WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZONAR

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Projekt współpracy

Materiał opracowany przez Stowarzyszenie „Partnerstwo Północnej Jury”. Instytucja Zarządzająca PROW 2014-2020 – Ministerstwo Rolnictwa i Rolnictwa Wsi. „Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”. Materiał współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach działania „Wsparcie dla rozwoju lokalnego w ramach inicjatywy LEADER” Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020.

Trzeci Projekt Współpracy- początki

- W ramach wdrażania Strategii Rozwoju Lokalnego kierowanego przez społeczność, a konkretnie wdrażania Działania 19 Wsparcie dla rozwoju lokalnego w ramach inicjatywy LEADER- Poddziałanie 19.3 Przygotowanie i realizacja działań w zakresie współpracy z lokalną grupą działania Stowarzyszenie „Partnerstwo Północnej Jury" z siedzibą w Złotym Potoku ‚Lokalne Grupy Działania: „Bractwo Kuźnic", „Razem na wyżyny" zdecydowały o wspólnej realizacji projektu współpracy
- Do współpracy zaproszono partnerów z województwa śląskiego co znacznie usprawniło proces komunikacji bezpośredniej. Budowanie relacji partnerskich rozpoczęto „małymi krokami", bliskie sąsiedztwo partnerów, ich dostępność wpłynęły na sprawny przepływ komunikacji i informacji.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
ZONAR
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Trzeci Projekt Współpracy-złożenie wniosku o przyznanie pomocy

- Etap planowania, przygotowania wspólnego projektu współpracy, rozpoczął się w lutym 2017r., złożenie wniosku o przyznanie pomocy w ramach poddziałania 19.3 nastąpiło w kwietniu 2017r.
- W związku z przygotowaniem wspólnego projektu współpracy odbyło się 5 spotkań, przeprowadzono dużą liczbę rozmów telefonicznych a także e-mailowych.
- Etap planowania był procesem trudnym; począwszy od wypracowania wspólnego zakresu tematycznego projektu, konkretnych zadań, poprzez podział zadań między partnerów, wypracowanie wspólnego tekstu umowy partnerskiej .
- Zakres tematyczny projektu współpracy miał wpisywać się w cele szczegółowe Lokalnych Strategii Rozwoju (LSR) poszczególnych LGDów, jak również odnosić do zdefiniowanych w LSR-ach wskaźników. Warunkiem użyteczności projektów oraz tworzenia wartości dodanej jest to, aby uwzględniały one wyzwania dotyczące obszarów działania poszczególnych LGD.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZONAR

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Podpisanie umowy partnerskiej

- Partnerzy projektu mieli świadomość, że projekty współpracy wymagają nieustannego dialogu i są prawdziwą sztuką kompromisu.
- Umowa partnerska, podpisana 12 kwietnia 2017r.- zawierała wszystkie niezbędne elementy i warunki zawartego partnerstwa na czas realizacji projektu. Niepowodzenie w realizacji zadań przez jednego z partnerów mogło implikować na niepowodzenie realizacji całego projektu. Aby zapobiec takiej sytuacji, w wyniku długich negocjacji wprowadzono szereg zobowiązań do umowy partnerskiej, co do stosowania których każdy z partnerów wyraził zgodę. **Umowa zapewniała wystarczający stopień elastyczności oraz kontroli, aby zapewnić osiągnięcie celów wszystkich stron umowy.**

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZONAR

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Podpisanie umowy przyznania pomocy

- 20 lipca 2017r. każdy z partnerów projektu współpracy podpisał umowę przyznania pomocy, dzięki czemu mogliśmy rozpocząć realizację wspólnego projektu współpracy zatytułowanego: „Wielkie granie i odkrywanie- Zasoby Obszaru Naszym Atrybutem Rozwoju".
- Grupą umocowaną do działania w imieniu Stowarzyszenia „Partnerstwo Północnej Jury" i Stowarzyszenia „Razem na wyżyny: jest Lokalna Grupa Działania „Bractwo Kuźnic".

