

# REGULAMIN

## Andrzejkowego MARATONU FILMOWEGO

---

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

#### § 1

Organizatorem Maratonu filmowego jest Samorząd II Liceum Ogólnokształcącym w Kędzierzynie - Koźlu, wraz z jego opiekunem: **Bartoszem Traczem, zwanego dalej Opiekunem.**

#### § 2

Maraton filmowy jest formą organizacji życia kulturalnego dla społeczności szkolnej z okazji **dnia św. Andrzeja.**

#### § 3

Niniejszy regulamin jest uzupełnieniem zasad wynikających z dokumentów regulujących funkcjonowanie II Liceum Ogólnokształcącego, w tym.: Statutu szkoły, Regulaminu sali nr 12, regulaminu małej sali gimnastycznej.

#### § 4

Maraton odbywa się za wiedzą i zgodą Dyrektora II Liceum Ogólnokształcącego, który zastrzega sobie prawo kontroli przebiegu maratonu pod kątem zgodności z Regulaminem Szkoły, niniejszym Regulaminem Maratonu filmowego oraz podjęcia decyzji o jego zakończeniu w dowolnym momencie, gdyby wyżej wymienione zasady nie były przestrzegane.

### CELE ORGANIZACJI MARATONU

#### § 5

Celem organizacji Maratonu jest: Zapewnienie uczniom możliwości udziału w grze fabularnej, a także wspólnego obejrzenia filmów, poszerzenia wiedzy w zakresie wiedzy o kulturze; wspólne spędzenie czasu w ramach szkolnych andrzejek.

### MIEJSCE I TERMIN ORGANIZACJI MARATONU

#### § 6

1. Miejscem organizacji Maratonu jest II Liceum Ogólnokształcące w Kędzierzynie – Koźlu im. Mikołaja Kopernika, którego adres stanowi: ul. Jana Matejki 19, 47 – 220 Kędzierzyn – Koźle

2. Do dyspozycji Organizatorów i Uczestników zostaje wyznaczona **sala nr 12** posiadająca zaplecze sanitarne w postaci umywalki, a także dostęp do toalet znajdujących się w budynku szkoły. W trakcie organizacji gry fabularnej uczniowie uzyskują także dostęp do sal znajdujących się na wysokim parterze.

#### § 7

Maraton organizowany jest w terminie **od g. 20<sup>00</sup> dn. 25 listopada 2016 do g. 7:00 dn. 26 listopada 2016**

### PLANOWANY PRZEBIEG MARATONU

#### § 8

1. Inauguracja : przywitanie uczestników , przedstawienie listy proponowanych filmów i plan przebiegu wieczoru. (ok. 20<sup>00</sup> - 21<sup>00</sup>)
2. Rozegranie gry fabularnej "Cztery żywioły" przeprowadzonej przez vice-przewodniczącą szkoły - Iłę Jasek, wraz z pomocnikami. Scenariusz do gry przedłożony jest w załączniku nr 1. W trakcie przerw między zadaniami uczniowie biorą aktywny udział w grach i zabawach związanych z polską tradycją dnia św. Andrzeja. (ok. 21<sup>00</sup> - 24<sup>00</sup>).
3. Projekcja filmów w odstępach około dwugodzinnych; po każdym filmie przerwa - co najmniej godzinna – gry planszowe lub projekcja filmu na DVD.. (ok. 24<sup>00</sup> - 6<sup>00</sup>)
4. Przywracanie ładu i porządku w pomieszczeniach w których odbywały się wydarzenia (6<sup>00</sup> - 7<sup>00</sup>)

### ODPOWIEDZIALNOŚĆ I OBOWIĄZKI ORGANIZATORÓW

#### § 9

Opiekunem może zostać wyznaczona przez dyrekcję osoba będąca pracownikiem szkoły.

#### § 10

Osobą dorosłą odpowiedzialną za bezpieczeństwo organizatorów, uczestników oraz przestrzeganie niniejszego regulaminu jest **Opiekun, mgr Bartosz Tracz** .

#### § 11

Opiekun ponosi odpowiedzialność za poniesione przez szkołę straty materialne, w zakresie jego rzeczywistej winy.

#### § 12

**Organizatorzy ( tu: samorząd i pozostali uczniowie, uczestnicy) dobrowolnie zobowiązują się podporządkować poleceniom Organizatora i Opiekuna w zakresie organizacji maratonu oraz przestrzegania niniejszego regulaminu.**

#### § 13

Organizatorzy są odpowiedzialni za przygotowanie miejsca odbywania się Maratonu w zakresie:

