

TURNIEJ GIER I ZABAW „PUCHAR 5 MILIONÓW”

Uczestnicy :

Drużyna reprezentująca szkołę składa się z dziewcząt , chłopców z klas II – V oraz rodziców (2 mamy + 2 ojców)

Skład zespołu

- każdy zespół składa się z 5 dziewcząt i 5 chłopców. W każdej zabawie startuje 8 uczniów (4 dziewczęta i 4 chłopców)
- w zabawie nr 13 startuje dziecko z klasy II,III,IV,V oraz 2 mamy i dwóch ojców.

System rozgrywek.

W każdej kategorii wiekowej 3 konkurencje; jedna konkurencja rodzinna (dzieci + rodzice) - razem 13 zabaw - gier

Punktacja :

I miejsce w każdej z zabaw – gier -	4 pkt
II miejsce w każdej z zabaw – gier -	3 pkt
III miejsce w każdej z zabaw – gier -	2 pkt
IV miejsce w każdej z zabaw – gier -	1 pkt

O zajęтым miejscu decyduje sama punktów za poszczególne zabawy – gry .

W przypadku gdy dwa lub trzy zespoły mają taką samą ilość punktów o zajęтым miejscu decyduje :

- większa ilość 1 m-c
- większa ilość drugich i kolejnych miejsc

Przeszkadzanie przeciwnikowi powoduje automatycznie spadek zespołu na ostatnie miejsce. W konkurencjach, w których nie jest podane inaczej, półmetek należy ustawić w odległości 20 m.

Każdy zespół powinien mieć jednolite stroje. Każdy ostatni zawodnik musi być oznakowany (szarfa).

Nie wolno ingerować , poprawiać przyborów w trakcie gry przez osoby postronne (jedynie w przypadku zagrożenia).

Nauczyciele , opiekunowie oczekują za wyznaczoną linią końcową.

Przed każdą grą następuje pokaz i objaśnienie gry (np. rezerwowy).

W szczególnych okolicznościach (np. nieumyślne spowodowane straty rywali) komisja sędziowska może zdecydować o powtórzeniu gry. Sygnałem zakończenia gry przez dany zespół jest ustawienie się zespołu w rzędzie w pozycji stojącej z ostatnim zawodnikiem na czele.

Za każdym zespołem ustawiona jest chorągiewka do obiegnięcia przed oddaniem przyboru lub przed zmianą zawodnika.= (4 m od linii startu – mety).

Uwaga!

Po każdym popełnionym błędzie sędzia „torowy” zgłasza go podnosząc żółta kartkę.

- Piąty błąd w każdej konkurencji powoduje, że zespół w tej konkurencji spada o jedno miejsce niżej,
- Dziewiąty błąd powoduje spadek o dwa miejsca,
- Trzynasty błąd powoduje, że zespół niezależnie od kolejności na mecie zajmuje ostatnie miejsce w tej konkurencji

REGULAMIN SZCZEGÓŁOWY

Klasa II

Zabawa nr 1 „Sadzenie ziemniaków”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik trzyma w ręku woreczek, na sygnał biegnie w kierunku półmetka „sadząc” na jeden z wcześniej ułożonych 8 krążków /średnica 25/ cm. „ziemniaka”- woreczek. Następnie obiega chorągiewkę na półmetku, swój zespół, chorągiewkę za zespołem, przez uderzenie w rękę daje sygnał do startu następnemu zawodnikowi. Następny zawodnik „sadzi swojego ziemniaka”(woreczek) na kolejnym krążku. Ostatni zawodnik po obiegnięciu chorągiewki i swojego zespołu ustawia się na jego początku.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Krażek	8	2,4,6,8,10,12,14,16 m
Woreczki	8	na starcie
Chorągiewka na półmetku	1	20m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linia startu - mety

Błędy :

- woreczek nie dotyka krążka
- nie obiegnięcie półmetka i chorągiewki za zespołem
- wybiegnięcie bez przekazania sygnału do startu (uderzenie)

Zabawa nr 2 „Celowanie woreczkami do obręczy”

Ustawienie w rzędzie. Na sygnał pierwsza osoba biegnie w kierunku półmetka (20 m) gdzie w kółku ringo leżą 3 woreczki, bierze je i wykonuje trzy celne rzuty po kolei 1,2,3 woreczkiem do obręczy (kółko hula – hop) ułożonego 2 m od linii półmetka (kółka ringo). Po oddaniu trzech celnych rzutów , zawodnik zabiera trzy woreczki z obręczy i kładzie je do ringo , a następnie wraca na linię startu i mety obiegając zespół i chorągiewkę za zespołem. Uderzeniem w rękę upoważnia następnego do startu. W przypadku rzutu niecelnego zawodnik zabiera woreczek i rzuca do skutku.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kółko ringo	1	20 m
Woreczki	3	20m w ringo
Kółko hula - hop	1	22 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu – mety

Błędy :

- przekroczenie linii półmetka przy rzucie
- ułożenie woreczków poza kółkiem ringo
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki za zespołem
- nie przekazanie sygnału do startu