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
ZONAR
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Cel projektu współpracy

- Celem projektu współpracy jest; **Wypromowanie zasobów obszaru objętego projektem współpracy i integracja lokalnych społeczności.**
- Wspólny projekt współpracy rozpoczął się **1 sierpnia 2017r. a zakończy się 30 maja 2018r.** Obejmuje swoim zasięgiem 20 gmin.
- Projekt współpracy realizowany był w oparciu o budżet w wysokości

77 784,91 złotych.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

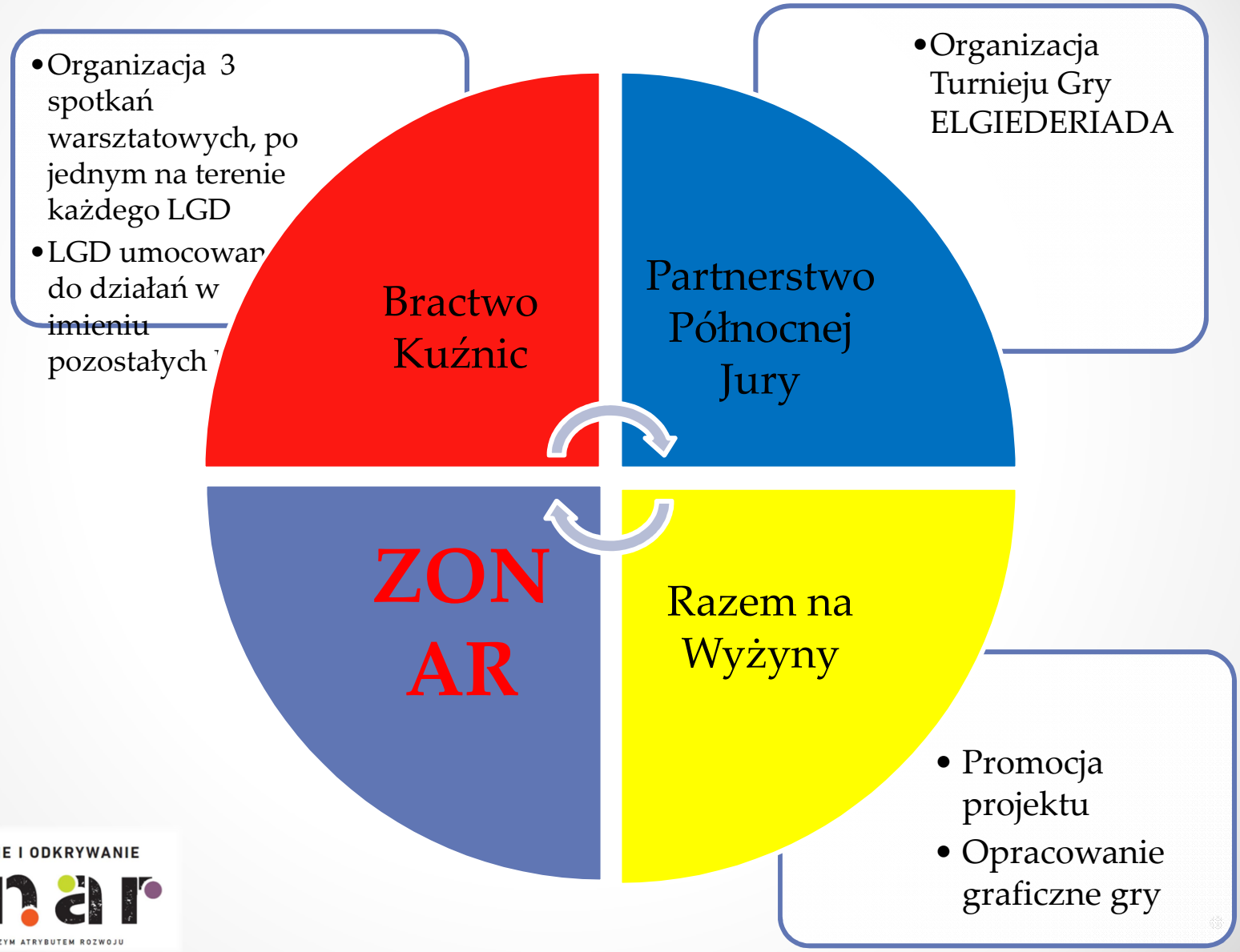
Obszar objęty projektem współpracy

Projekt współpracy pn. „Wielkie granie i odkrywanie- Zasoby Obszaru Naszym Atrybutem Rozwoju" obejmował obszar działania jak niżej:

Lokalna Grupa Działania	Liczba gmin partnerskich	Liczba ludności	Powierzchnia obszaru (km2)
Bractwo Kuźnic	5	35 326	262
Partnerstwo Północnej Jury	9	72 299	984
Razem na wyżyny	6	55208	636
Razem	**20**	**162 833**	**1 882**

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Podział zadań w projekcie współpracy



WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
ZONAR
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Realizacja projektu- LOGO

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

3 spotkania warsztatowe

- W ramach projektu współpracy zaplanowano 3 spotkania warsztatowe, których celem było wypracowanie pytań tematycznych jak również instrukcji do gry planszowej i wzoru planszy
- Każda partnerska LGD oprócz podsumowujących spotkań warsztatowych przygotowywała spotkania na swoim obszarze działania.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
ZONAR
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

I SPOTKANIE PODSUMOWUJĄCE OLSZTYN 17.10.2017r.

