



IKIMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ PROJEKTAS  
**„LIETUVOS MAŽŪJŲ ŽAIDYNĖS  
2020“**

2020 m.



**METODINĖS REKOMENDACIJOS**



RESPUBLIKINĖ IKIMOKYKLINIO UGDYMO  
KŪNO KULTŪROS PEDAGOGŲ ASOCIACIJA



LIETUVOS TAUTINIS  
OLIMPINIS KOMITETAS



LIETUVOS  
MAŽŪJŲ  
ŽAIDYNĖS

## LIETUVOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ PROJEKTO „LIETUVOS MAŽŪJŲ ŽAIDYNĖS 2020“ NUOSTATAI

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Ikimokyklinio ugdymo įstaigų projekto „Lietuvos mažųjų žaidynės“ metodinės rekomendacijos, parengtos ir išleistos, bendradarbiaujant su Lietuvos tautiniu olimpinio komitetu (LTOK)

Projekto organizatoriai: LTOK,  
Respublikinė ikimokyklinio ugdymo  
kūno kultūros pedagogų asociacija (RIUKKPA),

Projekto koordinatore: Audronė Vizbarienė (RIUKKPA prezidentė)

#### Rengėjų darbo grupė:

Grupės vadovė: **Audronė Vizbarienė**  
neformaliojo ugdymo (kūno kultūra) mokytoja ekspertė

Grupės nariai: **Alma Lukošūnienė**  
neformaliojo ugdymo (kūno kultūra) mokytoja ekspertė,  
**Daiva Statkevičienė**  
neformaliojo ugdymo (kūno kultūra) mokytoja ekspertė,  
**Ugnė Avižienytė**  
neformaliojo ugdymo (kūno kultūra) mokytoja ekspertė

Kalbos redaktorė: **Greta Domaninienė**

Metodinės rekomendacijos parengtos ir išleistos, atsižvelgiant į 2019 m. Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigų projekto „Lietuvos mažųjų žaidynės“ rezultatus ir dalyvių lūkesčius

1. Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigų projekto „Lietuvos mažųjų žaidynės 2019“ nuostatai (toliau – Nuostatai) nustato 2020 metų „Lietuvos mažųjų žaidynių“ (toliau – Žaidynių) tikslus, organizatorius, vykdytojus, finansavimo, žaidynių vykdymo etapų, projekto dalyvių įsipareigojimų, projekto dalyvių apdovanojimų tvarką.
2. Žaidynių organizatoriai – Lietuvos tautinis olimpinis komitetas (toliau – LTOK) ir Respublikinė ikimokyklinio ugdymo kūno kultūros pedagogų asociacija (toliau – RIUKKPA).
3. Projektą „Lietuvos mažųjų žaidynės“ finansuoja LTOK.
4. Projekto koordinadorius – RIUKKPA.
5. Projekto dalyviai – Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigos, užsiregistravusios dalyvauti „Lietuvos mažųjų žaidynėse 2020“, ir jų ugdytiniai.
6. „Lietuvos mažųjų žaidynių“ (LTMŽ) įstaigų festivalių koordinatoriai – ikimokyklinio ugdymo įstaigų-dalyvių deleguoti pedagogai, kurie dalyvavo „Lietuvos mažųjų žaidynių“ mokomajame seminare.
7. „Lietuvos mažųjų žaidynių“ (LTMŽ) regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai – ikimokyklinio ugdymo įstaigų-dalyvių deleguotos pedagogų komandos, kurios dalyvavo „Lietuvos mažųjų žaidynių“ regioninių festivalių ir teisėjų mokomajame seminare ir susipažino su teisėjavimo taisyklėmis. LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai organizuoja regioninius festivalius, suderinę veiklą su projekto koordinatoriumi (RIUKKPA). Šiuos asmenis skiria projekto koordinadorius (RIUKKPA).
8. „Lietuvos mažųjų žaidynių“ vykdytojai – ikimokyklinio ugdymo įstaigos, pedagogai.
9. „Lietuvos mažųjų žaidynių“ mokomasis seminaras – vienas iš penkių Vilniuje, Kaune, Palangoje, Šiauliuose ir Alytuje vykstančių seminarų, skirtų Žaidynių koordinatoriams įstaigose.
10. Vaikų su specialiaisiais poreikiais įstaigos projekte dalyvauja svečio teisėmis, pagal atskirą registraciją.
11. Projekto rolės skirtinguose projekto įgyvendinimo etapuose:

	Jstaigos festivalis	Regioninis festivalis	Respublikinis festivalis
Vykdytojas	Ikimokyklinės ugdymo įstaigos (projekto dalyvės)	Atrinktos LTMŽ regioninių festivalių organizatorių ir koordinatorių komandos; LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai (iš 10 Lietuvos apskričių)	RIUKKPA
Atsakingi asmenys, organizacijos	RIUKKPA LTOK LTMŽ įstaigų festivalių koordinatoriai	RIUKKPA LTOK LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai	RIUKKPA LTOK
Dalyviai	Ikimokyklinės ugdymo įstaigos, ugdytiniai, tėvai, globėjai	Ikimokyklinio ugdymo įstaigos ir jų ugdytinių komandos (3 berniukai ir 3 mergaitės)	Regioniniame festivalyje kvietimą gavusios ikimokyklinio ugdymo įstaigos, jų ugdytiniai ir respublikiniame festivalyje svečio teisėmis dalyvaujančios įstaigos

## II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

12. Projekto tikslas – didinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų fizinį aktyvumą, tenkinant prigimtinių judėjimo poreikį, ir skatinti Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų tarpusavio bendravimą ir bendradarbiavimą, profesinę paramą ir pagalbą, ugdant sveikus ir fiziškai aktyvius vaikus.

13. Projekto uždaviniai:

- 13.1. Skatinti fizinį aktyvumą, kilnų elgesį ir bendradarbiavimą sporte ir gyvenime;
- 13.2. Skatinti fizinį aktyvumą skirtingomis oro sąlygomis ir įvairiose aplinkose;
- 13.3. Sudaryti sąlygas ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams ugdyti mažiausiai penkis fundamentalius judesius (balansuoti, bėgti, šokti, mesti / gaudyti, spirti);
- 13.4. Teikti fizinio aktyvumo priemones bei sporto renginių organizavimo įstaigoje modelių metodinę, konsultacinę pagalbą ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogams;
- 13.5. Sudaryti sąlygas ikimokyklinio ugdymo pedagogams dalintis gerąja vaikų sveikatinimo ir fizinio aktyvumo bei fizinio raštingumo skatinimo patirtimi;
- 13.6. Skatinti glaudesnę bendradarbiavimą tarp ikimokyklinio ugdymo įstaigų ir pedagogų.

## III. ŽAIDYNIŲ EIGA

14. Žaidynes sudaro penki etapai: pedagogų mokymai, tvarkaraščių sudarymas, įstaigų festivaliai, regioniniai festivaliai ir respublikiniai festivaliai.

15. Žaidynių vykdymo data – 2020 metų sausio 6 d. – gegužės 22 d.

