

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*".

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	5a) działalności na rzecz integracji cudzoziemców

II. Dane oferenta(-tów)

1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu	
Nazwa: Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000099616 , Kod pocztowy: 61-701 , Poczta: Poznań , Miejscowość: Poznań , Ulica: Fredry , Numer posesji: 3 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: Poznań , Gmina: m. Poznań , Strona www: www.viator.org.pl , Adres e-mail: skt@viator.org.pl , Numer telefonu: 605351044 , Adres korespondencji: Kod pocztowy: 62-080 , Poczta: Sady , Miejscowość: Sady , Ulica: Kobylnicka , Numer posesji: 12a , Numer lokalu: 2 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: poznański , Gmina: Tarnowo Podgórne ,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Szymon Dąbrowski Adres e-mail: skt@viator.org.pl Telefon: 693395626

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	„Увійти в гру" czyli „Wejdź do gry!" – integracja osób z Ukrainy przy pomocy stałej gry miejskiej w języku ukraińskim odkrywającej dziedzictwo i historię Warszawy			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	01.09.2026	Data zakończenia	29.11.2026

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)
--

Opis zadania

IDEA PROJEKTU

Od 2022 roku w Warszawie zamieszkało kilkadziesiąt tysięcy obywateli Ukrainy. Wielu z nich, mimo kilku lat pobytu, wciąż nie zna dobrze miejsc, w których żyje. Bariera językowa, brak znajomości lokalnej historii i dziedzictwa oraz ograniczony dostęp do oferty kulturalnej w języku ojczystym utrudniają im poczucie osadzenia i pełną integrację społeczną. Projekt odpowiada na potrzebę budowania więzi ze społecznością lokalną, przeciwdziałania izolacji oraz wzmacniania poczucia przynależności do miejsca zamieszkania. Poznanie miasta i jego historii ułatwia cudzoziemcom korzystanie z oferty kulturalnej Warszawy, zachęca do uczestnictwa w życiu lokalnym oraz sprzyja nawiązywaniu kontaktów z polskimi mieszkańcami i innymi osobami mieszkającymi w stolicy. Lepsze poznanie miasta, jego historii i przestrzeni publicznej sprzyja aktywności społecznej mieszkańców pochodzenia ukraińskiego, ułatwia nawiązywanie relacji sąsiedzkich i wspiera ich uczestnictwo w życiu lokalnej wspólnoty. Warszawa to miasto o bogatej, burzliwej historii – świadectwie polskiej tożsamości, walki o wolność i odbudowy. To dziedzictwo jest dziś dostępne dla wszystkich, którzy chcą je poznawać – niezależnie od tego, skąd pochodzą.

Z tego powodu nasze stowarzyszenie planuje wesprzeć proces integracji obywateli Ukrainy z lokalną społecznością Warszawy poprzez wspólne poznawanie historii, przestrzeni miejskiej i dziedzictwa kulturowego stolicy.

Tego typu gry są nowoczesną, kreatywną formą popularyzacji historii i dziedzictwa, doskonale wpisującą się w trendy aktywnego i doświadczeniowego zwiedzania. To wydawnictwa drukowane (podobne do questów, ale bogatsze metodycznie i formalnie) skierowane do szerokiego grona odbiorców – od dzieci po seniorów. Łącząc elementy grywalizacji, edukacji regionalnej i aktywnej rekreacji, umożliwiają samodzielne, pogłębione odkrywanie przestrzeni w dowolnym czasie, w języku ojczystym użytkownika.

Planowana gra – „Увійти в гри” („Wejść do gry!”) – zamienia uczestników w odkrywców, którzy samodzielnie tropią ślady historii Warszawy w przestrzeni miasta: np. na Starym Mieście, przy Kolumnie Zygmunta, Zamku Królewskim, na Rynku Starego Miasta, przy Barbakanie, wzdłuż Traktu Królewskiego (Krakowskie Przedmieście i Nowy Świat), przy Pomniku Mikołaja Kopernika, Pałacu Prezydenckim. Zamiast biernego słuchania – aktywne przeżywanie historii. Zamiast jednorazowej lekcji – trwałe narzędzie integracyjne dostępne dla każdego bezpłatnie. Projekt łączy poznawanie polskiego dziedzictwa z zabawą, a ukraińskich mieszkańców z historią miasta, w którym żyją. Gra promuje również aktywne spędzanie czasu wolnego poprzez spacerowanie po mieście, zachęcając uczestników do regularnej aktywności ruchowej. Tym samym projekt łączy edukację kulturalną i integrację społeczną z elementami profilaktyki zdrowotnej oraz promocji zdrowego stylu życia.

Gra zostanie wydana w formie drukowanej karty (2000 egz.) do pobrania w punktach dystrybucji w Warszawie (np. biblioteki publiczne, centra integracji cudzoziemców, punkty informacji turystycznej, Urząd m.st. Warszawy – po uzyskaniu zgody) oraz jako plik PDF do bezpłatnego pobrania i druku we własnym zakresie na serwisach z grami miejskimi: www.miastrtoplansza.pl i www.gryturystyczne.pl, gdzie będzie można sprawdzić poprawność hasła końcowego. Grze towarzyszyć będzie kilkudniowa rozgrywka inauguracyjna z nagrodami (np. bony, wejściówki do instytucji kultury, książki), nadająca projektowi charakter lokalnego wydarzenia, poprzedzonego kampanią informacyjną w języku ukraińskim i polskim.

Co ważne:

- Pozyskaliśmy już większość środków na planowaną grę (wkład własny w wysokości 10 500 zł), w związku z czym wnioskujemy o pozostałą kwotę (3 000 zł) niezbędną do jej realizacji – zgodnie z ideą małych grantów, gdzie dotacja ma uzupełniać, a nie stanowić całość finansowania.

- Gra będzie współgrać z podobnymi grami w innych miastach Polski (m.in. w ramach większego projektu Stowarzyszenia VIATOR na 6 miast), tworząc sieć ukraińskojęzycznych gier miejskich odkrywających polskie dziedzictwo.

- Projekt ma charakter trwały – gra pozostanie dostępna bezterminowo w wersji PDF, a karty drukowane będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu.

Szczegółowy przebieg działań (planowany termin realizacji: 90 dni, np. od 1 października do 29 grudnia 2026 r.):

1) Przygotowanie merytoryczne i scenariusz – na podstawie analizy dziedzictwa miasta oraz wizji terenowej w centrum Warszawy (Stare Miasto, Trakt Królewski) powstanie scenariusz trasy (ok. 2-3 km, 7-10 punktów kontrolnych) z zagadkami i zakodowanym hasłem końcowym – w języku ukraińskim.

2) Tłumaczenie i adaptacja kulturowa – treści gry zostaną przetłumaczone na ukraiński przez native speakera, a następnie skorygowane przez drugiego native speakera, z konsultacjami z udziałem ukraińskich mieszkańców Warszawy.

3) Opracowanie graficzne i skład – przygotowanie karty gry w stylistyce nawiązującej do Warszawy (motywy: Syrenka, Zamek Królewski, Barbakan), dostosowanej do druku i standardów dostępności WCAG 2.1 AA (wersja cyfrowa).

4) Testy gry w terenie – przeprowadzenie testów z udziałem ukraińskich mieszkańców Warszawy (min. 6-8 osób), weryfikacja poprawności zagadek, zrozumiałości języka ukraińskiego oraz dostępności tras (w tym dla osób z niepełnosprawnościami).

5) Druk i dystrybucja kart – wydrukowanie 2000 kart gry i bezpłatne udostępnienie ich w wybranych punktach dystrybucji w Warszawie oraz online w formie PDF na platformach Gry Turystyczne i Miasto to Plansza.

6) Inauguracyjna rozgrywka konkursowa – kilkudniowe wydarzenie inauguracyjne zachęcające do wspólnego udziału mieszkańców Warszawy i obywateli Ukrainy, sprzyjające nawiązywaniu kontaktów i poznawaniu miasta w nieformalnej atmosferze, dla osób i rodzin z Ukrainy, które jako pierwsze prześlą poprawne hasło końcowe. Rozgrywkę towarzyszyć będzie kampania promująca dziedzictwo Warszawy oraz integrację poprzez język i historię.

7) Lokalna kampania promocyjna – plakaty (w języku ukraińskim i polskim) w instytucjach partnerskich, targetowane posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, ukraińskie grupy warszawskie oraz kanały komunikacji kierowane do warszawskich organizacji i instytucji współpracujących z cudzoziemcami), informacje w lokalnych mediach oraz działania promujące udział społeczności ukraińskiej.

Grupa docelowa:

Projekt skierowany jest do obywateli Ukrainy mieszkających w Warszawie oraz do polskich mieszkańców zainteresowanych wspólnym poznawaniem miasta i budowaniem relacji międzykulturowych – ok. 80–100 tys. osób. W szczególności:

- rodziny z dziećmi – wspólne rozwiązywanie zagadek w języku ukraińskim buduje więzi międzypokoleniowe i pozwala dzieciom (które często szybko przechodzą na polski w szkole) utrzymywać kontakt z językiem ojczystym w atrakcyjny sposób;
- młodzież i młodzi dorośli – poszukujący nowoczesnych, angażujących form poznawania miasta i jego historii;
- seniorzy z Ukrainy – często z ograniczoną znajomością języka polskiego, dla których gra w języku ukraińskim jest szansą na aktywne uczestnictwo w życiu miasta;
- osoby z niepełnosprawnościami – trasy gry projektujemy z uwzględnieniem dostępności architektonicznej (szerokie, bezbarierowe ciągi piesze na Starym Mieście i Trakcie Królewskim), a materiały cyfrowe dostosowujemy do standardów WCAG, by nikt nie został wykluczony.

Projekt ma charakter integracyjny – choć podstawową grupą odbiorców są obywatele Ukrainy, udział w grze jest otwarty dla wszystkich mieszkańców Warszawy, co sprzyja budowaniu kontaktów między społecznościami. Z myślą o polskich uczestnikach, którzy chcą dołączyć do ukraińskich znajomych, rodzin lub sąsiadów, na stronie projektu udostępnimy bezpłatnie polskie tłumaczenie treści gry (w formie pliku PDF lub podstrony internetowej). Umożliwi to wspólne rozwiązywanie zagadek w mieszanych zespołach, nie zmieniając jednak podstawowego charakteru gry jako narzędzia skierowanego przede wszystkim do ukraińskojęzycznych mieszkańców Warszawy.

Zapewnienie dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (zgodnie z art. 6 ustawy z 19 lipca 2019 r.):

Zadanie publiczne zostanie zaplanowane i zrealizowane w taki sposób, aby zapewnić dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami, w następujących zakresach:

- 1) Dostępność architektoniczna: Trasa gry terenowej prowadzi głównie po chodnikach, placach i utwardzonych ścieżkach, z możliwością pominięcia miejsc trudno dostępnych (uczestnik sam decyduje o tempie i ewentualnych skrótach).
- 2) Dostępność cyfrowa: Wszystkie materiały cyfrowe projektu (strona internetowa, pliki PDF z gramami, formularze, komunikaty) zostaną przygotowane zgodnie z wymogami dostępności cyfrowej (WCAG 2.1 na poziomie AA), zapewniając dostępność m.in. dla osób z dysfunkcjami wzroku (kompatybilność z czytnikami ekranu). Pliki PDF będą zawierać tagi ułatwiające nawigację.
- 3) Dostępność informacyjno-komunikacyjna: Informacje o projekcie i zasadach uczestnictwa będą podawane w sposób jasny i zrozumiały, w języku polskim. Na życzenie uczestników zapewniony zostanie kontakt i możliwość uzyskania informacji za pośrednictwem alternatywnych środków komunikacji (e-mail, telefon). Wsparcie merytoryczne przy rozwiązywaniu gier będzie dostępne

drogą elektroniczną (adres e-mail wskazany na karcie gry i stronie projektu).

Trwałość:

Gra pozostanie dostępna po zakończeniu projektu – karty będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu, a plik PDF i system weryfikacji haseł online pozostaną bezterminowo dostępne (licencja CC BY-SA). Gra pozostanie bezpłatnym narzędziem wspierającym integrację nowych mieszkańców Warszawy również po zakończeniu finansowania zadania i będzie mogła być wykorzystywana przez organizacje pracujące z cudzoziemcami. Nawiązane w trakcie projektu relacje z organizacjami ukraińskimi i instytucjami w Warszawie będą podstawą dalszych działań integracyjnych.

Projekt ma charakter edukacyjny, integracyjny i kulturalny. Nie obejmuje udzielania świadczeń zdrowotnych, pomocy terapeutycznej ani innych usług medycznych czy psychologicznych. Działania koncentrują się na edukacji regionalnej, aktywizacji społecznej, integracji mieszkańców oraz promocji aktywnego uczestnictwa w życiu miasta.

Znaczenie projektu i wkład w integrację oraz wzmacnianie wspólnoty lokalnej:

Dzięki wsparciu w ramach małego grantu powstanie trwałe, dostępne dla wszystkich narzędzie integracji społecznej, które nie zniknie po zakończeniu jednorazowych wydarzeń. Osoby z Ukrainy otrzymają możliwość samodzielnego odkrywania historii Warszawy we własnym języku – od „gościa” stając się „sąsiadem”. Rodziny zyskają pretekst do wspólnego spaceru i rozmowy o polskim dziedzictwie. Stolica zyska natomiast nowy, żywy element oferty kulturalnej i edukacyjnej skierowanej do ukraińskojęzycznych mieszkańców, który będzie funkcjonował przez kolejne lata bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Projekt realizuje cele Biura Współpracy Międzynarodowej m.st. Warszawy w zakresie integracji cudzoziemców poprzez zwiększanie uczestnictwa obywateli Ukrainy w życiu społecznym i kulturalnym miasta, wzmacnianie poczucia przynależności do lokalnej wspólnoty, ułatwianie poznawania historii i przestrzeni Warszawy oraz tworzenie okazji do budowania relacji pomiędzy cudzoziemcami i polskimi mieszkańcami. Dzięki bezpłatnej, ogólnodostępnej grze miejskiej projekt wspiera integrację w sposób trwały, praktyczny i dostępny dla wszystkich zainteresowanych.

Zadanie ma charakter lokalny, jest skierowane do mieszkańców Warszawy (ze szczególnym uwzględnieniem społeczności ukraińskiej) i realizowane na jej terenie. Łączy działania integracyjne, międzykulturowe i edukacyjne, wspiera aktywne uczestnictwo cudzoziemców w życiu Warszawy, zachęca do korzystania z miejskiej przestrzeni i oferty kulturalnej oraz sprzyja budowaniu dobrosąsiedzkich relacji między nowymi i dotychczasowymi mieszkańcami stolicy. Dodatkowo wzmacniamy lokalną tożsamość Warszawy i budujemy mosty między społecznością ukraińską a polską.

Miejsce realizacji

Warszawa

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba opracowanych i wydanych stałych gier miejskich w języku ukraińskim (wersja drukowana i cyfrowa).	1	Protokół odbioru gry, plik źródłowy karty, egzemplarz wzorcowy
Liczba bezpłatnych kart gry rozprowadzonych wśród mieszkańców i turystów (w tym szczególnie obywateli Ukrainy)	2000 szt.	Raport z dystrybucji od instytucji partnerskich w Warszawie (biblioteki, centra integracji cudzoziemców, punkty IT, organizacje ukraińskie), potwierdzenia odbioru
Liczba uczestników inauguracyjnej rozgrywki konkursowej (osoby, które prześlą poprawne hasło końcowe)	min. 50 osób	Informacja z punktów dystrybucji, statystyki licznika pobrań gry.
Liczba przyznanych nagród w konkursie inauguracyjnym	20	Pokwitowania odbioru nagród

5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystywane w realizacji zadania.
Charakterystyka oferenta Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne Viator działa nieprzerwanie od 2001 roku, specjalizując się w nowoczesnej edukacji historycznej poprzez gry miejskie, terenowe i muzealne. Od 2006 roku realizuje zasadę „nauki przez zabawę”, należąc do liderów w tej dziedzinie w Polsce. Kluczowe osiągnięcia: - ponad 150 gier miejskich na różne tematy w całym kraju, w tym pierwsza w Poznaniu gra o Powstaniu Wielkopolskim (2006); - 15 gier muzealnych dla instytucji takich jak Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy czy Muzeum Powstania Wielkopolskiego; - ogólnopolskie i międzynarodowe konkursy kryptologiczne („Łamacze Szyfrów”, „theCODEBREAKERS”) z udziałem ponad 20 000 uczestników; - autorskie platformy www.gryturystyczne.pl i www.miaستotoplansza.pl z bazą ponad 3800 subskrybentów;

- doświadczenie w tworzeniu gier w różnych językach, w tym w języku ukraińskim – gra kryptologiczna thecodebreakers.org posiada wersję ukraińską.

Stowarzyszenie posiada bogate doświadczenie w realizacji różnorodnych projektów grantowych. Tworzy je wykwalifikowany zespół historyków, scenarzystów, grafików i informatyków, co zapewnia profesjonalną realizację projektu.

Wiarygodność finansowa:

W latach 2023–2025 Viator pozyskał i terminowo rozliczył dotacje m.in. z Ministerstwa Sportu i Turystyki (215 600 zł), Ministerstwa Spraw Zagranicznych (175 000 zł) oraz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego (30 000 zł).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

1. Tworzenie stałych gier miejskich – w 2024 roku, w ramach projektu dofinansowanego przez Ministerstwo Sportu i Turystyki, opracowaliśmy i wdrożyliśmy 10 stałych gier terenowych w małych i średnich miejscowościach w Polsce. Gry te, dostępne w formie drukowanej i cyfrowej, działają do dziś. Doświadczenie to jest bezpośrednim sprawdzianem metody zaproponowanej w niniejszym wniosku.

2. Gry miejskie w różnych wersjach językowych oraz gry kryptologiczne w języku ukraińskim – Stowarzyszenie posiada doświadczenie w tworzeniu wersji językowych gier dla odbiorców ukraińskojęzycznych. Przykładem jest międzynarodowa gra kryptologiczna thecodebreakers.org, która została przetłumaczona i udostępniona w języku ukraińskim. Doświadczenie to obejmuje współpracę z tłumaczami native speakerami oraz testowanie zrozumiałości treści. Stanowi ono bezpośrednie przygotowanie do realizacji niniejszego projektu, w którym gra miejska w Warszawie zostanie w 100% opracowana w języku ukraińskim.

3. Własne platformy internetowe do obsługi stałych gier miejskich – jesteśmy twórcami i administratorami portali www.gryturystyczne.pl oraz www.miastrtoplansza.pl, które od lat służą do bezpłatnego udostępniania stałych gier miejskich, weryfikacji haseł, rejestracji uczestników oraz zbierania statystyk. Daje nam to pełną niezależność technologiczną i możliwość błyskawicznej konfiguracji gry w Warszawie bez angażowania zewnętrznych dostawców.

