

Zostań lokalnym bohaterem

Data publikacji: 14.07.2011 13:20

□

Plac Hallera 6 w Cieszynie, Biała Wisielka 6 w Wiśle, ul. Sportowa 7 w Puńcowie, działka w Cisownicy, Szkolna 8 w Chybiu, Gumna - oto lokalizacje, na których mogą powstać nowoczesne place zabaw, które z okazji 100 lat marki funduje Nivea. Głosowanie trwa do 31 października, codziennie można oddać 1 głos i zostać Lokalnym Bohaterem.

Place zabaw, podobne do tych na zdjęciu poniżej, niewątpliwie ucieszyłyby najmłodszych mieszkańców naszego regionu. Na razie do rywalizacji przystąpił Cieszyn, Wisła, Puńców, Cisownica, Chybie i Gumna. Cieszyn zajmuje 1019. miejsce z 140 głosami, Wisła 532. miejsce z 930 głosami, Cisownica 323. miejsce z 2296 głosami, Puńców 873. miejsce z 282 głosami, Chybie 455. miejsce z 1283 głosami i Gumna z 1292. miejscem i 31 głosami.

Dla porównania pierwszy aktualnie na liście Czarny Bór (woj. dolnośląskie) ma 33867 głosów, a zamykający pierwszą setkę Ozorków (woj. łódzkie) 11798 głosów.

Głosowanie odbywa się w czterech etapach. Pierwszy etap odbędzie się 6 czerwca i potrwa do 31 lipca. Kolejny przebiegać będzie w dniach 1 - 31 sierpnia, następnie 1-30 września oraz 1-31 października. W ramach każdego z etapów głosujący będą mogli oddawać swoje głosy na lokalizacje, które ich zdaniem zasługują na wybudowanie na ich terenie placu zabaw. W każdym z etapów - poprzez głosowanie internautów - zostanie wybranych 25. lokalizacji placów zabaw. Głosowanie „ruszyło” z dniem 6 czerwca i kończy 31 października 2011 roku o godzinie 23.59.59.

Każdy głosujący (po rejestracji) zdobywa punkty i walczy o miano Lokalnego Bohatera. By się zarejestrować i oddać swój pierwszy głos trzeba odwiedzić stronę: <http://100latnivea.pl/glosowanie/rejestracja>

Konkurs został zorganizowany z okazji 100-lecia marki NIVEA. W ramach urodzin wybudowanych zostanie na terenie całego kraju aż 100 placów zabaw. Plac zabaw będzie zawierał m.in. zestawy wieloelementowe, element sprawnościowy, bujaki, huśtawki, karuzelę, piaskownicę, ławkę, kosz na śmieci.

