



**Szkoła Podstawowa**  
**im. św. Maksymiliana Kolbego**  
**w Teresinie**

---

Regulamin konkursu historyczno – plastycznego.  
Gra planszowa. „Życie św. Maksymiliana Kolbego”.

**Cele konkursu:**

- Pogłębianie wiedzy uczniów na temat Patrona Szkoły Podstawowej im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie,
- Rozwijanie wśród uczniów wiedzy historycznej, a szczególnie postaci Patrona Szkoły Podstawowej im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie,
- Przybliżenie uczniom postaci św. Maksymiliana Kolbego oraz najważniejszych wydarzeń z jego życia.
- Rozwijanie kreatywności, wyobraźni i umiejętności twórczych uczniów.
- Kształtowanie postaw opartych na wartościach które reprezentował Patron Szkoły takich jak wiara, miłość bliźniego, odpowiedzialność i poświęcenie.
- Integracja społeczności szkolnej wokół osoby patrona szkoły.
- Promowanie gier planszowych jako alternatywy dla gier komputerowych.
- Nauka przez zabawę i aktywne spędzanie wolnego czasu z rówieśnikami i rodziną.
- Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia oraz pracy projektowej.
- Zaprezentowanie wartości i talentu plastycznego dzieci oraz kształtowanie ich osobowości.
- Wspólna zabawa i nauka z rodziną przy tworzeniu gry.
- Przestrzeganie zasad gry fair play.

**UCZESTNICY KONKURSU**

1. Konkurs skierowany jest do uczniów klas 0 – VIII, Szkoły Podstawowej im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie.
2. Organizowany jest w 3 kategoriach:
  - I kategoria – klasy 0 – III
  - II kategoria – klasy IV – VI
  - III kategoria – klasy VII – VIII.
3. Dopuszcza się udział indywidualny lub zespołowy (maksymalnie 5 osób).
4. Każdy uczestnik lub zespół może zgłosić jedną pracę konkursową.



### **Tematyka prac:**

1. Przedmiotem konkursu jest opracowanie koncepcji i projektu edukacyjnej gry planszowej dotyczącej postaci Patrona Szkoły im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie oraz wykonanie.
2. Praca konkursowa powinna przedstawiać życie, działalność oraz wartości związane z postacią św. Maksymiliana Kolbego.
3. Treści zawarte w grze powinny być zgodne z faktami i dostosowane do wieku uczniów szkoły podstawowej.
4. Gra powinna zawierać ciekawe warianty rozgrywek np. pytania quizowe dotyczące postaci Patrona Szkoły im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie oraz wydarzeń historycznych z nim związanych.

### **Forma:**

1. Gra może być wykonana w formie tradycyjnej papierowej czy kartonowej.
2. Projekt gry może być wykonany dowolną techniką, w formacie nie mniejszym niż 30 cm x 30 cm.

### **Technika:**

Technika wykonania pracy plastycznej jest dowolna: rysunek, kolaż, elementy przestrzenne, grafika komputerowa itp.

Praca konkursowa powinna zawierać elementy charakterystyczne dla gry planszowej:

- tytuł,
- jasno opisane zasady gry - instrukcję,
- planszę,
- pionki do gry jeśli będą potrzebne podczas gry itp.
- karty, zadania lub pytania jeśli występują.



**Format:**

1. Format planszy: dowolny, umożliwiający wygodne korzystanie z gry ze wskazaniem wieku dla użytkownika.
2. Praca powinna być trwała, estetyczna i czytelna.
3. Każda praca powinna być opisana na odwrocie lub w załączniku:
  - imię i nazwisko autora lub autorów zespołu,
  - klasa,
  - nazwa szkoły,
  - imię i nazwisko opiekuna ( jeśli dotyczy).
4. Gra powinna być przyniesiona w pudełku razem ze wszystkimi niezbędnymi elementami (tytuł, instrukcja gry, plansza oraz pionki do gry lub inne elementy).

**TERMIN I MIEJSCE NADESŁANIA PRAC**

Pracę historyczno-plastyczną - Gra planszowa „Życie św. Maksymiliana Kolbego” dostarczamy do pani Agnieszki Jaworskiej, pani Joanny Żurawskiej, pani Martynty Reszczyńskiej, pani Anny Makowieckiej, Joanny Truszkowskiej do 16.03.2026r.

**KRYTERIA OCENY :**

Ocenię podlegać będą:

1. Zgodność z tematyką konkursu.
2. Pomysłowość i oryginalność.
3. Wartość merytoryczna i poprawność treści, informacji o Patronie szkoły św. Maksymilianie Kolbe.
5. Estetyka i staranność wykonania.
6. Funkcjonalność gry, atrakcyjność i jasność zasad.



## **OGŁOSZENIE WYNIKÓW I NAGRODY**

1. Spośród nadesłanych prac komisja konkursowa wyłoni prace w danej kategorii na I, II oraz III miejsce.
2. Ogłoszenie wyników w wyznaczonym terminie zostanie opublikowane na stronie internetowej szkoły nastąpi 23.03.2026r.
3. Wszystkie prace mogą zostać zaprezentowane na wystawie szkolnej.
4. Nagrodzone prace zostaną opublikowane w szczególności na stronie szkoły, telebimie w gazetce szkolnej Ale numer!.
5. Komisja konkursowa może zdecydować o przyznaniu dodatkowych nagród i wyróżnień dla uczestników biorących udział w konkursie.
6. Prace przechodzą do dyspozycji organizatora.
7. Najciekawsze gry planszowe organizatorzy postarają się uwiecznić w drukarni dla uczniów i powielić w celu promowania oraz rozwijania wiedzy o Patronie szkoły św. Maksymilianie Kolbe.

Zapraszamy

Organizatorzy konkursu:

pani Joanna Żurawska  
pani Agnieszka Jaworska  
pani Martyna Reszczyńska  
pani Anna Makowiecka  
pani Joanna Truskowska