- Podczas pierwszego spotkania podsumowującego pracowaliśmy nad kształtem pytań tematycznych, które są elementem gry planszowej.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Przykłady pytań tematycznych

Jaką rybę hoduje się w najstarszym obiekcie hodowlanym w Europie?
Podpowiedzi:

- Podróż do Europy odbyła, jako ikra w wilgotnym mchu obłożonym lodem.
- Przybyła do Złotego Potoku w 1881 roku ze Stanów Zjednoczonych Ameryki.
- Gości w Złotym Potoku, jako królewskie danie, i doczekała się tutaj swojego święta.

ODP.: PSTRĄG TĘCZOWY

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Przykłady pytań tematycznych

Pytanie: Jaki znany polski aktor?

Podpowiedzi:

- urodził się na terenie działania LGD „Razem na wyżyny”
- w serialu „Ranczo” gra jedną z postaci pierwszoplanowych
- popularność zyskał dzięki roli kanalarza w serialu telewizyjnym „Miodowe lata”.

Odp.: Artur Barciś

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

HISTORIA

Jak nazywa się obiekt, który łączy historię dwóch gmin Mykanowa i Kruszyny?

1. Przybrał postać kilkumetrowego słupa, a jego nazwa pochodzi od arystokratycznego rodu, który zamieszkiwał pałac w Kruszynie.
2. Obiektowi towarzyszy legenda o nieszczęśliwej miłości Kacpra – młodzieńca ze szlacheckiego rodu i ubogiej mieszczanki.
3. Może być koryncka, jońska lub dorycka.

*Odp.: Kolumna Denhoffa

KULTURA I SZTUKA

Jak nazywał się strój ludowy noszony w Janowie i okolicznych miejscowościach?

1. Składał się z pasiastej wełnianej spódnicy.
2. Na spódnicy noszony był kwiecisty fartuch.
3. Wierzchnie nakrycie stanowiła naramienna, wełniana, pasiasta zapaska.

*Odp.: Strój „Kajków"

LUDZIE

Jaki święty?

1. Podczas III pielgrzymki do Polski lądował na lotnisku w Rudnikach.
2. Był Polakiem urodzonym w Wadowicach.
3. W latach 1978–2005 był głową Stolicy Apostolskiej.

Odp.: Jan Paweł II

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

PRZYRODA

Jak nazywa się druga, co do wielkości w Polsce, pustynia w gminie Janów?

1. Jest pozostałością po morenie czołowej lodowca.
2. Na jej 21 hektarowym obszarze odbywają się m.in. biegi pustynne.
3. Znajduje się w najwyżej położonej miejscowości w gminie Janów.

Odp.: Pustynia Siedlecka

TURYSTYKA I SPORT

Kto jest patronem 3 tras Nordic Walking w Janowie?

1. Osoba ta kochała las i przyrodę.
2. Zawsze reprezentowała swój status i chodziła w zielonym mundurze.
3. Długoletni nadleśniczy Nadleśnictwa Złoty Potok.

*Odp.: Marian Grzanka

WIEDZA OBYWATELSKA

Które Stowarzyszenie?

1. Wspiera oddolne inicjatywy i wdraża strategię rozwoju lokalnego kierowanego przez społeczność.
2. Funkcjonuje jako Lokalna Grupa Działania.
3. Obejmuje swoim zasięgiem 9 gmin północnej Jury, a w swojej nazwie nawiązuje m.in. do współpracy i wzajemności.

Odp.: Stowarzyszenie „Partnerstwo Północnej Jury"

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

II spotkanie podsumowujące- Nieznanice 23.10.2017r.

