

PATRONAT HONOROWY



Minister
Edukacji i Nauki



Pan
Andrzej Pilecki

PARTNER MERYTORYCZNY



Małopolska Uczelnia
Państwowa w Oświęcimiu
im. Witolda Pileckiego



**IV Turniej
szkół im.
Rotmistrza
Witolda
Pileckiego**

PRZEWODNIK PO ZADANIACH

ETAP I

ILUSTRACJE DO BAJKI „KSIĘŻNICZKA I ŻABA”

Witold Pilecki urodził się w dalekiej Karelii. W dzieciństwie otaczał go język rosyjski, a troską Ludwika było, aby dzieci mówiły po polsku. Dlatego czytała im polskie książki, a jedną z nich był właśnie Bajarz Polski.

Fragment wspomnień Marii Pileckiej z książki *Rotmistrz J. Wróblewskiego*
*Po rosyjsku Witek i ja mówiliśmy dobrze. Po polsku zaczynałyśmy stosować rusycyzmy i w sposobie mówienia nabierać zdeformowanego akcentu. Sprzyjały temu zabawy z dziećmi Rosjan, rozmowy ze służbą, a zwłaszcza i najczęstsze z nianią, Praskawią.
Starając się przeciwdziałać temu niepożądanemu zjawisku, mama czytała nam wieczorami bajki z Bajarza polskiego – grubej książki ze zbiorem twórczości różnych autorów...*

CO NALEŻY ZROBIĆ?

Zadaniem turniejowym jest zilustrowanie bajki *O królownie zaklętej w żabę* Bajarza Polskiego

JAK TO ZROBIĆ?

- Przeczytajcie bajkę *O królownie zaklętej w żabę* Bajarza Polskiego i zastanówcie się, jak można ją zilustrować.
- Link do bajki: <https://polona.pl/preview/92ce6888-aea2-4eba-bbd3-bb2f8897fac1>



Wymagania techniczne:

- Liczba ilustracji – od 5 do 10
- kartka A4 sztywna, min. 160g/m²
- Ilustracje nie mogą być ze sobą połączone, ale wyraźnie powinna być oznaczona ich kolejność
- Mogą zostać wykonane techniką dowolną. Możecie użyć kredek, flamastrów, farb, pastelów, zrobić wycinankę czy wyklejankę.
- Obrazki muszą być płaskie i „zwarte” (nie powinny się rozpadać).
- Jako zadanie turniejowe przesyłacie do nas WYŁĄCZNIE JEDEN komplet ilustracji, możecie jednak zrobić konkurs szkolny, w ramach którego nawet wszyscy uczniowie taką pracę wykonają, a do nas wysyłacie pracę zwycięską.

CO OCENIMY?

W ocenie zadania będą wzięte pod uwagę walory estetyczne wykonanych ilustracji, wasza pomysłowość, kreatywność i staranność wykonania, a także zgodność ilustracji z treścią bajki.

DO KIEDY?

Ilustracje należy wysłać do dnia 30 listopada 2023 roku na adres:

Muzeum – Dom Rodziny Pileckich

ul. Warszawska 4, 07-300 Ostrów Mazowiecka

z dopiskiem „turniej” i **wyraźnym** oznaczeniem na kopercie nazwy szkoły

ETAP II

GRA EDUKACYJNA „POZNAJ WITOLDA PILECKIEGO”

Nie wyobrażamy sobie, aby uczniowie szkół im. Rotmistrza Witolda Pileckiego nie znali swojego patrona. Historię jednak można poznawać na różne sposoby. Nie każdy lubi czytać grube książki, ale każdy lubi się bawić. Jedną z ciekawszych form są gry planszowe i karciane. Pozwalają na poznawanie historii niejako „przy okazji”.

CO NALEŻY ZROBIĆ?

Grę planszową lub karcianą, która będzie uczestników uczyć faktów z życia Witolda Pileckiego bądź zawierać element sprawdzenia, czy gracze posiadają taką wiedzę.

JAK TO ZROBIĆ?

Najtrudniejszym elementem tworzenia gry jest wymyślenie jej mechaniki. Gier powstało już bardzo dużo i tak naprawdę mechaniki się w nich powtarzają, samodzielnie lub w różnych konfiguracjach. Zachęcamy, abyście sięgnęli po gotową mechanikę jednej z siedmiu wymienionych gier. Znajdźcie egzemplarz gry, filmik o grze lub instrukcję w Internecie i zainspirujcie się twórczo zasadami jednej bądź dwóch gier. Na pewno jakieś pomysły na zasady gry quizowej na temat Rotmistrza przyjdą Wam do głowy!

