas - chłopka. Ustalają w drodze wyliczanek kolejność udziału w grze. Gra polega na umiejętnym przejściu przez osiem pól chłopka tj. przez wszystkie osiem klas szkoły podstawowej (kiedyś było osiem klas), wrzuceniu szkiełka w kolejne pola „chłopka”, na zgrabnym podskakiwaniu i utrzymaniu się przez dłuższy czas na jednej nodze. Każde dziecko prowadzi grę na własny rachunek. Uczestnik wrzuca szkiełko w „pierwszą klasę”, staje na jednej nodze, wskakuje w pole, podnosi szkiełko, przeskakuje resztę pól i wyskakuje na zewnątrz chłopka, w ten sposób stara się zaliczyć wszystkie osiem pól. W ramiona wskakuje się obunóż, zarówno w drodze do celu i w drodze powrotnej. Do głowy wskakuje się obunóż, wykonuje obrót w powietrzu i skacze z powrotem. Jeśli gracz skusi, kolejkę rozpoczyna następna osoba. Następną kolejkę nie zaczynamy od 1 klasy, ale od tej, na której skusiliśmy. Skucha to wrzucenie szkiełka w nieodpowiednie pole lub na jakąkolwiek z linii chłopka, to nieutrzymanie się na jednej nodze lub naskoczenie na linię oddzielającą poszczególne pola. Wygrywa uczestnik, który pierwszy ukończy szkołę (8 klas).