

*Aktualizacja
z dn. 14.05.2016*
[Signature]

**Formularz zgłoszeniowy
projektu do Budżetu Obywatelskiego Miasta Wejherowa**

1. Dane wnioskodawcy:

Imię i nazwisko: Dagna Korosacka _____
Adres zamieszkania: _____
Telefon kontaktowy: _____
Adres e-mail: _____

2. Tytuł projektu:

Tropem przygody – rajd zachowy

3. Kategoria projektu:

- 1) „Przyjazne Wejherowo” (modernizacyjno-zielony),
2) „Aktywne Wejherowo” (społeczny).

4. Kategoria tematyczna projektu:

Wybierz jedną kategorię, która najbardziej pasuje do treści projektu. Jeśli projekt dotyczy kilku obszarów tematycznych, wybierz kategorię najbliższą głównemu celowi projektu. Jeśli żadna kategoria nie pasuje wprost - wybierz „inne”.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> kultura i sztuka | <input type="checkbox"/> integracja i wzmacnianie wspólnoty |
| <input type="checkbox"/> edukacja i nauka | <input type="checkbox"/> ochrona środowiska |
| <input type="checkbox"/> zdrowie i pomoc społeczna | <input type="checkbox"/> zieleni i natura |
| <input type="checkbox"/> bezpieczeństwo | <input type="checkbox"/> mała architektura |
| <input checked="" type="checkbox"/> sport i rekreacja | <input type="checkbox"/> inne |

5. Lokalizacja projektu (adres lub opis miejsca realizacji):

Wskaż miejsce realizacji projektu. Lokalizacją może być dokładny adres lub nazwa ulicy, plac, skwer, itd. Zaleca się dołączenie mapki projektu.

Tereny miejskie oraz tereny leśne wokół miasta. Impreza plenerowa w Parku Miejskim im. A. Majkowskiego w Wejherowie.

6. Skrócony opis projektu:

Opisz w kilku zdaniach, na czym polega Twój pomysł (maksymalnie 50 słów). Uwzględnij tylko najważniejsze informacje o projekcie. Opisz, co chcesz zrobić i jaki będzie efekt dla mieszkańców. Zadbaj, aby skrócony opis był prosty i zrozumiały.

Tropem przygody – rajd zachowy to projekt zachęcający dzieci w wieku 6-9 lat do dołączenia do wspaniałej przygody, jaką jest harcerstwo! Pokażemy piękno okolicy, udowodnimy, że las jest dla każdego i nie potrzeba wiele, by aktywnie i produktywnie spędzać czas na świeżym powietrzu. Wszystko okrasimy nutką rywalizacji i dobrej zabawy! Rajd zachowy dla max. 150 osób. Rekrutacja otwarta – liczy się kolejność zgłoszeń.

7. Pełny opis projektu:

Opisz dokładnie, na czym polega Twój projekt (maksymalnie 300 słów). Zadbaj, żeby opis projektu jasno określał, co chcesz zrobić i uwzględnił szczegółowy opis tych działań. W opisie projektu możesz przedstawić krok po kroku planowane działania (np. zakup sprzętu, organizacja wydarzenia, modernizacja infrastruktury, nasadzenia zieleni) oraz napisać, w jaki sposób mieszkańcy będą mogli z niego korzystać. Upewnij się, że opis projektu zawiera wszystkie wymagane informacje.

Tropem przygody – rajd zuchowy to wydarzenie dla najmłodszych. Zachęcamy dzieci w wieku 6-9 lat, w tym uczniów klas 0-3 szkół podstawowych, do wzięcia udziału w pieszej wyprawie pełnej przygód i ciekawych zadań.

Wydarzenie obejmuje dwa dni, sobotę i niedzielę – weekend najbliższy terminowi I czerwca.

W sobotę odbędzie się rajd pieszy (trasa długości 5-10km). Trasę pokonują grupy 3-10 osób (patrole) składające się z członków ZHP lub rodziców z dziećmi niezrzeszonymi max. 150 osób. W trakcie marszu będzie trzeba na podstawie mapy znaleźć punkty z informacjami i zadaniami do wykonania. Na końcu trasy czekać będzie ognisko z kielbaskami oraz kilka dodatkowych zadań.

W niedzielę przed południem odbędzie się impreza plenerowa – pełna atrakcji typu dmuchańce, malowanie twarzy, a jej kulminacyjnym punktem będzie ogłoszenie wyników i zwycięzców rajdu oraz rozdanie nagród.

Docelowo impreza ma odbywać się co roku. Rajd przygotowuje i przeprowadza Hufiec ZHP Wejherowo we współpracy z Nadleśnictwem Wejherowo. Dla członków Hufca ZHP Wejherowo jest to wydarzenie z noclegiem.

Chcemy zachęcić najmłodszych do przyłączenia się do organizacji poprzez aktywne ich uczestnictwo w tym wydarzeniu, aby przybliżyć im i ich rodzicom na czym polega bycie zuchem i czego można oczekiwać od harcerstwa. ZHP bowiem pracuje zgodnie z systemem metodycznym, który wspiera wszechstronny rozwój dzieci i młodzieży, a najmłodszych uczy przez zabawę. Aby wziąć udział w tej przygodzie członkostwo w ZHP nie jest wymagane – docelowo chcemy zapewnić ruch i przygodę wszystkim dzieciom z naszego miasta!

