

KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY

I Mistrzostw Powiatu w grach i zabawach klas II i III.

1. CEL ZAWODÓW

- popularyzacja gier i zabaw ruchowych wśród dzieci,
- upowszechnianie aktywności ruchowej oraz odpowiedzialności za wynik w rywalizacji zespołowej wśród najmłodszych,
- wyłonienie Mistrza Powiatu w grach i zabawach w roku szkolnym 2015/2016, który reprezentować będzie nasz Powiat w Półfinale Wojewódzkim.

2. Miejsce

- Zespół Szkół Publicznych w Osiecznej – sala szkolna

3. Termin

- Zawody odbędą się w dniu 29.05.2017r. godz.9.30

4. Warunki uczestnictwa

Każdy zespół składa się z 5 dziewczynek i 5 chłopców ur. 2008r. (klasa II) + 2 rezerwowych i 5 dziewczynek i 5 chłopców ur. 2007r. (klasa III) + 2 rezerwowych. Dzieci startują na przemian (dziewczynka, chłopiec). Bardzo proszę, żeby szkoły ubrane były w jednolite koszulki.

5. Zasady przeprowadzenia turnieju

- konkurencje będą punktowane wg. Systemu:

I msc. 5pkt.

II msc. 3 pkt.

III msc. 2pkt.

IV msc. 1 pkt.

Wygrywa zespół, który zgromadzi największą ilość punktów, przy remisie decyduje ilość wyższych miejsc w zabawach. Za niedokładność lub błędy w wykonaniu będą odejmowane punkty w danej konkurencji.

Zespoły klas II i III startują w osobnych turniejach, a zdobyte punkty się sumuje!!!!!! Szkoła, która zdobędzie największą ilość punktów będzie reprezentować nasz Powiat w dalszych rozgrywkach.

Sprawy sporne będzie rozpatrywać komisja sędziowska i organizator.
Szkoły muszą wygenerować zgłoszenie jak na wszystkie inne zawody w systemie SRS.

6. Nagrody

- trzy pierwsze zespoły w kategorii łącznej otrzymają medale
- wszystkie zespoły otrzymają pamiątkowe dyplomy
- wszyscy uczestnicy słodycze

7. Zestaw zabaw:

1. Bieg z kozłowaniem piłki

Pierwszy z rzędu biegnąc kozłuje piłkę koszykową, którą wymienia na piłkę siatkową w połowie drogi do półmetka, którą dalej kozłuje do półmetka. Obiegając półmetek chwytą

piłkę i wracając biegiem ponownie zmienia piłkę siatkową na koszykową.

Piłkę koszykową przekazuje na linii zmian następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – piłka przy zamianie znajduje się w kółku ringo z którego nie może wypaść podczas zamiany, w razie błędu należy wrócić i poprawić ułożenie piłki.

Sprzęt: piłka koszykowa, piłka siatkowa, kółko ringo, stojak.



2. Wyścig pająków przodem

Pierwszy z rzędu wykonuje podpór tyłem i porusza się przodem do płotka z woreczkiem

na brzuchu (ustawienie płotka w połowie drogi do półmetka).

Przechodzi pod płotkiem zostawia woreczek, wstaje i biegiem okrąża półmetek.

W drodze powrotnej przechodzi pod płotkiem, zabiera woreczek i trzymając woreczek w ręku dobiega do linii zmiany i przekazuje go następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – jeżeli w trakcie wykonywania pajączków woreczek spadnie z brzucha, należy przerwać ćwiczenie, poprawić ułożenie woreczka i dalej kontynuować zadanie.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: woreczek, płotek, stojak.



3. Kopnięcie piłki siatkowej do bramki (płotek lub mała bramka do unihokeja).

Zawodnicy kolejno z wyznaczonego punktu kopią piłkę siatkową do płotka ustawionego

w odległości około 5 m.

Wygrywa zespół, który najwięcej razy trafi piłką do płotka (bramki).

Sprzęt: piłka siatkowa, płotek (bramka).