16. Projekto vykdymo etapai: data, etapas, veikla, atsakinga organizacija:

Data	Etapas	Veikla	Atsakinga organizacija
Nuo 2019 11 04 iki 2019 12 13	Dalyvių registracija	Pageidaujantys dalyvauti projekte registruojasi, užpildydami elektroninę dalyvio anketą. Surinkus maksimalų dalyvių skaičių (300 įstaigų), registracija gali būti sustabdyta anksčiau. Į projektą nepatekusios įstaigos informuojamos elektroniniu paštu.	RIUKKPA LTOK
2020 01 06 Kaune 2020 01 07 Vilniuje 2020 01 08 Šiauliuose 2020 01 09 Alytuje 2020 01 13 Palangoje	Mokomieji seminarai LTMŽ įstaigų festivalių koordinatoriams	Seminare dalyvauja projekte „Lietuvos mažųjų žaidynės“ užsiregistravusių įstaigų atstovai. Dalyviams pateikiama atnaujinta metodinė medžiaga, aptariamoms teisėjavimo taisyklėms, išdalinami „koordinatoriaus paketai“.	RIUKKPA
Nuo 2020 01 06 iki 2020 02 01	Įstaigų festivalių tvarkaraščių sudarymas	Užsiregistravusios įstaigos pateikia tikslią įstaigos festivalio organizavimo datą, planuojamą dalyvių skaičių ir LTMŽ įstaigos festivalio koordinatorių sąrašą.	RIUKKPA
Nuo 2020 02 03 iki 2020 03 02	„Lietuvos mažųjų žaidynių“ įstaigų festivaliai	Kiekviena įstaiga savarankiškai organizuoja įstaigos „Lietuvos mažųjų žaidynių“ festivalį. Renginio organizavimo formos ir turinio rekomendacijas dalyviai gauna mokomųjų seminarų metu. Organizatoriai taip pat suteikia pagalbines video medžiagas, rekomendacijas. Vaikų su spec. poreikiais įstaigos taip pat dalyvauja šiame etape.	RIUKKPA Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigos

Data	Etapas	Veikla	Atsakinga organizacija
Nuo 2020 03 02 iki 2020 04 03	„Lietuvos mažųjų žaidynių“ regioniniai festivaliai	10 Lietuvos apskričių įstaigų deleguotos ugdytinių komandos dalyvauja regioniniuose festivaliuose. Komandų, kurios gauna kvietimus į respublikinį festivalį, skaičius kiekviename regioniniame festivalyje nustatomas individualiai, atsižvelgiant į užsiregistravusių komandų skaičių. Kiekvieno regioninio festivalio metu traukiami burtai, suteikiant galimybę į respublikinį festivalį gauti kvietimą daugiau komandų. Tikslus burtų keliu gavusių kvietimą komandų skaičius nustatomas, atsižvelgus į bendrą apskirtyje dalyvaujančių komandų skaičių. Burtus organizuoja LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai. Vaikų su spec. poreikiais įstaigos taip pat dalyvauja šiame etape.	RIUKKPA LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai
Alytus, Vilnius, Šiauliai, Jonava, Palanga/ Klaipėda	„Lietuvos mažųjų žaidynių“ respublikiniai festivaliai	Dalyvauja 26+2 (spec. poreikių vaikų) komandos, gavusios kvietimą dalyvauti respublikiniame festivalyje. Nugalėtojai nenustatinėjami.	RIUKKPA LTKO

#### IV. PROJEKTO DALYVIAI

17. LTMŽ projekto dalyviai – Lietuvos Respublikos ikimokyklinio ugdymo įstaigos, užsiregistravusios dalyvauti projekte iki 2020 metų gruodžio 13 d.
18. LTMŽ įstaigų festivalių dalyvių ugdytinių amžius ir skaičius neribojamas. LTMŽ įstaigos festivalis skirtas visos įstaigos bendruomenei. Jame dalyvauja visi įstaigą lankantys vaikai, neišskiriant ankstyvojo amžiaus.
19. LTMŽ regioninių ir respublikinių festivalių dalyvių ugdytinių amžius – 5 metai (2014 m. gimimo). Komandą sudaro 6 ugdytiniai (3 berniukai ir 3 mergaitės). Komandą lydi 2 pedagogai.

#### V. DALYVIŲ REGISTRACIJA

20. Pageidaujantys dalyvauti projekte registruojasi internetiniame puslapyje [www.mazujuzaidynes.lt](http://www.mazujuzaidynes.lt), užpildydami dalyvio anketą. **Registracijos pabaiga – 2019 m. gruodžio 13 d. 22.00 val.**
  - 20.1. Surinkus maksimalų dalyvių skaičių (**300 įstaigų**), registracija gali būti sustabdyta anksčiau.
  - 20.2. Į projektą nepatekusios įstaigos informuojamos elektroniniu paštu.
  - 20.3. Į projektą patekusios įstaigos gauna informaciją apie tolesnius projekto vykdymo etapus.

#### VI. PROJEKTO DALYVIŲ ĮSIPAREIGOJIMAI

21. Įstaigos, pareiškusios norą dalyvauti projekte, sutinka laikytis nurodytų taisyklių:
  - 21.1. Po registracijos patvirtinimo, iki LTMŽ įstaigos festivalio, surinkti visų projekte dalyvaujančių vaikų tėvų leidimus dalyvauti projekte (2 priedas). Įstaiga sutinka atsiųsti tėvų sutikimus organizatoriams el. paštu (nurodyti el. pašta) vėliausiai 2 dienas iki LTMŽ įstaigos festivalio pradžios. Organizatoriai tėvų sutikimus saugo 5 metus nuo įstaigos registracijos projekte pradžios.
  - 21.2. Bendradarbiauti su projekto koordinatoriumi (RIUKKPA), organizuojant LTMŽ įstaigos festivalį savo įstaigos bendruomenei (minimalus dalyvių skaičius – 24).
  - 21.3. Bendradarbiauti su projekto koordinatoriumi, organizuojant LTMŽ regioninius festivalius.
  - 21.4. Dalyvauti viename iš regioninių festivalių, vyksiančių 10 Lietuvos miestų: Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Šiauliuose, Panevėžyje, Alytuje, Utenoje, Telšiuose, Tauragėje, Marijampolėje. Transporto išlaidas padengia dalyviai.
  - 21.5. Deleguoti 2 pedagogus – LTMŽ įstaigos festivalio koordinatorius – į organizatorių rengiamus seminarus artimiausiam mieste.
  - 21.6. Naudotis organizatorių pateikta metodinia medžiaga, ruošiantis „Lietuvos mažųjų žaidynių“ regioniniam festivaliui ir teisėjaujant jame. Visais metodiniais klausimais kreiptis į projekto koordinatorių elektroniniu paštu [riukkpa@gmail.com](mailto:riukkpa@gmail.com) arba telefonu +370 673 47 956.
  - 21.7. Deleguoti nuostatuose nurodyto dydžio ir sudėties komandą (3 berniukai ir 3 mergaitės) į LTMŽ regioninį festivalį.
  - 21.8. Gavus kvietimą į LTMŽ regioninį festivalį, užtikrinti įstaigos komandos dalyvavimą geografiškai patogiausioje vietoje vykšančiame „Lietuvos mažųjų žaidynės“ respublikiniame festivalyje.
  - 21.9. Projekte „Lietuvos mažųjų žaidynės“ užsiregistravusios įstaigos įsipareigoja:
  - 21.10. Komandos ir jas lydintys pedagogai į visus festivalius atvyksta su tvarkinga apranga ir sportine avalyne.

- 21.11. Atvykus į festivalį, pateikia organizatoriams dalyvių ir juos lydinių asmenų, atsakingų už vaikų saugumą, sąrašą (ant firminio blanko, patvirtintą įstaigos vadovo).
- 21.12. Komandas lydintys pedagogai atsako už vaikų saugumą, vykstant į festivalį ir iš jo, bei paties festivalio metu.
- 21.13. Komandas lydintys pedagogai užtikrina, kad vaikai, pedagogai ir tėvai laikytųsi „Lietuvos mažųjų žaidynių“ kilnaus elgesio kodekso visų projekto etapų metu.
- 21.14. Festivalių metu komandas lydintys pedagogai talkina vaikams, netrukdydami festivalių koordinatoriams ir vykdytojams. Jei užduotis reikalauja savarankiško atlikimo, pedagogai atsako tik už komandos tvarką.

