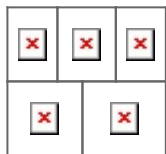


Warsztaty Planszówkowe podróże po literaturze



*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego*

OGŁOSZENIE



Fundacja na Recz Rewaloryzacji Miasta Śrem i Biblioteka Publiczna im. Heliodora Świącickiego wraz z wolontariuszami – fanami gier planszowych zapraszają do udziału w warsztatach edukacyjno-zabawowych, realizowanych w ramach projektu kulturalnego *Planszówkowe podróże po literaturze*. Nabór osób chętnych do warsztatów przebiega w 4 kategoriach wiekowych:

- dzieci do lat 11
- młodzież szkół gimnazjalnych
- młodzież szkół ponadgimnazjalnych i dorośli
- seniorzy

Warsztaty będą prowadzone podczas 4 kolejnych spotkań przez wolontariuszy i fanów gier planszowych – w piątki o g. 17:00 w Bibliotece. Każdej grupie wiekowej zostanie przypisany Game Master, który zaprezentuje wybrane do projektu gry, objaśni zasady ich przebiegu oraz będzie pełnił rolę gracza-przewodnika. Ilość miejsc w poszczególnych grupach wiekowych jest ograniczona do 12 osób (decyduje kolejność zgłoszeń). Pierwsze spotkanie warsztatowe odbędzie się 22 kwietnia br.

Do działań projektowych zostały wybrane następujące tytuły gier planszowych:

Dla dzieci:

Bajkogry: Baba Jaga, Żółw i Zając i Trzy Małe Świnki, Piętaszek, Mały Książę: Droga do Gwiazd i Stwórz mi planetę

dla młodzieży:

Enclave: Zakon Krańca Świata, Avalon – Rycerze Króla Artura, Świat Dysku: Sekary, Chaos w Starym Świecie, Metro 2033, Wiedźmin, 303, Monte Casino i Bohaterowie wyklęci

dla dorosłych:

Gra o Tron (2 edycja), Achaja, Eldritch Horror: Przedwieczna Groza, Wojna o Pierścień (2 edycja)

oraz **gry kooperacyjne:**

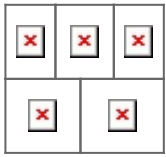
Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku), Listy z Whitechapel i Słudzy Hioba.

Wszystkie mają swoje inspiracje w literaturze. O tym czy są nią tylko luźno zainspirowane, czy też silnie wiążą się z literacką fabułą i przygodami głównych bohaterów przekonają się już niebawem wszyscy zainteresowani czynnie działaniami projektowymi.

Uczestnictwo w warsztatach prosimy zgłaszać w Mediatece – pod nr telefonu 612835647 w. 205 lub 210.

Szczegółowych informacji o projekcie udziela koordynator projektu Maria Biernat – kontakt j.w. lub @biblioteka.

KONKURS LITERACKI NA ESEJ



*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego*

Książka, gra – dokąd zmierzamy?

W ramach projektu pn.

Planszówkowe podróże po literaturze.

REGULAMIN

I. Cele Konkursu:

1. Popularyzacja czytelnictwa i gier planszowych.
2. Zachęcenie utalentowanej młodzieży, dorosłych do pisania i prezentowania własnej twórczości literackiej.
3. Rozwijanie wrażliwości i wyobraźni Autorów, a także popularyzowanie ich twórczości.

II. Zasady uczestnictwa w Konkursie:

1. Konkurs adresowany jest do młodzieży i dorosłych z całej Polski.
2. Prace będą oceniane w dwóch kategoriach wiekowych:
 - młodzież gimnazjalna
 - młodzież ponad gimnazjalna i dorośli
3. Prace nadesłane na Konkurs muszą być pracami własnymi, napisanymi w języku polskim, wcześniej niepublikowanymi i

nienagrodzonymi w konkursach literackich.

4. Uczestnik Konkursu ma za zadanie napisać esej na podany wyżej temat.

5. Pracę konkursową należy przesłać w 3 egzemplarzach maszynopisu na adres Biblioteki Publicznej im. H. Świącickiego w Śremie oraz w formie pliku tekstowego (pdf., rtf., doc., docx.) na adres e-mail: majorczyk@

6. Utwór należy podpisać imieniem i nazwiskiem Autora. Do pracy należy dołączyć wypełnioną kartę zgłoszeniową.

7. Jeden Autor może nadesłać tylko 1 esej.

8. Esey zgłoszony do Konkursu nie może przekraczać 3 stron znormalizowanego maszynopisu wielkości A4. Tekst należy zapisać czcionką Times New Roman

o wielkości 12 punktów, interlinia 1,5 wiersza i wydrukować jednostronnie.

