



Projekt dofinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury

Zaprojektuj grę LASOWIAK

1. Organizator:

Organizatorem konkursu pod hasłem „Zaprojektuj grę Lasowiak” są: Stowarzyszenie Kulturalno-Oświatowe Libri z siedzibą w Tarnobrzegu, przy ul. Wyspiańskiego 10 oraz Biblioteka Pedagogiczna w Tarnobrzegu z siedzibą w Tarnobrzegu, ul. Wyspiańskiego 2A.

2. Patron medialny:

a) Patronami medialnymi konkursu są: Tygodnik Nadwiślański, TVL, Radio Leliwa.

3. Zasady konkursu:

a) Konkurs jest adresowany do kreatywnych osób, które mają pomysł na grę planszową o tematyce związanej z kulturą lasowiacką, bez ograniczeń wiekowych.

Osoba, która zdecyduje się wziąć w konkursie, ma zadanie przygotować projekt gry planszowej jako grę rodzinną lub dla wybranej kategorii wiekowej.

b) Projekt gry może być wykonany techniką dowolną. Musi zawierać szczegółowy opis zasad oraz wszystkie inne elementy umożliwiające rozegranie gry (liczba graczy, ilustracje kart i planszy, instrukcja). W grze należy wykorzystać figurki (dowolna liczba) - opis figurek jest dołączony w zał. nr 1. W grze powinny znaleźć się treści dotyczące kultury lasowiackiej, życia codziennego i pracy. Przykładowy zakres tematyki w zał. nr 2.

c) Gra musi być oryginalna, nigdzie dotychczas nie publikowana, aby jej autor mógł zaświadczyć, że posiada do przesłanego projektu wyłączne własne prawa autorskie.

d) Najwyżej punktowana przez Jury będzie zawartość merytoryczna, nowatorska mechanika, szczególnie pomysł, walory edukacyjne oraz atrakcyjność.

4. Nagrody:

Nagrodą główną w konkursie jest: nagroda pieniężna w kwocie 1000 zł brutto (jeden tysiąc złotych brutto) oraz wydanie gry wybranej przez jury oraz dwa wyróżnienia po 500 zł brutto.

Podatek dochodowy od wypłaconego honorarium obciąża laureata konkursu.

Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia 1. Nagrody oraz do innego podziału nagród.

5. Udział w konkursie:

a) Gry należy przynieść lub przysłać do dnia 15 września 2019 roku na adres:

Biblioteka Pedagogiczna w Tarnobrzegu

ul. Wyspiańskiego 2a

39-400 Tarnobrzeg

z dopiskiem: Konkurs Zaprojektuj grę LASOWIAK





- b) Zgłoszenie prac do konkursu jest równoznaczne z przekazaniem praw autorskich do nich na rzecz Organizatora, o których mowa w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawach autorskich i prawach pokrewnych (Dz. U. Z 1994 r., Nr 24, poz. 83) oraz do publikacji przez Organizatora.
 - c) Do gry należy dołączyć Formularz zgłoszeniowy - Zał. nr3, zawierający:
 - imię i nazwisko autora, w przypadku uczestnika poniżej 18 lat dane opiekuna prawnego,
 - adres zamieszkania (kod pocztowy, miejscowość, ulica, nr domu, nr mieszkania, telefon kontaktowy i adres e-mail)
 - oświadczenie o posiadanych prawach autorskich do przesłanego projektu i zgodzie na jego wykorzystanie przez Organizatora.
6. Ogłoszenie i rozstrzygnięcie konkursu
- a) Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronach stowarzyszenia libri.libri.5v.pl oraz Biblioteki Pedagogicznej w Tarnobrzegu tarnobrzeg.pbw.org.pl. do końca września 2019 r.
 - b) Wręczenie nagród i prezentacja zgłoszonych projektów gier odbędzie się w październiku 2019 r. w Bibliotece Pedagogicznej w Tarnobrzegu.
7. Szczegółowe informacje o konkursie można uzyskać pod numerem telefonu 664470861 lub w Bibliotece Pedagogicznej tel. 15 8221373.
8. Ochrona danych osobowych:











Administratorem danych osobowych osób biorących udział w konkursie jest Stowarzyszenie Kulturalno-Oświatowe LIBRI, ul. Wyspiańskiego 10, 39-400 Tarnobrzeg oraz Biblioteka Pedagogiczna w Tarnobrzegu, 39-400 Tarnobrzeg, ul. Wyspiańskiego 2A. Administrator informuje, że dane osobowe będą przetwarzane w celu wzięcia udziału w konkursie „Zaprojektuj grę o Lasowiakach”, wyłonienia laureatów, ogłoszenia wyników na stronie internetowej stowarzyszenia oraz relacji fotograficznej z konkursu na facebooku biblioteki. Dane osobowe uczestników nie będą udostępniane. Osobom biorącym udział w konkursie przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do uczestnictwa w konkursie



Niniejszy regulamin jest dostępny na stronie Stowarzyszenia Libri: libri.5v.pl oraz Biblioteki Pedagogicznej w Tarnobrzegu: tarnobrzeg.pbw.org.pl.

