



REGULAMIN

I GMINNY MIĘDZYSZKOLNY TURNIEJ SPRAWNOŚCIOWY O PUCHAR WÓJTA GMINY SKRWILNO

Cele:

- integracja środowiska szkolnego;
- kształtowanie nawyków aktywnego spędzania czasu wolnego;
- poznanie różnych form aktywności ruchowej;
- kształcenie umiejętności porozumiewania się z innymi członkami grupy i czynnego współuczestnictwa w grupie;
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności i sprawiedliwości;
- wpajanie zasad zdrowej rywalizacji sportowej.

Termin i miejsce:

- 24.02.2019r. godz. 14.00 (współorganizator ZS w Skrwilnie)
Hala Sportowa w Skrwilnie
- 03.03.2019r. godz. 14.00 (współorganizator SP w Okalewie)
Sala Sportowa w Okalewie

Organizator:

Gmina Skrwilno

Sposób przeprowadzenia imprezy:

1. Reprezentacje szkół:
 - Klasy I-IV

- 8 osób (1 dziewczynka i 1 chłopiec z kl. I, II, III, IV) do współzawodnictwa w zabawach ruchowych.
- Klasy V-VIII
- 8 osób (1 dziewczynka i 1 chłopiec z kl. V, VI, VII, VIII) do współzawodnictwa w zabawach ruchowych.
- Reprezentacja Rady Rodziców
- 5 mężczyzn i 3 kobiety do współzawodnictwa w zabawach ruchowych.
- Konkurencja dla dyrektorów szkół
- 1 osoba- dyrektor szkoły
2. Punktacja za zdobyte miejsca:
- I miejsce- 3pkt
- II miejsce- 2pkt
- III miejsce- 1pkt
3. Sędziowaniem zajmą się nauczyciele wychowania fizycznego.
4. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi na zakończenie imprezy w Okalewie.

Program imprezy:

1. Rozpoczęcie- godz. 14.00
 - a) Zbiórka w hali/sali sportowej
 - a) Przedstawienie programu, omówienie konkurencji sportowych i zasad rywalizacji.
2. Konkurencje sportowo-rekreacyjne, występy uczniów
 - a) Konkurencje sportowo-rekreacyjne klas I-IV
 - b) Występy uczniów (1 piosenka z każdej szkoły)
 - c) Konkurencje sportowo-rekreacyjne klas V-VIII
 - d) Występy uczniów (1 taniec z każdej szkoły)
 - e) Konkurencja sportowo-rekreacyjna dla Rady Rodziców
 - f) Konkurencja sportowo-rekreacyjna dla dyrektorów szkół
3. Podsumowanie imprezy

Załącznik nr 1 do regulaminu

Wykaz konkurencji

KLASY I-IV

1. Bieg z pałeczką sztafetową – zawodnicy ustawieni w rzędzie (zaczyna zawodnik z klasy IV). Pierwsza osoba – (chłopiec) z pałeczką sztafetową w dłoni biegiem pokonuje 3 płotki górą dystans ok. 20m., po czym powraca na linię startu. Następna osoba (dziewczynka) staruje po minięciu mety przez poprzednika, z powrotem obok płotków.
2. Skoki dodawane: każdy z zawodników wykonuje skok w dal z miejsca. Pierwszy zawodnik zaczyna z linii startu, drugi z miejsca, w którym wylądował poprzednik itd. Wynik drużyny stanowi suma wszystkich 8 skoków.
3. „Stonoga”: na sygnał cała drużyna biegnie slalomem pomiędzy pachołkami trzymając się za ręce, obiega stojak na półmetku i wraca slalomem do linii startu;
4. „Rzuty woreczkami do ruchomego kosza” Jeden z zawodników stojąc w hula hop trzyma plastikowy kosz, do którego wrzucane są woreczki kolejno przez pozostałych członków drużyny. Każdy zawodnik wykonuje po 3 rzuty. Wynik stanowi suma woreczków w koszu po wykonaniu wszystkich rzutów;
5. Tor przeszkód- (bieg prze szarfy, ławeczkę).
6. Toczenie piłki po podłożu do pachołka, z powrotem bieg z piłką w ręku.
7. Tunel z piłkami (zawodnicy ustawieni w jednym rzędzie w rozkroku, przekazują piłkę między nogami, ostatni zawodnik zabiera piłkę i przechodzi na początek rzędu, dal kolejni zawodnicy)
8. Przeciąganie liny

KLASY V-VIII

1. Bieg z pałeczką sztafetową – zawodnicy ustawieni w rzędzie (zaczyna zawodnik z klasy IV). Pierwsza osoba – (chłopiec) z pałeczką sztafetową w dłoni biegiem pokonuje 3 płotki górą dystans ok. 20m., po czym powraca na linię startu. Następna osoba (dziewczynka) staruje po minięciu mety przez poprzednika, z powrotem obok płotków.
2. Skoki dodawane: każdy z zawodników wykonuje skok w dal z miejsca. Pierwszy zawodnik zaczyna z linii startu, drugi z miejsca, w którym wylądował poprzednik itd. Wynik drużyny stanowi suma wszystkich 8 skoków.
3. Bieg drużynowy. Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik biegnie do półmetka, obiega pachołek. Wracając łapie za rękę następnego zawodnika, który stoi na linii startu-mety. Czynność zawodnicy powtarzają, aż do zabrania wszystkich zawodników z linii startu-mety. Zwycięża drużyna, która najszybciej wykona zadanie.
4. Rzuty do kosza (całą drużyną) w ciągu 2 minut.
5. Tor przeszkód- (bieg przez szarfy, ławeczkę).
6. Kozłowanie piłki po podłożu.
7. Tunel zawodników (zawodnicy ustawieni w jednym rzędzie w rozkroku, ostatni zawodnik przechodzi tunel do przodu i ustawia się na początku rzędu, dal kolejni zawodnicy).
8. Przeciąganie liny.

RADA RODZICÓW

1. Mężczyźni- przeciąganie liny
2. Kobiety- rzuty do kosza w ciągu 1 minuty.

DYREKTORZY

1. Rzut woreczkiem do celu.