

KURESSAARE LASTEAEDADE SPORDIPÄEV

2019

JUHEND

Aeg ja koht

Kuressaare lasteaedade spordipäev toimub neljapäeval, **16. mail 2019.a. Kuressaare linnastaadionil algusega kell 10.00**. Võistlused viib läbi Saaremaa Spordikool.

Registreerimine

Palume **hiljemalt 10. maiks 2019 registreerida rühma osalemine spordipäeval** aadressil <http://bit.ly/kurelasteaedadespordipäev> või kirjutades e-mailile kadri.pulk@kuressaare.ee (lisades lasteaia ja võistkondade nimed; õpetaja kontakttelefoni). **Nimeline registreerimine teha 15. mai kl 16:00-ks! Muudatusi on võimalik teha ka koha peal!** Ühest lasteaiaist saab võistelda **kuni neli 12-liikmelist võistkonda**. **NB!** Võistkonnad võib moodustada ka erinevate lasteaia lastest.

Autasustamine

Aladel paremusjärjestust ei selgitata. Autasustatakse kõiki osalejaid.

Lisainfo:

tel. 5661 9713 Kadri Pulk

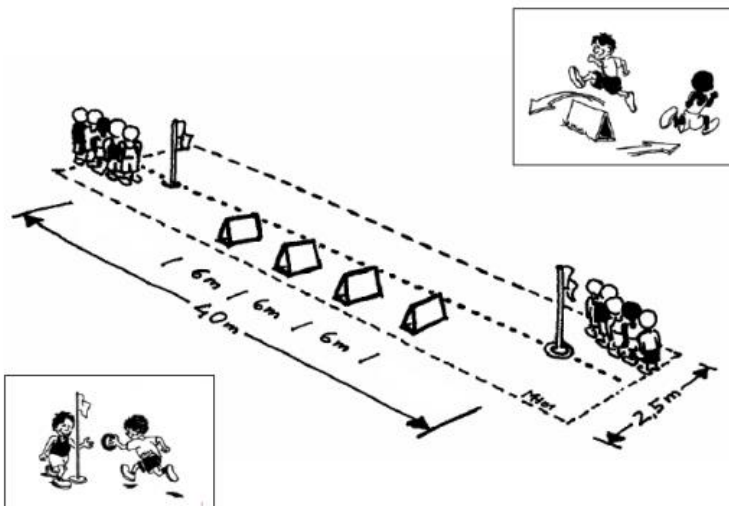
e-mail kadri.pulk@kuressaare.ee

Alad

Alade järjestus selgub pärast registreerimist.

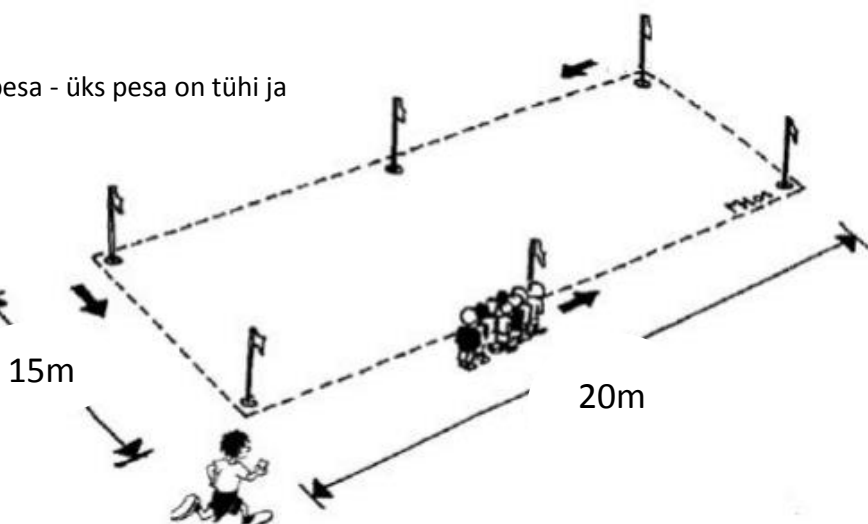
❖ KIIRJOOKSU JA TÖKKEJOOKSU PENDELTEATEJOOKS

- Võistkond on jagatud 2 rühma – üks rühm jookseb tõkkejooksu, teine kiirjooksu.
- Võistlus toimub pendelteatejooksuna, mõlemad rühmas peavad läbima nii kiir- kui tõkkejooksu lõigu.
- Teatevahendiks on teaterõngas.

