



VILNIAUS VERKIŲ MOKYKLOS-DAUGIAFUNKCIO CENTRO

Respublikinės specialiųjų ugdymo įstaigų mokinių estafečių varžybos

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinės specialiųjų ugdymo įstaigų mokinių estafečių varžybos (toliau varžybos) skirtos gerinti vaikų turinčių raidos sutrikimų fizinį aktyvumą ir stiprinti fizinį pasirengimą, nuostatai (toliau – Nuostatai) reglamentuoja renginio tikslą, uždavinius, organizavimo sąlygas, apdovanojimo tvarką.
2. Renginį organizuoja Vilniaus Verkių mokyklos – daugiafunkcio centro fizinio ugdymo mokytoja Daiva Kaulakienė ir mokytojas Renatas Kriščiūnas.
3. Renginio nuostatai skelbiami Vilniaus Verkių mokyklos – daugiafunkcio centro tinklalapyje www.verkiuumokykla.lt.

I. RENGINIO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Tikslas: formuoti mokinių sveikos gyvensenos įgūdžius, didinti mokinių turinčių raidos sutrikimų fizinį aktyvumą, stiprinti fizinį pasirengimą.
5. Uždaviniai:
 - 5.1. organizuoti respublikines specialiųjų ugdymo įstaigų mokinių estafečių varžybas;
 - 5.2. per estafečių užduotis, patrauklia forma, lavinti vaikų judėjimo įgūdžius ir fizines ypatybes;
 - 5.3. per aktyvias fizines veiklas ugdyti mokinių pasitikėjimą savo galiomis ir judėjimo džiaugsmą, bendradarbiavimo įgūdžius.

III. RENGINIO DALYVIAI

6. Renginyje dalyvauja specialiųjų ugdymo įstaigų mokiniai turintys raidos sutrikimų.
7. Komandą sudaro 6 mokiniai ir 2 vadovai iš vienos ugdymo įstaigos.
8. Dalyvių amžius – 10 – 18 metų.
9. **Komandų registraciją** iki 2023m. lapkričio 15d. vykdo Vilniaus Verkių mokyklos – daugiafunkcio centro fizinio ugdymo mokytoja Daiva Kaulakienė tel. 8 687 51064 arba el. paštu daivakaulakiene@verkiuumokykla.lt .

IV. RENGINIO ORGANIZAVIMAS

10. **Renginio vieta:** Vilniaus Verkių mokykla – daugiafunkcis centras, adresas: Verkių g. 62, Vilnius.
11. **Renginys vyks** 2023 m. lapkričio 22 d. Renginio pradžia – 10:00 val., pabaiga – 12:00 val.
12. Komandų atvykimas – nuo 09.45 val.

13. Komandos pateikia organizatoriams užpildytą paraišką (priedas Nr.1) dėl dalyvavimo sporto žaidynėse tą pačią dieną prieš renginį. Paraiška patvirtinta direktoriaus parašu bei įstaigos antspaudu. Paraiškoje nurodoma: dalyvio vardas, pavardė, gimimo metai ir klasė, įstaigos pavadinimas ir komandos vadovo vardas, pavardė.

V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

14. Ugdymo įstaigos apdovanojamos nugalėtojų diplomais ir taurėmis, padėkos raštais bei simboliniais prizais.

15. Renginio akimirkos viešinamos Vilniaus Verkių mokyklos – daugiafunkcio centro daugiafunkcio centro tinklapyje www.verkiumokykla.lt bei mokyklos socialiniame tinkle Facebook <https://www.facebook.com/verkiumokykla>.

16. Ugdymo įstaigų komandų lydinčiai privalo gauti ir prisiima atsakomybę už mokinių tėvų/globėjų/rūpintojų rašytinius sutikimus dėl mokinių atvaizdo viešinimo nurodytose svetainėse. Mokyklų komandų ugdytinių dalyvavimas renginyje laikomas sutikimu su atvaizdo viešimu mokyklos Facebook paskyroje.

PARAIŠKA

Respublikinės specialiujų ugdymo įstaigų mokinių estafečių varžybos

Eil. nr.	Vardas , pavardė	Gimimo metai	Klasė

Renginyje dalyvauja pedagogai, švietimo pagalbos specialistai:

Komandos vadovas:

Direktorius

Vardas, pavardė

Estafečių aprašas

Komandos stovi voromis prie starto linijos (6 žaidėjai)

1. „Apversk – Atversk“

Inventorius: estafečių lazdelė ir 8 estafečių žymekliai, kurie yra išdėlioti priešais komandą vienodu atstumu.