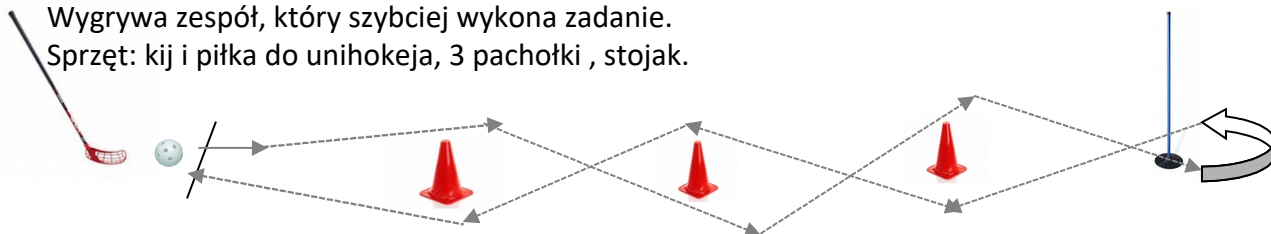
**4. Slalom z piłką do unihokeja**

Biegając slalodem między pachołkami zawodnik prowadzi piłkę kijem do unihokeja, obiega półmetek i wraca slalodem trzymając piłkę i kij w ręku.

Piłkę i kij oddaje na linii zmian następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: kij i piłka do unihokeja, 3 pachołki, stojak.

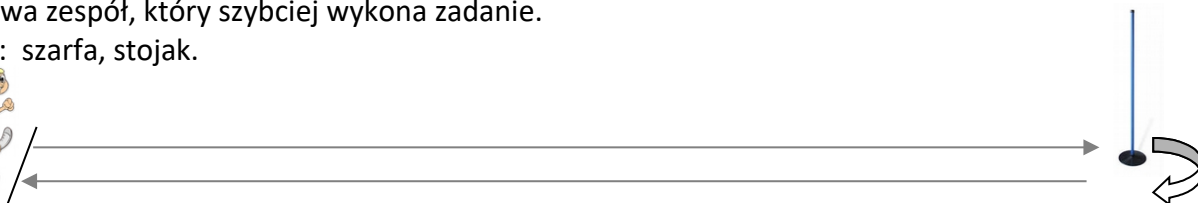
**5. Sztafeta parami**

Pierwsza para dziewczynka i chłopiec trzymając wspólnie szarfę biegną do półmetka.

Po jego obiegnięciu wracają na linię zmian wciąż trzymając szarfę. Szarfę na linii zmian przekazuje następnej parze, która wykonuje zadanie w ten sam sposób.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: szarfa, stojak.

**6. Slalom z piłką lekarską (1 kg.)**

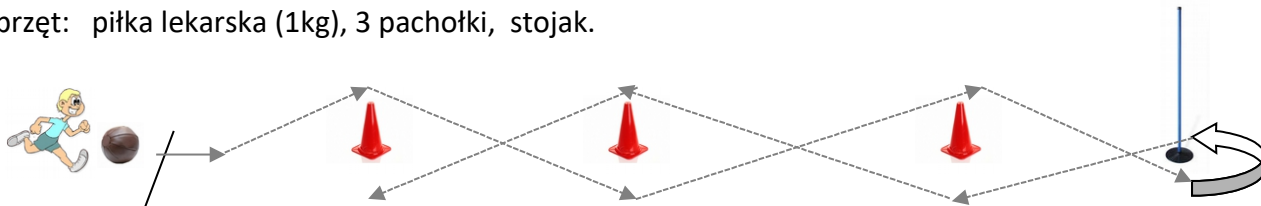
Pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg tocząc piłkę pomiędzy pachołkami do półmetka.

Okružając półmetek wraca na linię zmian slalodem trzymając piłkę w ręku.

Piłkę na linii zmian przekazuje następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który poprawnie i najszybciej wykona zadanie.

Sprzęt: piłka lekarska (1kg), 3 pachołki, stojak.



UWAGI KOŃCOWE:

Półmetek obowiązkowo należy obiec.

Zespoły są ustawione w rzędach.

W rzędach obowiązuje zasada: dziewczynka, chłopiec , dziewczynka, chłopiecitd.
Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem (otrzymują od organizatora).

Ustawienie rzędów - losowanie miejsc startu.

Zawodnik kończący daną zabawę siada na parkiecie (siad skrzyżny) za własnym rzędem.

Za niedokładne wykonanie zadanie odejmowane będą punkty za daną zabawę.

W finale Powiatowym startują 4 zespoły (szkoła wygrywając swój rejon klasy II i III).

Pamiętajcie, że sumujemy zdobyte punkty drużyn klas II i klas III.