



POMORSKA LIGA HISTORYCZNA

www.plhszczecin.eu

Runda II

Morze i historia w grze

Założenia ogólne

§ 1

Celem II Rundy jest poznanie przez uczestników historii powiązań Pomorza z morzem.

Zadaniem drużyn jest przygotowanie koncepcji planszowej gry historycznej o tematyce morskiej dla minimum 3 osób lub 3 drużyn, a także jej wykonanie.

Do uczestników należy wybór okresu historycznego, w jakim osadzą narrację gry. Może to być dowolna epoka lub przekrój przez dzieje Pomorza, również to czy w rozgrywce istotna będzie historia gospodarcza, polityczna czy kulturalna zależy od koncepcji przyjętej przez poszczególne drużyny.

§ 2

Zgłoszenie uczestnictwa w II Rundzie jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.

1. § 3

Gra planszowa zostanie wykorzystana w ramach III rundy – Pomorskiego Festiwalu Nauki.

Założenia szczegółowe

§ 1

Zadaniem uczestników projektu jest stworzenie gry planszowej oraz przesłanie jej w formie materialnej na adres Organizatora.

§ 2

Pod nazwą gra planszowa rozumie się rozgrywkę przygotowaną dla co najmniej 3 osób/drużyn z wykorzystaniem planszy. Jej wymaganymi elementami są:

- scenariusz (według schematu w załączniku) wraz z instrukcją;
- plansza w wersji materialnej w 4 egzemplarzach (1 egzemplarz do przesłania dla komisji konkursowej, 3 egzemplarze do wykorzystania w szkole w rundzie III);
- detale gry (pionki, karty, itp.).

§ 3

W ramach projektu przewidziane są konsultacje, których celem jest pomoc w udoskonaleniu przesłanych prac. Koordynatorzy będą posługiwali się następującymi kryteriami:

- poprawność zamieszczonych informacji i podanie ich źródła (bibliografia);
- wykorzystanie różnych rodzajów źródeł historycznych (dokumenty, ikonografia, wspomnienia, relacje świadków historii, literatura, itp.);
- innowacyjność, oryginalność w realizacji tematu;
- czytelna i jasna instrukcja, oryginalna mechanika i fabuła gry;
- estetyka i funkcjonalność przygotowywanych materiałów.

Terminarz

- nadsyłanie gotowych projektów – do 20 stycznia 2020 r.
- konsultacje – przesłanie uwag koordynatorów – do momentu wykonania gry.

Scenariusz gry

Tytuł gry:

Autorzy:

Czas trwania:

Liczba graczy:

Elementy gry (plansza, pionki, karty, etc.):

Opis planszy (jakie pola, co oznaczają itp.)

Instrukcja gry

przygotowanie do gry:

zasady rozgrywki:

(osobny dokument)

TYTUŁ GRY	
AUTORZY (SZKOŁA / UCZNIOWIE)	
OCENA	
POPRAWNOŚĆ MERYTORYCZNA (ZGODNOŚĆ WYDARZEŃ W GRZE Z NAJNOWSZĄ WIEDZĄ HISTORYCZNĄ)	/20
STOPIEŃ WYKORZYSTANIA ŹRÓDEŁ	/10
ESTETYKA WYKONANIA	/10
MECHANIKA GRY (W JAKI SPOSÓB GRACZE PORUSZAJĄ SIĘ PO PLANSZY, JAKIE SĄ ZASADY Z TYM ZWIĄZANE, W JAKI SPOSÓB WYŁANIANY JEST ZWYCIĘZCA – JEŚLI JEST TO GRA RYWALIZACYJNA LUB KIEDY I JAK KOŃCZY SIĘ GRA – JEŚLI JEST TO GRA KOOPERACYJNA)	/20
CZYTELNOŚĆ ZASAD	/10
FABUŁA GRY (CAŁA NARRACJA GRY: JAKI OKRES HISTORYCZNY/WYDARZENIE/POS TACIE, WYJAŚNIENIE AKCJI DZIEJĄCEJ SIĘ NA PLANSZY ITD., DODATKOWO: WYGLĄD PLANSZY, PIONKÓW – JEŻELI NAWIAZUJĄ DO WĄTKU FABULARNEGO)	/30
UWAGI SZCZEGÓŁOWE	
PODSUMOWANIE	