## VII. PROJEKTO VYKDYMO TVARKA

### 22. LTMŽ įstaigos festivalio organizavimo tvarka:

- 22.1. LTMŽ įstaigos festivalis vykdomas projekte dalyvaujančiose įstaigose. Už jo vykdymą atsakingi LTMŽ įstaigų festivalių koordinatoriai, išklaušę specialų „Lietuvos mažųjų žaidynių“ vykdymo seminarą ir turintys tai patvirtinantį sertifikatą.
- 22.2. LTMŽ įstaigos festivalį vykdantys pedagogai savarankiškai parenka užduotis ir atsako už renginio turinį.
  - 22.2.1. Projekto koordinatoriai „Lietuvos mažųjų žaidynių“ mokomųjų seminarų metu pateikia LTMŽ įstaigos festivalio organizavimo rekomendacijas ir svarbiausius renginio elementus.
- 22.3. LTMŽ įstaigos festivalyje dalyvauja visa įstaigos bendruomenė (neiškiriant ankstyvojo amžiaus).
- 22.4. LTMŽ įstaigų festivalyje dalyvauja visi įstaigą lankantys vaikai.
- 22.5. Vykdam užduotis, LTMŽ įstaigų festivalių koordinatoriai rezultatų nefiksuoja. Visos komandos dalyvės yra nugalėtojos.
- 22.6. Pabaigus LTMŽ įstaigos festivalį, pedagogai suformuoja ugdytinių komandą, kuri atstovauja įstaigą LTMŽ regioniniame festivalyje.
- 22.7. Per 5 darbo dienas po renginio LTMŽ įstaigų festivalių koordinatoriai užpildo projekto koordinatoriaus (RIUKKPA) pateiktą anketą – ataskaitą.

### 23. LTMŽ regioninio festivalio organizavimo tvarka:

- 23.1. LTMŽ regioninis festivalis organizuojamas viename iš 10 Lietuvos miestų: Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Šiauliuose, Panevėžyje, Alytuje, Utenoje, Telšiuose, Tauragėje, Marijampolėje. Projekto dalyviai suskirstomi į apskritis, vadovaujantis Lietuvos apskričių žemėlapiu <http://www.lietuvszemelapis.com/apskriciu-zemelapiai/>.
- 23.2. LTMŽ regioninis festivalis vykdomas neutraliose patalpose, teisėjauja neutralūs Teisėjai (pedagogai, kurių komanda nedalyvauja varžybose).
- 23.3. LTMŽ regioniniame festivalyje susitinka 2–15 to regiono komandų (jei komandų tame pačiame regione daugiau, organizuojamas dar vienas LTMŽ regioninis festivalis).

- 23.4. Atsižvelgiant į užsiregistravusių įstaigų skaičių, kiekvieno regiono komandos suskirstomos į pogrupius (už komandų suskirstymą ir tvarkaraščių parengimą atsakingas projekto koordinatorius).
  - 23.5. LTMŽ regioninius festivalius vykdo LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai – pedagogai, savanoriškai pasisiūlę ar susitarę su projekto koordinatoriais, išklaušę mokomąjį „Lietuvos mažųjų žaidynių“ regioninių festivalių koordinatorių ir teisėjų seminarą bei turintys tai patvirtinantį sertifikatą.
  - 23.6. Vienu varžybų metu atliekamos 5 iš anksto žinomos LTMŽ regioninio festivalio estafetės.
    - 23.6.1. Estafečių aprašai, vaizdinė medžiaga ir pastabos teisėjams pateikiamos metodiniame leidinyje ir pristatomos LTMŽ mokomųjų seminarų metu.
  - 23.7. Komandos, gavusios kvietimą į LTMŽ respublikinį festivalį, nustatomos, susumavus surinktus taškus ir burtų keliu.
    - 23.7.1. Į LTMŽ respublikinį festivalį kvietimus gauna 4 komandos, LTMŽ regioniniame festivalyje surinkusios daugiausiai taškų, santykiu 2:1 (kai LTMŽ regioniniame festivalyje dalyvauja 1–10 komandų) arba santykiu 4:1 (kai LTMŽ regioniniame festivalyje dalyvauja 11 ir daugiau komandų).
    - 23.7.2. Kiekvieno LTMŽ regioninio festivalio pabaigoje traukiami burtai, kurių metu išdalunami papildomi kvietimai į LTMŽ respublikinį festivalį. Tikslus burtų keliu pakviestų komandų skaičius nustatomas, žinant tikslų dalyvių skaičių. Burtus organizuoja LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai.
- ### 24. LTMŽ respublikinio festivalio organizavimo tvarka:
- 24.1. LTMŽ respublikinį festivalį koordinuoja ir vykdo RIUKKPA.
  - 24.2. Komandos į LTMŽ respublikinius festivalius suskirstomos, remiantis geografiniu principu.
  - 24.3. LTMŽ respublikiniuose festivaliuose iš viso dalyvauja 90 + 40 + 10 komandos (28 komandos (viename iš 5 LTMŽ respublikinių festivalių dalyvauja 18 komandų, gavusių kvietimus pagal pasiektus rezultatus; 8 komandos, gavusios kvietimą burtų keliu; 2 vietos skiriamos svečio teisėmis dalyvaujančioms specialiujų poreikių vaikų komandoms pagal atskirą registraciją).
  - 24.4. Visos į LTMŽ respublikinį festivalį pakviestos komandos tampa projekto „Lietuvos mažųjų žaidynės“ laureatėmis.
  - 24.5. LTMŽ respublikiniai festivaliai organizuojami rato sistema:
    - 24.5.1. Parengiamos 7 „stotelės“, simbolizuojančios skirtingas olimpinės sporto šakas (užduotys nereikalauja specialaus pasirengimo, todėl dalyviams iš anksto nepateikiamos).
    - 24.5.2. Vienoje „stotelėje“ dalyvauja 4 komandos.
    - 24.5.3. Užduočiai išaiškinti ir atlikti skiriamos 5 minutės, pasikeisti – 1 minutė.
    - 24.5.4. „Stotelėse“ rezultatai nefiksuojami ir taškai neskaičiuojami. Individualūs pasiekimai ir komandinė sėkmė įvertinami žodžiu.
  - 24.6. Specialiu antspaudu tai pažymima komandiniame žaidynių dalyvių pase.

## VIII. APDOVANOJIMAI

25. LTMŽ įstaigos festivalio dalyvių apdovanojimai: „Lietuvos mažųjų žaidynių“ dalyvio diplomai (vaikams), padėka „Už dalyvavimą projekte“ (pedagogams).
  - 25.1. Elektroniniai diplomai ir padėkos siunčiami paštu, įstaigos padėkas ir diplomus atspausdina pačios, atsižvelgdamos į dalyvaujančių vaikų ir pedagogų skaičių.
  - 25.2. Specialus diplomai įteikiamas tėvų-sirgalių komandai.
26. LTMŽ regioninio festivalio dalyvių apdovanojimai: „Lietuvos mažųjų žaidynių regioninio festivalio“ diplomai (vaikams), kvietimas atvykti į LTMŽ respublikinį festivalį (komandoms), marškinėliai su logotipu (vaikams).
27. LTMŽ respublikinio festivalio dalyvių apdovanojimai: „Lietuvos mažųjų žaidynių“ medaliai (vaikams), „Lietuvos mažųjų žaidynių“ dalyvio pasas (įstaigoms), „Lietuvos mažųjų žaidynių“ dalyvių taurė (įstaigoms), „Lietuvos mažųjų žaidynių“ dalyvio diplomai (komandoms), sporto priemonės, atminimo dovanėlės.
28. Įstaigų bendruomenės, kurių pedagogų komandos organizavo LTMŽ regioninius festivalius, apdovanojamos padėka įstaigos bendruomenei už LTMŽ įstaigos ir regioninio festivalio organizavimą, vardine pažyma pedagogų atestacijos komisijai, sporto inventoriumi.
29. LTMŽ regioninių festivalių koordinatoriai ir teisėjai apdovanojami padėkomis už LTMŽ regioninio festivalio koordinavimą / teisėjavimą, sporto inventoriumi, LTMŽ suvenyrais.

## IX. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

30. Visi ginčai, susiję su varžybų teisėjavimu, organizavimu bei laimėtojų nustatymu, sprendžiami:
  - 30.1. Vietoje, varžybų dieną;
  - 30.2. Pateikiant argumentuotus įrodymus teisėjams (dalyvių ir juos lydinių asmenų chronometrais fiksuojamas laikas nėra argumentas pakeisti Teisėjų sprendimus);
  - 30.3. Jei Teisėjai ir dalyviai nesusitaria tarpusavyje, galima teikti oficialią apeliaciją projekto organizatoriams (ne vėliau kaip per 2 dienas nuo varžybų pabaigos).
31. „Lietuvos mažųjų žaidynės“ dalyviai apdovanojami organizatorių įsteigtais ir nuostatuose nurodytais prizais.
32. Kvalifikacinius etapus organizuojančios įstaigos privalo laikytis dalyvių apdovanojimo reikalavimų ir savavališkai nesteigti prizų, nesuderintų su projekto organizatoriais (taurių, medalių ir t. t.).
33. Kontaktai komunikacijai:

Audronė Vizbarienė  
Projekto „Lietuvos mažųjų žaidynės“ koordinatore

Tel. nr. +370 673 47 956  
El. paštas riukkpa@gmail.com

Ugnė Supranavičienė  
LTOK Olimpinių švietimo programų vadovė

Tel. nr. +370 5 23 19 070  
El. paštas ugne@ltok.lt

## METODINĖS REKOMENDACIJOS

Šiame leidinyje, kitaip nei ankstesniuose, pateikiame 17 estafetinių rungčių. Pirmos 5 rungtys – II etapo varžybinės rungtys, kitos 12 – estafetės, kurias galėsite naudoti I-ajame Žaidynių etape bei kasdieninėje ugdymoje veikloje.

Manome, kad nesudėtingos, dinamiškos estafetės, naudojant tradicines, kiekvienoje įstaigoje esančias sporto priemones, padės vaikams patirti judėjimo džiaugsmą, o pedagogams palengvins mokymo procesą.

Siūlome į pasiruošimą atkrintamajam etapui ir dalyvavimą jame žiūrėti kaip į smagų komandinį žaidimą, reikalaujantį ne tik puikių fizinių savybių, bet ir mąstymo, strategijos bei taktikos. Todėl metodiniuose estafetinių aprašuose vietoj termino *estafetės dalyvis* vartojame terminą *žaidėjas*.

**Kiekvienoje estafetėje naudojamos priemonės – rekomendacinio pobūdžio.** Atkrintamųjų etapų organizatoriai gali jas pakeisti kitomis, tas pačias funkcijas atliekančiomis priemonėmis.

**Privaloma sąlyga: komandoms, besivaržančioms tarpusavyje, pateiktos priemonės turi būti vienodos** (ilgio, storio, diametro, svorio, faktūros ir t. t. atžvilgiu). Skirtis gali tik priemonių spalva.

Apraše nurodyti atstumai taip pat yra rekomendacinio pobūdžio. Galite išdėstyti priemones, atsižvelgdami į patalpos, kurioje atliekamos estafetės, galimybes. **Organizuodami estafetes didesnėse patalpose, išnaudokite erdvę, neribokite vaikų judėjimo.**

**Privaloma sąlyga: kartu besivaržančioms komandoms priemonės išdėstomos vienodais atstumais.**

## „KEPURĖLĖ ANT BOKŠTŲ“



### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 6 vienodo dydžio bokštelių (1);
- 1 pabaigos bokštelio (turi skirtis nuo kitų 6 bokštelių) (2);
- 1 aikštės žymeklio (kepurėlės) (3);
- 1 estafetės lazdelės (guminio žiedelio, nedidelio, patogaus perimti žaisliuko ar pan.) (4).



### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas tarp visų 6 bokštelių – apie 0,5–1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokštelio iki pabaigos bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Tokia pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) ir kepurėlę. Po signalo, 1-asis žaidėjas bėga iki 1-ojo bokštelio, uždėda ant jo kepurėlę ir bėga tiesiąja iki pabaigos bokštelio, jį apibėga, grįžta tiesiąja prie starto / finišo linijos, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) komandos draugui, o pats stoja į voros galą. Antrasis žaidėjas nuima kepurėlę nuo pirmojo bokštelio, uždėda ją ant 2-ojo bokštelio, toliau atlieka analogiškus veiksmus kaip pirmasis žaidėjas. Estafetė kartojama, kol kepurėlė atsiduria ant 6-ojo bokštelio ir paskutinis žaidėjas grįžta prie starto / finišo linijos, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis ją iškelia į viršų.

### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas netiksliai padeda kepurėlę ant bokštelio (ji nukrenta) ir jos nepataiso (+2 s);
- Žaidėjas uždėda kepurėlę ne pagal eiliškumą (+2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelio (+2 s).

## „TAKLIOJI RANKELĖ“



### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 6 plokščių lankų (1);
- 6 gimnastikos lankų (2);
- 6 smėlio maišelių (gali būti pupų maišeliai ar kt. sunkesnis daiktas, bet ne kamuoliukas) (3);
- 1 bokštelio (4).
- 1 estafetės lazdelės (guminio žiedelio, nedidelio, patogaus perimti žaisliuko ar pan.) (5).



### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Lankai išdėstyti dviem eilėmis: 6 plokšti – vienoje eilėje, 6 gimnastikos lankai – kitoje eilėje.

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko su smėlio maišeliu – apie 1–2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas tarp lankų – apie 0,5–1 m. Atstumas tarp eilėse išdėstytų lankų – apie 1–1,5 m.

Atstumas nuo paskutiniojo lanko iki bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.). Po signalo 1-asis žaidėjas bėga iki pirmojo lanko, kuriame yra smėlio maišelis. Įlipęs į lanką (abiem kojomis), meta maišelį į kitoje eilėje esantį tuščią lanką, toliau bėga tiesiąja iki pabaigos bokštelio, apibėga jį ir tiesiąja grįžta, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) 2-ajam žaidėjui, o pats stoja į voros galą. Antrasis žaidėjas atlieka analogiškus veiksmus, tik lipa į antrąjį lanką, kuriame yra smėlio maišelis. Trečiasis žaidėjas – į 3 lanką, ketvirtasis – į 4 lanką ir t. t. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis iškelia ją į viršų.

### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas meta smėlio maišelį, neįlipęs į lanką (abi kojos turi būti lanke) (+2 s);
- Žaidėjas nepataiko į lanką (*nėra klaida, jei maišelis nukrenta ant lanko krašto*) (+2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelio (+2 s).

## „KAMUOLIO KELIONĖ“

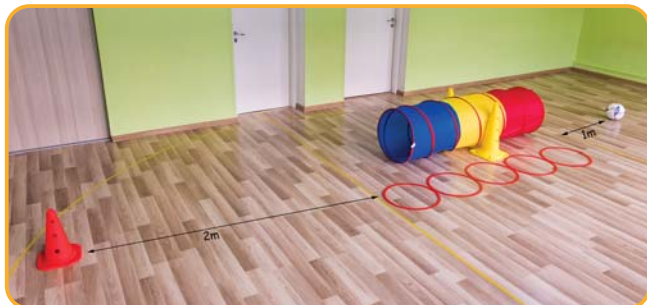


### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 5 plokščių lankų (1);
- 1 tunelio (2);
- 1 bokštelio (3);
- 1 futbolo (krepšinio ar kitokio) kamuolio (4).



### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki tunelio – apie 1 m, tunelis iš abiejų šonų gali būti paremtas bokšteliais (kad neriedėtų), arba jį turėtų laikyti auklėtoja. Lankai išdėlioti vienas šalia kito tunelio kairėje pusėje.

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko – apie 1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo lanko iki pabaigos bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankose laiko kamuolį. Po signalo žaidėjas su kamuoliu bėga iki pirmojo lanko, kamuoliu paliečia žemę (lanko viduryje), tą patį atlieka visuose kituose 4-iose lankuose, toliau apibėga pabaigos bokštelį, pribėga prie tunelio ir ridena kamuolį tuneliu antrajam, prie starto linijos stovinčiam žaidėjui. Paridenęs kamuolį, grįžta tiesiaja ir stoja į voros galą. Antrasis žaidėjas, pagavęs kamuolį, atlieka analogiškus veiksmus kaip pirmasis žaidėjas. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas paridena kamuolį pirmajam žaidėjui, o pastarasis, sugavęs jį, iškelia į viršų.

