

IGRE BREZ MEJA - program

Šolski poključki maraton

Igre brez meja bodo potekale na prireditvenem prostoru, od 13.00 do 13.45.

Razporeditev postaj si lahko ogledate na zemljevidu. Ekipe so sestavljene iz udeležencev z iste ali različnih šol. V ekipi sodeluje **največ 10 članov in učitelj**, vodja ekipe. Učitelj ne sodeluje v igrah. Je zgolj vodja ekipe in pomočnik pri izpeljavi iger. **Vsaka ekipa mora imeti vsaj tri udeležence s smučarsko tekaško opremo.** Ekipa (10 učencev + 1 učitelj) ima na prsih pripeto ime, ki ga bo prejela pred začetkom iger. Rekvizite za izvedbo iger bo pripravil organizator. Na vsaki izmed 6-ih postaj bo sodnik organizatorja, ki bo skrbel za pravilnost opravljenih nalog, štetje in zapisovanje točk na ustrezen formular. Končni rezultat ekipe je seštevek zbranih točk na vseh šestih postajah. Ekipe bodo krožile po postajah v smeri urinega kazalca in opravile vseh 6 nalog. Na vsaki postaji opravljajo nalogo 3 minute. Spiker bo usmerjal ekipe pri menjavah postaj. Na koncu iger bo razglašena najbolj spretna ekipa, ki je zbrala največ točk. Prejela bo simbolične nagrade. Ekipa šole za udeležbo v Igrah brez meja prejme tri kroglice v boben za žrebanje čokolade velikanke Žita-Gorenjke Lesce, zmagovalna ekipa pa 5 kroglic.

1. TEK S KRPLJAMI

Naloga: člani ekipe se razdelijo na polovico, eni stojijo v koloni pred, drugi pa za ciljno črto obrnjeni v nasprotno smer. Sodelujejo vsi člani ekipe. Izvajajo štafeto, tečejo s krpljami na nogah. Ekipa prejme 1 točko za vsako pretečeno razdaljo od štartne do ciljne črte ne glede na smer teka. Ko tekač preteče ciljno črto, »preda štafeto« nasledniku, čimprej sezuje krplje in jih izroči naslednjemu tekaču, ki jih čimprej obuže in se pripravi za tek. Na postaji bodo vsaj štirje pari krpelj. **Ekipa si lahko pomaga pri obuvanju krpelj.**

2. VOŽNJA S KOLESOM

Naloga: vsi člani ekipe so pred štartno črto. Sodelujejo vsi, razdeljeni so v pare. Par si pravilno pripne kolesarsko čelado. Eden kolesari, drugi pomaga potiskati kolo od štartne črte do črte zamenjave vloge. Nazaj zamenjata vlogi in na cilju »predata štafeto« naslednjemu paru, ki si je že pravilno pripel kolesarski čeladi. Naslednjemu paru predata čeladi. Ekipa prejme 1 točko za prekolesarjeno razdaljo od štartne črte do obračališča in 1 točko od obračališča do ciljne (štartne) črte.

3. SOROČNO POTISKANJE

Nujno je, da imajo najmanj trije člani ekipe smučarsko tekaško opremo.

Naloga: člani ekipe, ki imajo smučarsko tekaško opremo izvajajo štafeto v soročnem potiskanju na tekaških smučeh. Naloga poteka v dveh vzporednih progah za klasično tehniko teka. Polovica smučarjev tekačev je pred štartno črto, druga polovica pa na nasprotni strani. Stopala so vzporedna, odzivanje poteka samo s palicami. Ekipa prejme 1 točko, ko smučar tekač prevozi eno razdaljo proge od štartne do ciljne črte, ne glede na smer. Ko prečka ciljno črto »preda štafeto« svojemu nasledniku, ki opravi progo v nasprotno smer. Pomoč tekaču od članov ekipe **NI DOVOLJENA**.

4. TEK ČEZ AVTOMOBILSKE GUME

Naloga: člani ekipe se razdelijo na polovico, eni stojijo v koloni pred gumami, drugi pa za gumami obrnjeni v nasprotno smer. Sodelujejo vsi člani ekipe. Izvajajo štafeto. Gume so položene na tla v dveh vrstah po 6, zamaknjene za polovico svoje razdalje. Tekoč mora preteči vseh 12 »praznin« gum. Ekipa prejme 1 točko za vsako pretečeno razdaljo ne glede na smer teka. Tekoč **NE SME** izpustiti nobene gume na svoji poti, če to stori dobi **0 točk**. Ko tekač preteče vseh 12 »praznin« gum, »preda štafeto« nasledniku.

5. VOŽNJA S SANKAMI

Naloga: vsi člani ekipe so pred štartno črto. Sodelujejo vsi, razdeljeni so v pare. Vožnja s sankami poteka na ravnem terenu od štartne črte do črte zamenjave vloge. Eden sedi, drugi potiska sanke. Nazaj zamenjata vlogi in na cilju »predata štafeto« naslednjemu paru. Ekipa prejme 1 točko za prevoženo razdaljo od štartne črte do obračališča in 1 točko za pot od obračališča do ciljne (štartne) črte.

6. SPUST Z BOBOM

Naloga: vsi člani ekipe so pred štartno črto na vrhu klanca. Eden se pelje z bobom od štartne do ciljne črte, za kar ekipa prejme 1 točko. Čim prečka ciljno črto se z bobom ustavi in po klanecu navzgor čimprej odnese bob naslednjemu članu ekipe, ki čaka pred štartno črto. Zvrstijo se vsi člani ekipe.