- Podczas II podsumowującego spotkania w Nieznanicach pracowaliśmy nad Instrukcją do gry planszowej jak również nad samą zawartością planszy do gry planszowej

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Grę rozpoczyna się od obstawienia przez wszystkich graczy kategorii tematycznej pytania, która zostanie wylosowana poprzez rzucenie kostką. Obstawianą kategorię każdy zapisuje w swoim notesie. Następnie gracz z czerwonym pionkiem rzuca kostką. Każdy gracz, który poprawnie obstawił wylosowaną kategorię tematyczną przesuwa się o jedno pole do przodu.

Następnie gracz z czerwonym pionkiem odczytuje pytanie i pierwszą podpowiedź dla pozostałych uczestników gry. Gracze, którzy znają odpowiedź zapisują ją w swoim notesie i sygnalizują ten fakt czytającemu pytanie, a ten sprawdza poprawność udzielonej odpowiedzi. Gracze, którzy dobrze odpowiedzieli na pytanie wykonują ruch na planszy. Dla graczy, którzy udzielili złych odpowiedzi lub ich nie znali, gracz z czerwonym pionkiem czyta drugą podpowiedź. Tak jak poprzednio odpowiedzi zapisywane są przez graczy w notesie, czytający sprawdza ich poprawność. Po wykonaniu ruchu na planszy przez graczy, którzy znali odpowiedź, odczytywana jest trzecia podpowiedź. Gracz odczytujący pytanie sprawdza odpowiedzi zapisane w notesach i gracze z poprawnymi odpowiedziami posuwają się po planszy. Jeżeli wszyscy odpowiadający gracze udzielą poprawnej odpowiedzi np. po pierwszej podpowiedzi, pozostałe nie są już odczytywane.

Jeżeli czytane było pytanie bez gwiazdki, gracz przesuwa się odpowiednio:

- 3 pola do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po pierwszej podpowiedzi,
- 2 pola do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po drugiej podpowiedzi,
- 1 pole do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po trzeciej podpowiedzi.

Jeżeli pytanie jest oznaczone gwiazdką *, gracz otrzymuje premię w postaci dodatkowego punktu i przesuwa się:

- 4 pola do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po pierwszej podpowiedzi,
- 3 pola do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po drugiej podpowiedzi,
- 2 pola do przodu - jeśli odpowiedział poprawnie po trzeciej podpowiedzi.

Po przeczytaniu odpowiedzi karta nie wraca do etui, jest odkładana na bok. Dopiero po wyczerpaniu wszystkich kart z pytaniami karty wkładane są do etui i wracają do gry.

Uwaga: po odłożeniu karty widoczna musi być strona z pytaniem, które było już zadane, aby nikt z graczy nie widział pytań z drugiej strony karty, które zostaną wykorzystane później, gdy karty wrócą ponownie do gry.

Czynności wykonywane przez gracza z czerwonym pionkiem przejmuje gracz siedzący po jego lewej stronie.

Jeżeli gracz przesuwając się do przodu stanie na jednym z trzech pól oznaczonych symbolem samolotu posuwa się „na skróty" po wyznaczonych polach o właściwą liczbę pól 4, 3, 2 lub 1 do momentu aż znów znajdzie się na głównej drodze. Jeżeli gracz stanie na jednym z trzech pól oznaczonych symbolem jaskini , tym razem musi się cofać po wyznaczonych polach o właściwą liczbę pól, aż dojdzie do głównej drogi.
Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy znajdzie się na polu, w którym rozpoczął grę lub je przekroczy. Gracz ten jest zwycięzcą rozgrywki.

Życzymy udanej zabawy!

Instrukcja do gry

Gra planszowa dla 2–10 graczy w wieku 15+ lat

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Celem gry jest wypromowanie zasobów obszaru trzech Lokalnych Grup Działania: LGD „Bractwa Kuźnic", Stowarzyszenia „Partnerstwa Północnej Jury" oraz Stowarzyszenia „Razem na wyżyny", które w swoich obszarach skupiają 20 gmin: Boronów, Kamienica Polska, Konopiska, Poczesna, Starcza, Janów, Koziegłowy, Lelów, Mstów, Niegowa, Olsztyn, Poraj, Przyrów, Żarki, Mykanów, Miedźno, Kłomnice, Kruszyna, Dąbrowa Zielona, Rędziny.

ZAWARTOŚĆ GRY:

- Plansza do gry;
- Kostka z sześcioma kolorami odpowiadającymi kategoriom tematycznym pytań;
- 10 pionków w różnych kolorach: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim, fioletowym, pomarańczowym, białym, czarnym, brązowym, różowym;
- 300 kart z pytaniami;
- Notes i długopis;
- Instrukcja.