4. Doświadczenie w organizacji rozgrywek inauguracyjnych z konkursami – wielokrotnie przeprowadzaliśmy inauguracyjne rozgrywki gier miejskich oraz konkursów towarzyszących (m.in. w Poznaniu, Bydgoszczy, Krakowie). Posiadamy sprawdzone regulaminy, procedury przyznawania nagród oraz systemy rejestracji uczestników. Potrafimy skutecznie angażować lokalne społeczności i media.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

1. Potencjał ludzki (zespół realizujący) – zadanie wykonają członkowie Stowarzyszenia z wieloletnim doświadczeniem w edukacji historycznej i tworzeniu gier miejskich:

- Agnieszka Przybyszewska – autorka gier muzealnych i terenowych, autorka scenariuszy do kilkunastu projektów. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie trasy i zagadek.

- Szymon Dąbrowski – historyk, współtwórca portali gryturystyczne.pl i miastotoplansza.pl. Doświadczenie w tworzeniu zaawansowanych mechanik gier oraz integracji z platformami internetowymi.
- Marcin Kroma – historyk, pilot i przewodnik turystyczny.
- Tobiasz Bróździak – projektant gier, specjalista od grywalizacji i angażujących narracji.
- Damian Dankowski – grafik, autor szaty graficznej gier i materiałów promocyjnych, kompetencje w zakresie WCAG.
- Franciszek Kozanecki – informatyk, autor skryptów do systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników.

Wszyscy wymienieni mają praktyczne doświadczenie w realizacji projektów dotacyjnych oraz współpracy z lokalnymi instytucjami w różnych miastach.

2. Zaplecze technologiczne – jesteśmy twórcami i administratorami platform www.gryturystyczne.pl oraz www.miaastotoplansza.pl, co pozwala na bezpłatne i bezterminowe udostępnienie gry w wersji PDF oraz uruchomienie systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników bez angażowania zewnętrznych dostawców.

3. Partnerzy lokalni – planujemy podjąć współpracę z lokalnymi instytucjami (Muzeami, Punktami Informacji Turystycznej itp.) w celu zwiększenia promocji projektu oraz rozszerzenia jego dystrybucji.

4. Materiały i logistyka – zapewniamy własny sprzęt komputerowy, oprogramowanie graficzne, zaplecze drukarskie (druk 2000 kart gry), a także środki na zakup nagród oraz wykonanie plakatów (w ramach wnioskowanego budżetu). Mamy wypracowane procedury dystrybucji materiałów do instytucji partnerskich.

5. Doświadczenie w finansowaniu i rozliczaniu projektów – Stowarzyszenie od lat terminowo rozlicza dotacje publiczne (m.in. z Ministerstwa Sportu, MSZ, Urzędu Marszałkowskiego), co gwarantuje prawidłowe wykorzystanie przyznanych środków.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Przygotowanie merytoryczne i scenariusz gry (konsultacje, rekonesans, analiza, dokumentacja, scenariusz)	1 600,00		
2.	Opracowanie makiety karty gry stałej gry miejskiej dla grafika	1 700,00		

3.	Opracowanie graficzne i skład karty gry w wersji ukraińskiej.	1 750,00		
4.	Dostosowanie do standardów WCAG (strona + PDF)	750,00		
5.	Tłumaczenie na język ukraiński (2 native speakerów + korekta)	900,00		
6.	Testy gry w terenie z udziałem ukraińskich mieszkańców	800,00		
7.	Druk 2000 kart gry + składanie	2 500,00		
8.	Konfiguracja gier na platformach internetowych (gryturystyczne.pl / miastotoplansza.pl)	350,00		
9.	Zakup nagród dla uczestników rozgrywki inauguracyjnej	700,00		
10.	Inauguracyjna rozgrywka konkursowa (organizacja, wręczenie nagród)	800,00		
11.	Lokalna kampania promocyjna (plakaty, social media, mailing)	470,00		
12.	Koordinacja lokalna i obsługa administracyjna zadania	850,00		
13.	Obsługa rozliczeniowo-administracyjna	330,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		13 500,00	3 000,00	10 500,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / ~~inną właściwą ewidencją*~~ ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych,

osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

....

.....

....

.....

....

(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*

¹⁾ Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.