8. Szacunkowy koszt realizacji projektu:

Uwzględnij koszt wykonania projektu i jego eksploatacji w roku wykonania. Ostatecznego ustalenia kosztów realizacji dokonają urzędnicy. Kwoty przeznaczone na projekty „Przyjazne Wejherowo” i „Aktywne Wejherowo” oraz maksymalną wartość dla jednego projektu sprawdzisz na stronie internetowej gminy.

L.p.	Rodzaj kosztów i sposób ich kalkulacji	Koszty jednostkowe brutto (w zł):
1.	Wyżywienie – kielbasy, pieczywo, ketchup i musztarda oraz woda do picia na ognisko po rajdzie (kalkulacja na około 150 osób – dzieci wraz z rodzicami, choć może być więcej).	4315zł
2.	Wynajem atrakcji typu dmuchańce – za wypożyczalnią bastet.pl, sprzęt z obsługą na 6h: - duża zjeżdżalnia - 2500zł - karuzela krzeselkowa – 4000zł - eliminator obrotowy „miotła” – 3000zł. Przy zamówieniu powyżej 8000zł transport gratis (poniżej 1000zł). Podano ceny netto.	11685zł
3.	Zakup nagród dla uczestników rajdu – ze względu na docelową grupę wiekową, każdy uczestnik powinien otrzymać mały upominek, a zwycięzkie patrole coś więcej. Koszt uśredniony.	3000zł
4.	Wydruki map na rajd, notatniki i pisadła dla patroli (koszt orientacyjny)	1000zł
5.	Pomoc medyczna, koszty ubezpieczenia	5 000zł
Ogółem brutto:		25 000,00 zł

Całkowity koszt projektu brutto:

Dwadzieścia Pięć tysięcy złotych

9. Uzasadnienie potrzeby realizacji projektu oraz wskazanie beneficjentów:

Wskaż jasno, dlaczego warto zrealizować projekt, na jakie potrzeby odpowiada i kto będzie z niego korzystał. Precyzyjnie wskaż, do kogo skierowany jest projekt np. wszyscy mieszkańcy, dzieci, rodziny, młodzież, seniorzy, osoby z niepełnosprawnościami, osoby uprawiające sport. Opisz oczekiwane efekty i to, jak wpłyną one na życie mieszkańców.

Głównym celem wydarzenia Tropem Przygody- rajd zuchowy jest wyciągnięcie najmłodszych z domu, pokazanie, że zabawa to nie tylko siedzenie przed ekranem, ale także poszukiwania i zadania „na żywo”, zachęcenie do aktywności i ruchu. Wiele osób nie ma pomysłu ani środków, by zapewnić dziecku atrakcje, stąd pomysł połączenia aktywności fizycznej, rozwijania umiejętności terenowych i logicznego myślenia z rywalizacją i zabawą. Wydarzenie jest jednocześnie akcją naborową do gromad zuchowych Hufca Wejherowo. Chcemy pokazać, jak wygląda praca ZHP z najmłodszymi członkami organizacji i dlaczego warto do nas dołączyć. Dzięki współpracy z Hufcem ZHP w organizacji wydarzenia Miasto nie będzie obciążone pełnymi kosztami organizacyjnymi.

10. Zgodność projektu z zasadami:

1) Ogólnodostępność (warunek konieczny)

Czy projekt jest ogólnodostępny dla mieszkańców?

TAK NIE

Uzasadnienie / opis ogólnodostępności:

W wydarzeniu może wziąć udział każdy mieszkaniec, który w swoim patrolu będzie miał członka rodziny w wieku 6-9lat.

2) Dostępność dla osób z niepełnosprawnościami

Czy projekt uwzględnia potrzeby osób z niepełnosprawnościami?

TAK NIE

Jakie działania zapewniają dostępność architektoniczną / cyfrową / informacyjno-komunikacyjną?

3) Inteligentne projektowanie (smart design)

Czy projekt uwzględnia rozwiązania zwiększające funkcjonalność, efektywność lub innowacyjność?

TAK NIE

Opis zastosowanych rozwiązań:

Zasady inteligentnego projektowania mogą być stosowane zarówno w projektach „Przyjazne Wejherowo” jak i „Aktywne Wejherowo”.

4) Zrównoważony rozwój

Czy projekt uwzględnia kwestie ekologiczne, ekonomiczne lub społeczne?

TAK NIE

Opis działań w zakresie zrównoważonego rozwoju:

Zadania i informacje na trasie poruszają zagadnienia ekologiczne. Forma patroli wspiera współpracę i zacieśnianie więzi w grupach. Ponadto wydarzenie promuje walory turystyczne miasta i okolic.

Dodatkowe adnotacje:

Brak spełnienia warunku ogólnodostępności skutkuje odrzuceniem projektu na etapie oceny formalnej.

Pozostałe zasady oceniane są merytorycznie i muszą być uzasadnione adekwatnie do charakteru projektu. Przewiduje się możliwość odrzucenia projektu, który świadomie ignoruje dostępność lub działa wbrew zasadom.