



GRY I ZABAWY

„BAW SIĘ Z NAMI”

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się do się przez system rejestracji szkół - www.srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi do **30.09.2026**.

I – UCZESTNICTWO

- w zawodach startują reprezentacje szkół. Drużyna składa się z 4 dziewcząt i 4 chłopców + 1 rezerwowa i 1 rezerwowy.
- do zawodów finałowych awansują tylko mistrzowie powiatów.

II – KATEGORIA WIEKOWA

IGRZYSKA DZIECI – rocznik > 2017 i młodsi

III – SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

Drużyny ustawione są w następujący sposób: 1 dziewczyna, 2 chłopak, 3 dziewczyna, 4 chłopak, 5 dziewczyna, 6 chłopak, 7 dziewczyna, 8 chłopak – czyli na zmianę.

Zespoły wykonują 8 następujących konkurencji:

1 > Bieg z pałeczką sztafetową

Pomoce

Pałeczki sztafetowe, stojaki.

Ustawienie

Drużyny ustawiają się w rzędach. W odległości 9 m i 18 m od linii startu-mety jest ustawione są stojaki.

Przebieg

Pierwsi zawodnicy trzymają pałeczkę sztafetową w ręce. Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie do stojaka, który jest ustawiony na linii 9 metrów od startu, okrąża stojak (360 stopni) i biegnie dalej do drugiego stojaka ustawionego na linii 18 metrów. Obiega go i wraca na linię startu, gdzie podje pałeczkę następnemu zawodnikowi. Konkurencję kończy zawodnik startujący jako ósmy, który kończąc swoją zmianę nie musi przekazywać nikomu pałeczki, tylko przebiega jak najszybciej linię startu-mety z pałeczką w rękach. Konkurencja jest ukończona przez drużynę po przekroczeniu linii startu-mety przez ostatniego zawodnika z pałeczką

Ocena

Zwycięża ten zespół, który szybciej i dokładniej wykona konkurencję.

Uwagi

Przewrócony stojak musi zostać poprawiony przez zawodnika, który go przewrócił. Jeżeli pałeczka wyleci zawodnikowi, to musi wrócić z nią do miejsca popełniania błędu i z tego miejsca kontynuować bieg.

2 > Bieg z piłkami

Pomoce

Piłka do mini siatkówki, piłka do mini koszykówki, kółko do ringo

Ustawienie

Drużyny ustawiają się w rzędach. W odległości 12 m od linii startu-mety jest położone kółko ringo na którym położona jest piłka do mini koszykówki.

Przebieg

Pierwsi zawodnicy trzymają piłkę do siatkówki. Na sygnał biegną z piłką do mini siatkówki do kółka ringo i piłki do mini koszykówki. Tam zmieniają piłkę siatkową na koszykową i z piłką do mini koszykówki wracają do swojej drużyny, by przekazać je następnemu zawodnikowi. Konkurencję kończy zawodnik startujący jako ósmy, który kończąc swoją zmianę nie musi przekazywać nikomu piłki, tylko przebiega jak najszybciej linię startu-mety z piłką w rękach. Konkurencja jest ukończona przez drużynę po przekroczeniu linii startu-mety przez zawodnika z piłką.

Ocena

Zwycięża ten zespół, który szybciej i dokładniej wykona konkurencję.

Uwagi

Piłki muszą leżeć w kółeczkach do ringo. Jeżeli jakakolwiek piłka wyleci zawodnikowi, to musi wrócić z nią do miejsca popełniania błędu i z tego miejsca kontynuować bieg.

3 > Przenoszenie piłki lekarskiej (1 kg)

Pomoce

Piłki lekarskie, stojaki.

Ustawienie

Drużyny ustawione w rzędach. Każdy zespół otrzymuje jedną piłkę lekarską, która leży na linii startu-mety. W odległości 12 m od linii startu-mety jest ustawiony stojak.

Przebieg

Na sygnał, pierwsi z każdego zespołu podnoszą z podłoża piłkę i jak najszybciej zanoszą ją na półmetek w odległości 12 m od linii startu-mety (piłka lekarska musi leżeć za linią 12 metra lub może być z nią styczna, obiegają stojak a drogą powrotną pokonują biegiem (bez piłki). Następny zawodnik startuje w chwili dotknięcia go dłonią przez zawodnika poprzedzającego, biegnie po piłkę, wraca z nią trzymając w rękach i kładzie ją na linii startu. Trzeci znosi, czwarty przynosi itd.

Ocena

Zwycięża zespół, który dokładniej i pierwszy ukończy wyścig.

Uwagi

Przewrócony stojak musi zostać poprawiony przez zawodnika, który go przewrócił. Jeżeli piłka wyleci zawodnikowi, to musi wrócić z nią do miejsca popełnienia błędu i z tego miejsca kontynuować bieg. Ostatni zawodnik nie musi kłaść piłki na linii startu-mety, może ją przekroczyć trzymając piłkę w rękach.