Zał. nr 1

Rodzaje figurek do wykorzystania w grze:

1.	Mężczyzna w stroju lasowiackim	
2.	Kobieta w stroju lasowiackim	
3.	chata	
4.	stodoła	
5.	spichlerz	
6.	stajnia	
7.	piwnica - gruba	
8.	kapliczka	

9.	koń	
10.	krowa	
11.	kura	
12.	ul	
13.	beczka na kapustę	
14.	kapusta	
15.	dzieża na chleb	
16.	chleb	
17.	wóz drabiniasty	
18.	Pług-socha	

19.	plot	
20.	Serce lasowiackie	

Załącznik nr 2.

Przykładowy zakres tematyki:

1. Zajęcia Lasowiaków: rolnictwo, bartnictwo, łowiectwo, zbieractwo, wyrób węgla drzewnego, smoły, dziegiu, flisactwo, .

Stosowano narzędzia: pług, socha, radło, brony drewniane czyli osek. Uprawiano: żyto, jęczmień, proso, tatarkę, rzepę, kapustę, która była podstawą pożywienia oraz bób i groch.

2. Osady specjalizowały się w różnych dziedzinach: Dzików, Miechocin, Chmielów, Nagnajów, Kajmów, Dymitrów, Baranów – osady łowieckie, Miechocin, Leżajsk – duże ośrodki garncarskie, Kolbuszowa – wyrób mebli, Jastkowice – największa i najstarsza huta żelaza, Niwiska – najstarsza huta szkła, Okolice Majdanu przemysł drzewny, głównie bednarstwo.

3. Wsie budowano w kształtach:

- bezplanowe
- niwowa – cały obszar podzielony na dwie niwy, jeden pod zabudowę, drugi pod grunty uprawne, przykład Stale
- ulicówka - poszczególne zagrody wzdłuż ulicy, wielodrożna – przy skrzyżowaniu dróg
- łańcuchówka – zagroda stała na początku łańca (pole uprawne), w miarę przyrostu liczby osadników wydłuża się, przykład Chmielów

4. Ubiór:

Elementy ubioru męskiego: portki na troki, koszula przewiązana sznurkiem lub pasem, płótnianka (rodzaj płaszcz) lub sukmana, słomiany kapeluszek lub magierka, zimna - kozuch, łapcie lub chodaki, bogatsi przezówki – buty długie do kolan

Kobiety: koszula, fartuch – spódnica, zapaska – noszona na spódnicy, łoktuska – płachta, chusta zakładana na ramiona, podwika – chusta dla panien lub rańtuch – dla mężatek, krajka – kolorowy pasek materiału do wiązania w talii

5. Zwyczaje

- Wigilia: Potrawy wigilijne – barszcz z grzybami, kapusta gotowana z grochem lub jagłami, maszczona tłuszczem z cebulą, żytni chleb, kasza jęczmienna, kasza jaglana, kasza tatarska, kluski, pierogi z różnymi nadzieniami, kluski z makiem, kutia, kompot, słoducha – napój z żyta i tataraki. W poszczególnych miejscowościach były różne zwyczaje – wieczerza rozłożona na dzieży, w Dzikowcu na stojąco, w Lipnicy boso, nie wolno odłożyć łyżki a tym bardziej upuścić, rzucano słomą za obrazy lub na powałę

- Zapusty – wtorek przed Środą popielcową, potrawy zapustowe lasowiackie: pierogi z kaszą tatarską, pierogi z kapustą, kiełbasa, jajka

- Wielki post – tylko tłuszcze roślinne, nie pito mleka, nie jedzono serów, jedzono ziemniaki, barszcz - żur, kapustę

- Wielki Tydzień – wierzono że to okres złych mocy, czarownice odwiedzały zagrody, czerpały wodę ze studni i tym sposobem odbierały krowom mleko, czarowały masło, żeby nie chciało się zrobić

- Zwyczaj Turków – straż przy grobie Jezusa

- Boże Ciało – wiara w magiczną moc gałązek z drzewek ustawionych przy ołtarzach, wtykano je w pole w celu zabezpieczenia przed gradem, zawieszane na ścianach domów chroniły przed piorunami

6. Na lasowiacką zagrodę bogatszych gospodarzy składała się chałupa, stodoła, spichlerz, stajnia i wolno stojąca - najczęściej schowana w ziemi piwnica zwana grubą.

Zał. nr 3

Formularz zgłoszeniowy
do konkursu „Zaprojektuj grę LASOWIAK”

1. Dane uczestnika Konkursu

.....
(imię i nazwisko uczestnika)

.....
(adres korespondencyjny, telefon, email)

2. Dane opiekuna uczestnika niepełnoletniego

.....
(imię i nazwisko)

.....
(telefon, email)

Oświadczam, że zapoznałem się z treścią Regulaminu i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich / mojego podopiecznego danych osobowych przez Organizatora w celu udziału w konkursie.

Wyrażam zgodę na opublikowanie danych osobowych zwycięzców na stronie internetowej Organizatora.

Wyrażam zgodę na upublicznienie wizerunku zwycięzcy na stronie internetowej i koncie Organizatora na Facebooku.

Wyrażenie zgody jest dobrowolne i można ją dowolnym momencie wycofać, z tym, że wycofanie zgody nie będzie miało wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

Data i podpis

Oświadczam, że przysługują mi wszelkie prawa, w tym nieograniczone autorskie prawa majątkowe do pracy zgłoszonej na konkurs „Zaprojektuj grę LASOWIAK”. Zezwalam Organizatorowi na korzystanie i rozporządzanie zgłoszoną pracą.

Data i podpis