**REGIJSKE IGRE SOS - MATP**

**Ljutomer, 13. april 2022**

**RAZPIS**

**Spoštovani,**

**v izjemno veselje nam je, da se bomo končno srečali v živo. V preteklih mesecih smo že vsi pogrešali druženje, socialne stike, tudi gibali smo se morda nekoliko manj. Tako so regijske igre sedaj tudi vzpodbuda, da se gibamo več in vsak dan, če je le možno, v družbi prijateljev v šoli oz. ustanovi, ki jo obiskujemo. In kot je dejal naš učenec – »Sedaj lahko imamo malo več dogodivščin!« V čast nam je, da prirejamo regijsko MATP srečanje – organizacijski odbor se že trudi, da bo prava dogodivščina!**

**Obenem hvala vsem, ki so pomembno podprli dogodek v obliki prostovoljne pomoči ali materialnih virov – hvala za sodelovanje Občini Ljutomer, Društvu Sožitje – medobčinsko društvo za pomoč osebam z motnjami v duševnem razvoju Ljutomer, Gimnaziji Franca Miklošiča Ljutomer.**

**  **

**Prijazno pozdravljeni in kmalu nasnidenje v Ljutomeru.**

|  |  |
| --- | --- |
| **vodja tekmovanja** | **v. d. ravnateljice** |
| **Damijan Šumak** | **mag. Mateja Štefanec Vaupotič** |

**PRIREDITELJ:** Specialna olimpiada Slovenije

**ORGANIZATOR:** Osnovna šola Cvetka Golarja Ljutomer

**KRAJ:** Športna dvorana ŠIC Ljutomer, Grossmanova ulica 7, Ljutomer

**NAMESTITEV IN PREHRANA:** Športna dvorana ŠIC Ljutomer

**Datum:** Regijske igre Specialne olimpiade Slovenije MATP – **sreda, 13. 4. 2022**

**PRAVILA:**

Na regijskih igrah SOS - MATP bo pripravljenih 6 tekmovalnih postaj. Na vseh tekmovalnih postajah bodo sodniki ocenjevali izvedbe tekmovalcev na treh nivojih.

**1. nivo:** nalogo opravi s fizično pomočjo

**2. nivo:** nalogo opravi z verbalno pomočjo

**3. nivo:** nalogo opravi samostojno

Upoštevali bomo tudi starostno primernost in izvedli tekmovalne postaje za mlajše in starejše tekmovalce.

**Mlajši tekmovalci** so tisti, ki v tekočem letu dopolnijo 15 let in mlajši.

**Starejši tekmovalci** so vsi starejši od 15 let.

**PRIJAVE :**

1. Prijave prosimo pošljite do **četrtka, 30. 3. 2022**, na elektronski naslov: **matp.ljutomer2022@oscgl.si**
2. Kotizacijo za vsakega tekmovalca in spremljevalca v višini 8,50 € plačate po prejetju računa.
3. Po navadni pošti pošljite v celoti izpolnjeno prijavnico (obvezno pripišite predvidene velikosti majic)
4. Tekmovalca še lahko odjavite do petka, 8. 4. 2022 do 9. ure. Pri poznejši odjavi se zaračuna 100 % kotizacija. V tem primeru pripada odjavljenemu tekmovalcu tudi »darilni paket«.

**INFORMACIJE** :

OŠ Cvetka Golarja Ljutomer: 02 584 9170, oscgl@guest.arnes.si

Damijan Šumak, koordinator: 041 815 820

PROGRAM PRIREDITVE

8.45 – 9.15 PRIHOD EKIP V ŠIC Ljutomer

9.30 – 10.00 SESTANEK VODIJ EKIP, MALICA ZA TEKMOVALCE

10.00 – 10.30 OTVORITEV IGER S KULTURNIM PROGRAMOM

10.30 – 12.30 TEKMOVANJE PO POSTAJAH

12.30 – 13.00 PODELITEV PRIZNANJ, ZAKLJUČEK

13.00 – 14.00 KOSILO

# P R I J A V N I C A - ekipa

|  |
| --- |
| **Ekipa:** |
| Polni naslov: |
| Davčna številka: |

|  |
| --- |
| Regija: |

|  |
| --- |
| Število tekmovalcev: |
| Moški: |
| Ženske: |
| Velikost majic (zapišete število posameznih velikosti): |

|  |
| --- |
| Število spremljevalcev: |
| Moški: |
| Ženske: |

|  |
| --- |
| Kontaktna oseba in telefon: |
| Potrebujete e-račun: DA NE |

Prijava šteje kot naročilo za izstavljen račun, ki ga vam pošljemo po izvedenih igrah.

Žig : Odgovorna oseba:

1. **POSTAJA**

**PODROČJE:** MOBILNOST, OKRETNOST

**POSTAJA:** VOŽNJA Z INVALIDSKIM VOZIČKOM ALI VOŽNJA Z DESKO NA KOLEŠČKIH (MLAJŠI) ALI HOJA (STAREJŠI): PO LABIRINTU, PREKO RAVNOTEŽNOSTNE DESKE, SKOZI TRAKOVE (STAREJŠI, MLAJŠI IN TEKMOVALCI NA VOZIČKIH )

**PRIPOMOČKI:** LABIRINT, RAVNOTEŽNOSTNA DESKA, TUNEL S TRAKOVI

**OPIS NALOGE:** Tekmovalec začne z opravljanjem naloge na znak s startne linije, nadaljuje po labirintu, čez ravnotežnostno desko, nato skozi trakove vse do ciljne črte.

**CILJ**: Premagati začrtano pot od starta do cilja.

1. **POSTAJA**

**PODROČJE:** ROČNOST

**POSTAJA:** VLEČENJE VRVI IN POTISKANJE AVTOMOBILSKE GUME

**PRIPOMOČKI:** AVTOMOBILSKE GUME, VRVI

**OPIS NALOGE:**  tekmovalec stoji pred startno črto. Na znak s preprijemanjem vrvi vleče avtomobilsko gumo in jo nato zakotali na prvotno mesto.

**CILJ**: S preprijemanjem vrvi privleči avtomobilsko gumo in jo zakotaliti na prvotno mesto.

1. **POSTAJA**

**PODROČJE:** UDARJANJE

**POSTAJA:** ZBIJANJE ŽOG S STOŽCEV IN UDARJANJE BALONOV (MLAJŠI)**;** NAMIZNI TENIS (STAREJŠI)

**PRIPOMOČKI:** STOŽCI, ŽOGE RAZLIČNIH VELIKOSTI IN MATERIALOV, LOPAR, KIJ, BALONI, STOJALA**,** POLOVICA MIZE ZA NAMIZNI TENIS, ROBOVI OBDANI Z DESKAMI, RAZLIČNI LOPARJI, RAZLIČNE ