

## **Regulamin szkolnych igrzysk o sakwę bursztynu w ramach Europejskiego Święta Bursztynu 2013**

### **I. Postanowienia ogólne.**

1. Celem igrzysk jest popularyzowanie wiedzy o bursztynie – jego walorach, znaczeniu dla rozwoju kultury, sztuki, nauki, jego nierozzerwalnych związkach z przyrodą i wpływie na historię miast leżących na Szlaku Bursztynowym oraz integracja szkół Gminy Wieluń.
2. Organizatorem igrzysk jest Gmina Wieluń wspólnie z Muzeum Ziemi Wieluńskiej.
3. Partnerem igrzysk jest Muzeum Ziemi Wieluńskiej.
4. Igrzyska adresowane są do nauczycieli i uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych na terytorium Polski i innych krajów Europy, przez które przebiegał szlak bursztynowy.
5. O wynikach rywalizacji decyduje jury.

### **II. Rodzaje i zasady poszczególnych konkurencji.**

1. Igrzyska zostaną rozegrane w trzech kategoriach wiekowych:
  - a. klasy I – III Szkoły Podstawowe
  - b. klasy IV – VI Szkoły Podstawowe
  - c. szkoły gimnazjalne
2. W zawodach startują drużyny 6-osobowe (plus 2 osoby rezerwowe).
3. Uczestnicy szkolnych igrzysk o sakwę bursztynu biorą udział w następujących konkurencjach:

#### **Dla klas I – III Szkoły Podstawowej:**

##### Konkurencja nr 1

##### **Wyścig w workach, czyli „uciekając z niewoli”**

1. Wyścig odbywa się równolegle dla wszystkich drużyn. Drużyny stoją w rzędzie, zaczyna pierwszy zawodnik. Po przebiegnięciu wyznaczonej trasy wracając zawodnik daje worek kolejnemu zawodnikowi stojącemu na linii startu itd. Bieg zostaje zakończony, kiedy ostatni zawodnik drużyny wróci na linię startu, wtedy drużyna daje sygnał zakończenia biegu przez podniesienie rąk w górę.
2. Bieg odbywa się po linii prostej do wyznaczonego pachołka, którego należy obieć wokoło i wrócić na linię startu.
3. Długość trasy biegu wynosi 4 metry od linii startu do pachołka i z powrotem, czyli razem 8 m.
4. W razie upadku zawodnika jest możliwa pomoc opiekuna w celu ukończenia biegu lub ew. wymiana zawodnika na trasie biegu od miejsca upadku.

##### Konkurencja nr 2

##### **„Bursztynowe sakiewki”**

Każdy zawodnik drużyny ma rzucić woreczkiem do skrzyni ustawionej w odległości 3 metry. Zwycięża drużyna o największej ilości trafień do skrzyni.

##### Konkurencja nr 3

##### **„Żonglerka jabłkiem”**

Dzieci ustawione dwójkami trzymają jeden ręcznik (o wymiarach 50x100 cm). Stoją ustawieni w rzędzie. Pierwsza para kładzie jabłko na ręcznik i podrzuca do drugiej pary, która

musi to jabłko złapać na ręcznik (posługujemy się tylko ręcznikiem). Druga podrzuca do trzeciej pary. Wygrywa drużyna, która przerzuci najwięcej jabłek (maksymalnie 3).

### **Dla klas IV – VI Szkoły Podstawowej**

#### **Konkurencja nr 1**

##### **„Rzut workiem siana„**

Drużyny stoją na linii startu . Worki leżą w odległości 2 m od linii startu.

Na sygnał pierwszy zawodnik startuje i przerzuca worek w przód (technika rzutu dowolna), a następnie wraca na linię startu. Klepieniem w dłoń pozwala następnemu zawodnikowi pobiec do worka i przerzucić go dalej. Czas trwania konkurencji – 2 minuty.

Wygrywa drużyna, która przerzuci worek najdalej (bez względu na ilość rzucających; decyduje czas – 2 minuty).

Punktacja: od 6 do 1 punktu.

#### **Konkurencja nr 2**

##### **„Bieg giermka z pazim – czyli bieg w dwóch na trzech”**

Konkurencja to bieg w sztafecie trzech par po dwóch zawodników. Zawodnicy każdej pary mają związane ze sobą po jednej nodze. Pierwsza para stoi na linii startu, dobiega do drugiej pary – klepienie w dłoń przez pierwszą parę pozwala biec drugiej parze itd. Zwycięża ta drużyna, której trzecia para pierwsza przekracza linię mety.