**SVARBU.** Žaidėjas, kuris paridena kamuolį tuneliu, yra atsakingas už kamuolio paridėmimo kokybę. Jei kamuolys įstrigo tunelyje, jį gali pataisyti ar pastumti tik tas žaidėjas, kuris atliko ridėmimo veiksmą.

### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas nepaliečia žemės su kamuoliu (už kiekvieną lanką +2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelio (+2 s);
- Užtrigusį kamuolį tunelyje paima žaidėjas, kuris stovi prie starto linijos (+2 s).

## „PERKELK, PERŠOK, APIBĖK“



### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 estafetės lazdelės (žiedelis, žaisliukas ar pan.) (1);
- 3 gimnastikos lankų (2);
- 1 bokštelio (3);
- 3 aikštės žymeklių (kepurėlių) (4);
- 1 barjero (5).



### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko – apie 1–2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Likusieji lankai išdėstyti viena eile be tarpų – lankai liečiasi tarpusavyje vienas su kitu.

Kepurėlės išdėstytos dešinėse (kairėse) lankų pusėse.

Atstumas nuo paskutiniojo lanko iki barjero – apie 2–3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo barjero iki pabaigos bokštelio – apie 2–3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.). Po signalo 1-asis žaidėjas bėga iki pirmojo lanko, įlipa abiem kojomis į jį ir perkelia kepurėlę iš vienos lanko pusės į kitą. Tą patį veiksmą atlieka 2-jame ir 3-ajame lankuose. Toliau bėga iki barjero, peršoka jį, apibėga pabaigos bokštelį ir tiesiaja grįžta prie starto linijos, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) antrajam žaidėjui. Visi kiti žaidėjai atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis iškelia ją į viršų.

### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas perkelia kepurėlę į kitą pusę, neįlipęs į lanką abiem kojomis (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas neperkelia kepurėlės iš vienos pusės į kitą (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas neperšoka barjero (+2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelio (+2 s).



## Varžybinė estafetė „OLIMPINIAI ŽIEDAI“

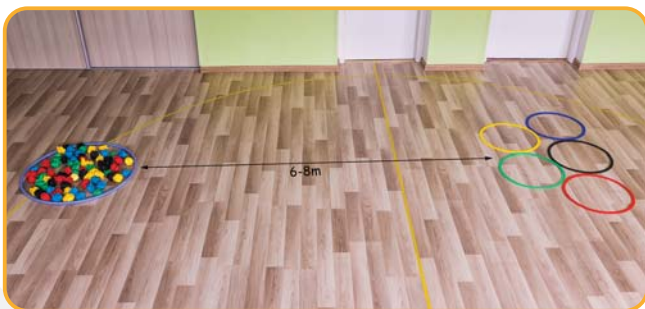


### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 5 lankų, kurių spalvos atitinka olimpinių žiedų spalvas (raudona, mėlyna, geltona, žalia ir juoda) (1);
- 1 gimnastikos lanko (2);
- Po 15 vnt. raudonos, mėlynos, geltonos, žalios ir juodos spalvos popierinių gniūžčių (iš viso 75 vnt.) (3).



### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumus nuo lanko, kuriame sudėti 75 vnt. spalvotų gniūžčių, iki ant žemės sudėtų olimpinių žiedų (5 lankai) – apie 6–8 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRĄŠAS

Komandų žaidėjai susikibę rankomis išsirikiuoja į eilę, nugara į olimpinius žiedus. Po signalo visi komandos nariai kartu bėga (pasileidę rankomis), ima po vieną bet kurios spalvos gniūžtę iš savo komandos lanko, neša ją iki olimpinių žiedų ir deda į tos spalvos lanką. Užduotis kartojama, kol visos 75 gniūžtės nunešamos ir teisingai sudedamos pagal spalvas į lankus. Estafetė baigiama, kai visi komandos žaidėjai, atnešę paskutines gniūžtes bei ištaisę galimas klaidas, išsirikiuoja į eilę, susikibę rankomis, iškeltomis į viršų, nugara į olimpinius žiedus (kaip užduoties pradžioje).

### SVARBU!!!

**Šita estafetė privalo būti atliekama paskutinė, kadangi ji reikalauja daug ištvėmės.**

**REKOMENDUOJAMA:** mokant vaikus atlikti šią estafetę, akcentuokite, kad čia yra svarbiausia nešti **TIK VIENĄ GNIŪŽTĘ**, nes kitu atveju skiriamos +10 baudos sekundžių. Taip pat yra svarbu mokyti vaikus paskirstyti savo jėgas – startavus nebėgti pačiu didžiausiu greičiu, o išlaikyti optimalų bėgimo greitį visą užduoties atlikimo laiką.

### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

Žaidėjai privalo patys pataisyti savo klaidas:

- Įdėti į lankus iškritusias gniūžtes;
- Perdėti neteisingos spalvos gniūžtes.

Jei žaidėjas neša 2 gniūžtes vienu metu, skiriama +10 s bauda už kiekvieną gniūžtę.

Laikas fiksuojamas tik ištaisius visas klaidas ir išsirikiavus apraše nurodytu būdu.

Respublikinio ikimokyklinio ugdymo įstaigų

### PROJEKTO

### „Lietuvos mažųjų žaidynės“

II etapas

### PROTOKOLAS



KOMANDA/ ESTAFETĖ	Kepurėlė ant bokštų		Taikioji rankelė		Kamuolio kelionė		Perkelk, perskok, apibėk		„Olimpiniai žiedai“		Iš viso taškų	Vieta
	Estafetės laikas	Baudos sekundės	Bendras laikas	Baudos sekundės	Bendras laikas	Estafetės laikas	Baudos sekundės	Bendras laikas	Estafetės laikas	Baudos sekundės		

Komanda (-os) nugalėtoja(-os):

Teisėjas:

## Rekomendacijos estafečių mokymui

Rekomenduojame supažindinti su šiomis užduotimis ne tik vaikus, atstovausiančius įstaigą rungtynėse, bet ir kitus ugdytinius. Nesudėtingas estafetes galite įtraukti į 5–6 metų vaikų kūno kultūros ugdymo programą, o atskiras estafečių užduotis atliks ir 3–4 metų ugdytiniai.

Siekdami išlaikyti užsiėmimo motorinį glaudumą, atskirų veiksmų mokymą, veiklą galite organizuoti rato metodu. Salėje padarykite 4 „stoteles“, kuriose vaikai turės atlikti vieną iš estafetėse pateiktų veiksmų. Kiekvienoje stotelėje turėtų būti ne daugiau 5 vaikų. Veiksmas atliekamas 3 minutes. Po signalo, pagal laikrodžio rodyklę, keliamas atlikti kitos užduoties.

Taikant rato metodą, išvengiama didesnių prastovų, vaikai turi galimybę daug kartų atlikti tą patį veiksmą, formuojamas įgūdis, pedagogui lengviau pastebėti ir ištaisyti klaidas. Tie patys veiksmai, pateikti kitame kontekste, vaikams atrodo nauji, ne taip greitai atsibosta.

## Rekomendacijos II etapo organizatoriams

„Lietuvos mažųjų žaidynių“ atkrintamųjų rungtynių tikslas – nustatyti komandas, dalyvaujančias finaliniuose festivaliuose.

Pedagogų komandos, sutikusios organizuoti antrąjį etapą, tampa atsakingos už renginio kokybę bei dalyvių nuotaiką.

