

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

1. Dane wnioskodawcy:

Imię i nazwisko: **Katarzyna Skierka**

Adres zamieszkania:

Telefon kontaktowy:

Adres e-mail:

URZĄD MIEJSKI W WEJHEROWIE
KANCELARIA OGÓLNA



11.6001.022504

Wpłynęło dnia: 2026-04-17

Numer pisma: **11021**

Ilość zał.: 0

2. Tytuł projektu:

Wejherowska Kuźnia Gier – weekendowe spotkania z planszówkami dla młodzieży i dorosłych

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 checked="" type="checkbox"/> integracja i wzmocnianie wspólnoty |
| <input type="checkbox"/> edukacja i nauka | <input type="checkbox"/> ochrona środowiska |
| <input type="checkbox"/> zdrowie i pomoc społeczna | <input type="checkbox"/> zieleń i natura |
| <input type="checkbox"/> bezpieczeństwo | <input type="checkbox"/> mała architektura |
| <input 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.

Miejska Biblioteka Publiczna im. Aleksandra Majkowskiego w Wejherowie (parter budynku – pełna dostępność architektoniczna). Zgoda instytucji na udostępnienie przestrzeni.

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.

Projekt zakłada cykl darmowych spotkań z grami planszowymi w MBP (celem jest zoorganizowanie 2 razy w miesiącu, piątki/soboty lub inny dostępny dzień). Zakup nowych gier, stolów i opłata animatorów, którzy dobiorą grę i wytłumaczą zasady każdemu. Międzypokoleniowa alternatywa dla ekranów – dla młodzieży i dorosłych mieszkańców Wejherowa.

7. Pełny opis projektu:

Opisz dokładnie, na czym polega Twój projekt (maksymalnie 300 słów). Zadbaj, żeby opis projektu jasno określał, co chcesz zrobić i uwzględniał 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.

Obecnie w Wejherowie brakuje darmowych, angażujących wydarzeń integrujących młodzież i dorosłych. Projekt "Wejherowska Kuźnia Gier" to cykl spotkań (organizowanych 2 razy w miesiącu po 4-5 godzin), mających na celu popularyzację nowoczesnych gier bez prądu. Kluczem do sukcesu projektu nie jest tylko zakup gier, ale opłacenie pracy 2 animatorów podczas każdego ze spotkań. Ich rola polega na aktywnym łączeniu nieznanym ze sobą mieszkańców przy wspólnych stołach oraz błyskawicznym tłumaczeniu zasad (co całkowicie znosi barierę wejścia dla osób początkujących). W ramach projektu zakupione zostaną również brakujące elementy infrastruktury dla Biblioteki (duże, solidne stoły składane typu cateringowego, np. z Jysk, umożliwiające grę w duże tytuły) oraz zapewniony zostanie podstawowy poczęstunek integracyjny (kawa, herbata, ciastka, paluszki). Spotkania będą całkowicie otwarte i ogólnodostępne dla wszystkich mieszkańców miasta. Dodatkowo przewidujemy zorganizowanie podczas takich spotkań turniejów gier z upominkami.

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	Wynagrodzenie animatorów: 2 osoby x 5 godzin x 24 spotkania = 240 godzin roboczych. Stawka 55 zł brutto/godz. = 13 200 zł.	13 200 zł
2	Zakup solidnych mobilnych stołów cateringowych typu walizka (min. 180x75cm) – 6 sztuk. Koszt: 1 200,00 zł.	1 200 zł
3	Zakup nowoczesnych gier planszowych (uzupełnienie bazy o najnowsze hity rynkowe dla młodzieży i dorosłych). Projekt zakłada pełne wykorzystanie istniejących zasobów gier Miejskiej Biblioteki Publicznej, a wnioskowana kwota 5 600 zł posłuży jedynie do uzupełnienia kolekcji o najnowsze tytuły z lat 2025-2026, aby utrzymać atrakcyjność klubu.	5 600 zł
4	Bufet integracyjny (kawa, herbata, drobne przekąski)	2 000 zł
5	Upominki dla uczestników turniejów i konkursów	3 000 zł
Ogółem brutto:		25 000 zł

Całkowity koszt projektu brutto:

25.000,00 zł

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.

Sąsiednie miasta z sukcesem prowadzą duże kluby planszówkowe, a Wejherowo zasługuje na własne, profesjonalne miejsce tego typu. Beneficjentami będą mieszkańcy Wejherowa w każdym wieku, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży (która zyska bezpieczne, rozwijające miejsce spotkań) oraz dorosłych (szukających kreatywnego relaksu i integracji po pracy). Projekt odciąża od ekranów, uczy logicznego myślenia, negocjacji i buduje lokalne więzi społeczne. Projekt spełnia kryteria projektu skierowanego do młodzieży i może być rozważony w ramach dodatkowej puli środków (do 75 tys. zł) na projekty młodzieżowe.

10. Zgodność projektu z zasadami:

1) Ogólnodostępność (warunek konieczny)

Czy projekt jest ogólnodostępny dla mieszkańców?

TAK NIE

Uzasadnienie / opis ogólnodostępności:

Projekt jest w pełni ogólnodostępny. Spotkania odbywają się w Miejskiej Bibliotece Publicznej – instytucji publicznej, w soboty, bez zapisów i bez opłat. Każdy mieszkaniec Wejherowa może przyjść w dowolnym terminie, bez ograniczeń wiekowych ani innych. Animatorzy witają będą wszystkich przybyłych i pomogą dołączyć do rozgrywek. Nie ma wymogu rejestracji, zakupu biletu ani członkostwa – wstęp wolny.

2) Dostępność dla osób z niepełnosprawnościami

Czy projekt uwzględnia potrzeby osób z niepełnosprawnościami?

TAK NIE

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

Architekturalna: Spotkania odbywają się na parterze MBP – parter budynku jest wolny od barier.

Informacyjno-komunikacyjna: Animatorzy na miejscu tłumaczą zasady gier ustnie i mogą dostosować tempo wyjaśnień do potrzeb uczestnika – ułatwia to udział osób z trudnościami w czytaniu lub rozumieniu instrukcji.

Cyfrowa: Informacje o terminach spotkań będą publikowane na stronie Biblioteki oraz w mediach społecznościowych miasta, co ułatwia planowanie udziału.

3) Inteligentne projektowanie (smart design)

Czy projekt uwzględnia rozwiązania zwiększające funkcjonalność, efektywność lub innowacyjność?

TAK NIE

Opis zastosowanych rozwiązań:

Projekt zwiększa funkcjonalność istniejącej infrastruktury miejskiej.

. Efektywność:

niewielka kwota (25 tys. zł) tworzy 24 wydarzenia dostępne dla wszystkich mieszkańców. Innowacyjność: model animatorów (Game Masterzy) obniża barierę wejścia, łączy nieznajomych i maksymalizuje wykorzystanie zakupionych gier – ta sama inwestycja służy setkom osób rocznie.

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:

Ekologiczne: Gry planszowe nie wymagają prądu ani ekranów – zero zużycia energii podczas rozgrywek. Projekt promuje alternatywę dla smartfonów i komputerów, co ogranicza czas spędzany przy urządzeniach elektronicznych.

Ekonomiczne: Wykorzystanie istniejącej infrastruktury (Biblioteka, soboty) – brak budowy nowych obiektów. Zakupione stoły i gry służą przez lata, wysoki współczynnik wykorzystania inwestycji. §

Społeczne: Integracja międzypokoleniowa, budowa więzi sąsiedzkich, przeciwdziałanie wykluczeniu – bezpieczne miejsce spotkań dla młodzieży i dorosłych.

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.