

**Regulamin Międzyszkolnej Gry Miejskiej**  
**Zespołu Szkół Ponadpodstawowych nr 2 im. Mikołaja Kopernika**  
**w Siedlcach**

**Organizator:**

Zespół Szkół Ponadpodstawowych nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Siedlcach, ul. Krystyny Osiańskiej 8, 08-110 Siedlce.

**Cele:**

- Poznanie w praktyce znaczenia takich pojęć jak: rynek, konkurencja, podaż, popyt, równowaga oraz nadwyżka rynkowa, wahania sezonowe, arbitraż, zmowa cenowa,
- Poznanie oddziaływania sił rynkowych popytu oraz podaży i nabycie umiejętności dokonywania transakcji z uwzględnieniem zachodzących na rynku zmian,
- Poznanie poza cenowych czynników kształtujących wartość produktów
- Popularyzacja wiedzy o Siedlcach i Regionie.
- Doskonalenie kompetencji obywatelskich, społecznych, etnograficznych, interkulturowych w praktycznym działaniu.

**Termin:** 12 kwietnia 2024 roku. Początek gry: godzina 09.00. Gra odbędzie się niezależnie od warunków atmosferycznych.

**Miejsce startu:** ZSP nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Siedlcach, godzina startu zespołu zostanie podana w poście zamieszczonym na profilu wydarzenia na Facebooku w dniu poprzedzającym imprezę. W zależności od ilości zgłoszeń będzie to w godz. 9.00 -12.00.

Po przybyciu na miejsce lider /nauczyciel zgłasza zespół i otrzymuje Kartę startową gry zespołu, identyfikatory dla uczestników i potrzebne materiały.

**Miejsce zakończenia gry:** Zespół Szkół Ponadpodstawowych nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Siedlcach.

**§ 1**

**UCZESTNICY**

1. Do gry mogą przystąpić trzyosobowe zespoły. Udział w grze jest bezpłatny. Uczestnicy pokrywają ewentualne koszty dojazdu do Siedlec.
2. Uczestnikami mogą być osoby, które są uczniami szkół podstawowych i ponadpodstawowych.
3. Zespoły muszą być złożone wyłącznie z uczniów jednej szkoły.
4. Zapisy do gry poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie / profilu wydarzenia: [\(Formularz zgłoszeniowy\)](#) \*.



Zgłoszenia są przyjmowane do dnia 15 marca 2024 roku. W zgłoszeniu musi być podany numer telefonu kontaktowego do nauczyciela - opiekuna zespołu.

5. Liczba zespołów: 1 zespół ze szkoły.

6. Uczniowie uczestniczą w grze pod opieką nauczyciela, który powinien posiadać zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział uczniów w grze.
7. Poprzez rejestrację i udział w grze uczestnik wyraża zgodę na:
  - a) wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182);
  - c) opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
8. Zespół gospodarzy startuje poza konkursem.

## **§ 2**

### **PRZEBIEG GRY**

1. Wszystkie punkty kontrolne (PK) z zadaniami znajdują się na terenie Siedlec. Gra ma jedną trasę i dwie kategorie zadań: dla zespołów szkół podstawowych i zespołów szkół średnich.
2. Przewidywany czas na zaliczenie wszystkich punktów i zrealizowanie zadań to 2 - 3 godziny.
3. Zespoły wychodzą na trasy w odstępach 15 minut. Podczas gry uczestnicy poruszają się po mieście pieszo. Niedozwolone jest używanie innych środków transportu.
4. Gra polega na znalezieniu punktów kontrolnych (PK), zgłoszenia zespołu u przedstawiciela ZSP 2 (widoczny identyfikator) i wykonaniu tam zadania przypisanego do danego PK. Uczestnicy muszą sami znaleźć PK (po otrzymaniu na starcie wskazówek dotyczących PK. Liczy się czas wykonania zadania i poprawność wykonania.
5. Zadania główne na poszczególnych PK będą polegać przede wszystkim na wykonaniu zadania na orientację, rozwiązaniu testu/quizu w formie pisemnej, lub innego.
6. Do wykonania zadań w zależności od PK będą mogły przystąpić całe zespoły, jeden lub dwóch członków zespołu. Opiekunowie zespołów nie uczestniczą w rozwiązywaniu zadań przez uczestników gry.
7. Oprócz głównych zadań na PK będzie można wykonać tzw. zadania bonusowe, które pozwolą na zdobycie dodatkowych punktów w rywalizacji głównej. O takiej możliwości informuje zespół przedstawiciel ZSP nr 2 po wykonaniu zadania głównego. Zadania bonusowe będą dotyczyły Siedlec.

8. Na PK będą przedstawiciele ZSP nr 2 w Siedlcach, którzy będą czuwać nad prawidłowym przebiegiem rywalizacji. Do nich należy zgłosić się z Kartą gry zespołu. Zostanie w niej odnotowany czas i zdobyte punkty.

#### **Obszary tematyczne quizów i zadań :**

- Pojęcia ekonomiczne: cena, podaż , popyt, rynek, konkurencja, inflacja
- Środki płatnicze w Polsce i na świecie.
- Języki obce w ekonomii

### **§ 3**

#### **PUNKTACJA/WYNIKI**

1. Każde zadanie główne będzie punktowane w inny sposób (np. różna liczba pytań i punktów do zdobycia w quizie). Szczegółowa punktacja będzie podana przez przedstawiciela ZSP nr 2 obecnego na PK w momencie przystąpienia do wykonania zadania.
2. Zespoły, które ukończą całą grę w najkrótszym czasie i uzyskają min. 80% punktów za zadania główne, otrzymują dodatkowe punkty.
3. Zespoły, które wykonają poprawnie zadania bonusowe, otrzymują dodatkowe punkty.
4. Klasyfikację ogólną wygrywają trzy zespoły, które zdobędą najwięcej punktów w kategorii szkół podstawowych i trzy zespoły, które zdobędą najwięcej punktów w kategorii szkół ponadpodstawowych.

### **§ 4**

#### **NAGRODY**

1. Dyplomy i nagrody rzeczowe za miejsca 1-3 w klasyfikacji generalnej dla wszystkich członków zespołu. Zwycięskie zespoły razem z opiekunami zostaną zaproszone na akademię „Ekonomia da się lubić„ w Zespole Szkół Ponadpodstawowych Nr 2 w Siedlcach w dniu 24.05.2024r., gdzie zostaną wręczone nagrody.
2. Dyplomy i słodkie upominki dla wszystkich członków zespołu biorącego udział w grze.