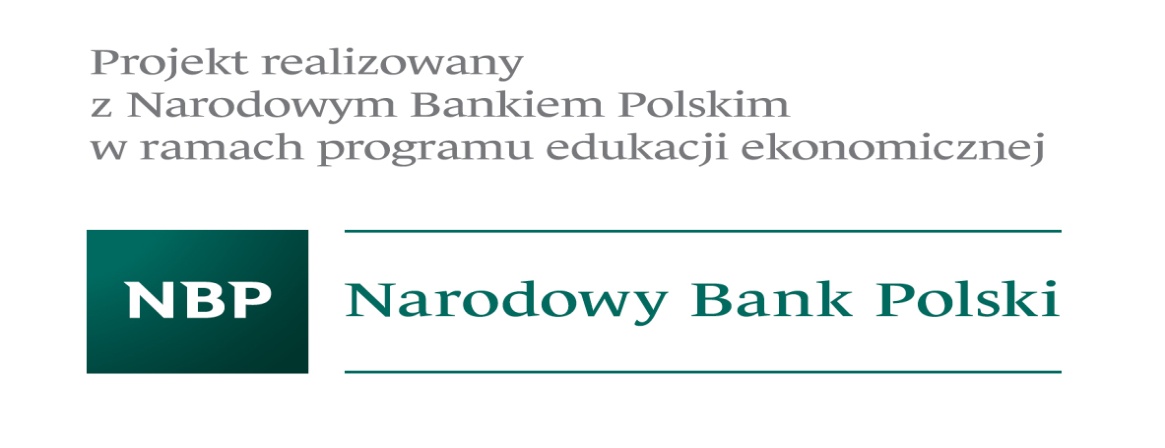
**Zespół Szkół**

**Agrotechniczno-Ekonomicznych**

im. Komisji Edukacji Narodowej w Weryni

***,,Kształcenie się jest jak budowanie łodzi, którą wypłyniemy***

***na oceany dorosłego życia"***



**Regulamin Konkursu**

**„Szkolne ekonomiczne gry terenowe”**

***I. POSTANOWIENIA OGÓLNE:***

1. Organizatorem Konkursu „Szkolne ekonomiczne gry terenowe” jest Zespół Szkół Agrotechniczno-Ekonomicznych im. Komisji Edukacji Narodowej w Weryni w ramach projektu pt. Ekonomia i rachunkowość to trafna inwestycja w przyszłość". Projekt jest realizowany z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej.
2. Uczestnikami ,,Szkolnych ekonomicznych gier terenowych” będą uczniowie Technikum Zespołu Szkół Agrotechniczno-Ekonomicznych w Weryni z klas od 1 do 3-łącznie 51 uczniów, którzy wyrażą chęć udziału w działaniu projektowym.
3. Głównym celem „Szkolnych ekonomicznych gier terenowych” jest upowszechnianie rekreacji ruchowej oraz zachęcenie uczniów do kreatywnego myślenia oraz pogłębiania wiedzy ekonomicznej poprzez zabawę.
4. Organizator dla uczestników przedsięwzięcia ekonomicznego zapewni poczęstunek oraz ciepły posiłek, a także upominki dla wszystkich uczestników oraz nagrody dla zwycięzców.