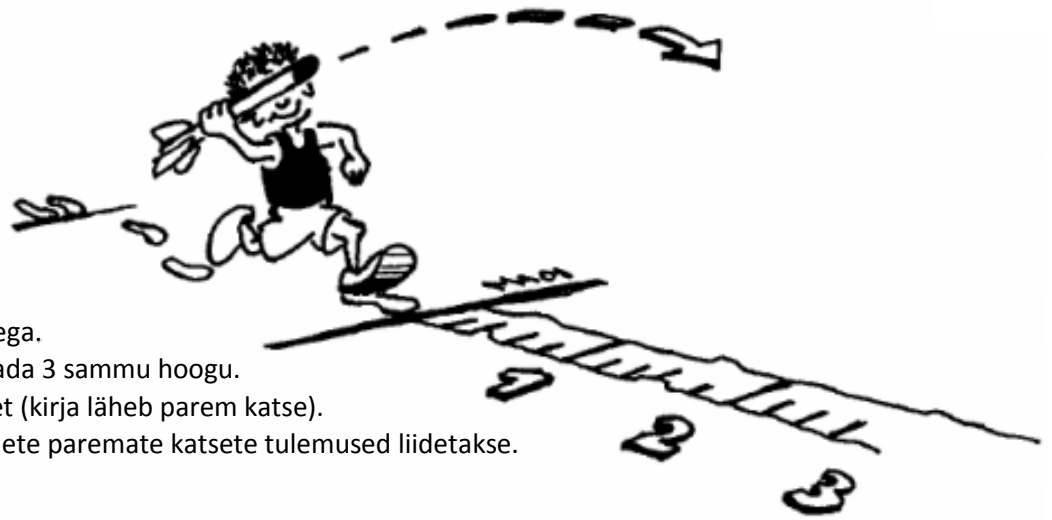


❖ VASTUPIDAVUSJOOKS

- Võistlus on võistkondlik, toimub aja peale.
- Võistkonnal on oma „kodu“, milles on kaks pesa - üks pesa on tühi ja teises tähised.
- Korraga jookseb üks võistkonnaliige.
- Jooksja võtab „pesast“ tähise ja alustab jooksu stardikäskluse peale. Tähisega tuleb läbida üks ring ja tuua „tühja pesse“. Seejärel anda plaks järgmisele, kes võtab uue tähise ja läbib järgmise ringi jne kuni kõik tähised on saanud „tühja pesasse“.

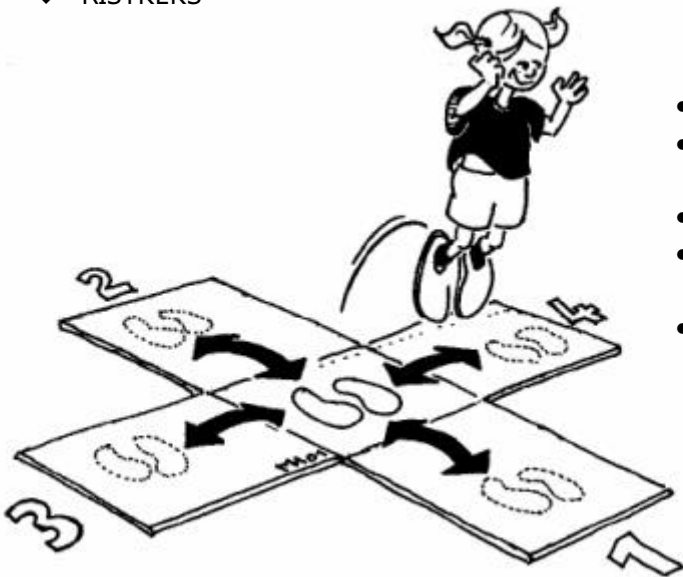


❖ PALLIVISE



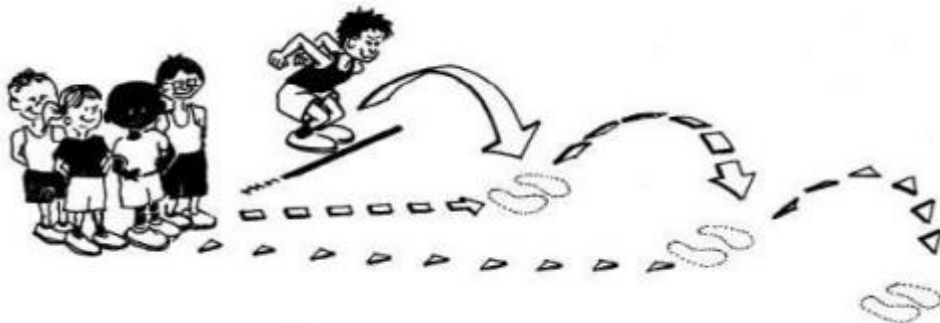
- Visatakse tennisevallidega.
- Viskamiseks võib kasutada 3 sammu hoogu.
- Igal võistlejal on 2 katset (kirja läheb parem katse).
- Kõikide võistkonnaliikmete paremate katsete tulemused liidetakse.

❖ RISTKEKS



- Hüpatakse esimese eksimuseni või kuni 4 täisringini.
- Tõugata kahelt jalalt, maanduda kahele jalale. Kasutada hüpetel ka käte hoogu.
- Iga hüppe eest saab 1 punkti (max 32 punkti).
- Hüpata täpselt numbrite järgi 0 → 1 → 0 → 2 → 0 → 3 → 0 → 4 → 0 → 1 →...
- Kõikide võistkonnaliikmete tulemused liidetakse.

❖ VÕISTKONDLIK KAUGUSHÜPE



- Esimene võistleja alustab hüpet stardijoone tagant. Iga järgnev võistleja alustab hüpet eelmise „jälgede“ tagant.
- Kahe jalaga tõukega hüppe sooritavad kõik võistkonnaliikmed.
- Mõõdetakse võistkonnaliikmete poolt sooritatud hüpete kogupikkus.