4 > Wyścig z przeplotem przez szarfę

Pomoce

Szarfy, stojaki.

Ustawienie

Drużyny ustawione w rzędach, w odległości 9 m od linii startu-mety leży szarfa, a w odległości 18 m od linii startu-mety znajduje się stojak.

Przebieg

Na sygnał pierwsi startują, biegną do szarfy, przeplatają szarfę od dołu do góry, biegną dalej, obiegają stojak na półmetku i wracają. W drodze powrotnej przeplatają szarfę od góry do dołu i biegną do drużyny.. Następny startuje w chwili dotknięcia go dłonią przez zawodnika poprzedzającego.

Ocena

Zwycięża zespół, który dokładniej i pierwszy ukończy bieg..

Uwagi

Przewrócony stojak musi zostać poprawiony przez zawodnika, który go przewrócił. Strefa, w której powinna znajdować się szarfa to odległość od linii startu-mety do stojaka. Jeżeli po przejściu zawodnika przez szarfę, szarfa zmieni swoje położenie to zostaje w tym miejscu. Jeżeli zawodnik nie wykona pełnego przeplotu to musi powtórzyć tę czynność. Zawodnik może biec tylko i wyłącznie po przejściu przez szarfę (nie wolno biec z szarfą).

5 > Wyścig z czworakowaniem

Pomoce

Płotki (mogą być zrobione ze stojaków – wys. Około 60 cm), stojaki.

Ustawienie

Drużyny ustawione w rzędach, w odległości 9 m od linii startu ustawiony płotek, następnie w odległości 6 m od płotka ustawiamy stojak.

Przebieg

Na sygnał pierwsi startują i poruszają się na czworakach, następnie przechodzą dowolnym sposobem pod płotkiem, dalej biegają, obiegają stojak i wracają biegiem. Następnie zawodnika uruchamia się przez dotknięcie dłonią ramienia lub przebiegnięcie przez linię startu-mety.

Ocena

Zwycięża ten zespół, który dokładniej i szybciej wykona konkurencję.

Uwagi

Przewrócony stojak musi zostać poprawiony przez zawodnika, który go przewrócił.

6 > Skoki obunóż z miejsca / skoki dodawane

Pomoce

Kreda, taśma miernicza

Przebieg

Z linii startu pierwszy zawodnik wykonuje skok w dal obunóż z miejsca, sędzia zaznacza kredą miejsce lądowania (ostatni ślad), z tej linii wykonuje skok następny zawodnik itd.

Ocena

Zwycięża ten zespół, który po dokonaniu pomiaru od linii startu (pierwszego skoku) do ostatniego śladu ósmego zawodnika uzyska najdłuższą odległość

IV – PUNKTACJA

O kolejności decyduje suma rezultatów uzyskanych we wszystkich 8 konkurencjach. Do finału awansują najlepsze zespoły z zawodów powiatowych w kategorii dziewcząt i chłopców. Przy równej ilości punktów w punktacji generalnej o kolejność miejsc decyduje:

- a) większa ilość miejsc pierwszych w danej konkurencji,
- b) w przypadku równych ilości miejsc pierwszych decyduje większa ilość miejsc drugich, trzecich itd. Jeżeli mimo to wciąż sytuacja w tabeli remisowa to należy wylosować konkurencję (1 z 8 konkurencji) do przeprowadzenia dogrywki

V – UWAGI

Zawody Gry i Zabawy mają na celu sprawianie dużej radości najmłodszym i są jednymi z pierwszych zawodów dlatego tak ważne jest sędziowanie na tychże zawodach i atmosfera w jakiej przebiegają. Dopuszczalne są drobne błędy i niedokładności przy wykonywaniu konkurencji, dopiero ominięcie całych elementów lub inne błędy (wymienione w uwagach przy każdej konkurencji) czy np. celowe szybsze starty powinny skutkować przesunięciem zespołu na dalsze miejsce niż wynikające z kolejności na mecie.

Zawody mogą być rozgrywane w bezpośredniej rywalizacji drużyn bez pomiaru czasowego (miejsca) lub (przy większej ilości drużyn) można podzielić drużyny na dwie lub trzy grupy i przeprowadzić zawody dokonując pomiaru czasowego każdej drużyny.

Rozgrywki gminne i powiatowe mogą być sędziowane przez nauczycieli wychowania fizycznego. Każdy uczeń musi posiadać ważną legitymację szkolną. W wyjątkowych sytuacjach uczeń może posiadać inny dokument ze zdjęciem oraz zaświadczenie dyrektora szkoły potwierdzające tożsamość ucznia.

Prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy rozpoczęli w niej naukę nie później niż 1 października roku szkolnego 2026/2027 lub za zgodą organizatora.

Każdy uczeń musi posiadać zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach. Zgodę należy zamieścić w Systemie Rejestracji Szkół – srs.szs.pl. Zgoda pozostaje w szkole.

