Regulamin „Miniturnieju gier i zabaw w GEN-ie”

W rozgrywkach mogą wziąć udział czteroosobowe drużyny, które zakupią bilet warsztatowy do Generatora Nauki GEN w Jaśle. Każda drużyna otrzyma kartę uczestnictwa w konkursie. Karty będą do odbioru w recepcji (parter Generatora Nauki GEN). Drużyny mogą uczestniczyć w rozgrywkach sprawnościowych oraz strategicznych bez względu na wiek. Osoby poniżej 10 roku życia mogą wziąć udział w rywalizacji wyłącznie pod opieką osoby dorosłej. Każdy Uczestnik musi posiadać obuwie sportowe i dobry humor. Po ukończeniu rozgrywek drużyna otrzymuje pieczątkę GEN potwierdzającą uczestnictwo oraz uprawniającą do walki o gadżety Generatora. Aby ukończyć „mini turniej” należy wziąć udział w przygotowanych 3 konkurencjach: sprawnościowych, strategicznej, integracyjnej). Na „Miniturniej gier i zabaw w GEN-ie” zapraszamy w dniach 27-29 grudnia 2023 roku w godzinach 10.00 – 16.00.

Część I. Konkurencje sprawnościowe:

1. „TRAFIANIE DO CELU” – rzut woreczkami do celu. Rozgrywka polega na rzutach woreczkiem w kierunku otworów w desce. Każda osoba z drużyny wykonuje po cztery rzuty. Ilość zdobytych punktów sumuje się - zapisujemy osiągnięty wynik na konto drużyny.
2. „Kto pierwszy z jajkiem” – zręcznościowy tor przeszkód z jajkiem. Należy przejść określoną trasę cały czas trzymając w dłoni łyżkę z jajkiem. Na torze mamy zadanie ustawić „piramidki„ z kubeczków. Drogę powrotną uczestnik pokonuje tak samo, przekazując jajeczko do kubeczka a łyżkę kolejnej osobie z drużyny i ustawiając się na końcu kolejki. Konkurencje uważa się za zakończoną, gdy ostatni uczestnik drużyny wrzuci jajko do kubeczka. Zwycięska drużyna otrzymuje w zależności od czasu w jakim wykona zadanie 40 pkt., 20 pkt., 10 pkt.,
3. „Kowboje” – rzut sznurową obręczą do celu. Rozgrywka polega na rzutach obręczy sznurowej w kierunku słupków. Każda osoba z drużyny wykonuje po cztery rzuty. Ilość zdobytych punktów sumuje się - zapisujemy osiągnięty wynik na konto drużyny.

Część II. Gra strategiczna „Miasto Przyszłości”

Gra polega na zbudowaniu „Miasta Przyszłości” zgodnie z zasadami przedstawionymi przez instruktora. Miasto budujemy na planszy układając na niej sześciokątne klocki z symbolami. Następnie wczytujemy do komputera
i sprawdzamy ilość gwiazdek przyznanych przez system. Każdy z graczy samodzielnie decyduje, gdzie położy wybrany moduł. Na zbudowanie według zasad i wczytanie miasta do komputera drużyna ma 20 minut. Komputer przyznaje gwiazdki - punkty, następnie instruktor zlicza wynik i zapisuje na karcie drużyny oraz przybija pieczątkę.

Część III. Rozgrywki integracyjne w grze planszowej „Ślimaki”

Rozgrywamy wyścigi ślimaków po wyznaczonej trasie na planszy do mety na kamieniu. Gra kończy się gdy pierwszy ślimak dotrze do mety, ale **wygrywa najwolniejszy ślimak**. Każdy ślimak zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość pola, na którym zakończył wyścig.

Każdy z graczy dostaje 1 karton/znacznik gracza ze ślimakiem, a wszystkie pionki ślimaków stoją na polu start. Gracze otrzymują 2 kostki, którymi wykonują rzuty, mają dwa ruchy, zgodnie z wyrzuconymi kolorami kostek. Gracz wybiera pierwszą kostkę i wykonuje ruch ślimakiem w kolorze wybranej kostki lub dowolnym ślimakiem na polu w kolorze wybranej kostki. Następnie gracz bierze drugą kostkę i wykonuje ruch ślimakiem w kolorze wybranej kostki lub dowolnym ślimakiem na polu w kolorze wybranej kostki. Po zakończonej turze gracz przekazuje kostki graczowi z lewej, a ten postępuje analogicznie. Wyścig kończy się podczas tury, gdy pierwszy ślimak przekroczy linię mety. Następuje odsłonięcie kartoników/znaczników graczy. Gracz zdobywa tyle punktów , ile wynosi wartość pola , na którym stoi jego ślimak.

Po zakończeniu drugiego wyścigu sumuje się liczbę punktów zdobytych przez drużynę, a wynik zostaje potwierdzony przez instruktora pieczątką na karcie drużyny.

Cele rozgrywek:

* Propagowanie wśród uczestników zdrowego stylu życia,
* Aktywne spędzanie wolnego czasu,
* Rozwijanie sprawności fizycznej oraz odporności psychicznej dzieci,
* Tworzenie atmosfery współpracy i współdziałania w zespole,
* Poznawanie oraz przestrzeganie zasad zdrowej rywalizacji sportowej,
* Rozwijanie odporności emocjonalnej w sytuacjach porażki lub zwycięstwa,
* Wdrażanie do przestrzegania reguł w rywalizacjach,
* Poznawanie i stosowanie zasad właściwego dopingu sportowego,
* Integracja uczestników.

Ogłoszenie wyników najpóźniej w dzień roboczy po zakończeniu rozgrywek
na stronie internetowej www.genjaslo.pl oraz na tablicy w siedzibie Generatora Nauki w Jaśle, ul. Bednarska 2.