



Załącznik nr 1 do regulaminu konkursu – Szczegółowy opis opracowania pracy konkursowej

**I. SZCZEGÓŁOWY OPIS OPRACOWANIA PRACY KONKURSOWEJ SKŁADAJĄCEJ SIĘ Z WYKONANIA PROJEKTÓW DWÓCH WYDAWNICTW:**

- 1) RODZINNA GRA PLANSZOWA „SPOTKAJ ŁOSIA, ŻÓŁWIA I ...”;
- 2) PUZZLE „POLESKI PARK NARODOWY”.

1. Praca konkursowa winna zostać zaprezentowana w formie:

Ad.1). RODZINNA GRA PLANSZOWA „SPOTKAJ ŁOSIA, ŻÓŁWIA I ...”

**a) jednego egzemplarza w wersji papierowej** - poglądowej, zawierającej **zaproponowany**: projekt graficzny opakowania (stronę wierzchnią, boczne, spód i środek), projekt graficzny układu zawartości (plansza do gry, przykładowa karta, pionek, instrukcja), propozycję zasad i sposobu gry, **przedstawionej w języku polskim, zgodnej przynajmniej z wymiarem formatu, oraz wymaganą kolorystyką, określonymi w parametrach technicznych zamieszczonych w pkt. II ust. 3. niniejszego załącznika** (pozostałe parametry techniczne nie wymagane na etapie wykonania pracy konkursowej),  
oraz

**b) jednego egzemplarza w wersji elektronicznej zapisanej w formacie PDF na odpowiednim nośniku (płyta CD lub DVD).**

Ad.2). PUZZLE „POLESKI PARK NARODOWY”

**a) jednego egzemplarza w wersji papierowej** - poglądowej, zawierającej **zaproponowany**: projekt graficzny opakowania (stronę wierzchnią, boczne i spód);, projekt graficzny układu zawartości (przykładowe elementy puzzli), propozycję przedstawienia tematu puzzli (wygląd obrazka), **przedstawionej w języku polskim, zgodnej przynajmniej z wymiarem formatu, oraz wymaganą kolorystyką, określonymi w parametrach technicznych zamieszczonych w pkt. II ust. 3. niniejszego załącznika** (pozostałe parametry techniczne nie wymagane na etapie wykonania pracy konkursowej),  
oraz

**b) jednego egzemplarza w wersji elektronicznej zapisanej w formacie PDF na odpowiednim nośniku (płyta CD lub DVD).**

2. Projekty winny zawierać:



Ad. 1). Rodzinna gra planszowa „Spotkaj łosia, żółwia i ...”:

- A. Projekt graficzny opakowania (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- B. Projekt graficzny układu zawartości (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- C. Propozycję zasad i sposobu gry (treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodne z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- D. Parametry techniczne zgodne z parametrami technicznymi zamieszczonymi w pkt. II ust. 3 niniejszego załącznika.
- E. Tytuł gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...”.
- F. Oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodne z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu.
- G. Oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz adresem, danymi teleadresowymi i znakiem Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępny na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl), logo PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN).

Ad. 2). Puzzle „Poleski Park Narodowy”:

- A. Projekt graficzny opakowania (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- B. Projekt graficzny układu zawartości (szata graficzna skierowana do dzieci - układanka nie powinna nastroczać problemów 5-6-latkowi. Każdy element powinien zawierać dość charakterystyczny szczegół obrazka , tak aby bez trudu można go było dopasować), zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- C. Propozycję rysunku obrazującego temat puzzli (treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodne z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- D. Parametry techniczne zgodne z parametrami technicznymi zamieszczonymi w pkt. II ust. 3 niniejszego załącznika.
- E. Tytuł puzzli „Poleski Park Narodowy”.



- F. Oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodnie z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu.
- G. Oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz adresem, danymi teleadresowymi i znakiem Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępny na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl), logo PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN).

