



ZAGRAJ Z NAMI! ODKODUJ FUNDUSZE!

Główny Punkt Informacyjny Funduszy Europejskich w Szczecinie zaprasza do udziału w Grze Miejskiej pn. *Odkoduj fundusze*. Gra poprowadzi przez miejsca związane z Funduszami Europejskimi.

Projekty współfinansowane z Funduszy Europejskich zyskują coraz większe znaczenie w kreowaniu nowoczesnego wizerunku miast. Większość mieszkańców na co dzień styka się z tablicami informującymi o tym, że znany im od lat zabytkowy kościół, czy mijany codziennie socrealistyczny w formie gmach muzeum zmieniły swój wygląd dzięki dotacjom z Unii Europejskiej, że wygodne czyste wagony kolei, nowy sprzęt w pobliskim szpitalu czy szkole zostały zakupione przy współfinansowaniu ze środków UE. Osoby podążające szlakiem funduszy będą miały okazję w niekonwencjonalny sposób dowiedzieć się, które z tych zmian były możliwe dzięki Funduszom Unijnym.

Gra przebiegać będzie dwuetapowo:

I etap – internetowy, **26-28.11.2012 r.** na stronie www.pi.wzp.pl, dzięki któremu gracze poznają fabułę gry.

II etap – miejski, **01.12.2012 r.** w godz. **11.00-15.00**, w którym uczestnicy mają za zadanie znaleźć ustawione w terenie punkty kontrolne lub konkretne obiekty oraz potwierdzić w określonym limicie czasu swoją tam obecność (wpis do karty gry). Punktami, które należy odszukać będą miejsca związane z inwestycjami zlokalizowanymi w Szczecinie i zrealizowanymi ze środków unijnych.

W grze wezmą udział zespoły liczące od 2 do 3 osób.

Warunkiem udziału w Grze Miejskiej jest rejestracja Zespołu (założenie profilu i zalogowanie na stronie www.pi.wzp.pl) do 25.11.2012 r. do godz. 24.00 i rozwiązanie testu online na platformie e-lerningowej. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze Miejskiej decyduje kolejność zgłoszeń.

Osoby, które wezmą udział w grze udowodnią, że mieszkańcy naszego województwa nie tylko korzystają, nie tylko widzą, ale też potrafią aktywnie spędzać czas dzięki Funduszom Europejskim.

Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody!

[Regulamin](#)

[Formularz zgłoszeniowy](#)

ZAPRASZAMY!

{backbutton}