



2018 - ????

Babits Gólyatábor 2018 - Témapályázat

Ismét itt a nagy lehetőség, hogy letedd névjegyed a sulis aranykönyvébe!!!

A Gólyatábor augusztus 26-29. között lesz Velencén.

Ahogy már tavaly is: Négy napra megyünk reggeltől estig, 2 kisközpályás és 2 nagyközpályás osztállyal.

Feladatok:

A keretjáték megfogalmazása.

A 8 csapat meghatározása, esetleges szimbólumok hozzájuk rendelése.

A Gólyatábor eseményeinek kerettörténetbe foglalása egy-egy mondatban.

A keretjátékból adódó egy, azaz egy új játék ötletének rövid leírása.

(Az események: Csapatok megalakulása, akadályverseny, sportvetélkedők, kulturális est, bátorságpróba, nagyvetélkedő, táborűz, utolsó de. extrém versenye.)

Négy szempontot veszünk figyelembe a pontozáskor:

- 1, Mennyire tetszik az ötlet, mennyire tartjuk megvalósíthatónak a tábor egészét tekintve. (35pont)
Ameddig található új ötlet, addig az előnyt jelent azokkal szemben, amelyek voltak már.
- 2, Milyen a pályázat tartalma, milyen ötletek jelennek meg benne a különböző eseményekre. (25pont)
- 3, A pályázat formátuma külalakja, helyesírása, illusztráltsága. (20 pont)
- 4, A pályázat azt tartalmazza, amely a kiírásban szerepel. Se több, se kevesebb! (20 pont)

!!!ÖREGDIÁKOK PÁLYAZATAIT 0,8-SZERES SZORZÓVAL SZÁMOLJUK!!! ☺

A pályázatokat leadni elektronikus levélben lehet **február 22., csütörtök 24.00 óráig** a bmg.golyatabor@gmail.com címre. Eredményhirdetés február 28-án, szerdán a Babits honlapján.

A témapályázat beadója a rendezői pályázatban csak holtverseny esetén kerül előnybe.

A pályázatokat olyan diákok pontozzák, akik több éve rendezőként segítenek.

A győztes egy óriás Milka csokit és a tábori pólót nyeri, vagy egy azonos értékű gyümölcskosárban részesül a póló mellett. Lehet szellemi társulás is, legfeljebb osztóztok a díjon. Kérjük, hogy a pályázatokat tartalmazzák a benyújtók pontos nevét, osztályát és elektronikus levélcímét, valamint nyilatkozatot, hogy győzelme esetén melyik díjat választják!

Jó munkát! Táborvezetőség

????



.....

vagy valami más????