**II. SZCZEGÓŁOWY OPIS WYKONANIA WYDAWNICTW (niezbędny do należytego opracowania pracy konkursowej, oraz zaplanowania prac do ewentualnego wykonania całości wydawnictw na podstawie zaprezentowanej pracy konkursowej):**

**1. ZAKRES PRAC OBEJMUJE:**

*Wykonanie wydawnictw:*

- Rodzinnej gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...” w ilości 3000 egzemplarzy,
- Puzzli „Poleski Park Narodowy” w ilości 2000 egzemplarzy,

***na podstawie wybranej, ostatecznie zatwierdzonej przez Zamawiającego pracy konkursowej,***

zgodnie z:

- Zawartością graficzną wydawnictw określoną w pkt. II ust. 2 niniejszego załącznika;
- Parametrami technicznymi wydawnictw określonymi w pkt. II ust. 3. niniejszego załącznika;
- Założeńiami graficznymi i zawartością merytoryczną wydawnictw określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.

a) Wykonanie z własnych materiałów projektów graficznych wydawnictw:

- Rodzinnej gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...”,
- Puzzli „Poleski Park Narodowy”,

zgodnie z zawartością merytoryczną i założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.

b) W przypadku Rodzinnej gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...” opracowanie zasad i sposobu gry – treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodnie z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika;



- c) W przypadku Puzzli „Poleski Park Narodowy” opracowanie barwnych i schematycznych rysunków obrazujących temat puzzli - treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodnie z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- d) Wykonanie grafik zgodnie z zawartością merytoryczną i założeniami graficznymi wydawnictw określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- e) Wykonanie wszystkich elementów wydawnictw składających się na: Rodzinną grę planszową „Spotkaj łosia, żółwia i ...” i Puzzle „Poleski Park Narodowy” zgodnie z parametrami technicznymi, zawartością merytoryczną i założeniami graficznymi wydawnictw określonymi w pkt. II ust. 3 i 4 niniejszego załącznika.
- f) Przygotowanie do druku, wykonanie wyciągów barwnych, skanowanie grafik, falcowanie, skład i druk wydawnictw: 1) Rodzinnej gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...” ; 2) Puzzli „Poleski Park Narodowy”.
- g) Dostarczenie wydawnictw: 1) Rodzinnej gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...”; 2) Puzzli „Poleski Park Narodowy”, do Siedziby Poleskiego Parku Narodowego w Urszulinie.

## **2. PROJEKTY GRAFICZNE WYDAWNICTW WINNY ZAWIERAĆ:**

### **1). Gra planszowa „Spotkaj łosia, żółwia i ...”:**

- A. Projekt graficzny opakowania (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- B. Projekt graficzny układu zawartości (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- C. Opracowane zasady i sposób gry (treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodne z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- D. Parametry techniczne zgodne z parametrami technicznymi zamieszczonymi w pkt. II ust. 3 niniejszego załącznika.
- E. Tytuł gry planszowej „Spotkaj łosia, żółwia i ...”.
- F. Oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodne z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu.



- G. Oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz adresem, danymi teleadresowymi i znakiem Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępne na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl), logo PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN).

## **2). Puzzle „Poleski Park Narodowy”:**

- A. Projekt graficzny opakowania (szata graficzna skierowana do dzieci) zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- B. Projekt graficzny układu zawartości (szata graficzna skierowana do dzieci - układanka nie powinna nastroczać problemów 5-6-latkowi. Każdy element powinien zawierać dość charakterystyczny szczegół obrazka, tak aby bez trudu można go było dopasować), zgodny z założeniami graficznymi określonymi w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- C. Opracowane rysunki barwne i schematyczne obrazujące temat puzzli (treści skierowane do dzieci i rodziców w sposób prosty i przyjemny umożliwiające poznanie Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000) zgodne z opisem zawartości merytorycznej określonym w pkt. II ust. 4 niniejszego załącznika.
- D. Parametry techniczne zgodne z parametrami technicznymi zamieszczonymi w pkt. II ust. 3 niniejszego załącznika.
- E. Tytuł puzzli „Poleski Park Narodowy”.
- F. Oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodne z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu.
- G. Oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz adresem, danymi teleadresowymi i znakiem Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępne na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl), logo PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN).

