

Zaproszenie do publikacji

10(0) ZABAW, GIER I SPORTÓW TRADYCYJNYCH NA 10-LECIE INSTYTUTU ROZWOJU SPORTU I EDUKACJI W WARSZAWIE. ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU!

Projekt skierowany jest do współpracowników, partnerów oraz wszystkich sympatyków Instytutu Rozwoju Sportu i Edukacji w Warszawie.

Jeżeli znacie Państwo atrakcyjną zabawę, grę, grę ruchową lub dyscyplinę tradycyjną i chcecie podzielić się nią z innymi, to zapraszamy do udziału w przygotowaniu wydawnictwa na 10-lecie IRSiE, łączącej doświadczenia propagatorów tradycji i sportu wielu pokoleń, regionów i krajów.

Prosimy o nadsyłanie propozycji zabaw, gier i dyscyplin tradycyjnych (indywidualnych i drużynowych), które zostaną zebrane w publikacji pt. **„10(0) zabaw, gier i sportów tradycyjnych”** na 10-lecie IRSiE w Warszawie. Według planu, praca będzie opublikowana **w formie ogólnodostępnego pdf pod patronatem IRSiE oraz Fundacji Turystyki Przyszłości**. Szczegółowe informacje znajdziecie Państwo w poniżej umieszczonych wytycznych i zasadach udziału w publikacji.

Wytyczne i zasady przygotowania publikacji:

1. Publikacja zostanie wydana w przypadku zgromadzenia 100 atrakcyjnych zabaw, gier i sportów tradycyjnych.
2. Przesyłane propozycje zabaw, gier i sportów tradycyjnych muszą być oparte na tradycyjnych zasadach lub modyfikacji istniejących zabaw, gier i sportów tradycyjnych. Ponadto musi to być to również propozycja istniejącej, ale atrakcyjnej lub mało znanej zabawy, gry lub dyscypliny z podaniem jej źródła (strona internetowa, artykuł, książka).
3. Imię i nazwisko Autora zostanie zamieszczone w publikacji przy nadesłanej zabawie, grze i dyscyplinie, jako Autor opracowania.
4. Jeden autor może nadesłać maksymalnie po 2 propozycje zabaw, gier lub dyscyplin tradycyjnych z całego świata. Każda propozycja zabawy, gry i dyscypliny powinna być opracowana według poniżej zamieszczonego wzoru.
5. Pod pojęciem zabawy tradycyjnej rozumiemy formę aktywności ruchowej zawierającej określone reguły i podział na role, w której dominują naturalne formy rozrywki i rekreacji, masowy i jednoczesny udział uczestników. W zabawie nie występuje współzawodnictwo lub występuje współzawodnictwo indywidualne, ale jest ona zakorzeniona historycznie i etnicznie w jakimś regionie lub kraju i można to udowodnić (np. ringo).
6. W grze tradycyjnej biorą udział osoby/grupy/zespoły, które rywalizują między sobą (współzawodnictwo zespołowe) stosując się do ustalonych zasad i wykonując zadania naprzemiennie lub te same zadania w tym samym czasie. Gra jest zakorzeniona historycznie i etnicznie w jakimś regionie lub kraju i można to udowodnić, poszczególne odmiany gry mogą też się różnić zasadami i wyglądem między sobą (np. szachy japońskie).
7. W sporcie tradycyjnym, który jest wyższą formą gry tradycyjnej i najczęściej istniejącą dyscypliną sportu tradycyjnego, dwie osoby/grupy/drużyny rywalizują bezpośrednio ze sobą, stosując się do ustalonych (również zmodyfikowanych) przepisów danej gry,

wykonując zadania zawierające elementy techniki i taktyki oraz pełniąc zmienne funkcje podczas gry. Dyscyplina jest zakorzeniona historycznie i etnicznie w jakimś regionie lub kraju i można to udowodnić, poszczególne odmiany gry mogą też się różnić regułami i organizacją między sobą (np. judo).

