



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 (bez ograniczeń wiekowych), które mają pomysł na grę planszową o tematyce związanej z kulturą lasowiacką. 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 (instrukcja, ilustracje kart i planszy, liczba graczy). W grze należy wykorzystać figurki (dowolna liczba) - opis figurek 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, mechanika, szczególny 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, a także 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.	płot	
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 osęk. 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 łąny (pole uprawne), w miarę przyrostu u 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 kapelusz lub magierka, zimą - 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 jagłana, kasza tatarczana, 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 tatarczaną, 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