***II. PRZEBIEG KONKURSU:***

1. Konkurs „Szkolne ekonomiczne gry terenowe” odbędzie się 20 maja 2021 r. na terenie ZSA-E w Weryni.
2. Gra rozpocznie się o godz. 9.00 w punkcie startowym i zakończy się na boisku szkolnym wręczeniem nagród ok. godz. 13.00.
3. Nad właściwą realizacją działania projektowego będą sprawować nadzór organizatorzy konkursu oraz 3 osobowa Komisja.
4. Każda drużyna przyjęta do udziału w Konkursie w punkcie startowym otrzyma **Kartę Uczestnictwa** oraz mapę określającą przebieg trasy oraz lokalizację punktów kontrolnych. Całą trasę drużyny muszą pokonać razem, bez rozdzielania się.
5. Każdy z uczestników otrzyma koszulkę, którą ma obowiązek nosić przez czas gry. Drużyna, której uczestnik zdejmie koszulkę w trakcie gry zostanie z niej wykluczona.
6. Warunkiem startu drużyny z punktu startowego jest rozwiązanie w pracowni komputerowej testu zawierającego pytań 20 z zakresu ekonomii. Za rozwiązany test drużyna będzie miała możliwość uzyskania max 20 punktów. Liczba punktów dla danej drużyny będzie uzależniona od liczby udzielonych, poprawnych odpowiedzi na pytania testowe.
7. Punktem startowym będzie budynek główny Zespołu Szkół Agrotechniczno-Ekonomicznych im. Komisji Edukacji Narodowej w Weryni. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem gry.
8. W grze wezmą udział trzyosobowe drużyny, dobrane przez organizatora, które będą miały za zadanie przemieścić się z punktu startowego do wyznaczonej mety, udzielając odpowiedzi na dziesięciu punktach kontrolnych. Uczestnicy konkursu będą odpowiadać na pytania z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości.
9. Każdy punkt kontrolny będzie obsługiwany przez dwóch uczniów szkoły, którzy będą odpowiadać m.in. za: prawidłowy przebieg losowania pytań, dokumentowanie odpowiedzi danej drużyny na Karcie Uczestnictwa oraz zapisanie końcowego czasu danej drużyny.
10. Na dziewięciu spośród dziesięciu punktów kontrolnych drużyna będzie miała możliwość wylosowania jednej spośród trzech przygotowanych kopert z pytaniami na każdym stanowisku i zdobycia 2 punktów za udzielenie każdej poprawnej odpowiedzi. W przypadku nie udzielenia prawidłowej odpowiedzi drużyna uzyskuje 0 punktów na danym stanowisku.
11. Na dwóch punktach kontrolnych zaznaczonych na mapie, w przypadku nieudzielenia poprawnej odpowiedzi na wylosowane pytanie, drużyna otrzyma 2 punkty ujemne – za jedną nieprawidłową odpowiedź. W tej sytuacji będzie miała możliwość uzyskania dodatkowych punktów poprzez udzielenie prawidłowej odpowiedzi w tzw. **punkcie karnym**–losując jedno lub dwa pytania, uzyskując 2 lub 4 punkty.
12. Na jednym punkcie kontrolnym drużyna będzie miała możliwość uzyskania od 1 do 10 punktów biorąc udział w jednokrotnym losowaniu poprzez zakręcenie **Koła Fortuny**. Drużyna, która wykręci ,,bankrut” nie otrzyma żadnego punktu. Natomiast w sytuacji gdy drużyna wylosuje ,,stop” ma możliwość ponownego zakręcenia Koła Fortuny.
13. Liczba punktów kontrolnych przypisanych do każdej drużyny jest taka sama.
14. Po zgłoszeniu się do kolejnego punktu – drużyna losuje kopertę z zadaniem. Po wykonaniu w sposób właściwy zadania drużyna otrzymuje pieczątkę na **Karcie Uczestnictwa.**
15. W każdym punkcie kontrolnym liczba graczy w drużynie będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie Uczestnictwa. W razie niezgodności gracze danej drużyny nie otrzymają kolejnego zadania.
16. W punktach kontrolnych drużyny przystępują do rozwiązywania zadań według kolejności przybycia poszczególnych drużyn do punktu kontrolnego.
17. Udzielenie odpowiedzi na każdym punkcie kontrolnym dokumentowane jest w Karcie Uczestnictwa pieczątką Organizatora. Drużyna wraca na Start/Metę po wykonaniu wszystkich zadań na poszczególnych punktach kontrolnych (potwierdzenie pieczątkami na Karcie Uczestnictwa).
18. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę – stanowisko Komisji, drużyna powinna oddać kompletną Karty Uczestnictwa.
19. Dodatkowym kryterium konkursowym będzie czas realizacji całej trasy przez daną drużynę. Podczas oddawania **Karty Uczestnictwa** członek komisji wpisuje czas zakończenia gry i przydziela punkty. Przyjmuje się następującą punktację za uzyskany czas:

- drużyna, które dotrze do mety w najszybszym czasie uzyskuje maksymalnie 10 punktów. Każda kolejna drużyna, która dotrze do mety otrzyma odpowiednio o 1 punkt mniej od poprzedniej. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej drużyn takiego samego czasu – liczba punktów będzie taka sama.

1. Komisja po otrzymaniu 17 Kart Uczestnictwa sporządza protokół zbiorczy i ogłasza wyniki dla poszczególnych drużyn.
2. Spośród wszystkich drużyn, 3 pierwsze zespoły otrzymają nagrody w postaci talonów pieniężnych na zakup materiałów biurowych – po 100 zł dla każdego uczestnika.
3. Wygrywa drużyna, która w pełnym składzie, w najkrótszym czasie pokona całą trasę gry, uzyska największą liczbę punktów z rozwiązanego testu oraz punkty uzyskane ze wszystkich stanowisk.
4. W przypadku takiej samej liczby punktów uzyskanych przez kilka drużyn Organizator przewiduje dogrywkę w postaci dodatkowego zadania.
5. Organizator ma prawo rozmieszczenia na trasie gry, w każdej z lokalizacji, nieoznaczonych obserwatorów czuwających nad prawidłowym przebiegiem danej gry.

***III. POSTANOWIENIA KOŃCOWE***

1. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu rozpoczęcia ,,Szkolnych ekonomicznych gier terenowych”.
2. Wzięcie udziału w konkursie stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.