Užduotis: po signalo pirmasis mokinys bėga rankoje laikydamas estafečių lazdelę ir apverčia išdėliotus žymeklius. Bėgdamas grįžta atgal ir perduoda estafečių lazdelę sekančiam priekyje stovinčiam žaidėjui. Šis bėga ir vėl atverčia žymeklius.

2. „Bulvių sodinimas“.

Inventorius: medžiaginis maišelis, 5 gimnastikos lankai išdėstyti aikštelės viduryje vienodu atstumu vienas nuo kito, 5 lauko teniso kamuoliukai.

Užduotis: po signalo pirmasis mokinys bėga su maišeliu, kuriame yra 5 teniso kamuoliukai, ir į kiekvieno lanko vidų padeda po vieną teniso kamuoliuką ir bėga prie savo komandos. Atbėgęs perduoda tuščią maišelį sekančiam žaidėjui. Antrasis žaidėjas bėgdamas surenka visus teniso kamuoliukus į maišelį ir grįžta prie komandos bei perduoda maišelį su kamuoliukais.

3. „Dėlionė“

Inventorius: 8 gimnastikos lankai ir 16 žymeklių. Lankai išdėstyti priešais komandą vienodu atstumu, kiekviename jų yra padėti 2 žymekliai.

Užduotis: po signalo pirmasis žaidėjas įšokdamas – įlipdamas į lankus paima žymeklius ir padeda juos lanko šonuose. Bėgdamas grįžta atgal paliečia sekančio komandos nario petį, duodamas jam ženklą, kad jis gali tęsti estafetę. Sekantis žaidėjas įlipdamas į lankus sudeda žymeklius atgal.

4. Estafetė – Kamuolių pernešimas.

Inventorius: du gimnastikos lankai, padėti vienodu atstumu vienas nuo kito aikštelės viduryje, 1 lauko teniso kamuoliukas ir vienas pasunkintas kamuolys.

Užduotis: po signalo pirmasis žaidėjas bėga iki pirmojo lanko, paima lauko teniso kamuoliuką ir neša jį į antrąjį lanką, ten įdeda lauko teniso kamuoliuką ir paima pasunkintą kamuolį, jį parneša į pirmąjį lanką. Sekantis žaidėjas kartoja užduotį.

5. „Bokšto statybos“

Inventorius: estafečių lazdelė, ir 8 estafečių žymekliai ir 8 bokšteliai, kurie yra išdėlioti priešais komandą.

Užduotis: po signalo pirmasis žaidėjas rankoje laikydamas estafečių lazdelę su kita ranka paima žymeklį ir bėgdamas jį neša iki paskutinio bokštelio ant kurio jį užmauna. Bėgdamas grįžta ir perduoda lazdelę sekančiam žaidėjui. Sekantis žaidėjas žymeklį nuneša ir užmauna ant sekančio bokštelio.

6. „Padavėjas“

Inventorius; teniso kamuoliukas, skraidanti lėkštė, bokštelis.

Užduotis: po signalo pirmasis žaidėjas bėga nešdamas kamuoliuką padėtą ant skraidančios lėkštės

iki salės galo, ten apibėga padėtą bokštėlį, grįžta ir perduoda lėkštę su kamuoliu kitam žaidėjui. Laikyti rankomis kamuoliuko negalima.

7. „Slalomas“.

Inventorius: 2 gimnastikos lankai, grindų riedulio lazda, 1 kamuoliukas. Užduotis: po signalo pirmasis žaidėjas su grindų riedulio lazda ridena kamuoliuką iki salės galo, kur yra padėtas lankas ir įridena kamuoliuką į jį. Kai kamuoliukas atsiduria lanke, bėga prie komandos rankose laikydamas lazda, perduoda lazda sekančiam žaidėjui. Sekantis žaidėjas bėga iki salės galo ir parvaro kamuoliuką į pirmąjį lanką. Su rankomis įdėti į lanką kamuoliuko negalima.

8. Taiklumas.

Inventorius: Cornhole žaidimo dėžė, 8 maišeliai

Užduotis: visi žaidėjai turi po 1 maišelį. Po signalo priėję prie nubrėžtos linijos meta maišelį į priešais juos pastatytą dėžę. Laimi komanda daugiausiai sumetusi maišelių į dėžę ar ant jos. (2 taškai jeigu maišelis įkrito į angą dėžėje, 1 taškas – jei maišelis užkrito ant dėžės).