1. Odpowiedzialności za pomieszczenia, w których będzie odbywał się Maraton, oraz te, które pozostaną dopuszczone do ich dyspozycji na czas jego trwania ( toalety dla uczniów na parterze).
2. Odpowiedzialności za pomieszczenia, o których mowa w pk.1 , tak, by możliwym było przeprowadzenie Maratonu.; w tym za udostępniony im sprzęt ( projektor, rzutnik ,telewizor, odtwarzacz dvd ).
3. **Projektor może być włączony na około dwie godziny ( czas trwania jednego filmu) ,** po czym następuje **co najmniej godzinna** przerwa na ochłodzenie sprzętu ( w tym czasie uczniowie mogą oglądać filmy na DVD) ; następnie kolejne dwie godziny j/w.
4. Odpowiedzialności za utrzymanie czystości podczas odbywania się Maratonu.
5. Odpowiedzialności za pomieszczenia, o których mowa w pk. 1. **po jego zakończeniu,** najpóźniej do dnia **26 listopada 2016 , godz. 7:00**
6. W wyżej wymienionym zakresie organizatorzy współpracują z administracją szkoły oraz pracownikami technicznymi.

#### § 14

Organizatorzy są odpowiedzialni za przygotowanie techniczne Maratonu w zakresie:

1. Zapewnienia dostępu do projektora i odbiornika telewizyjnego ( sprzętu dvd ) w sali nr 12.

#### § 15

1. Uczniowie klasy I D zobowiązują się do przestrzegania zasady , w myśl której :  
**Zabronione jest wyświetlanie filmów o niedozwolonych treściach.**

### ZASADY UCZESTNICTWA W MARATONIE

#### § 16

1. Uczestnikiem Maratonu mogą zostać wyłącznie osoby, które w bieżącym roku szkolnym są uczniami II Liceum Ogólnokształcącego w Kędzierzynie – Koźlu.
2. Uczniowie **muszą dostarczyć do Opiekuna zgodę opiekuna prawnego** (wzór w aneks 2).
3. **Osoby spoza szkoły, uczniowie nie będący uczniami II Liceum Ogólnokształcącego w Kędzierzynie- Koźlu NIE MAJĄ PRAWA WSTĘPU do szkoły w trakcie trwania Maratonu.**
4. **Na czas Maratonu ; tj. od 25 listopada br., g. 20:00 do dn. 26 listopada., g. 7: 00 rano szkoła pozostaje Zamknięta.**

#### § 17

Zwraca się szczególną uwagę, by uczestnicy przestrzegali zasad i norm życia społecznego, w tym spełnienie **wymogu pozostawania w stanie absolutnej trzeźwości** podczas trwania Maratonu.

## § 18

### ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW

1. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu, a także dokumentów, o których mowa w § 3 pod groźbą wydalenia go z Maratonu.
2. W wypadku nieprzestrzegania zasad albo stworzenia szkód w wyniku zamierzonej działalności Organizator zastrzega sobie możliwość powiadomienia odpowiednich organów władz, a także **obciążenia osoby zawinionej (uczniów uczestniczących w Maratonie) kosztami wynikającymi ze szkodliwego działania.**
3. W wypadku łamania regulaminu przez uczniów uczestniczących w Maratonie Opiekun bądź Organizatorzy niezwłocznie powiadomią prawnych opiekunów uczestnika, którzy poniosą odpowiedzialność, o której mowa w paragrafie 18, pkt.1,2.

## § 19

Zasady, o których mowa w paragrafie 13 - 18 obowiązują Organizatorów oraz Opiekuna.

## Aneks 1. Gra cztery żywioły

### CZTERY ŻYWIOŁY 25.11.2016r.

#### Zasady:

- Każdą rzecz bierzemy tylko raz
- Nie używamy przemocy (bo się to źle skończy)

#### Wprowadzenie:

Gracze śnią. Sen dość nieprzyjemny i straszny – po prostu koszmar. Niestety, nie mogą się obudzić, Jak się stąd wydostać?

#### Miejsca /Tabliczki/:

- Brama Światów – Śmierć
- Czystości – Anioł i Diabeł
- Ulica Więźniów – Freddy Kruger
- Piramida – Mumia
- Komnata /Uwaga, nie wchodzić bez czosnku/ - Wampir
- Cmentarz – Banshee
- Laboratorium – Frankenstein i Sztuczny Człowiek

#### Postacie:

•Śmierć – Pilnuje bramy do rzeczywistego świata. Aby ją otworzyć, trzeba użyć czterech żywiołów. Nie wie gdzie ich szukać ani nie ma żadnych przedmiotów, o które mogliby ją poprosić gracze. Do bramy dopuści tego kto ma wszystkie żywioły rozwiąże zagadkę. Wówczas udostępni im klucz, ale pod jednym warunkiem – osoba otwierająca nie może mieć duszy, bo inaczej ją straci i umrze (chodzi o Sztucznego człowieka). Gracze muszą umieścić żywioły w czterech oznakowanych miskach. Śmierć podaje im sposób na aktywację bramy „Ogień płonie, Wiatr dmucha, Woda płynie, Ziemia trwa”. Czyli: Powietrze nadmuchać, Woda zalać czymś, Ziemia posypać ziemią np. z doniczki, ogień spalić. Jeśli to zrobią to wygrali

•Anioł – Został przydzielony do czyszcza za karę przez Szefa – Boga. Musi pracować z diabłem. Anioł ma: **TABLETKI NASENNE** – podaje je zmęczonym duszą. Odda je jeśli gracze zaśpiewają coś po angielsku.