#### **Konkurencja nr 3**

##### **Bieg z drewnianą łyżką (chochlą ) - noszenie jądła**

Każdy z zawodników drużyny musi przebiec określony dystans trzymając w dłoni dużą drewnianą łyżkę a na niej ziemniak. Po przebiegnięciu połowy dystansu zawraca okrążając pacholek i wraca na linię startu. Przekazuje łyżkę z ziemniakiem następnemu zawodnikowi, który pokonuje ten sam dystans. Wygrywa ta drużyna, której zawodnicy pierwsi przekroczą linię mety (startu) w najkrótszym czasie. Jeśli w trakcie biegu z łyżki upadnie ziemniak zawodnik musi go podnieść, ponownie położyć na łyżce i kontynuować bieg.

#### **Konkurencja nr 4**

##### **„Wyścig rydwanów”**

Bieg sztafetowy na długości 20 metrów. Każda drużyna dzieli się na dwie grupy. Pierwsza trójka ustawiona jest na linii startu, druga w połowie dystansu do mety. Pierwsza trójka, każdej drużyny dostaje worek. Na sygnał startu jedna osoba z trójki siada na worku a pozostałe dwie osoby ciągną ją w kierunku drugiej grupy. W połowie dystansu pierwsza grupa przekazuje worek drugiej grupie. Z drugiej grupy jedna osoba siada na worku, a pozostałe dwie ciągną ją do linii mety. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przekroczy linię mety. Wszystkie drużyny startują równolegle na sygnał.

### **Dla szkół gimnazjalnych**

#### **Konkurencja nr 1**

##### **„Wbijanie gwoźdź”**

Zawodnicy każdej drużyny ustawieni w rzędzie przed linią startu. Na sygnał startowy dobiegają pojedynczo do pnia drzewa przed którym ułożone jest 6 gwoździ i młotek. Zawodnik wbija gwoździe w pień drzewa, po czym wraca na linię startu i klepie następnego zawodnika w rękę. Następuje zmiana zawodnika. O zwycięstwie decyduje szybkość wbicia

gwoździ (wszystkie gwoździe muszą być całkowicie wbite w pień – jeden gwoździe przypada na jednego zawodnika, zawodnik z drużyny nie może wbić gwoździa za kolegę lub koleżankę z drużyny). Punktacja od 6 do 1 punktu.

#### Konkurencja nr 2

##### **„Przeciąganie linii”**

Do konkurencji podchodzi cała drużyna. Rywalizacja polega na „każdy z każdym”. Na wstępie następuje losowanie numerów startowych. Drużyna nr 1 przeciąga linę z drużyną nr 2. Po 2 minutowej przerwie, drużyna nr 1 przeciąga linę z drużyną nr 3. Po 2 minutowej przerwie, drużyna nr 2 przeciąga linę z drużyną nr 3. Za każde zwycięstwo drużyna otrzymuje 2 punkty.

#### Konkurencja nr 3

##### **„Wymiana koła w rydwanie”**

Konkurencja wykonywana jest w formie sztafety. Każda drużyna dzieli się na dwie grupy. Pierwsza trójka ustawiona jest na linii startu, druga w połowie dystansu do mety. Pierwsza trójka każdej drużyny dostaje koło. Na sygnał startu pierwsza grupa zaczyna toczyć koło w kierunku drugiej grupy. W połowie dystansu przekazuje koło drugiej grupie. Wygrywa drużyna, która najszybciej przetoczy koło od linii startu do linii mety.

Każda drużyna gimnazjum wykonuje konkurencję po kolei.

4. W przypadku, gdy dwie drużyny w którejkolwiek z grup wiekowych uzyskają ten sam wynik końcowy zawodów, przewiduje się konkurencję rezerwową, w ramach której zostanie wyłoniona zwycięska drużyna.

#### Konkurencja rezerwowa:

##### **„Na ratunek spragnionemu kniaziowi”**

Pierwszy zawodnik na linii startu nabiera na łyżkę wodę i biegnie z łyżką 5 metrów. Wylewa z łyżki wodę do pojemnika z miarką. Wraca z powrotem na linię startu i podaje łyżkę następnemu zawodnikowi. Po 3 minutach sprawdzamy, w której drużynie jest najwięcej wody. Punktacja: 3 punkty, 2 punkty, 1 punkt.

#### **IV. Postanowienia końcowe.**

1. Nagrodę główną, czyli sakwę bursztynu otrzymuje ta drużyna w danej kategorii wiekowej, która zebrała największą ilość punktów we wszystkich konkurencjach.
2. O rozstrzygnięciu uczestnicy zostaną powiadomieni przez Organizatora zaraz po zakończeniu igrzysk.
3. Decyzja jurorów jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

**KONIEC**