PLANSZA

Plansza daje możliwość gry na dwa sposoby:

1. **Prosto do celu**
2. **Przygoda z niespodzianką**

Wymienione sposoby gry zostały dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.

Plansza zawiera 80 pól ułożonych wzdłuż zewnętrznych granic mapy odzwierciedlającej obszar lokalnych grup działania, w tym 10 pól oznaczonych kolorami: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim, fioletowym, pomarańczowym, białym, czarnym, brązowym, różowym. Kolorowe pole jest STARTEM i równocześnie METĄ dla pionka w tym samym kolorze. Gracz przesuwa się po polach na planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
W grze *Przygoda z niespodzianką* wykorzystywane są dodatkowo pola z symbolami samolotu i jaskini oraz pola połączone przerywaną linią, po których gracz idzie skróconą drogą do przodu lub cofa się.

KARTY Z PYTANIAMI

Karty podzielone są na 6 kategorii tematycznych oznaczonych kolorami według poniższego wzoru:

- Wiedza obywatelska
- Przyroda
- Historia
- Turystyka i sport
- Kultura i sztuka
- Ludzie

Każda karta zawiera 2 pytania z tej samej kategorii, wydrukowane pojedynczo po dwóch stronach karty. Każde pytanie składa się z trzech podpowiedzi i poprawnej odpowiedzi. Wśród pytań wydzielone zostały pytania trudne oznaczone gwiazdką *.

Karty umieszczone są w sześciu etui w kolorach odpowiadających kolorom kategorii tematycznych pytań. Każde etui zawiera 50 kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Przystępując do gry należy sprawdzić, czy karty z pytaniami są uporządkowane tzn. w poszczególnych etui znajdują się pytania wyłącznie z kategorii wskazanej na tym etui.

PROSTO DO CELU

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Każdy z graczy losuje kolor pionka i ustawia go na planszy, na polu startowym w tym samym kolorze.

Grę rozpoczyna posiadacz czerwonego pionka. Rzuca on kostką, a wyrzucony kolor wskazuje kategorię pytania, na które będzie odpowiadał. Pytanie odczytuje dla niego gracz siedzący po jego lewej stronie, który z etui z właściwą kategorią tematyczną losuje kartę z pytaniem i odczytuje pierwszą podpowiedź. Jeżeli gracz z czerwonym pionkiem nie udzieli dobrej odpowiedzi wówczas odczytywana jest druga podpowiedź, jeżeli dalej nie udzieli poprawnej odpowiedzi, odczytywana jest trzecia podpowiedź. Jeżeli graczowi z czerwonym pionkiem udało się udzielić poprawnej odpowiedzi, a pytanie nie jest oznaczone gwiazdką to przesuwa się odpowiednio:

- 3 pola do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po pierwszej podpowiedzi,
- 2 pola do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po drugiej podpowiedzi,
- 1 pole do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po trzeciej podpowiedzi.

Jeżeli graczowi z czerwonym pionkiem udało się udzielić poprawnej odpowiedzi, a pytanie jest oznaczone gwiazdką*, gracz otrzymuje premię w postaci dodatkowego punktu i przesuwa się:

- 4 pola do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po pierwszej podpowiedzi,
- 3 pola do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po drugiej podpowiedzi,
- 2 pola do przodu - jeśli odpowiedział na pytanie po trzeciej podpowiedzi.

Po przeczytaniu odpowiedzi karta nie wraca do etui, jest odkładana na bok. Dopiero po wyczerpaniu wszystkich kart z pytaniami, karty wkładane są do etui i wracają do gry.

Czynności wykonywane przez gracza z czerwonym pionkiem przejmuje gracz siedzący po jego lewej stronie. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy znajdzie się na polu, w którym rozpoczął grę lub je przekroczy. Gracz ten jest zwycięzcą rozgrywki.

Uwaga: po odłożeniu karty widoczna musi być strona z pytaniem, które było już zadane, aby nikt z graczy nie widział pytań z drugiej strony karty, które zostaną wykorzystane później, gdy karty wrócą ponownie do gry.

PRZYGODA Z NIESPODZIANKĄ

Każdy z graczy losuje kolor pionka i ustawia go na planszy, na polu startowym w tym samym kolorze.