Kad renginys įvyktų sklandžiai, siūlome atkreipti dėmesį į keletą esminių dalykų:

- „Lietuvos mažųjų žaidynės“ atkrintamosios rungtynės – smagi šventė vaikams ir pedagogams, todėl svarbu sukurti draugišką atmosferą ir pakilią nuotaiką. Nereikėtų pamiršti olimpinių principų, būtina paminėti kilnų žaidimą, nevertėtų akcentuoti laimėjimo svarbos.
- Kad užduotys atrodytų žaismingiau, jas gali demonstruoti vienas ar keli organizatorių pasirinkti personažai.
- Atlikus kiekvieną užduotį, reikėtų nepamiršti pagirti dalyvių, atkreipti dėmesį į kiekvienos komandos (ne tik laimėtojų) pasiekimus;
- Organizuojant rungtynes, kuriose dalyvauja 4 komandos, rekomenduojame burtų keliu suskirstyti jas po 2. Tokiu atveju, užduotis atliks 2 komandos, o po jų – kitos dvi.

### Teisėjavimas ir protokolo pildymas:

Jei yra galimybė, siūlome paskirti 2 teisėjus „laikininkus“ ir du klaidų stebėtojus.

Atlikus užduotį, fiksuojamas ir į protokolą rašomas kiekvienos komandos užduoties atlikimo laikas (minutės : sekundės : sekundės šimtosios) ir baudos sekundės. Už kiekvieną klaidą pridedamos 2 sekundės (užrašomos +0:02:00) ir apskaičiuojamas bendras užduoties atlikimo laikas. Pagal užduoties atlikimo laiką komandoms skiriama nuo 4 iki 1 taško. 4 taškus gauna greičiausiai užduotį atlikusi komanda (1 pav.)

KOMANDA/ ESTAFETĖ	Olimpiniai žiedai			
	Estafetės laikas	Baudos sekundės	Bendras laikas	Taškai
1 komanda	1:43:25	+0:02:00	1:45:25	3
2 komanda	1:32:22	0	1:32:22	4
3 komanda	1:50:12	+0:04:00	1:54:12	2
4 komanda	1:55:36	+0:08:00	2:03:36	1

1 pav. Protokolo pildymo pavyzdys

Jei vienu metu varžosi daugiau kaip keturios komandos, jos suskirstomos į pogrupius ir varžosi juose. Maksimalus rekomenduojamas taškų skaičius – 6.

Siekiant išvengti nesusipratimų, rekomenduojama rezultatus rašyti lentoje ir skaičiuoti garsiai, stebint visiems rungtynių dalyviams.

**Nustatant rungtynių nugalėtojus, vadovaujamasi tik teisėjų nurodytais laikais, klaidomis ir paskirtais taškais.** Rungtynių dalyviai ir žiūrovai turi teisę fiksuoti laikus savo laikmačiais, tačiau jų rezultatai nelemia rungtynių baigties.

## NEVARŽYBINĖS ESTAFETĖS

### Estafetė

## „GREITIEJI ŽIEDAI“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 6 gimnastikos lankų (1);
- 1 virvės (apie 4 m ilgio) (2).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Du pedagogai tupi, laikydami rankose ištemptą virvę. Pirmasis pedagogas tupi 6 lankuose. Pirmasis pedagogas nutolęs nuo starto linijos apie 2 m, antrasis – apie 6 m.

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai poromis susikibę rankomis išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Po signalo pirmoji žaidėjų pora bėga iki pirmojo pedagogo, abu kartu ima vieną lanką, permauna jį per pedagogą, užmauna ant virvės ir tempia virvę iki antrojo pedagogo, tada permauna lanką per antrąjį pedagogą, padeda lanką ant žemės, bėga atgal ir sumušą delnais su antrąja žaidėjų pora. Jie atlieka tuos pačius veiksmus kaip pirmoji žaidėjų pora. Estafetė baigiama, kai visi lankai atsiduria ant antrojo pedagogo ir paskutinioji pora (abu žaidėjai) kerta starto / finišo liniją.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Pedagogas padeda permauti lanką (+2 s).

### Estafetė

## „JUNK ŠVIESOFORĄ“



#### Inventorius:

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 estafetės lazdelės (žiedelio, žaisliuko ar pan.) (1);
- 6 kamuoliukų (du raudoni, du geltoni ir du žali) (2);
- 6 aikštės žymeklių (kepurėlių) (du raudoni, du geltoni ir du žali) (gali būti ir vienos spalvos) (3);
- 3 bokštelių (4);
- 1 tunelio (5);
- 1 barjero (6);
- 2 lėkštutėlių (dėžučių).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki barjero apie – 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo barjero iki pirmojo bokštelių apie – 2 m.

Atstumai tarp bokštelių – apie 1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokštelių iki tunelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis). Tunelis iš abiejų šonų gali būti paremtas bokšteliais (kad neriedėtų), arba jį turėtų laikyti auklėtoja.

Lėkštutė su kamuoliukais – prie tunelio.

Kepurėlės išdėliotos taip, kad sudarytų du šviesoforus – kairėje ir dešinėje kliūčių ruožo pusėje iš karto už lėkštutės su spalvotais kamuoliukais.

Kad vaikams būtų aiškiau, kur yra šviesoforo viršus, galima padaryti iš jo stulpą, lipnia juosta priklijuojant ant grindų apačioje.

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas turi estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.). Po signalo pirmasis žaidėjas bėga, šoka per barjerą, „gyvatėle“ apibėga bokštelių, pralenda per tunelį, ima vieną iš spalvotų kamuoliukų ir deda ant kepurėlės pagal jo spalvos vietą šviesofore ir grįžta tiesiaja atgal, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) antrajam žaidėjui ir stoja į voros galą. Antrasis žaidėjas atlieka analogiškus veiksmus.

Estafetė tęsiama, kol visi kamuoliukai sudedami ant kepurėlių ir suformuojami du vienos komandos šviesoforai. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis iškelia ją į viršų.

**SVARBU.** Laikas stabdomas, kai šviesoforai sudėti teisingai. Padarius klaidą, ją gali pataisyti kitas žaidėjas.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas neperšoko per barjerą (+2 s);
- Žaidėjas neapibėgo „gyvatėle“ visų bokštelių (už kiekvieną bokštelį +2 s);
- Žaidėjas nepralindo pro tunelį (+2 s);
- Jei šviesoforo kamuoliukai neatitinka spalvų, laikas nestabdomas, kol neištaisyta klaidos (klaidą taisyti galima tik prieš tai atlikus visas rungties užduotis).

## Estafetė

### „SLALOMAS“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 gimnastikos lazdos (apie 1 m ilgio) (1);
- 3 bokštelių (2);
- 2 skirtingų spalvų aikštės žymeklių (kepurėlių) (3);
- 2 plokščių lankų (4).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumas tarp bokštelių apie – 1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokštelio iki lankų – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas tarp lankų – apie 0,5 m.

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko gimnastikos lazda, įdėjęs į kepurėlės vidų. Po signalo žaidėjas stumia lazda kepurėlę aplink bokštelių „gyvatėle“. Atstūmęs kepurėlę iki lankų, ją palieka tuščiame lanke, lazda įdeda į kitą kepurėlę ir tuo pačiu būdu stumia ją atgal, perduoda lazda 2-ajam žaidėjui, o pats stoja į voros galą. Antrasis ir likusieji žaidėjai atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas kerta starto / finišo liniją.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas nestumia kepurėlės tarp bokštelių, stumia tiesiaja (už kiekvieną bokštelių +2 s);
- Žaidėjas nesukeičia kepurėlių (+2 s);
- Žaidėjas neįdėjo kepurėlės į lanką (+2 s).

## Estafetė

### „ŠOKINĖK SMAGIAU, BĖK GREIČIAU“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 estafetės lazdelės (žiedelio, žaisliuko ar pan.) (1);
- 7 plokščių lankų (2);
- 1 bokštelio (3);
- 6 aikštės žymeklių (kepurėlių) (4);
- 1 gimnastikos lanko (5).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko – apie 1–2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
7 lankai išdėstyti tokia tvarka – 1-2-1-2-1. Lankai tarpusavyje sujungti lipniomis juostelėmis.

