

# REGULAMIN Gry czytelniczej „Mikołajek super kumpel”

## 1. ORGANIZATOR GRY :

Biblioteka Pedagogiczna w Skawinie ul. Rynek 12, 32-050 Skawina

tel. 12 276 26 10

e-mail [bibped@gmail.com](mailto:bibped@gmail.com)

[www.bibpedskawina.pl](http://www.bibpedskawina.pl)

## 2. CELE GRY :

- rozwijanie kreatywności i wrażliwości estetycznej,
- propaganda czytelnictwa;
- promocja działalności biblioteki w środowisku.

## 3. UCZESTNICY GRY :

Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie klas **IV-V** szkoły podstawowej, uczący się lub mieszkający na terenie Gminy Skawina.

## 4. WARUNKI UCZESTNICTWA :

Przedmiotem konkursu jest książka René Goscinny'ego i Jean-Jacques'a Sempé „**Mikołajek**” **Gra czytelnicza** składa się z dwóch etapów:

Do pierwszego etapu mogą przystąpić 3-osobowe drużyny. Drużyna zgłasza chęć uczestnictwa w konkursie do dnia **02.03.2018** do biblioteki szkolnej, podając swój skład osobowy.

Zespoły mają za zadanie wykonanie komiksu, dotyczącego książki René Goscinny'ego i Jean-Jacques'a Sempé „**Mikołajek**”.

**Komiks** może być wykonany dowolną techniką – również z użyciem komputera – do biblioteki składamy narysowaną lub wydrukowaną pracę ; o dowolnej objętości i formacie. **Komiks** musi być zamknięta, nową historią Mikołajka, nigdzie dotychczas niepublikowaną, można głównego bohatera potraktować jako kolegę ze swojego środowiska.

Komisja szkolna wybiera prace maksymalnie trzech zespołów, które przekaże do **Biblioteki Pedagogicznej** ul. Rynek 12 do dnia **20.04.2018**.

Jury wybierze spośród prac konkursowych wyłącznie pięć, których autorzy przejdą do finału.

Powołane przez Bibliotekę Pedagogiczną jury weźmie pod uwagę:

- samodzielność wykonania pracy;
- opracowanie autorskie komiksu (pomysły przejęte z Internetu nie będą brane pod uwagę);
- kreatywność;
- staranność wykonania;
- poprawność merytoryczną.

Final gry będzie polegał na rozwiązaniu krzyżówki literackiej, związanej z lekturą „**Mikołajka**” i jego autorem, zadań ze znajomości treści lektury oraz zaprezentowaniu wcześniej przygotowanej scenki opartej na treści lektury, przedstawiającej wybraną z książki przygodę. Scenka nie może przekraczać czasu trwania 5 minut.

Jury każdą z konkurencji oceni osobno. Przy rozwiązaniu krzyżówki oraz zadań ze znajomości treści jury oceni poprawność każdego zadania, przyznając za nią punkt. Zaprezentowaną scenkę jury oceni w skali 0-5, biorąc pod uwagę:

- zgodność z treścią;
- kreatywność zespołu.

Jury wyłoni zwycięzcę na podstawie ilości zgromadzonych punktów. W przypadku jednakowej ilości punktów jury przeprowadzi dogrywkę.

Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb organizatora oraz umieszczenia wizerunku dziecka w materiałach promocyjnych i na stronach www biblioteki i Urzędu Miasta i Gminy Skawina.

Dane osobowe uczestników będą wykorzystywane wyłącznie dla potrzeb konkursu.

Warunkiem udziału w grze jest załączenie do przesłanej pracy, pisemnego oświadczenia prawnych opiekunów autora, który nie jest pełnoletni, o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych podopiecznego dla potrzeb niezbędnych dla realizacji gry.

Zgłoszenie udziału do konkursu jest związane z nieodpłatnym przeniesieniem autorskich praw majątkowych do pracy na rzecz Organizatora, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631, z późn. zm.), oraz zgody na publikację w wydawnictwach wszelkiego typu, wydawanych przez Organizatora, oraz w Internecie. Warunkiem udziału w grze jest załączenie do złożonej pracy, pisemnego oświadczenia prawnych opiekunów autora o przeniesieniu praw autorskich na Organizatora gry, według załączonego wzoru (Załącznik nr 1).

## **5. ZASADY NAGRADZANIA :**

Każdy uczestnik otrzyma dyplom uczestnictwa.

Laureaci trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe.

Komiksy wykonane w ramach gry zostaną zaprezentowane w Bibliotece Pedagogicznej w Skawinie, a następnie przekazane do bibliotek szkół uczestników.

Jury zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w wyjątkowych przypadkach.

**Serdecznie zapraszamy do uczestnictwa !**

**Załącznik nr 1**  
**do regulaminu gry**  
**„Mikołajek super kumpel”**

Imię i nazwisko uczestnika gry

.....

Imię i nazwisko prawnego opiekuna uczestnika gry

.....

Adres zamieszkania uczestnika gry

.....

Nazwa szkoły, do której uczęszcza uczestnik

.....

O świadczenie o nieodpłatnym przeniesieniu praw autorskich na Organizatora Gry oraz przetwarzaniu danych osobowych.

Jako opiekun prawny uczestnika gry czytelniczki zatytułowanej: „**Mikołajek super kumpel**” oświadczam, iż jestem uprawniony do przeniesienia majątkowych praw autorskich do utworu w zakresie wskazanym w niniejszym oświadczeniu. Jako opiekun prawny przenoszę nieodpłatnie na Organizatora gry prawa autorskie do utworu, a Organizator gry oświadcza, iż przyjmuje prawa autorskie do utworu.

Prawa autorskie przechodzą na Organizatora w momencie podpisania niniejszego oświadczenia i dają Organizatorowi prawo do nieograniczonego w czasie wykorzystania i rozporządzania utworem powstałym w wyniku wykonania i zgłoszenia utworu, w tym zezwolenie na rozporządzenie i korzystanie z opracowania utworu w kraju i za granicą.

Organizator nabywa prawa autorskie na następujących polach eksploatacji:

- 1) utrwalanie i zwielokrotnianie w wersji papierowej, elektronicznej i zapisu magnetycznego;
- 2) wprowadzanie do pamięci komputera, w tym zamieszczanie na serwerze Zamawiającego oraz wyświetlanie utworu pod adresami domenowymi Zamawiającego;
- 3) wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- 4) publiczne wystawianie, rozpowszechnianie, publikowanie, wyświetlanie, odtwarzanie a także publiczne udostępnianie utworu lub egzemplarzy utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;
- 5) publikowanie poszczególnych elementów graficznych składających się na utwór, w formie publikacji papierowej;
- 6) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy utworu.

Jako opiekun prawny autora utworu gwarantuję, że utwór jest autorstwa mojego podopiecznego i że w związku z wykonaniem utworu i przeniesieniem majątkowych praw autorskich i praw zależnych na Organizatora gry, nie naruszam w żaden sposób praw osób trzecich.

Jako opiekun prawny uczestnika gry wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych i umieszczenia wizerunku mojego podopiecznego dla potrzeb niezbędnych dla realizacji przedmiotowego Konkursu w zakresie wyłonienia zwycięzcy i przyznania nagrody, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, z późn. zm.)

.....  
Data i podpis prawnego opiekuna uczestnika