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZONAR

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

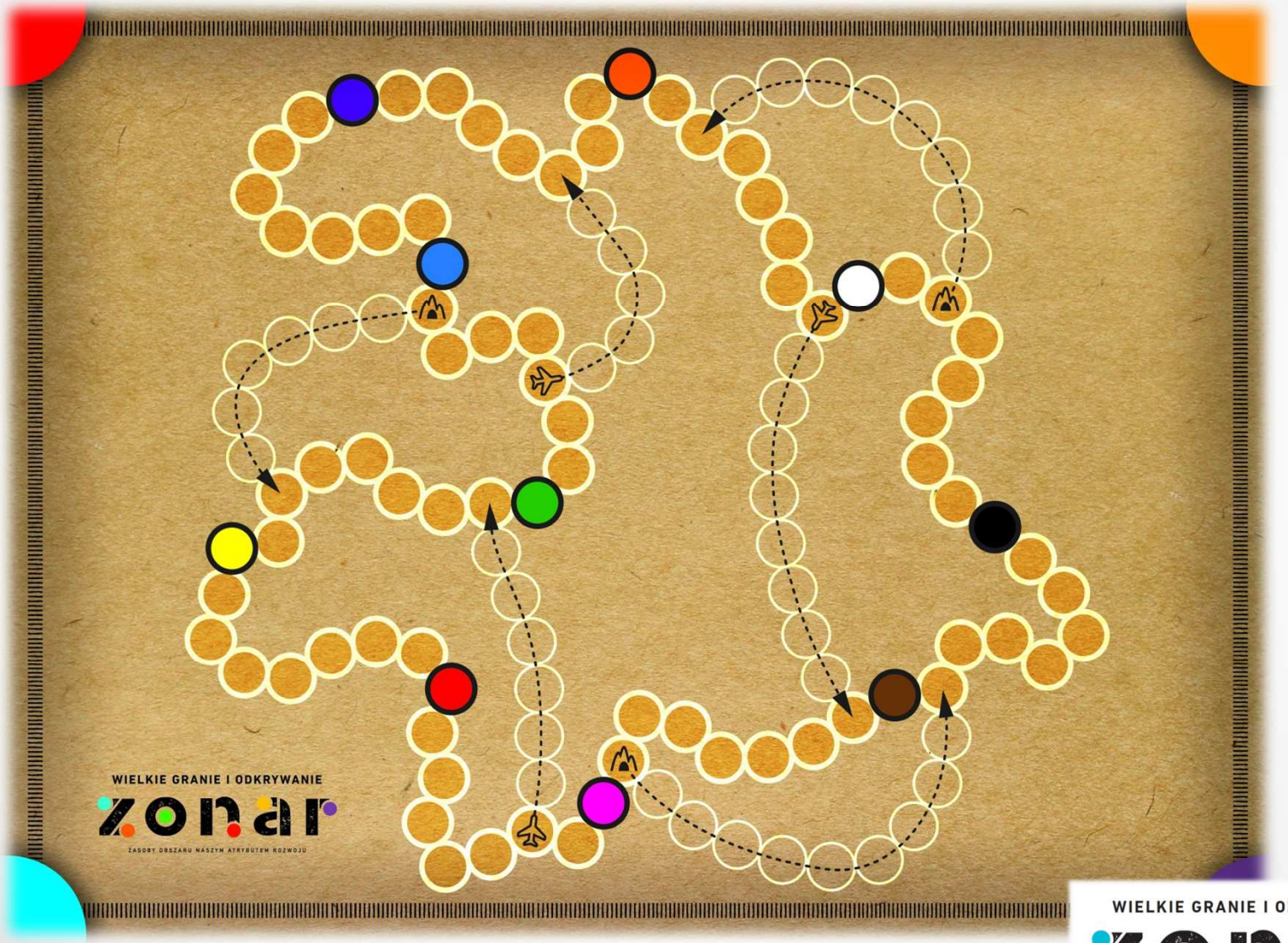
Plansza do gry- tak się tworzyła

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Plansza do gry



WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

III spotkanie- Poczesna- 31.10.2017

- Podsumowanie spotkań warsztatowych
- Prezentacja różnych projektów logo i prośba o głosowanie
- Prośba o uzupełnienie ankiety