Zabawa nr 3 „Sztafeta zwinnościowa”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik wykonuje przepłot przez szarfę (5 m od startu), 3 przeskoki zawrotne w dowolnym miejscu ławeczki (10 m od startu) , przepłot przez szarfę (15 m od startu), obiegnięcie półmetka i powrót bez pokonywania przeszkód. Sygnałem do startu następnego zawodnika jest obiegnięcie swojego zespołu, chorągiewki za zespołem i uderzenie w rękę kolejnego.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Szarfy	2	5 m , 15 m
Ławeczka gimnastyczna	1	10 m
Chorągiewka	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m od linii startu – mety

Błędy :

- nie wykonanie przepłotu przez szarfę
- nie wykonanie 3 przeskoków zawrotnych
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
- nie przekazanie sygnału do startu

Klasa III

Zabawa nr 4 „Zanieś - Przynieś”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku piłkę lekarską 2 kg,, na sygnał biegnie w kierunku półmetka, na półmetku położenie piłki w kółku ringo, obiegnięcie półmetka , powrót do swojego zespołu – obiegając chorągiewkę za zespołem uderzeniem w dłoń daje sygnał do startu następnemu. Następny zawodnik zbiera piłkę z kółka ringo i przekazuje kolejnemu. Ostatni po zakończeniu biegu ustawia się na początku z piłką.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka lekarska 2 kg	1	Start
Kółko ringo na półmetku	1	20m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m od linii startu - mety

--	--	--

Błędy :

- pozostawienie piłki poza kółkiem ringo
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
- nie przekazanie sygnału do startu

Zabawa nr 5 „Z kosza do kosza”

Ustawienie w rzędzie .Każdy zawodnik biegnie do kosza, który znajduje się na trasie a w nim jest 8 woreczków, zabiera jeden i biegnie do półmetka, gdzie znajduje się drugi kosz, do którego wrzuca woreczek, obiega kosz i wraca do swojego zespołu. Po obiegnięciu zespołu , chorągiewki, uderzeniem w dłoń następnego daje mu sygnał do startu.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kosz	2	10, 20 m
Woreczki	8	W koszu na 10 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m od linii startu - mety

Błędy :

- nie przeniesienie woreczka
- nie obiegnięcie półmetka (kosza)
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
- nie przekazanie sygnału do startu

Zabawa nr 6 „Sztafeta wahadłowa”

Ustawienie w dwóch rzędach naprzeciw siebie, odl. 20 m po 4 zawodników. Pierwszy biegnie na sygnał i po obiegnięciu całego zespołu i chorągiewki , przekazuje pałeczkę pierwszemu stojącemu po przeciwnej stronie. Gra kończy się z chwilą powrotu każdego zawodnika na swoje miejsce pierwotne (w sumie każdy biegnie tam i z powrotem).

Przybory	Ilość	Ustawienie
Pałeczka sztafetowa	1	Start
Chorągiewka za zespołem	1	2 m za linią startu - mety

Błędy :

- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
- nie ukończenie zabawy

Klasa IV

Zabawa nr 7 „Sztafeta z prowadzeniem piłeczki i strzałem do bramki”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik/ czka trzyma w ręku kij unihokeja. Na sygnał biegnie w kierunku półmetka prowadząc piłeczkę unihokeja. Na wysokości chorągiewki na półmetku zatrzymuje piłeczkę i strzela do bramki. Po celnym strzale zabiera piłeczkę do ręki i biegiem wraca do swojego zespołu. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki przekazuje kij i piłeczkę kolejnemu zawodnikowi /; czce.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kij unihokej	1	Na starcie
Piłeczka unihokej	1	Na starcie
Bramka unihokej	1	23 m
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- przekroczenie linii półmetka przy strzale
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki

Zabawa nr 8 „Kozłowanie piłki koszykowej”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik wykonuje bieg z kozłowaniem piłki koszykowej (nr 5) do półmetka i z powrotem. Po dobiegnięciu z kozłowaniem do linii startu i mety zawodnik chwytą piłkę , obiega zespół i chorągiewkę, a następnie przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni ustawia się na początku zespołu.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka koszykowa nr 5	1	Na starcie
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- chwyt piłki w czasie kozłowania (podwójne kozłowanie)
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
-

Zabawa nr 9 „ Bieg w podporze tyłem”

Zawodnicy ustawieni w rzędzie na linii startu. Pierwszy zawodnik/ czka startuje w podporze tyłem (pajęczkiem) do ławeczki gimnastycznej. Wykonuje przejście slalomem pod odwróconą ławeczką, następnie biegnie w kierunku półmetka wykonując przeplot przez szarfę. Po wykonaniu dowolnym sposobem przeplotu przez szarfę biegnie do półmetka, obiega go i wraca biegiem po prostej do swojego zespołu. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki upoważnia następnego zawodnika do startu przez uderzenie w rękę. Wygrywa zespół, który najszybciej i poprawnie wykona zadanie.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Ławeczka gimnastyczna	1	9 m
Szarfa	1	15 m
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- nie wykonanie przejścia pod ławeczką
- nie wykonanie przeplotu przez szarfę
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki
- nie przekazanie sygnału do startu kolejnemu

Klasa V

Zabawa nr 10 „Toczenie piłki koszykowej w tunelu”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy Zawodnik (oznaczony szarfą) stoi tyłem do swojego zespołu. Na sygnał , toczy piłkę koszykową (nr 5) w tunelu stworzonym przez rozkrok całego zespołu . Ostatni zawodnik chwytą ją i biegnie do półmetka. Po obiegnięciu półmetka, biegnie do swojego zespołu, obiega chorągiewkę, swój zespół i toczy piłkę w tunelu.