8. Warunkiem zakwalifikowania nadesłanych propozycji zabaw, gier i sportów tradycyjnych jest kompletność wypełnienia załączonego formularza.
9. Warunkiem publikacji przedstawionej zabawy, gry lub dyscypliny i jej opisu jest także bezpłatne przekazanie autorskich praw majątkowych (do opracowania) na rzecz Instytutu Rozwoju Sportu i Edukacji w Warszawie w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83 z dnia 4 lutego 1994 r. (z późniejszymi zmianami).
10. W publikacji planowane są rozdziały dotyczące zabaw, gier i sportów tradycyjnych, które można podzielić w nauczaniu również na: 1) indywidualne 2) grupowe 3) zespołowe 4) lokalne 5) regionalne 6) krajowe 7) polskie 8) zagraniczne 10) europejskie 11) pozaeuropejskie 12) powszechne 13) nieznane 14) zapomniane. Poza tym możliwe jest wyodrębnienie rozdziałów obejmujących 15) uniwersalne zabawy, gry i sporty tradycyjne (których nie można przypisać do konkretnych grup ani regionów czy krajów świata).
11. Dane Autorów, nr telefonu i email, będą wykorzystane wyłącznie w celu kontaktowania się z Autorami nadesłanych propozycji przez Redaktorów i Wydawnictwo IRSIE w Warszawie.
12. Publikacja zostanie wydana pod redakcją dra Bartosza Prabuckiego, dr Olgi Smoleńskiej i dra Kazimierza Walucha. Redaktorzy publikacji mogą dokonać zmian redakcyjnych w nadesłanych propozycjach zabaw, gier i sportów tradycyjnych. Ostateczną wersję do akceptacji otrzymają wszyscy Autorzy.
13. W przypadku nadesłania zaniżonej lub większej liczby propozycji zabaw, gier i sportów tradycyjnych, redaktorzy publikacji wybiorą najciekawsze. W przypadku nadesłania tej samej propozycji przez dwóch lub więcej autorów, decyduje kolejność zgłoszenia.
14. Propozycje zabaw, gier i sportów tradycyjnych należy przesłać w formie elektronicznej na adres e-mailowy: **osmolenska@sportinstytut.pl do 30 czerwca 2023 roku**. Opis należy przesłać w edytowalnym pliku (Word). Jeżeli chcecie załączyć Państwo pliki graficzne (schematy, zdjęcia, rysunki) to należy przesłać je jako osobne pliki .jpg lub .png. Prosimy nie zawierać grafik w dokumencie Word. Każdy przesłany plik proszę nazwać: imię i nazwisko, nazwa zabawy lub gry (np. KazimierzWaluch.judo)
15. Każdy autor otrzyma potwierdzenie zgłoszenia w formie e-maila (w przypadku braku potwierdzenia prosimy o ponowne przesłanie lub kontakt telefoniczny).
16. Autorzy zabaw, gier i sportów tradycyjnych zakwalifikowanych do publikacji zostaną poinformowani drogą mailową najpóźniej do 30 sierpnia 2023 roku.
17. Każdy autor zabawy, gry i sportu tradycyjnego zakwalifikowanych do publikacji otrzyma jeden egzemplarz autorski publikacji.

Przykładowa karta (czcionka Times New Roman, interlinia pojedyncza, czcionka 12)

