

REGULAMIN KONKURSU „GRA, KTÓRA POMAGA!”

1. Organizator konkursu

Organizatorem konkursu jest psycholog i pedagog szkolny.

2. Cel konkursu

Celem konkursu jest promowanie zdrowia psychicznego, rozwijanie kreatywności oraz kształtowanie umiejętności rozpoznawania emocji, budowania relacji i radzenia sobie w trudnych sytuacjach.

3. Uczestnicy

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 0–8 szkoły podstawowej.

4. Zasady konkursu

- Zadaniem uczestnika jest samodzielne stworzenie gry związanej z emocjami, relacjami lub zdrowiem psychicznym.
- Gra może mieć dowolną formę, np. planszową, karcianą, memory, ruchową lub quizową.
- Praca powinna zawierać zasady umożliwiające jej samodzielne wykorzystanie.
- Ocenie podlega pomysłowość, kreatywność, estetyka wykonania oraz zgodność z tematyką konkursu.

5. Termin i miejsce składania prac

Prace należy dostarczyć do **16 października 2026 r.** do gabinetu psychologa/pedagoga szkolnego lub biblioteki szkolnej.

6. Nagrody

Najciekawsze prace zostaną nagrodzone w kategoriach 0-3 oraz 4-8, a wybrane gry mogą zostać włączone do szkolnej kolekcji gier o emocjach.

7. Postanowienia końcowe

Udział w konkursie jest dobrowolny. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu. W sprawach nieujętych w regulaminie decyzję podejmuje organizator konkursu.