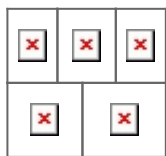


Warsztaty Planszówkowe



*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego*



22 kwietnia br. w bibliotece rozpoczęliśmy warsztaty gier planszowych. Projekt realizowany jest przez Fundację na Rzecz Rewaloryzacji Miasta Śrem w partnerstwie z Biblioteką Publiczną w Śremie oraz fanami gier planszowych i wolontariuszami.

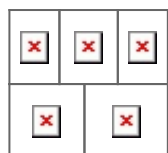
Frekwencja dopisała aż nadto, szczególnie licznie przybyli gimnazjaliści, których podzielono na trzy grupy. Game Masterzy – wolontariusze (P. Katarzyna Leszczyńska, P. Krzysztof Frąckowiak, P. Marcin Walczak, P. Artur Grzegorzczak, P. Adam Grzegorzczak i P. Radosław Frąferek) wybrali na początek niezbyt skomplikowane gry, które bardzo zachęciły początkujących graczy do tego rodzaju rozrywki. W poszczególnych grupach objaśnili zasady gry i czuwali nad ich prawidłowym przebiegiem. Na stolikach graczy znalazły się następujące tytuły: Dixit, Listy z Whitechapel, Baba Jaga, Żółw i Zając, Trzy Małe Świnki, Mały Książę: Stwórz mi planetę, Avalon – Rycerze króla Artura, Metro 2033 i Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie. Uczestnicy warsztatów rozpoznali w grach wiele postaci, które miały swój początek w literaturze, wspólnie przeżyli część ich przygód. Na twarzach graczy dało się obserwować radość ze wspólnego grania połączonej z odrobiną a i obsługą Game Masterów, uczestników warsztatów oraz porządkiem w salach gier zajmowały się wolontariuszki – Zuzanna i Weronika.

Następne spotkanie z grami planszowymi w ramach projektowych warsztatów odbędzie się . br. o g. 17:00, już dziś zapraszamy wszystkie kategorie wiekowe.

koordynator projektu
Maria Biernat



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 Święcickiego 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.

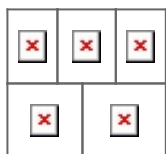
Wszystkie mają swoje inspiracje w literaturze. O tym czy są

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. Święcickiego 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. Esej 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. Święcickiego w Śremie oraz w Filiach BP: Przy Moście,

Błociszewie, Niesłabinie, Pyszającej, Wyrzece, bądź przesłać pocztą na adres:

Biblioteka Publiczna

Heliodora Święcickiego 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.