Imię i nazwisko: Afilacja E-mail Nr telefonu	Jan Nowak, Szkoła Podstawowa nr 99 w Toruniu, Opcjonalnie: współpracownik, partner lub sympatyk IRSiE jnowak!!@gmail.com.pl xxx-yyy-yyy
Rodzaj (podkreśl)	Zabawa , gra, <u>dyscyplina sportu tradycyjnego</u>
Proponowany rodział (podkreśl)	Zabawy i gry tradycyjne oraz/lub sporty tradycyjne: 1) <u>indywidualna</u> 2) <u>grupowa</u> 3) <u>zespołowa</u> 4) <u>lokalna</u> 5) <u>regionalna</u> 6) <u>krajowa</u> 7) <u>polska</u> 8) <u>zagraniczna</u> 10) <u>euuropejska</u> 11) <u>pozaeuuropejska</u> 12) <u>powszechna</u> 13) <u>nieznana</u> 14) <u>zapomniana</u> . 15) _____ <u>uniwersalna</u> , _____ <u>proszę</u> _____ <u>wpisać</u> _____ <u>dłaczego</u> :
Nazwa	Edeball
Pochodzenie i historia zabawy, gry i sportu tradycyjnego	Opis na podstawie źródeł historycznych i pisanych:
Miejsce pochodzenia i wykorzystywani a zabawy, gry i sportu tradycyjnego	Wskazanie miejsc, regionów i/lub kraju/ów, z których gra pochodzi i gdzie jest aktualnie wykorzystywana 1) pierwotne miejsce pochodzenia: 2) aktualne wykorzystywanie:
<p>Opis reguł (proszę ująć poszczególne punkty odnosząc się do pierwotnych zasad i reguł, w opisie stosować czas terażniejszy, używać określenia Uczestnik, Gracz, Zawodnik): Uczestnicy: 6 (3 osoby w jednym zespole). Przyrządy/przybory: miękka piłka (najlepiej wykonana z gąbki). Obszar: boisko do siatkówki (18 m x 9 m). Zasady: Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów niż drużyna przeciwna. Piłka o rozmiarze piłki ręcznej (używane mogą być też piłki innej wielkości). Boisko w kształcie prostokąta o wymiarach 20 m x 10 m (patrz rysunek), podzielone na połowy 10 m x 10 m. Gracze z jednej drużyny nie mogą wejść na pole drużyny przeciwnej. Drużyna otrzymuje punkt, gdy piłka jest uderzona przez członka jednego zespołu i przechodzi pod taśmą drużyny przeciwnej, umieszczoną na wysokości 30 cm nad linią końcową boiska. Może być to linia narysowana na ścianie. Czas: 2 x 15 minut z 5 minutową przerwą. Punkt zdobywa się, gdy: piłka przejdzie pod taśmą, drużyna przeciwna nie jest w stanie wbić piłki z powrotem na pole przeciwnika, zespół nie uderza piłki we właściwy sposób.</p>	

<p>Jak grać: piłka może być tylko uderzana. Każdy zespół może uderzyć piłkę trzy razy na swojej połowie. Ten sam gracz nie może uderzyć piłki dwa razy z rzędu. Jeśli w wyniku jednej interwencji piłka dotknie dwóch różnych części ciała tego samego gracza, jest to uznane jako jedno uderzenie. Po uderzeniu piłki na drugą połowę zawodnicy broniący mogą ją bronić dowolną częścią ciała (również nogą, głową, tułowiem). Drugie i trzecie uderzenie piłki musi być wykonane dłonią. Piłka nie może zostać przebita na połowę przeciwnika inną częścią ciała niż ręką (w przeciwnym razie następuje utrata punktu). Gdy piłka wyjdzie za linię boczną, zawodnik wprowadzą ją do gry uderzeniem ręką, trzymając piłkę poniżej kolana, a stopę na linii, w miejscu gdzie wyszła piłka. Po zdobyciu punktu i na początku każdego meczu (połowy meczu) zawodnik wprowadzą ją do gry uderzeniem ręką, trzymając piłkę poniżej kolana, a stopę na linii końcowej boiska (wprowadzanie piłki odbywa się uderzeniem do zawodnika własnej drużyny).</p>	
<p>Istniejące modyfikacje (opcjonalnie)</p>	<p>Można przekształcić grę na inwazyjną. Zawodnicy mogą poruszać się po całym boisku (nadal mogą uderzać piłkę tylko raz i poczekać na dotknięcie piłki przez innego zawodnika; nie obowiązuje zasada 3 kontaktów z piłką w swojej drużynie)</p>
<p>Źródło (opcjonalnie, jeżeli było wykorzystane)</p>	<p>Waluch Kazimierz. Gry i sporty tradycyjne. Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2014. http://static.scholaris.pl/92/20150401_551bc7214e866/wychowanie_fizyczne_-_praca_z_uczniem_zdolnym.pdf</p>

Schemat boiska, przebiegu zabawy lub gry proszę załączyć jako oddzielny plik



INSTYTUT ROZWOJU
SPORTU I EDUKACJI

ZAPRASZAMY DO ZGŁOSZEŃ I PUBLIKACJI!