



„Królowa Kotka”

Konstanty Laszczka, wybitny rzeźbiarz i malarz, profesor Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, w dzieciństwie usłyszał niezwykłą historię, która na zawsze pozostała w jego pamięci. Była to opowieść o mądrej, dobrej i troskliwej księżniczce, która z zazdrości została zamieniona przez czarownicę w czarnego kota. Kot, mimo przemiany, wciąż zachwycał wszystkich swoją łagodnością i czułością. Pod wpływem miłości i dobrych emocji, które budził, jego sierść zaczęła się zmieniać – z czarnej na brązową, aż w końcu stała się biała jak śnieg.

Opowieść ta zainspirowała Konstantego Laszczkę do stworzenia trzech rzeźb przedstawiających kota: czarnego, brązowego i białego. Kotki w kolorze białym i brązowym znajdują się w Muzeum Konstantego Laszczki w Dobrem. Niestety, czarna rzeźba zaginęła i znamy ją jedynie z fotografii.

Czy zastanawialiście się, jak wyglądała Królowa Kotka, zanim została zamieniona w czarnego kota? Zapraszamy do udziału w konkursie, w którym będziecie mogli przedstawić swoją wizję księżniczki sprzed przemiany. Jak wyglądała? Co robiła? Może miała piękną suknię i koronę, a może wolała biegać boso po łące? Kochała kwiaty, a może jeździła konno? W tym konkursie liczy się Wasza wyobraźnia!

Regulamin Konkursu Plastycznego „Królowa Kotka”

1. Organizator konkursu:

Organizatorem konkursu jest Burmistrz Miasta i Gminy Dobre Kamil Wichrowski oraz Muzeum Konstantego Laszczki w Dobrem.

2. Cel konkursu:

Celem konkursu jest popularyzacja twórczości Konstantego Laszczki oraz upamiętnienie 160. rocznicy jego urodzin. Inspiracją do stworzenia pracy plastycznej jest opowieść, którą artysta usłyszał w dzieciństwie – historia o księżniczce zamienionej w kota. Konkurs ma również na celu promowanie działań edukacyjnych oraz profilaktycznych związanych z przeciwdziałaniem uzależnieniom, w tym alkoholizmowi.

3. Zadanie konkursowe:

Uczestnicy mają za zadanie przedstawić w formie pracy plastycznej wyobrażenie księżniczki zanim została zamieniona w kota. Interpretacja tematu jest dowolna, a technika wykonania prac może obejmować rysunek, malarstwo lub techniki mieszane itp.

4. Kategorie wiekowe:

Przedszkole

Klasy 0-III

Klasy IV-VIII

Młodzież i dorośli

5. Warunki uczestnictwa:

Konkurs jest otwarty dla wszystkich chętnych.

Każdy uczestnik może zgłosić tylko jedną pracę.

Format pracy: A3.

Prace należy wykonać samodzielnie bez użycia AI. /Artificial Intelligence/.

Należy uzupełnić i dostarczyć: załącznik nr 1,2,3 do niniejszego regulaminu

6. Termin i miejsce składania prac:

Prace i załączniki należy dostarczyć osobiście lub przesać na adres: Urząd Miasta i Gminy Dobre, ul. Kościuszki 1, 05-307 Dobre, pok. 2.27, w terminie **do 21 maja 2025 r.**

Każda praca powinna być opisana na odwrocie: imię i nazwisko autora, klasa, szkoła oraz kontakt do rodzica/opiekuna (numer telefonu lub adres e-mail) oraz zawierać kategorię wiekową.

7. Kryteria oceny:

Zgodność pracy z tematem.

Oryginalność i kreatywność.

Estetyka wykonania.

8. Nagrody:

W każdej kategorii wiekowej zostaną przyznane nagrody za I msc, ewentualnie wyróżnienia.

Laureaci konkursu otrzymają nagrody oraz dyplomy. Natomiast pozostali uczestnicy dyplomy i upominki. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone podczas Dobrej Nocki Muzeum **30 maja 2025 r.**

9. Postanowienia końcowe:

Zgłoszenie pracy do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych prac w celach (np. w internecie, na wystawie).

Prace nadesłane na konkurs jak też prawa autorskie z nimi związane pozostają własnością organizatora.

Prace nie będą zwracane.

Mogą być wykorzystywane do publikacji, wystaw, materiałów promocyjnych itp.

Wszelkie pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres e-mail muzeum@gminadobre.pl lub pod numer telefonu 663 489 519 – Emilia Szymańska.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.