



# ZASADY GRY

## “PROJEKTOR PLAY&GO”

- Zabawa trwa w okresie od 15.07.2019 do 31.08.2019 (obejmuje wszystkie projekty 4-5 dniowe, które będą realizowane w tym czasie). Limit: 100 pierwszych projektów.
- W Zespole Projektu powinna być przynajmniej jedna osoba, która dotychczas nie realizowała projektu w okresie wakacji lub ferii.
- Dotyczy tylko projektów, w ramach których przejazd wolontariuszy do placówki odbywa się komunikacją publiczną.
- Nagrodą za udział w zabawie i realizację wszystkich zadań jest możliwość zwrotu kosztów zakupu biletów weekendowych dla Zespołu Projektu w ramach oferty PKP Intercity (II klasa, cena biletu 81 zł) Więcej o ofercie na: <https://www.intercity.pl/pl/site/dla-pasazera/oferty/krajowe/bilety-weekendowe.html>
- Budżet projektu, który bierze udział w zabawie, wzrasta o 20% (pod warunkiem realizacji zadań) i w jego ramach rozliczane są zakupione bilety weekendowe. Bilet ten można wykupić tylko w weekend rozpoczynający się po zrealizowanych zajęciach.
- Kwota zostanie przyznana po wykonaniu wszystkich zadań (Lider projektu ostatniego dnia projektu dostaje smsa z informacją o powiększeniu budżetu).
- Pamiętajcie, że w czasie wolnym ubezpieczenie Was nie obowiązuje. Ubezpieczamy Was tylko podczas zajęć z dziećmi/młodzieżą.
- Nawet jeśli nie planujecie weekendowej podróży, możecie wziąć udział w naszej zabawie.

### INSTRUKCJA GRY “PROJEKTOR PLAY&GO”

#### 1. Wprowadzenie

Jako Drużyna Projektora wyruszacie w podróż, która odmieni Wasze wakacje. Każdy wie, że ogarnięcie patentu na wakacje to klucz do pracy zespołowej, kreatywności i skutecznej komunikacji. My już wiemy, że u nas działają najlepsi z najlepszych! Teraz przyszedł czas na Was, byście pokazali całemu światu, że na Ekipę Projektora nie ma mocnych. Wykonujcie zadania, ich efekty pokazujcie innym, a nagroda Was nie ominie.

#### 2. Elementy składowe gry

- Najważniejszą składową jest **Wasza Ekipa** - pozytywne nastawienie, dobry humor i niezbadane pokłady zwiariowanych pomysłów. W drużynie każdy ma swoją rolę i każda z nich jest niezbędna, aby ukończyć zadanie.
- **Telefon**, którym można wykonywać zdjęcia i odbierać smsy. Zalecana jest wersja premium, czyli taka z dostępem do Internetu ;)

### 3. Cel gry

Celem gry jest udowodnienie całemu światu, że jesteście najlepszą Ekipą na świecie. Wykonując kolejne zadania, potwierdzacie swoją kreatywność, wzorową pracę zespołową i umiejętności komunikacyjne.

### 4. Przebieg gry

Gra składa się z trzech faz, które doprowadzą Was do nagrody. Żadnej z faz nie można pominąć, więc dokładnie zapoznajcie się z ich opisem.

#### FAZA WSTĘPNA (przed rozpoczęciem projektu)

- Zgłoście swój projekt wakacyjny.
- W pierwszym dniu Waszego Projektu otrzymacie wiadomość sms z zaproszeniem do zabawy.
- Jeżeli chcecie wziąć udział w zabawie, Lider projektu wysła smsa na numer: 501-651-485 o treści: "TAK, numer projektu, Nazwisko Lidera". Jeśli nie chcecie brać udziału w zabawie, zignorujcie tę wiadomość.
- Lider projektu otrzymuje potwierdzenie udziału w grze i zaproszenie dla członków Ekipy do dołączenia do wydarzenia na Facebooku "Wakacje 2019 spędzę z najlepszym kumplem!" <https://www.facebook.com/events/302577383959851/>
- Drużyna otrzymuje pierwsze zadanie!

#### FAZA AKCJI (codziennie przez kolejne dni projektu)

- Lider projektu każdego dnia projektu do godziny 12:00 otrzymuje smsa z zadaniem do wykonania (wiadomość zostanie wysłana na numer, z którego otrzymaliśmy potwierdzenie udziału w grze).
- Zespół decyduje, kiedy i jak drużyna przystąpi do wykonywania zadania. Musicie pamiętać o tym, że na wykonanie zadania macie nie więcej niż 24 godziny!
- Po wykonaniu zadania dokumentujecie efekty Waszej współpracy (dokumentem potwierdzającym wykonanie zadania jest zdjęcie).

#### FAZA PODSUMOWANIA (ostatni dzień projektu)

Jedna osoba z Waszej Drużyny wrzuca zdjęcia z efektami wykonanych zadań na stronę wydarzenia na Facebooku "Wakacje 2019 spędzę z najlepszym kumplem!"

<https://www.facebook.com/events/302577383959851/>

### 5. Koniec gry i warunki wygranej

Gra kończy się w ostatni dzień realizacji zajęć w placówce. Warunkiem otrzymania nagrody jest zrealizowanie wszystkich zadań. Projekt, który bierze udział w zabawie, ma zwiększony budżet o 20% i w nim rozliczamy zakupione bilety weekendowe. Bilet ten można wykupić tylko w weekend następujący po zrealizowanych zajęciach (bilet weekendowy obowiązuje od godz. 19 w piątek do godz. 6:00 w poniedziałek).