

Załącznik nr 2

– regulamin 1, 2, 3 etapu konkursu „RAZEM WESELEJ” - 5 edycja

Prace plastyczno - techniczne zostają ocenione przez komisję składającą się z nauczycieli SP5.

PUNKTACJA – w zależności od ilości zgłoszonych grup,

np. 14 grup – punktacja od 14 do 1 pkt.,

8 grup zgłoszonych – punktacja od 8 do 1 pkt, itd.,

brak oddanej pracy w jednym z etapów – brak punktów.

– regulamin 4 etapu konkursu „RAZEM WESELEJ” - 5 edycja

Uczestnicy:

W rywalizacji sportowej biorą udział 10 - osobowe zespoły 5, 6 – latków. Zawodnicy posiadają strój sportowy oraz zmienne obuwie sportowe. Drużyny przebierają się w szatniach przy sali gimnastycznej. Każda grupa przygotowuje swój okrzyk oraz transparent lub postać z ulubionej bajki.

Sędziowie:

Nauczyciele wychowania fizycznego oraz edukacji wczesnoszkolnej.

Wszystkie kwestie sporne rozstrzyga organizator.

Punktacja:

Przy 8 reprezentacjach 4 etap - turniej sportowy, odbędzie się jednego dnia. Na podstawie uzyskanych wyników przedszkola zajmują jedno z ośmiu miejsc. Punktacja od 8 do 1 w zależności od zdobytego miejsca. Zwycięzcy (suma punktów zdobytych podczas czterech etapów) zostaną ogłoszeni tego samego dnia.

Przy większej ilości drużyn przedszkola zostaną podzielone na dwie grupy. Po porównaniu wszystkich uzyskanych wyników przedszkoli, zostanie ogłoszona kolejność drużyn. Punktacja w zależności od ilości zgłoszonych drużyn. Ilość drużyn największa ilość punktów, kolejna drużyna punkt mniej (np. 12 drużyn; punktacja od 12 do 1 w zależności od zdobytego miejsca.)

Przy dwudniowej rywalizacji zdobywcy czterech pierwszych miejsc (suma punktów zdobytych podczas czterech etapów) zostaną zaproszeni na uroczyste wręczenie dyplomów oraz nagrody głównej.

Jeżeli punktacja na jednym z czterech pierwszych miejsc okaże się jednakowa np. dla dwóch grup przedszkolnych – organizatorzy przeprowadzą wśród danych drużyn dogrywkę.

Konkurencje sportowe:

1. Bieg z piłką-zawodnik biegnie z piłką trzymaną w rękach, obiega półmetek i dobiega do swojej drużyny, podaje piłkę pierwszej osobie z rzędu dając sygnał do startu.
2. Sadzenie ziemniaka - zawodnik biegnie z woreczkiem gimnastyczny trzymanym w rękach, na połowie odcinka między linią startu a półmetkiem wkłada woreczek gimnastyczny do hula-hop, obiega półmetek, zabiera woreczek gimnastyczny, biegnie do swojej drużyny, podaje woreczek gimnastyczny pierwszej osobie z rzędu dając sygnał do startu.
3. Przejście przez szarfę - zawodnik biegnie do szarfy, która znajduje się na połowie odcinka między linią startu a półmetkiem, przeplata się przez nią (górami lub dołami), obiega półmetek, dobiega do swojego rzędu, dotknięciem pierwszej osoby z rzędu daje sygnał do startu.
4. Przejście przez hula-hop-zawodnik biegnie do hula-hop trzymanego przez kapitana drużyny prostopadło do podłoża na połowie odcinka między linią startu a półmetkiem, czworakuje przez przyrząd, obiega półmetek, czworakuje przez przyrząd, dobiega do swojego rzędu, dotknięciem pierwszej osoby z rzędu daje sygnał do startu.
5. Rzuty do kosza-kapitan drużyny stoi na materacu z koszem trzymanym oburącz (około 3 metry od drużyny), chwytając piłkę rzucaną jeden raz przez każdego zawodnika drużyny. Liczymy ilość celnych rzutów do kosza.