

I. Cele gry:

1. Popularyzacja literatury dziecięcej i młodzieżowej.
2. Promocja czytelnictwa wśród uczniów.
3. Zdobywanie wiedzy poprzez zabawę.
4. Poznanie przez uczestników gry różnych bibliotek w powiecie jaworskim.

II. Organizatorzy

1. Pomysłodawcami I Powiatowej Gry Czytelniczej (zwanej dalej „grą” są nauczyciele bibliotekarze szkół powiatu jaworskiego .
2. Organizatorem gry jest Powiatowy Ośrodek Rozwoju Edukacji w Jaworze (zwany dalej „organizatorem”).

III. Uczestnicy

1. Do gry zapraszamy drużyny liczące maksymalnie 4 osoby , utworzone przez młodzież szkolną ze szkół podstawowych klas IV-VI , gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z terenu powiatu jaworskiego.
2. Konieczna jest obecność opiekuna dorosłego (nauczyciel). Organizator nie zapewnia opieki nad osobami niepełnoletnimi uczestniczącymi w grze.
3. Każda szkoła biorąca udział w grze ma prawo zgłosić jedną drużynę.

IV. Miejsce i termin gry:

1. Gra odbędzie się na terenie miasta **Jawor**.
2. Termin gry: **3 czerwca 2016 r.**
3. Start : **godz. 9.00**
4. Miejsce zbiórki :

Powiatowy Ośrodek Rozwoju Edukacji w Jaworze, ul. Piłsudskiego 11.

V. Zgłoszenia do gry:

1. Zgłoszenia do gry przyjmuje PORE w Jaworze do dnia **29 kwietnia 2016 r.**
2. Kartę zgłoszeniową można przesłać do organizatora w dogodnej dla uczestników formie:
 - a) poczta elektroniczna: sekretariat@pore-jawor.pl
 - b) fax: 76 729 19 24
 - c) tradycyjna poczta na adres : **Powiatowy Ośrodek Rozwoju Edukacji w Jaworze, ul. Piłsudskiego 11, 59-400 Jawor**
3. Formularz zgłoszeniowy do gry stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
4. Formularz zgłoszeniowy można również pobrać ze strony www.pore-jawor.pl

VI. Obowiązkowe wyposażenie:

1. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy powinni zapoznać się z książką:
 - a) Drużyny ze szkół podstawowych : „Magiczne Drzewo. Świat Ogromnych” Andrzej Maleszka.
 - b) Drużyny ze szkół gimnazjalnych: „Zwiadowcy. Ruiny Gorlanu” John Flanagan.
 - c) Drużyny ze szkół ponadgimnazjalnych : „Hobbit, Czyli tam i z powrotem” J.R.R. Tolkien
2. W trakcie gry:
 - a) Długopis.
 - b) Notes.

- c) Wygodna i dostosowana do warunków atmosferycznych odzież.
- d) Pisemna zgoda rodziców na udział w grze. (załącznik nr 2)

VII. Zasady i przebieg gry:

1. Uczestnicy gry są zobowiązani wykonywać polecenia organizatora i opiekunów drużyn.
2. Drużyny uczestniczące w grze w oparciu o przekazane instrukcje oraz po pobraniu numerów startowych - wyruszają o tej samej godzinie na tzw. trasę gry.
3. Zadaniem drużyn jest dotarcie do wszystkich punktów kontrolnych .
4. Na poszczególnych punktach kontrolnych drużyna musi wykonać specjalne zadanie weryfikujące ich wiedzę z lektur.
5. W każdym punkcie kontrolnym drużyna może zdobyć maksymalnie 5 punktów.
6. Punktacja obejmuje ocenę jakości wykonania zadania, oryginalności i twórczego podejścia.
7. Zwycięzcą gry zostanie drużyna, która w wyznaczonym czasie pokona trasę i zdobędzie największą liczbę punktów.

**"ZABAWA JEST NAUKĄ, NAUKA - ZABAWĄ
IM WIĘCEJ ZABAWY TYM WIĘCEJ NAUKI"**

Glenn Doman

**Dobrego humoru, zwycięstw, niezapomnianych wrażeń,
dobrej pogody i zabawy życzy Organizator!**

I Powiatowa Gra Czytelnicza

Nazwa drużyny: _____

Zgłaszający: _____

Członkowie drużyny:

1. _____

(Imię i nazwisko)

2. _____

(Imię i nazwisko)

3. _____

(Imię i nazwisko)

4. _____

(Imię i nazwisko)

Opiekun: _____

(Imię i nazwisko)

Załącznik nr 2 : Formularz zgody rodzica/opiekuna prawnego

I Powiatowa Gra Czytelnicza

Imię i nazwisko

data

Miejscowość

Zgoda rodziców

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka _____

w Powiatowej Grze Czytelniczej w dniu 3 czerwca 2016 r.

Podpis rodzica