

Regulamin VI Powiatowego Turnieju Doradztwa Zawodowego "Mam głowę do interesu"

VI Powiatowy Turniej Doradztwa Zawodowego „Mam Głowę do Interesu”

z wykorzystaniem ekonomicznej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”

1. Organizatorzy:

Organizatorami gry są:

**Szkoła Podstawowa nr 10 im. Gustawa Morcinka w Orzeszu-Woszczycach
oraz Wojewódzki Urząd Pracy w Katowicach**

1. Cele:

1. Zachęcenie młodzieży do myślenia o własnej przyszłości.
2. Kształtowanie umiejętności samooceny, analizy swoich mocnych i słabych stron, umiejętności i zainteresowań.
3. Kreowanie postawy elastycznego i mobilnego ucznia, (absolwenta, studenta), a w przyszłości uczestnika rynku pracy.
4. Zaangażowanie młodzieży do działań z zakresu preorientacji zawodowej.
5. Popularyzacja wiedzy z zakresu problematyki planowania kariery.

III. Zasady uczestnictwa:

- Każda szkoła może zgłosić do udziału w grze tylko jeden dwuosobowy zespół (VII lub VIII klasa).
- Uczestnicy zgłoszeni do gry, podając swoje dane osobowe, wyrażają zgodę na ich przetwarzanie przez Organizatorów w celu dokumentacji i rozliczenia gry (zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.08.1997 r. - Dz.U. Z 2016 r., poz. 922).
- Każdy z uczestników gry wyraża zgodę na bezpłatne zarejestrowanie w czasie gry, utrwalenie na nośnikach audiowizualnych jego wizerunku i danych w materiałach wydawanych i rozpowszechnianych publicznie i niepublicznie służące pośrednio lub bezpośrednio promocji gry.

1. Jury

Nad przebiegiem gry czuwać będzie Jury powołane przez Organizatorów.

1. Organizacja i przebieg gry

- Gra odbędzie się **marzec/kwiecień 2026 r.** w Szkole Podstawowej nr 10 im. Gustawa Morcinka w Orzeszu-Woszczycach. (dokładny termin zostanie podany po uzgodnieniu z Wojewódzkim Urzędem Pracy)
- Termin nadsyłania zgłoszeń: **początek marca 2026 r.**

Zgłoszenia prosimy przysyłać na adres:

e-mail: wieczkowskab@op.pl

tel: 32 2215122

- Rejestracja zespołów uczestniczących zgłoszonych do udziału w grze rozpocznie się od godziny 9.30. O godzinie 10.00 rozpocznie się gra.
- Gra prowadzona będzie z wykorzystaniem planszy i zestawu kart wykorzystywanych w czasie gry (w zależności od

ilości uczestników).

- Zadaniem prowadzącego grę jest:
 1. przygotowanie wszystkich elementów gry przed rozpoczęciem gry;
 2. wyjaśnienie uczestnikom zasad i celu gry;
 3. przydzielenie, w drodze losowania, uczestnikom gry ról, w jakie w czasie rozgrywki się wcielą;
 4. pełnienie podczas gry funkcji bankiera.
- Prowadzących w czasie gry wspomagać będą pomocnicy. Zadaniem pomocników jest nadzorowanie prawidłowego przebiegu rozgrywki, a w szczególności respektowanie przez graczy zasad określonych w niniejszym regulaminie i zasad gry przekazanych przez prowadzących przed rozpoczęciem rozgrywki.
- W trakcie gry gracze wcielą się w role rzemieślników, którzy produkują towary, handlują na jarmarku oraz organizują wyprawy handlowe przynoszące dochody.
- Zadaniem gracza (zespołu) w czasie gry jest zgromadzenie jak największego majątku. Na majątek każdego z graczy (zespołów) składają się zasoby początkowe, otrzymane od prowadzących przed rozpoczęciem gry, powiększone lub pomniejszone o zasoby uzyskane, lub stracone w czasie gry. Majątek gromadzony jest w gotówce i materiałach.
- Na grę złożą się dwie rozgrywki - dwie rundy (w zależności od ilości uczestników).
- Rozgrzywka przy stole może się rozpocząć po wylosowaniu przez wszystkich graczy (wszystkie zespoły) ról, w jakich będą występować oraz przydzieleniu im przez prowadzących zasobów początkowych.
- Losowanie ról przy stole przeprowadza prowadzący grę.
- Każdy z graczy (zespołów) rozpoczynających grę otrzymuje od prowadzących takie same zasoby początkowe (o tej samej wartości).
- Zwycięzcą gry zostanie zespół, którego gracze zgromadzą największy majątek, zostaną przyznane nagrody za I, II, III miejsce.
- W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej zespołów takiego samego wyniku o zwycięstwie zadecyduje Jury, które ustali formę wyłonienia zwycięzcy.

1. Postanowienia końcowe

- Zgłoszenie udziału w grze oznacza przyjęcie w pełni niniejszego regulaminu.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo (jeżeli okoliczności będą tego wymagać) do skrócenia, przedłużenia, unieważnienia gry lub pewnych jego etapów.
- Uczestnicy gry nierespektujący zasad określonych w niniejszym regulaminie zostaną wykluczeni z udziału w grze. W trakcie konkursu decyzję o wykluczeniu podejmować będzie jury na wniosek prowadzących. Wykluczenie z gry jednego z członków zespołu jest równoznaczne z wykluczeniem całego zespołu.