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

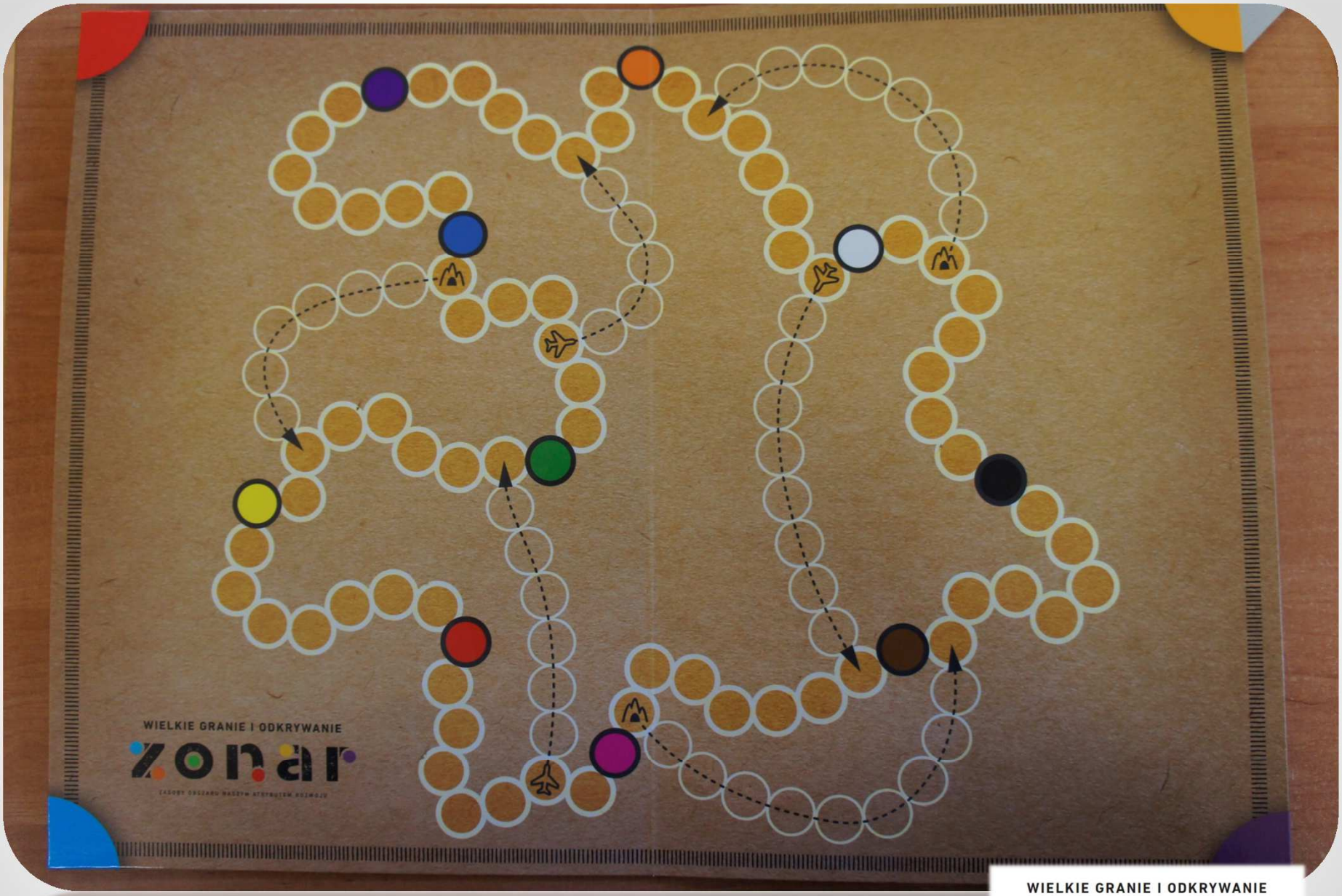
Efekt naszej ciężkiej pracy- gra

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU
„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie"
Instytucja Zarządzająca PROW 2014–2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.
sowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach działania „Wsparcie dla rozwoju lokalnego w ramach inicjatywy LEADER" PROW 2014–2020.
WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU



WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Promocja projekty- torby reklamowe

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Promocja projektu Turniej Gry

- 7 stolików przy których zasiądzie 10 graczy=
  SUPER ZABAWA
- Dla najlepszych przewidziane bony upominkowe

- Każdy uczestnik turnieju otrzymuje grę i torbę promującą

- Jak zawsze bezcenna „wymiana doświadczeń”

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE
zonar
ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Czy warto działać wspólnie???

