

XI KONKURS

# Zabawka

przyjazna  
dziecku

## Protokół z posiedzenia jury XI edycji konkursu „Zabawka Przyjazna Dziecku” z dnia 15.XII.2020 r.

**Organizator konkursu:** Muzeum Zabawek i Zabawy (pl. Wolności 2, 25-367 Kielce)  
**Fundator nagród:** Muzeum Zabawek i Zabawy

### Profesjonalne jury w składzie:

#### Przewodnicząca:

dr hab. inż. Beata Gryniewicz-Bylina, profesor Instytutu, Kierownik w Laboratorium Inżynierii Materiałowej i Środowiska w Instytucie KOMAG

#### Członkowie jury:

- Beata Bochińska – historyczka designu, specjalistka zarządzania designem i rozwojem produktu, kolekcjonerka.
- Ewa Chabielska – absolwentka Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, p.o. dyrektora Wzgórza Zamkowego w Kielcach.
- dr Krzysztof Karbownik – kierownik Działu Badań Etnograficznych w Muzeum Wsi Kieleckiej.
- Agnieszka Kuźba – przedszkolanka z 30 letnim stażem, reformatorka edukacji, prezes w Fundacji Bezpieczne Gniazdo.

Jury dysponując pulą nagród w wysokości 11.000 zł, postanowiło przyznać w konkursie następujące nagrody i wyróżnienia w trzech kategoriach:

### I kategoria. Zabawki wdrożone do produkcji

#### I miejsce dla Joanny Kaczmarek

nagroda pieniężna **2500 zł**

**Wesoła stupa + Sensoryczne memory**

### **Uzasadnienie:**

Zabawki oryginalne, charakteryzujące się wysoką estetyką wykonania i przemyślanym wzornictwem. Wytworzone z dobrej jakości i zróżnicowanych materiałów. Dające duże możliwości dla kreatywności dziecka w każdym wieku, w tym dla dzieci z dysfunkcjami. Pobudzające inne zmysły niż wzrok. Ćwiczące małą i dużą motorykę. Dodatkowo elementy zabawek w postaci sensorycznych woreczków mogą być wykorzystane do zajęć terapeutycznych dla różnych grup wiekowych dziećmi oraz osób dorosłych niedowidzących.

### **II miejsce dla Dariusza Szczepańskiego**

nagroda pieniężna **2000 zł**

#### **QŃ – wielofunkcyjny koń**

### **Uzasadnienie.**

Zabawka inspirowana zabawką ludową - modelem konika na biegunach, ale o nowoczesnej czystej formie. Bardzo prosty i estetyczny design. Graficznie dobrze przemyślany projekt. Trwała i solidna w wykonaniu. Na podkreślenie zasługuje jej wielofunkcyjność i wpływ na rozwijanie motoryki dużej dzieci. Zabawka „rośnie razem z dzieckiem” umożliwiając realizację różnych form jego aktywności.

### **II kategorii. Zabawki artystyczne, prototypy.**

### **I miejsce dla Agaty Doroszewskiej-Curzytek**

nagroda pieniężna **2500 zł**

#### **ZA\_BAAV\_01**

### **Uzasadnienie:**

Zabawka służąca do budowania przestrzeni pokoju dziecięcego przy użyciu prostych, estetycznie wykonanych przestrzennych, nierozbieralnych modułów dająca duże możliwości do zabawy bez względu na wiek dziecka oraz płeć. Oryginalny, wyróżniający się projekt rozwijający wyobraźnię przestrzenną dzieci i kreatywność. Na podkreślenie zasługuje wykonanie zabawki z dużą starannością już na etapie prototyp.

### **II miejsce dla Kingi Nowak**

nagroda pieniężna **2000 zł**

#### **Memory – projekt oprawy graficzno-strukturalnej**

### **Uzasadnienie:**

Zabawka Memory stanowiąca grę pamięciowa przeznaczoną dla dzieci niewidomych i słabowidzących, posiada ciekawy design, prostą formę oraz czytelność przekazu. Oprócz rozwoju pamięci uczy rozpoznawania emocji. Dzięki użyciu tematyki popularnych emotikon, podpisanych w języku Braille'a gra może pełnić wiele funkcji, np. terapeutyczne, edukacyjne, motywacyjne i integracyjnych. Na wyróżnienie zasługuje przygotowanie przez autorów gry instrukcji w języku Braille'a.

### **III miejsce dla Jakuba Święckiego**

nagroda pieniężna **1000 zł**

**Nad morzem , książeczka**

#### **Uzasadnienie:**

Książeczka „ Nad morzem”

Zabawka w formie miękkiej, uszytej i haftowanej książeczki przyciągająca uwagę dobrym wzornictwem, czystą formą i estetycznym wykonaniem z bezpiecznych dla dziecka materiałów. Zastosowanie czarno-białych kolorów umożliwi dzieciom dotkniętym niedowidzeniem w rozróżnianiu umieszczonych w książeczce kształtów, a różne rodzaje wypukłych haftów pozwali je czytać poprzez dotyk.

### **III kategoria. Zabawki ludowe**

#### **III miejsce dla Anny Pałys**

nagroda pieniężna **1000 zł**

**Kiełek na ludowo**

#### **Uzasadnienie:**

Gra planszowa rodzinna mający charakter oryginalny ze względu przekazywaną w niej wiedzę związaną z tradycją i kulturą Kielecczyny. Opisuje unikatowość regionu Świętokrzyskiego. Uczy ludowych przysłów i promuje gwarę ludową.

W swojej ocenie Jury konkursu kierowało się następującymi kryteriami:

- oryginalność, inwencja twórczą autora,
- jakość wykonanie, dobór materiałów
- wartość edukacyjną i wpływ na rozwój dziecka,
- funkcjonalność i bezpieczeństwo zabawki.

W przypadku zabawek wykonanych przez twórców ludowych elementy ludowości, tj. wyraźnej inspiracji stylistycznej, nawiązaniem do tradycji i oraz promowanie tradycji i kultury.