Regulamin wypożyczania gier planszowych w ramach projektu

„Aktywna rodzina”

**§1**

**Informacje ogólne**

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie „Aktywna rodzina” realizowanego przez Bibliotekę Publiczną Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie.
2. Projekt dofinansowano ze środków dofinansowanym w ramach programu „Działaj Lokalnie” realizowanym przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce, Polsko-Amerykańską Fundację Wolności, Ośrodek Działaj Lokalnie Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Kraina Trzech Rzek
3. Realizatorem projektu jest Klub Malucha działający przy Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy w Murowanej Goślinie   
   ul. Poznańska 16 62-095 Murowana Goślina.
4. Biuro projektu mieści się w Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy w Murowana Goślina ul. Poznańska 16 62-095 Murowana Goślina.
5. Ilekroć poniżej jest mowa „o”:
6. *Regulaminie* – rozumie się przez to niniejszy Regulamin uczestnictwa w projekcie „Aktywna rodzina”
7. *Uczestniku* – rozumie się przez to dzieci oraz ich rodziców/ opiekunów prawnych biorących udział w projekcie
8. *Wnioskodawca* – Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Murowana Goślina
9. *Realizator* – Klub Malucha
10. *Projekt* – projekt „ Aktywna rodzina”

**§2**

**Cel projektu i zakres projektu**

1. Głównym celem projektu jest wsparcie i aktywizacja 30 rodzin zamieszkałych na terenie miasta i gminy Murowana Goślina, poprzez organizację 12 warsztatów aktywizujących lokalny kapitał społeczny do dnia

31.12.2023. Dzięki realizacji działań zaplanowanych w ramach projektu w realny sposób przyczynimy   
się do rozwoju dobra wspólnego jakim jest pielęgnowanie więzi międzyludzkich. Budowanie relacji między członkami rodziny poprzez wspólne spędzanie wolnego czasu będzie przyczynkiem do szerzenie wśród młodszych pokoleń postawy otwartości na drugiego człowieka.

1. W ramach projektu udostępniane będą w ramach wypożyczeń nasteujące planszowe:
2. Guess Who
3. Kolejka
4. Robinson Crusoe
5. Minecraft
6. Opowiadanki
7. Harry Potter
8. Jumanji
9. Wiedźmin
10. Twister

**§3**

**Zasady uczestnictwa w projekcie**

1. Projekt skierowany jest do rodzin z dziećmi w wieku od 5 do 16 lat.
2. Osoby wypożyczające gry planszowe muszą posiadać kartę czytelnika biblioteki w Murowanej Goślinie. W przypadku jej braku należy zapisać siebie lub dziecko do biblioteki.
3. Uczestnictwo w projekcie jest bezpłatne.

**§4**

**Zasady wypożyczania i korzystania**

1. Każdy z uczestników projektu może wypożyczyć jednorazowo 1 grę planszową.
2. Gry planszowe wypożyczane są zgodnie z kategorią wiekową określoną przez producenta gry.
3. Dzieci poniżej 16 roku życia wypożyczają gry z rodzicami/opiekunami prawnymi.
4. Na stronie internetowej dostępny jest spis gier.
5. Gry planszowe dostępne są w bibliotece ul. Poznańska 16.
6. Uczestnik projektu ponosi pełną odpowiedzialność za zagubienie gry lub jej elementów oraz za wszelkie uszkodzenia stwierdzone podczas zwrotu niezgłoszone przez uczestnika w chwili wypożyczenia. W takim przypadku uczestnik zobowiązany jest po uzgodnieniu z bibliotekarzem do odkupienia identycznej gry lub jej elementu. W przypadku, gdy jest to niemożliwe bibliotekarz podejmuje decyzję o odkupieniu innej gry.
7. Uczestnicy nie ponoszą kosztów zużycia materiałów eksploatacyjnych.
8. Projektodawca nie zwraca uczestnikom kosztów zakupu elementów eksploatacyjnych dokonanych bez wiedzy projektodawcy.
9. Wypożyczenie jest rejestrowane każdorazowo w systemie na indywidualnym koncie każdego czytelnika.
10. W grach mogą znajdować się elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Nad bezpiecznym korzystaniem   
    z elementów gier czuwa rodzic/opiekun prawny.
11. Gry wypożyczane są na okres 2 tygodni, z możliwością przedłużenia terminu zwrotu.
12. Za przetrzymanie gry planszowej ponad termin określony w pkt.9 poza wyjątkowymi przypadkami, uzgodnionymi   
    z bibliotekarzem, pobiera się opłaty zgodnie z regulaminem wypożyczeń.

**§5**

**Postanowienia końcowe**

1. Regulamin niniejszy dostępny jest na stronie http://biblioteka.murowana-goslina.pl/   
   i w siedzibie biblioteki ul. Poznańska 16.
2. W imieniu uczestnika projektu rodzic/opiekun prawny po zapoznaniu się z niniejszym regulaminem zobowiązuje się do jego przestrzegania.
3. Realizator projektu zastrzega sobie prawo do wnoszenia zmian do Regulaminu, o których niezwłocznie powiadomi wszystkich zainteresowanych.

**GRY SĄ DOBREM OGÓŁU.  
SZANUJMY JE !**