## **3. PARAMETRY TECHNICZNE WYDAWNICTW:**

### **1). Gra planszowa „Spotkaj łosia, żółwia i ...”:**

- Nakład: 3000 egz.
- Pudełko kartonowe (tekturowe) typu dno-wieko: wymiary 200 x 200 x 70 mm, - wkładka do pudełka ułatwiająca ułożenie elementów gry,



- plansza do gry o wymiarach minimum 320 x 320 mm (360 x 360 mm), po złożeniu wymiary: 180 x 180 x 9 mm,
- materiał: kaszerowany karton 1,2 mm, druk: 4/1 CMYK.
- Karty do gry - 108 kart:
  - 27 kart zwierząt (ssaki, płaz, gady), 27 kart ptaków, 27 kart miejsc, 27 kart roślin i grzybów,
  - wymiary kart: 58 x 88 mm,
  - materiał: specjalny papier karciany, druk 4/4 CMYK.
- Pionki kolorowe - 4sztuki:
  - wymiary wys. 25 mm, średnica 13 mm,
  - materiał: drewno
- Instrukcja do gry w formacie: 190 x 190 mm, 4 strony, druk: 4/4 CMYK, materiał: papier kreda mat 135 g,
- Ilość grafik – około 200 sztuk.

## **2). Puzzle „Poleski Park Narodowy”:**

- Nakład: 2000 egz.
- Pudełko kartonowe (tekturowe) typu dno-wieko: wymiary 285 x 189 x 39 mm,
  - materiał: tektura szara 1,2 mm + papier płótno 100 g., druk: 4/1 CMYK
- Puzzle 100 elementów tworzących prostokąt o wymiarach 410 x 275 mm, zamknięte w woreczku foliowym z zatrzaskiem,
  - materiał: tektura niebieska 1,75 mm + papier płótno 100 g, druk: 4/1 CMYK
- Ilość grafik – ok. 20 sztuk.

## **4. ZAŁOŻENIA GRAFICZNE I ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNA WYDAWNICTW:**

### **1) . Gra planszowa "Spotkaj łosia, żółwia i ...":**

#### **1.1. Założenia graficzne:**

- a) Grafiki (rysunki) przedstawiające krajobrazy parku, oraz wybrane gatunki ssaków, płazów, gadów, ptaków, roślin i grzybów występujących w Poleskim Parku Narodowym oraz obszarach Natura 2000 w okolicy Parku.
- b) Grafika przedstawiająca tereny podmokłe jakie dominują w PPN i obszarach Natura 2000 tych terenów.
- c) Na wierzchniej części pudełka winny znajdować się:
  - wizerunek uśmiechniętego łosia;
  - tytuł gry;



- informacje: od jakiego wieku przeznaczona jest gra, dla ilu osób i o długości trwania gry;
  - oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodne z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu;
  - oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz znakiem Poleskiego Parku Narodowego (PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN).
- d) Na bocznych stronach pudełka:
- powinien być zamieszczony adres i dane teleadresowe Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępny na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl));
  - oraz dodatkowo mogą ponownie być zamieszczone informacje wymienione powyżej.
- e) Na spodniej stronie pudełka winna być zamieszczona grafika obrazująca elementy znajdujące się wewnątrz zawartości.