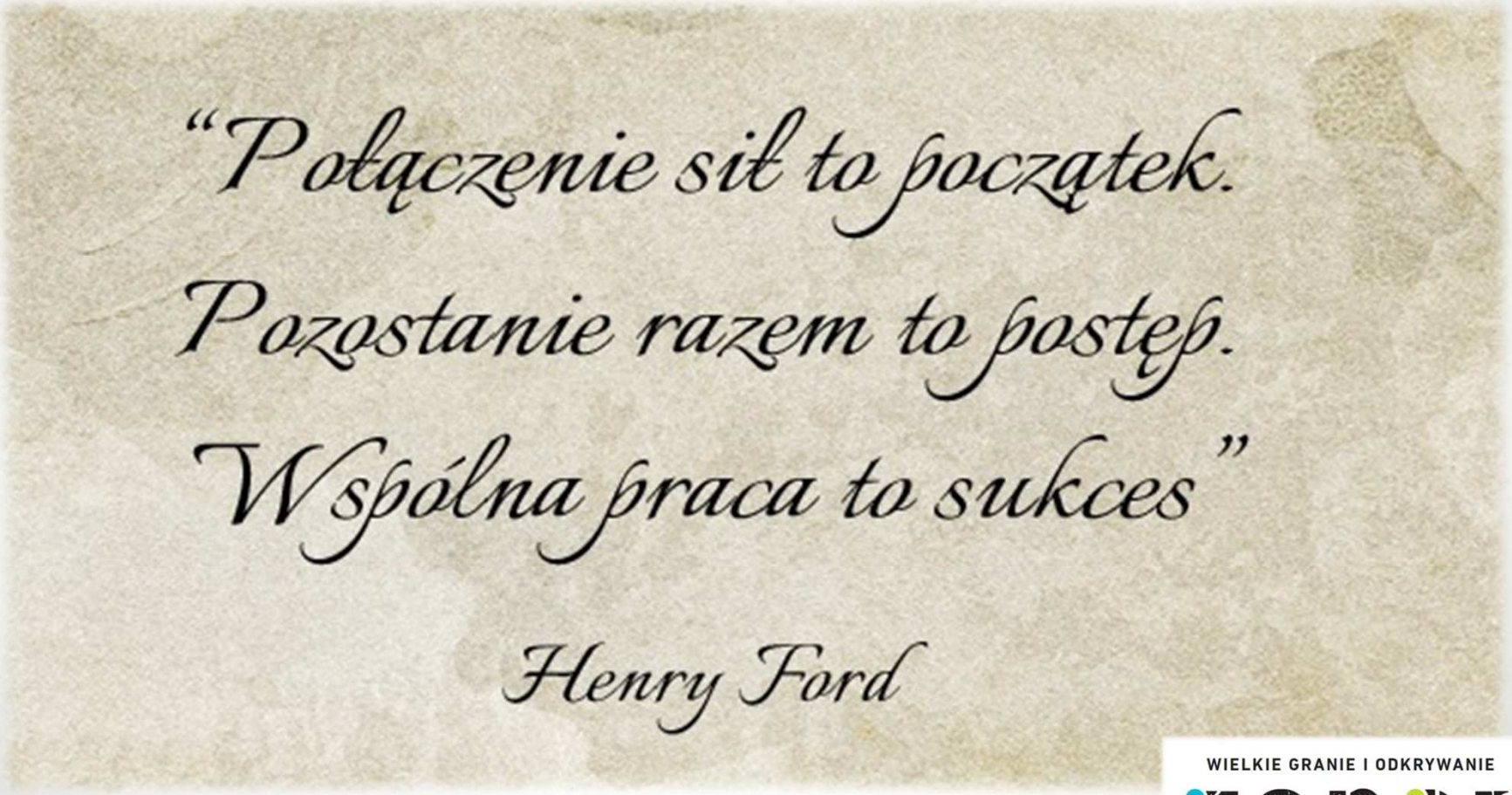
- ZDJĘCIA I EFEKT NASZEJ PRACY MÓWI SAM ZA SIEBIE

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Warto działać wspólnie



WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

WSZYSTKIM OSOBOM ZAANGAŻOWANYM W PROJEKT WSPÓŁPRACY ZONAR SERDECZNE PODZIĘKOWANIA ZA POŚWIĘCONY CZAS!

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

„Wszystko można robić lepiej, niż robi się dzisiaj.”

– *Henry Ford*

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

zonar

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU

Dziękujemy za uwagę

WIELKIE GRANIE I ODKRYWANIE

ZASOBY OBSZARU NASZYM ATRYBUTEM ROZWOJU