Atstumas nuo paskutiniojo lanko iki lanko su kepurėlėmis – apie 1–2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo lanko su kepurėlėmis iki pabaigos bokštelio – apie 2–3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Po signalo pirmasis žaidėjas, laikydamas rankoje estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.), bėga iki lankų: kur 1 lankas – išsuka viena koja, kur 2 lankai – išsuka tuo pačiu metu į atskirus lankus po vieną koją. Tada jis bėga iki lanko su kepurėlėmis, paima vieną ir bėga iki pabaigos bokštelio, uždėda kepurėlę ant bokštelio, grįžta tiesiaja prie starto linijos, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) antrajam žaidėjui ir stoja į voros galą. Visi likusieji žaidėjai atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis iškelia ją į viršų.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas bėga per lankus (už kiekvieną lanką +2 s);
- Žaidėjas šokinėja per lankus ne taip, kaip nurodyta užduoties aprašyme (už kiekvieną lanką +2 s);
- Žaidėjas neuždėda kepurėlės ant bokštelio (+2 s);
- Kepurėlė nukrenta nuo bokštelio ir žaidėjas jos nepataiso (+2 s).

## Estafetė

### „SURASK KAMUOLIUKUI VIETĄ“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 2 barjerų (1);
- 6 sunumeruotų aikštės žymeklių (kepurėlių) (2);
- 6 sunumeruotų kamuoliukų (baseino, lauko teniso) (3);
- 1 dėžutės (ar kito daikto) kamuoliukams sudėti (4).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo barjero – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumas tarp abiejų barjerų – apie 1 m.  
Atstumas nuo paskutiniojo barjero iki pirmosios kepurėlės – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas tarp kepurėlių – apie 0,5 m. **Sunumeruotos kepurėlės išdėliotos atsitiktine tvarka (ne pagal eiliškumą, pvz., 2, 4, 1, 3, 6, 5).**

Atstumas nuo paskutiniosios kepurėlės iki dėžutės su kamuoliukais – apie 2–3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko kamuoliuką. Po signalo 1-asis žaidėjas bėga iki barjero, peršoka juos, deda kamuoliuką ant atitinkamo skaičiumi pažymėtos kepurėlės (**kamuoliuko ir kepurėlės skaičiai turi sutapti**). Padėjęs kamuoliuką, jis bėga iki dėžutės, paima bet kurį kamuoliuką, grįžta tiesiąja prie starto linijos, perduoda kamuoliuką 2-ajam žaidėjui. Antrasis ir likusieji žaidėjai atlieka analogiškus veiksmus. Paskutinis žaidėjas, padėjęs savo kamuoliuką ant žymeklio, apibėga dėžutę ir grįžta prie starto / finišo linijos. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas sumušo delnais su pirmuoju komandos žaidėju.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas neperšoka barjero (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas padeda kamuoliuką ne ant tos kepurėlės (**nesutampa kamuoliuko ir kepurėlės skaičiai**) (+2 s);
- Žaidėjas netiksliai padeda kamuoliuką, jis nukrenta, o žaidėjas jo nepataiso (+2 s);
- Paskutinis žaidėjas neapibėga dėžutės (+2 s).

## Estafetė

### „GRANDINĖLĖ“

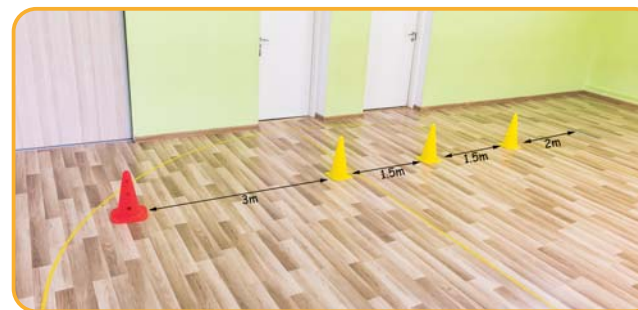


#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 3 bokštelių (1);
- 1 pabaigos bokšteliu (turi skirtis nuo kitų 3 bokštelių) (2).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo bokšteliu – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumas tarp trijų bokštelių – apie 1,5 m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokšteliu iki pabaigos bokšteliu – apie 3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas po signalo bėga „gyvatėle“ aplink bokšteliu, apibėga pabaigos bokšteliu ir tiesiąja grįžta prie savo komandos, apibėga ją ir paima už rankos pirmąjį žaidėją. Tada susikibę rankomis atlieka analogiškus veiksmus dviese, trise ir t. t. Estafetė baigiama, kai visa komanda „grandinėle“ (susikibus rankomis) kerta starto / finišo liniją. Laikas stabdomas, kai paskutinis žaidėjas kerta starto / finišo liniją abiem kojomis.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjai neapibėga bokšteliu (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjai neapibėga pabaigos bokšteliu (+2 s);
- Žaidėjai paleidžia vieni kitų rankas – sutrūksta „grandinėle“ (už kiekvieną rankos paleidimą +2 s).

## Estafetė

### „PRITŪPK, RIDENK, ŠUOLIUK“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 6 kamuoliukų (baseino ar lauko teniso) (1);
- 2 gimnastikos lankų (gali būti dėžutės) (2);
- 1 bokštelio (3);
- 4 barjerų (4).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki lanko su kamuoliukais – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis). Atstumas tarp lankų – apie 1,5 m.

Atstumas nuo lanko iki pirmojo barjero – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumai tarp barjerų – 1 m.

Atstumas nuo paskutinio barjero iki pabaigos bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsiriškia voromis prie starto linijos. Po signalo pirmasis žaidėjas bėga iki lanko su kamuoliukais, ima vieną kamuoliuką, bėga iki pirmojo barjero ir bėgdamas šalia jo, kamuoliuką perima po barjeru iš vienos rankos į kitą, tada bėga prie antrojo, trečiojo, ketvirtojo, atlikdamas analogiškus veiksmus. Toliau apibėga pabaigos bokštelį ir grįžta atgal peršokdamas barjerus, padeda kamuoliuką į dešinę pusę esantį lanką, suploja delnais su 2-uoju žaidėju ir stoja į voros galą. Antrasis ir likusieji žaidėjai atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas grįžta ir suploja delnais su pirmuoju žaidėju.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas neperima kamuoliuko iš vienos rankos į kitą per barjerą (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas grįždamas bėga tiesiaja, o ne peršokdamas per barjerus (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas neįdeda kamuoliuko į lanką (kamuoliukas išrieda iš lanko) (+2 s).

## Estafetė

### „PERŠOK IR PRAŠLIAUŽK“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 estafetės lazdelė (žiedelį, žaisliuką ar pan.) (1);
- 2 gimnastikos lazdų (apie 80 cm) (2);
- 4 bokštelių (su skylėmis lazdai įkišti. Aukštis apie 40–50 cm.) (3);
- 2 barjerų (4);
- 1 pabaigos bokštelio (5).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo barjero – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo barjerų iki bokštelių su lazdomis – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo paskutinių bokštelių su lazda iki pabaigos bokštelio – apie 1 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsiriškia voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.). Po signalo jis bėga iki barjero, jį peršoka, tada prašliaužia ant pilvo po bokšteliais su lazda, atsistoja, vėl peršoka barjerą, prašliaužia po bokšteliais su lazda, atsistoja, apibėga pabaigos bokštelį, grįžta tiesiaja atgal, perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) antrajam žaidėjui ir stoja į voros galą. Antrasis žaidėjas atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda estafetės lazdelę (žiedelį, žaisliuką ar pan.) pirmajam žaidėjui ir šis iškelia ją į viršų.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas neperšoka barjero (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas neprasha po bokšteliais su lazda (už kiekvieną +2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelio (+2 s).

## Estafetė

### „KAMUOLIUKŲ KELIONĖ“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 lėkštutės (dėžutės) (1);
- 6 lankų (apie 45 cm) (2);
- 6 kamuoliukų (baseino ar lauko teniso) (3);
- 6 aikštės žymeklių (kepurėlių) (4).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko apie – 1 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumai tarp lankų – apie 20 cm.

Atstumas nuo paskutiniojo lanko iki dėžutės – 20 cm.