#### 1.2. Zawartość merytoryczna:

- a) Gra „Spotkaj łosia, żółwia i ...” ma być familijną grą planszową. Już tytuł gry z niedopowiedzeniem "Spotkaj łosia, żółwia i ...", ma zachęcać do tego by zajrzeć do środka i dowiedzieć się co jeszcze można spotkać w Poleskim Parku Narodowym i obszarach Natura 2000 w jego okolicy. Gra przeznaczona dla dzieci w wieku 6 + lat. Ilość graczy - od 2 do 4 graczy (dzieci lub osoby dorosłe). Długość trwania gry to ok. 60 minut.
- b) Na wierzchniej i bocznych stronach pudełka powinny znajdować się: tytuł gry, grafiki nawiązujące do tematyki gry, informacje dla kogo przeznaczona , od jakiego wieku, dla ilu osób, czas trwania gry, oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem 3) Funduszy Europejskich, znakiem NFOŚiGW w Warszawie oraz znakiem i danymi teleadresowymi Poleskiego Parku Narodowego.
- c) Na spodniej (dolnej) stronie pudełka powinna być wymieniona zawartość pudełka, co powinna ilustrować równocześnie grafika przedstawiająca niektóre elementy znajdujące się wewnątrz zawartości.
- d) Wewnątrz pudełka winny znajdować się:
- składana tekturowa plansza do gry, o wymiarach 36 x 36 cm, z grafiką nawiązującą do terenów podmokłych jakie dominują w Poleskim Parku Narodowym, na której zamieszczone będą wizerunki, niektórych zwierząt charakterystycznych dla Parku między innymi: łoś, bóbr, żuraw, czapla siwa, żółw błotny, orlik krzykliwy, wilk, sarna, bocian biały, oraz trasy, po których odbywa się gra;





- 4 pionki po jednym dla każdego z graczy. W grze może brać udział od 2 do 4 graczy;
- 4 komplety kart po 27 sztuk. Karty podzielone na 4 kategorie: zwierzęta (ssaki, płazy, gady), ptaki, rośliny i grzyby oraz miejsca (krajobrazy) – zestawy kart do gry powinny zawierać informacje edukacyjno-przyrodnicze oraz informację o ile pól może przesunąć się gracz, w zależności od karty zdjętej z planszy;
- e) Instrukcja z zasadami gry napisana w języku polskim.

## **2). Puzzle „Poleski Park Narodowy”:**

### **2.1. Założenia graficzne:**

- a) Grafika, rysunek – kolorowy, barwny obrazek w przyciągających, pastelowych kolorach, pokazujący, główne krajobrazy i siedliska Poleskiego Parku Narodowego i terenów Natura 2000 ze zwierzętami je zamieszkującymi (gatunki rzadkie i objęte ochroną). Na grafice powinny znajdować się wizerunki przedstawiające: łosie, żurawie, cietrzewie, bielika, wilki, bobry, wydrę, dzięcioła czarnego i zielonosiwego, bociana czarnego, bąka, błotniaka łąkowego, podróżniczkę, żółwie błotne, puchacza, motyla przeplatkę aurinię, jelonka rogacza, wodniczkę, podgorzałkę i muchołówkę małą.
- b) Na wierzchniej części pudełka winny znajdować się:
  - kolorowy obrazek, który trzeba będzie ułożyć z puzzli zamkniętych wewnątrz pudełka;
  - tytuł puzzli;
  - informacje: od jakiego wieku przeznaczone są puzzle i z ilu elementów się składają;
  - oznakowanie znakiem Unii Europejskiej i znakiem Funduszy Europejskich zgodne z Obowiązkami Informacyjnymi Beneficjenta zamieszczonymi w załączniku nr 13 do umowy o dofinansowanie – załącznik nr 5 do regulaminu konkursu;
  - oznakowanie znakiem NFOŚiGW w Warszawie (logo NFOŚiGW dostępne na stronie internetowej [www.nfosigw.gov.pl](http://www.nfosigw.gov.pl)) oraz znakiem Poleskiego Parku Narodowego (PPN dostępne na stronie [www.bip.poleskipn.pl](http://www.bip.poleskipn.pl) w zakładce Logotyp PPN)
- c) Na bocznych stronach pudełka:
  - powinien być zamieszczony adres i dane teleadresowe Poleskiego Parku Narodowego (adres i dane teleadresowe PPN dostępny na stronie [www.poleskipn.pl](http://www.poleskipn.pl));
  - oraz dodatkowo mogą ponownie być zamieszczone grafiki i informacje wymienione powyżej.
- d) Na spodniej stronie pudełka winien być zamieszczony schematyczny, czarnobiałły rysunek umożliwiający kopiowanie i pokolorowanie go. Rysunek





