

„PAŁAC TALENTÓW”

gra edukacyjna Pałacu Młodzieży w Warszawie
w roku szkolnym 2022/2023

REGULAMIN

1. ORGANIZATOR:

Pracownicy Pałacu Młodzieży.

2. CELE:

- integracja uczestników Pałacu Młodzieży
- odkrywanie własnych uzdolnień
- poznawanie przestrzeni Pałacu Młodzieży przez aktywną zabawę
- prezentacja oferty programowej Pałacu Młodzieży poprzez konkurencje przygotowane przez poszczególne pracownie
- dobra zabawa

3. TERMIN:

Według kalendarza imprez, tj:

- 5 października Inauguracja Roku Szkolnego Pałacu Młodzieży – inauguracja gry „Pałac Talentów”
- 10 października – Pracownia Współpracy i Działań Środowiskowych
- 19 października - Pracownia Sportu i Rekreacji
- 20 listopada - Pracownia Teatru i Muzyki
- 10 grudnia - Pracownia Informatyki i Nauki
- 11 stycznia - Pracownia Gimnastyki Artystycznej i Akrobatyki
- 21 stycznia - Pracownia Pływania i Skoków do wody
- 9 lutego – Pracownia Modelarstwa, Żeglarstwa i Języków Obcych
- 22 marca - Pracownia Edukacji Czytelniczej
- 29 kwietnia - Pracownia Tańca
- 17 maja - Pracownia Sztuk Pięknych

Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany daty danego etapu gry.

4. MIEJSCE:

Teren Pałacu Młodzieży – zgodnie z planem.

5. WARUNKI UCZESTNICTWA:

W grze może wziąć udział każdy uczestnik Pałacu Młodzieży posiadający legitymację PM (znajdujący się w systemie Uczestnictwa na rok 2022/2023).

6. ZASADY GRY:

- a) gra składa się z 11 etapów
- b) każdy etap składa się ze stanowisk przygotowanych przez daną Pracownię
- c) uczestnik powinien wziąć udział w zadaniach na każdym stanowisku przygotowanym w danym etapie gry
- d) każde zadanie uczestnik wykonuje tylko raz bez możliwości powtórzenia

- e) każde stanowisko ma opis zadania i sędziego
- f) kolejność wykonywanych zadań jest dowolna

7. ZGŁOSZENIE:

Na Każdym etapie gry:

- a) uczestnik chętny do udziału w grze zgłasza się do punktu rejestracji (wyznaczonego przez poszczególne pracownice) i odbiera kartę do gry, jednocześnie okazuje legitymację pałacową
- b) na każdym stanowisku uzyskuje potwierdzenie udziału w zadaniu (podpis, stempel, naklejka itp.)
- c) po wykonaniu zadań uczestnik udaje się do punktu rejestracyjnego gdzie po weryfikacji karty do gry (potwierdzającej wykonanie zadań) zostaje wpisany do „Księgi Talentów” (w formie elektronicznej)
- d) po wpisaniu do „Księgi Talentów” uczestnik wybija swój pamiątkowy talent w specjalnej maszynie – talent zabiera dla siebie.

8. NAGRODY:

- a) uczestnik, który wziął udział w minimum 6 z 11 etapów gry i zaliczył wszystkie zadania w danym etapie co zostało poświadczane wpisem do „Księgi Talentów” bierze udział w losowaniu głównym
- b) za udział w grze przewidziane są następujące nagrody:
 - bluzy z logo Pałacu Młodzieży
 - czapki z logo Pałacu Młodzieży
 - plecaki z logo Pałacu Młodzieży
 - gry planszowe i inne
- c) losowanie i wręczenie nagród odbędzie się 1 czerwca 2023 roku w obecności reprezentantów kadry pedagogicznej Pałacu Młodzieży, przedstawicieli Rady Rodziców oraz przedstawicieli Rady Młodzieży
- d) lista nagrodzonych uczestników ogłoszona zostanie na stronie www.pm.waw.pl i w gablocie w holu głównym Pałacu Młodzieży

9. ODWOŁANIA:

- a) uczestnik może wnieść odwołanie na piśmie, jeżeli uzna że decyzja sędziego czy inne zaistniałe okoliczności są niezgodne z regulaminem gry
- b) odwołania należy składać na piśmie w sekretariacie Pałacu Młodzieży do siedmiu dni od zakończenia danego etapu, do godziny 19.00
- c) uwagi i spory rozstrzygać będzie zespół pracowni, której etapu gry odwołanie będzie dotyczyć
- d) decyzje zespołu pracowni są ostateczne

Udział w grze „PAŁAC TALENTÓW” jest równoznaczny ze zgodą i akceptacją niniejszego regulaminu.

Wszelkie informacje na temat etapów gry będą dostępne na stronie internetowej www.pm.waw.pl i w gablocie w holu głównym.



Pałac Młodzieży w Warszawie, wrzesień 2022 r.