Timeline: Polska

<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/timeline-polska-101850.html>



Na ile ogarniasz?

<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/na-ile-ogarniasz-2014312.html>



iKnow

<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/iknow-edycja-2021-2005753.html>



Ale Historia!

<https://www.granna.pl/katalog-gier/0-wszystkie-gry/266-ALE-HISTORIA.html>



Odkrywcy Kultur

<https://odkrywcy-kultur.pl/>



Wiem lepiej

<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/wiem-lepiej-109965.html>



Ryzyk Fyzyk

<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/ryzyk-fyzyk-edycja-deluxe-107048.html>



Waszym zadaniem jest wybór mechaniki do gry quizowej i wypełnienie jej treścią. Stwórzcie karty pytaniami oraz resztę prototypu gry od strony wizualnej. Taki prototyp może być opracowany w dowolnej technice graficznej – analogowej lub komputerowej. Wysłany do nas egzemplarz gry powinien mieć swoje opakowanie: pudełko lub kopertę. Gra powinna mieć tytuł, a w opakowaniu powinny znajdować się komponenty gry, przetestowana instrukcja umożliwiającą poznanie zasad gry oraz informacje techniczne: liczba, wiek graczy i przewidywany czas gry. Na pudełku lub w instrukcji powinni zostać wymienieni autorzy.

CO OCENIMY?

W ocenie zadania weźmiemy pod uwagę grywalność, zawartość merytoryczną, warstwę wizualną.

DO KIEDY?

Gry należy wysłać do dnia 22 marca 2024 roku na adres:

Muzeum – Dom Rodziny Pileckich

ul. Warszawska 4, 07-300 Ostrów Mazowiecka

z dopiskiem „turniej” i **wyraźnym** oznaczeniem na kopercie nazwy szkoły.

ETAP III

„MANEWRY” W OSTROWI MAZOWIECKIEJ MAJ 2024 R.

Rodzaje konkurencji i zakres wiedzy oraz umiejętności, poznacie przy ogłoszeniu wyników II etapu, najpóźniej 10 kwietnia 2024 roku, żebyście mogli solidnie się przygotować i dobrać odpowiedni zespół, który sprosta każdemu zadaniu. Skład zespołu turniejowego to 4 uczniów i 1 nauczyciel (opiekun zespołu).

KTO WYGRYWA?

- Wygrywa każda szkoła, która weźmie udział w turnieju, gdyż każda zdobywa Odznakę Rotmistrza! Po I i II etapie komisja jurorska zdecyduje o zakwalifikowaniu szkoły do etapu kolejnego.
- Szkoły, które zakończą udział w turnieju na etapie I zdobywają Brązową Odznakę Rotmistrza.
- Srebrną Odznakę Rotmistrza zdobędą szkoły, które zakończą rywalizację na etapie II lub wezmą udział w etapie III turnieju, ale zdobędą w nim miejsce dalsze niż drugie.
- Złotą odznakę Rotmistrza otrzymają szkoły, które wezmą udział w etapie III Turnieju oraz zajmą pierwsze lub drugie miejsce podczas rywalizacji w „Manewrach”.
- Szkoła, która ukończy „Manewry” z najwyższą punktacją, poza Złotą Odznaką Rotmistrza przejmie statuetkę przechodnią.

Uwaga! III etap turnieju – „Manewry” – każda szkoła rozpoczyna ze startową punktacją 0 (wyniki poprzednich etapów są wyłącznie przepustkami do kolejnego, punkty się nie sumują). Turniej na każdym etapie odbywa się w dwóch kategoriach: szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych.

Brązowe i Srebrne Odznaki Rotmistrza zostaną przesłane do szkół pocztą. Złote Odznaki Rotmistrza i Srebrne Odznaki Rotmistrza dla szkół uczestniczących w „Manewrach” zostaną wręczone na zakończenie rywalizacji w ramach etapu III turnieju

MACIE PYTANIA?

Piszcie do koordynatorki projektu Pauliny Iwanowskiej: piwanowska@muzeumpileckich.pl