**Fundusze Europejskie**  
Infrastruktura i Środowisko



Narodowy Fundusz  
Ochrony Środowiska  
i Gospodarki Wodnej

**Unia Europejska**  
Fundusz Spójności



powinien przedstawiać wszystkie zwierzęta znajdujące się na obrazku. Rysunki zwierząt powinny być podpisane co przedstawiają.

## 2.2. Zawartość merytoryczna:

- a) Puzzle Poleskiego Parku Narodowego mają zabrać każdego amatora układania puzzli w niezwykle świąt przyrody PPN i obszarów Natura 2000. Barwna, malowana ilustracja przedstawiająca ponad 20 gatunków zwierząt, występujących w Poleskim Parku Narodowym i obszarach Natura 2000 (gatunki rzadkie, oraz objęte ochroną w ramach Natury 2000), winna odzwierciedlić bogactwo natury Polesia. Puzzle, dzięki atrakcyjnej grafice, powinny zachęcić wszystkie dzieci i ich rodziców do odkrywania tajemnic przyrody naszego Parku i obszarów Natura 2000.
- b) Puzzle zamknięte w pudełku tekturowym. Na wierzchniej stronie pudełka znajduje się kolorowy (barwny) obrazek pokazujący, główne krajobrazy i siedliska Poleskiego Parku Narodowego ze zwierzętami je zamieszkującymi. Są to głównie gatunki rzadkie i objęte ochroną Natura 2000, charakterystyczne dla Parku i terenów podmokłych.
- c) Na spodniej (dolnej) stronie pudełka powinien być zamieszczony schematyczny, czarnobiały rysunek . przedstawiający wizerunki zwierząt znajdujących się na obrazku: łosie, żurawie, cietrzewie, bielika, wilki, bobry, wydrę, dzięcioła czarnego i zielonosiwego, bociana czarnego, bąka, błotniaka łąkowego, podróżniczka, żółwie błotne, puchacza, motyla przeplatkę aurinię, jelonka rogacza, wodniczkę, podgorzałkę i muchołówkę małą. Rysunki zwierząt powinny być podpisane co przedstawiają.
- d) Wewnątrz pudełka w zamykanym woreczku foliowym winno znajdować się sto elementów układanki składających się na obrazek z górnej części pudełka. Ułożenie 100 elementów układanki 5-6-latkowi nie powinno nastęrczać problemów. Każdy element powinien zawierać dość charakterystyczny szczegół obrazka, tak aby bez trudu można go było dopasować. Dziecko układając obrazek będzie poznawało najbardziej charakterystyczne zwierzęta, jakie zamieszkują lasy i bagna Poleskiego Parku Narodowego i obszarów Natura 2000 na tych terenach. Obrazek powinien być wykonany w pastelowych kolorach przyciągających wzrok. Natomiast odnajdywanie i nazywanie najciekawszych mieszkańców Poleskiego Parku Narodowego, oraz możliwość samodzielnego ich pokolorowania na schematycznym rysunku, powinno być dodatkową zabawą.

Opracowała: Anna Myka-Radujg



**Fundusze Europejskie**  
Infrastruktura i Środowisko



Narodowy Fundusz  
Ochrony Środowiska  
i Gospodarki Wodnej

**Unia Europejska**  
Fundusz Spójności

