

## **REGULAMIN GRY MUZYCZNEJ MŁODY WSPÓLCZEŚNIAK**

- 1.** Organizatorem gry muzycznej MŁODY WSPÓLCZEŚNIAK realizowanej w ramach VII Festiwalu Muzyki Współczesnej im. Wojciecha Kilara jest Filharmonia Gorzowska.
- 2.** Gra realizowana będzie w formule „dnia otwartych drzwi” – 22 października 2019.
- 3.** Gra adresowana jest do szkolnych grup zorganizowanych, a wiek jej uczestników ustala się na 10-14 lat.
- 4.** Opiekę nad grupą zorganizowaną w trakcie gry sprawują nauczyciele lub inne osoby wyznaczone przez szkołę odpowiadające za bezpieczeństwo jej niepełnoletnich uczestników.
- 5.** Warunkiem udziału grupy zorganizowanej w grze jest telefoniczne zgłoszenie udziału do dnia 17 października 2019. Decydująca jest kolejność zgłoszeń. Dane kontaktowe znajdują się na końcu Regulaminu.
- 6.** Dokonanie zgłoszenia grupy zorganizowanej w grze jest równoznaczne z akceptacją tego Regulaminu.
- 7.** Do udziału w grze może przystąpić łącznie 9 grup liczących maksymalnie 30 osób.
- 8.** Gra odbywać się będzie na terenie obiektu Filharmonii Gorzowskiej w godzinach 8.30 – 16.00, w 45-minutowych interwałach.
- 9.** Jednorazowo grę rozpocząć może jedna grupa.
- 10.** Godziny rozpoczęcia gry przez kolejne grupy to: 8.30 / 9.15 / 10.00 / 10.45 / 11.30 / 12.15 / 13.00 / 13.45 / 14.30. Godzina rozpoczęcia gry przez daną grupę zostanie ustalona na etapie zgłoszenia telefonicznego.
- 11.** Uczestnictwo w grze jest nieodpłatne.
- 12.** Organizator gry nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników gry, wypadki losowe w trakcie gry oraz następstwa z tego wynikające.
- 13.** Organizator ma prawo wykluczenia z udziału w grze grupy, której uczestnicy zakłócają jej przebieg i/lub nie stosują się do jej zasad.
- 14.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty materialne uczestników gry.
- 15.** W uzasadnionych wypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu gry, a także do jego odwołania.
- 16.** Zgłoszenie grupy zorganizowanej do udziału w grze jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora

Wizerunku oraz Zdjęcia uczestników gry i przeniesieniem na Organizatora w zakresie nieograniczonym czasowo i terytorialnie wszelkich praw do korzystania i rozporządzania Wizerunkiem oraz Zdjęciem. Powyższe prawa przechodzą na Organizatora z chwilą dokonania zgłoszenia grupy zorganizowanej do udziału w grze.

**17.** Z chwilą dokonania zgłoszenia grupy zorganizowanej do udziału w grze Organizator nabywa, bez odrębnej odpłatności, całość autorskich praw majątkowych do Wizerunku i Zdjęcia uczestników oraz ich Opracowań na następujących polach eksploatacji:

- a) utrwalanie i zwielokrotnianie Wizerunku, Zdjęcia i Opracowań w każdy sposób, a w szczególności w pamięci komputera, na nośnikach danych zarówno cyfrowych jak i analogowych, techniką zapisu magnetycznego jak i techniką drukarską i reprograficzną;
- b) rozpowszechnianie Wizerunku, Zdjęcia i Opracowań poprzez wprowadzanie ich zwielokrotnionych egzemplarzy do obrotu.

#### **KONTAKT W SPRAWIE ZGŁOSZEŃ:**

T: 95 7392 748 lub -749

#### **OPIS GRY**

**CEL:** Zapoznanie uczestników z życiem i twórczością Wojciecha Kilara – patrona Festiwalu Muzyki Współczesnej organizowanego przez Filharmonię Gorzowską od roku 2013. Uczestnicy, rozwiązując kolejne zadania, poznają fakty i ciekawostki z biografii polskiego kompozytora oraz zdobywają wiedzę na temat jego twórczości i zainteresowań, zarówno artystycznych, jak i prywatnych.

**CHARAKTER GRY:** Gra ma charakter edukacyjno-popularyzatorski, a jej uczestnikami są zorganizowane, maksymalnie 30-osobowe grupy szkolne w przedziale wiekowym od 10 do 14 lat. Każda zgłoszona do gry grupa ma za zadanie przejście trasy gry, która w całości zlokalizowana będzie na terenie obiektu filharmonii. Gracze poruszają się po obiekcie zgodnie z kolejnością zaznaczonych na mapie punktów, korzystając z otrzymanych od Organizatora wskazówek.

**UCZESTNICZY GRY:** W grze udział biorą uczniowie szkół podstawowych oraz nauczyciele-opiekunowie, którzy czuwają nad ich bezpieczeństwem. Jednocześnie każdej grupie towarzyszy wyznaczony przez Organizatora edukator-obszawator, który czuwa nad prawidłowością wykonywania zadań.

**PRZEBIEG GRY:** Gra rozpoczyna się w punkcie startowym, w którym uczestnicy zostają zapoznani z celem oraz zasadami gry oraz odbierają karty gry i mapę obiektu. Punkt startowy znajdować się będzie foyer Filharmonii Gorzowskiej. Następnie zadaniem graczy będzie odnalezienie zaznaczonych na mapie punktów oraz rozwiązanie zadań zamieszczonych w karcie gry lub odnalezionych na trasie gry. Po prawidłowym wykonaniu każdego zadania grupa otrzymuje od edukatora-obszawatora pieczętkę w karcie gry oraz kopertę. Otrzymane na trasie gry koperty należy otworzyć dopiero po dotarciu do ostatniego punktu gry. Tam, po wykonaniu wszystkich zadań, grupa otwiera zdobyte koperty i z zebranych liter układa hasło, za którym ukryty będzie pewien tajemniczy KO[D].

**CZAS GRY (dla jednej grupy):** 60-90 minut