9. Kartę zgłoszeniową można pobrać ze strony internetowej: oraz tu KARTA ZGŁOSZENIA-ESEJ

III. Termin i miejsce składania prac:

Prace do dnia **30 czerwca 2016 r.** należy składać w Bibliotece Publicznej im.

H. Świącickiego w Śremie oraz w Filiach BP: Przy Moście, Błociszewie, Niesłabinie, Pyszającej, Wyrzece, bądź przesłać pocztą na adres:

Biblioteka Publiczna

Heliodora Świącickiego w Śremie

Grunwaldzka 10,

63-100 Śrem

z dopiskiem „KONKURS LITERACKI NA ESEJ”.

Decyduje data stempla pocztowego.

IV. Jury:

Jury Konkursu zostanie powołane przez Organizatorów Konkursu.

V. Kryteria oceniania:

- twórczy charakter utworu,
- poprawność stylistyczna i językowa,
- poziom literacki pracy,
- samodzielność i oryginalność,
- ogólna estetyka pracy.

VI. Nagrody:

1. Dla zwycięzców Konkursu oraz wyróżnionych przewidziane są nagrody oraz dyplomy: czytniki e-booków, powerbanki, audiobooki, gry planszowe, książki.
2. Przewidujemy publikację wybranych prac w wydawnictwie podsumowującym projekt „Planszówkowe podróże po literaturze”.

VII. Wyłanianie laureata Konkursu:

1. W obu kategoriach wiekowych organizatorzy przewidują przyznanie trzech nagród głównych (I, II, III miejsce) i wyróżnień.
2. Jury zastrzega sobie prawo do innego podziału nagród.
3. Wręczenie nagród nastąpi podczas *I Konwentu Gier Planszowych w Śremie* w dniach 10-11 września 2016 r.
4. Nagrodzeni i wyróżnieni uczestnicy otrzymają zaproszenia na *I Konwent Gier Planszowych w Śremie* drogą elektroniczną (do 1 września 2016).
5. Wyniki zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatorów: ;
6. Decyzje Jury są ostateczne.

VIII. Postanowienia końcowe:

1. Nadsyłając pracę na Konkurs, Autor zgadza się na niezbędne poprawki edytorskie w tekście oraz jej późniejsze upublicznienie przez Organizatorów na ich stronach internetowych, a także na

publikację nagrodzonego Utworu w wydawnictwie podsumowującym projekt „Planszówkowe podróże po literaturze”, bez uiszczania honorarium autorskiego.

2. Biorąc udział w Konkursie, uczestnik akceptuje jego Regulamin.

3. Prace nie będą zwracane.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów w niniejszym regulaminie, jeżeli będą tego wymagały okoliczności obiektywne.

0 czym szumi wiklina?

Na zajęciach wikliniarskich w Świetlicy w Psarskiem jest zawsze tłoczno i gwarно. Są to zajęcia, które budzą niezwykle zainteresowanie nie tylko dzieci ale również rodziców i wolontariuszy. W dniu wczorajszym wykonywane były pojemniki {korytka} do kwiatów oraz dekoracyjne kwiatki, które będą przyozdabiane na zajęciach plastycznych. Są to zajęcia, które rozwijają umiejętności manualne oraz wymagają myślenia, rozwijają fizycznie. Nie należą one do łatwych, budzą jednak wiele emocji a zwłaszcza wówczas, gdy udaje się wykonać przedmiot poprawnie. Uczestnicy zajęć wykonali wcześniej doniczki do kwiatów, osłonki na doniczki, gwiazdki, choinki. Do końca zajęć dzieci nauczą się jeszcze wykonać inne przedmioty, które przyniosą radość wszystkim zaangażowanym w realizację projektu. Wszystkim życzymy wiele dobrych prac a Panu Mariuszowi i Pani Renacie Kaźmierczak za sprawą których tyle się dzieje, dziękujemy za trud i zaangażowanie.