Wyścig kończy zawodnik, który na początku gry pierwszy toczył piłkę (oznakowany) i po obiegnięciu chorągiewki i swojego zespołu ustawia się na początku z piłką w ręku.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka koszykowa nr 5	1	Na starcie
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki

Zabawa nr 11 „Sztafeta zwinnościowa”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik wykonuje przewrót w przód na materacu (1 m od startu), biegnie do płotka, (10 m) pod którym wykonuje przejście, przewrót w przód na materacu (15 m) , po obiegnięciu półmetka, chorągiewki za zespołem i własnego zespołu, uderzeniem w dłoń daje sygnał do startu dla następnego zawodnika. Ostatni zawodnik po wykonaniu zadania obiega chorągiewkę za zespołem, własny zespół i ustawia się na początku.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Materac	2	1m , 15 m
Płotek	1	10 m
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- nie wykonanie przewrotów
- nie wykonanie przejścia pod płotkiem
- nie obiegnięcie półmetka
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki

Zabawa nr 12 „Unihokejowy slalom”

Ustawienie w rzędzie na linii startu i mety. Pierwszy zawodnik / czka trzyma kij unihokeja i na sygnał startuje prowadząc piłeczkę unihokeja slalomem między 5 pachołkami ustawionymi co 3 m licząc od linii startu – mety. Po przeprowadzeniu piłeczki do półmetku i obiegnięciu chorągiewki zawodnik / czka chwyta piłeczkę do ręki i biegnie do swojego zespołu obiegając go i chorągiewkę. Przekazanie piłeczki i kija jest sygnałem do startu następnego zawodnika/ czki.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Pachołki	5	3,6,9,12,15 m
Kij do unihokeja	1	Na starcie
Piłeczka do unihokeja	1	Na starcie
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

- przekroczenie linii startu – mety przez zawodnika odbierającego kij i piłkę w czasie przekazywania
- ominięcie pachołka podczas slalomu
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku
- nie obiegnięcie zespołu i chorągiewki

Zabawa nr 13 „Tor przeszkód z dorosłymi”

Ustawienie w rzędzie: dziecko z klasy II ; mama, dziecko z kl. III , tata, dziecko z kl. IV; mama , dziecko z kl. V , tata.

Dziecko – biegnie po prostej do leżącej na 10 m szarfy, przechodzi przez szarfę, obiega chorągiewkę na półmetku i wraca slalomem między pachołkami ustawionymi co 3 m, obiega zespół i chorągiewkę.

Uwaga: wszystkie dzieci wykonują to samo zadanie.

Mama – biegnie po prostej do leżącej na 15 m skakanki, wykonuje 10 przeskoków, zostawia skakankę i biegnie do półmetka obiega chorągiewkę i wraca slalomem do zespołu, obiega zespół i chorągiewkę.

Tata – biegnie z piłką 2 kg po prostej do półmetka, gdzie w kółku ringo leży piłka nożna, zamienia piłki obiega chorągiewkę na półmetku i wraca slalomem między pachołkami prowadząc piłkę nogą. Na linii startu – mety chwytą piłkę do rąk obiega zespół i chorągiewkę przekazując sygnał do startu dziecku z kl. IV. Drugi tata rozpoczyna swój bieg od prowadzenia piłki nogą slalomem, a kończy biegiem po prostej z piłką lekarską. Zabawa jest ukończona po obiegnięciu zespołu, chorągiewki i ustawieniu się taty na początku zespołu.

Przybory	Ilość	Ustawienie
Szarfa	1	10 m
Pachołki	5	3,6,9,12,15 m
Skakanka	1	15 m
Kółko ringo	1	20- m
Piłka lekarska 2 kg	1	Start
Piłka nożna	1	W kółku ringo 20 m
Chorągiewka na półmetku	1	20 m
Chorągiewka za zespołem	1	4 m za linią startu i mety

Błędy :

dla dzieci:

- nie wykonanie przejścia przez szarfę
- nie obiegnięcia półmetka oraz zespołu i chorągiewki

mama:

- nie wykonanie 10 przeskoków przez skakankę
- nie obiegnięcia półmetka oraz zespołu i chorągiewki

tata :

- nie obiegnięcia półmetka oraz zespołu i chorągiewki
- ominięcie pachołka podczas slalomu