Atstumas nuo dėžutės iki kepurėlių – apie 4 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas tarp kepurėlių – 20 cm, kepurėlės išdėstytos vienoje linijoje.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai sustoja voromis po vieną į lankus. Po signalo pirmasis komandos žaidėjas ima kamuoliuką iš dėžutės ir virš galvos perduoda antrajam žaidėjui. Taip kamuoliukas perduodamas kiekvienam žaidėjui paeiliui. Paskutinis žaidėjas, gavęs kamuoliuką, bėga (*tuomet visi žaidėjai pasilenka per vieną lanką atgal*) iki kepurėlės, uždėda ant jos kamuoliuką, grįžta atgal, stoji į laisvą lanką, ima kamuoliuką iš dėžutės ir vėl siunčia kitam žaidėjui. Jei siunčiamas kamuoliukas iškrenta, turi jį paimti tas žaidėjas, kuris pametė, ir toliau tęsti kamuoliuko perdavimą. Estafetė baigiama, kai paskutinis – šeštasis – žaidėjas padeda kamuoliuką ant kepurėlės, grįžta atgal ir atsistoja į laisvą lanką.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas netiksliai padeda kamuoliuką ant kepurėlės (jis nukrenta) ir jo nepataiso (+2 s);
- Žaidėjas, pametęs kamuoliuką, jį toliau perduoda kitam žaidėjui, neįlipęs į lanką (+2 s).

## Estafetė

### „PAJUDĖKIM“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 1 kamuolio (futbolo ar krepšinio) (1);
- 1 plokščio lanko (2);
- 1 gimnastikos lanko (3);
- 3 bokštelių (4);
- 1 pabaigos bokštelių (5).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo lanko – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumas nuo pirmojo lanko iki pirmojo bokštelių – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumai tarp visų 3 bokštelių – 1m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokštelių iki antrojo lanko – apie 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

Atstumas nuo lanko iki pabaigos bokštelių apie – 1,5 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikuoja voromis prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas rankoje laiko kamuolį. Po signalo žaidėjas bėga iki pirmojo lanko, padeda kamuolį, apibėga bokštelių „gyvatėle“, paima antrąjį lanką, pralenda pro jį, tada apibėga pabaigos bokštelių, vėl pralenda pro lanką, apibėga bokštelių „gyvatėle“, paima kamuolį iš lanko, perduoda antrajam žaidėjui ir stoji į voros galą. Antrasis žaidėjas atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas perduoda kamuolį žaidėjui, esančiam prie starto / finišo linijos.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas neįdėda kamuolio į lanką ir bėga su juo (+2 s);
- Žaidėjas nepralenda pro lanką (už kiekvieną kartą +2 s);
- Žaidėjas neapibėga pabaigos bokštelių (+2 s);
- Žaidėjas grįždamas bėga tiesiaja (+10 s).

## Estafetė

### „KELIAUJANTYS LANKAI“

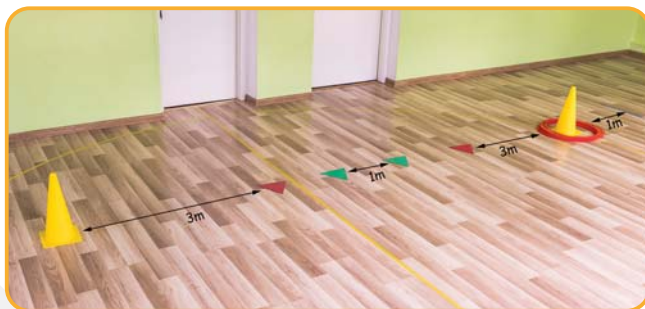


#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 2 bokštelių (1);
- 6 lankų (2);
- 4 aikštės žymeklių (gali būti kilimėliai, maži lankai ir pan.) (3).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Atstumas nuo starto linijos iki pirmojo bokštelio – 1 m.  
Atstumas nuo pirmojo bokštelio iki pirmojo lanko – apie 3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumai tarp ant grindų sudėtų aikštės žymeklių – apie 1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo aikštės žymeklio iki pabaigos bokštelio – apie 3 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Keturi komandos žaidėjai sustoja ant / šalia žymeklių (jei tai lankai – lankuose). Du komandos žaidėjai lieka laisvai bėgioti. Ant pirmojo bokštelio užmaiti 6 lankai.

Po signalo pirmasis žaidėjas ima vieną lanką, bėga iki antrojo komandos nario ir užmauna lanką ant jo. Kai tik lankas nukrenta ant žemės, antrasis žaidėjas jį ima, nusimauna nuo savęs ir užmauna trečiajam. Šis kartoją tą patį ir t. t., kol lanką gauna šeštasis žaidėjas. Šis bėga ir užmauna lanką ant gale stovinčio bokštelio. Antrasis, trečiasis, ketvirtasis ir penktasis žaidėjai visus veiksmus turi padaryti, nepasitraukdami nuo žymeklių. Estafetė baigiama, kai visi lankai atsiduria ant gale stovinčio bokštelio.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas ima daugiau nei po vieną lanką (už kiekvieną lanką +2 s);
- Žaidėjas ima lanką, jam nespėjus nukristi ant žemės (už kiekvieną lanką +2 s);
- Žaidėjas nepataiko lanko ant galinio bokštelio (jis nukrenta) ir jo nepataiso (už kiekvieną lanką +2 s).

## Estafetė

### „LEDO RITULYS“



#### Inventorius

Tarpusavyje besivaržančioms komandoms pateiktos priemonės turi būti identiškos, skirtis gali tik spalva.

#### VIENAI KOMANDAI JUMS REIKĖS:

- 3 bokštelių (1);
- 7 aikštės žymeklių (kepurėlių) (2);
- 1 lazdos (3);
- 1 tunelio (galima naudoti vartus) (3).



#### PRIEMONIŲ IŠDĖSTYMAS:

Prie starto linijos yra lazda ir viena kepurėlė.  
Atstumas nuo linijos iki pirmo bokštelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumai tarp bokštelių – apie 1 m.

Atstumas nuo paskutiniojo bokštelio iki tunelio – apie 2 m (priklausomai nuo patalpos galimybių, jis gali būti mažesnis arba didesnis).  
Atstumas nuo smūgiavimo linijos iki tunelio – apie 0,5 m.  
Šalia tunelio išdėliotos dar 6 kepurėlės.  
Ta pačia tvarka išdėstomas inventorius kitai komandai. Tarpai tarp vienos ir kitos komandos kliūčių ruožų parenkami, atsižvelgiant į salės galimybes.

#### UŽDUOTIES ATLIKIMO APRAŠAS

Komandų žaidėjai išsirikiuoja voromis prie starto linijos. Pirmieji komandų žaidėjai turi po lazda ir vieną kepurėlę. Kepurėlė guli ant grindų, lazdos galas įkištas į kepurėlės skylę.

Po signalo pirmasis žaidėjas lazda stumia kepurėlę grindimis, vingiuodamas „gyvatėle“ tarp bokštelių, priartėjęs prie smūgiavimo linijos, smūgiuoja kepurėlę į tunelį (būtinai turi pataikyti). Kiša lazdos galą į šalia tunelio padėtą kepurėlę ir tiesiaja parstumia ją iki starto / finišo linijos, kur perduoda antrajam žaidėjui. Šis atlieka analogiškus veiksmus. Lazdą ir kepurėlę kitam žaidėjui perduoti galima tik tada, kai žaidėjas kerta starto / finišo liniją. Antrasis žaidėjas atlieka analogiškus veiksmus. Estafetė baigiama, kai paskutinis žaidėjas kerta starto / finišo liniją.

#### GALIMOS KLAIDOS IR BAUDOS TAŠKAI:

- Žaidėjas nestumia kepurėlės „gyvatėle“ tarp bokštelių (už kiekvieną bokštelį +2 s);
- Žaidėjas nestumia, o neša kepurėlę pakėlęs nuo žemės (+10 s);
- Žaidėjas smūgiuoja ne nuo smūgiavimo linijos (+2 s).