•Diabeł – też znajduje się tu za karę. Bardzo lubi drażnić i dogryzać Aniołowi. Diabeł ma: **BANDAŻE** – wiąże nimi usta krzyżących dusz. Odda jeśli wyznaczony/a osoba pocałuje Anioła w policzek ( by zrobić mu na złość).

•Freddy Kruger – jest zły, brzydki i chce zrobić graczom krzywdę. Niestety, chwilowo nie może, bo po udziale w paru filmach stępił pazury. Kruger ma: **SYMBOL OGNI** – Nie odda go, bo to pamiątka. No, ale jeśli gracze przyniosą mu pilnik to moooże się zastanowi... **CZOSNEK** – nie ma to jak ostre przyprawy. Odda go za silne tabletki nasenne, którymi będzie mógł usypiać swoje ofiary.

•Hrabia Drakula – jest wygłodniały po długim locie z Pensylwani, więc jeśli ktoś wejdzie do jego komnaty bez czosnku, to go ugryzie. Jest prawdziwym arystokratą, lubi chwalić się swoją rodziną i opowiadać baaardzo ciekawe historie ze swojego życia. Wampir ma: **SYMBOL POWIETRZA** – wolałby go nie oddawać, bo ułatwia latanie, ale jest tak głodny, że odda go za trochę krwi (tak z pół litra, najlepiej B Rh+)

•Mumia – prapraprawnuczka Tutenchamona. W piramidzie jest dość nudno, więc chętnie pogada z graczami i wypyta ich o nowinki z zewnątrz. Mumia ma: **SYMBOL ZIEMI** – Odda im go za odgadnięcie zagadki ( do uzdodnienia jeszcze) oraz **MIEDŹ** – a raczej miedziany pierścienek. Odda go za nowy, modny bandaż, najlepiej od Diora oraz jeśli powiedzą jej jakąś pikantną ploteczkę.

•Banshee – jest śliczną kreaturą z chuśtawkami emocjonalnymi, na zmianę płacze i śmieje się. Upiornie śpiewa i tańczy. Banshee ma: **SYMBOL WODY** – odda go, jeśli gracze udowodnią jej, że potrafią upiornie tańczyć Makarenę. **BATERIE** – da go, ale wtedy nie będzie mogła słuchać muzyki z radia. Gracze muszą zawyc jakieś super przyśpiewki, po kolei: posępne, szalone, tęskne, wesołe.

•Frankenstein – Roztargniony, gderliwy i ciągle czymś zajęty. Pracuje właśnie nad stworzeniem Sztucznego Człowieka. Wolałby, żeby gracze mu nie przeszkadzali. Doktor ma: **PILNIK** – odda za baterie; **KREW** – zostało mu jeszcze trochę z eksperymentu; **SZTUCZNEGO CZŁOWIEKA** – odda do za ładne imię dla niego.

•Sztuczny Człowiek – leży na stole u dr Frankensteina. Aby wzbogacić swoją rolę może do czasu do czasu dostać drgawek. Kiedy gracze do wypożyczą pójdzie z nimi, otworzy bramę i wróci do doktora.

#### Przedmioty:

- Symbole ognia, wody, powietrza i ziemi
- Krew
- Naszyjnik z czosnku
- Miedziane ozdoby
- Ozdobne bandaże (papier toaletowy, najlepiej różowy)
- Baterie
- Tabletki nasenne
- Pilnik

Aneks 2.

Kędzierzyn – Koźle, .....

**Zgoda na udział w andrzejkowym maratonie filmów**

Wyrażam zgodę na pobyt mojego syna/córki\* .....

na nocnym maratonie filmowym, oraz grze fabularnej "cztery żywioły" w II Liceum Ogólnokształcącym w Kędzierzynie Koźlu od 25.11.2016 godz. 20:00 do 26.11. 2016, godz. 7:00 rano.

wyrażam/ nie wyrażam zgodę na samodzielny powrót mojego dziecka do domu w dowolnym momencie trwania maratonu.

wyrażam/ nie wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w zajęciach ruchowych odbywających się na małej sali gimnastycznej.

Oświadczam, że zapoznałem się z warunkami Regulaminu Maratonu i je akceptuję.

W razie potrzeby, po powiadomieniu telefonicznym Opiekuna, przyjadę osobiście po syna/córkę do szkoły ( z dowodem tożsamości).

Uwagi, przeciwskazania: .....

.....

Telefon kontaktowy: .....

.....

Podpis rodzica

\* Niepotrzebne skreślić

Kędzierzyn – Koźle, .....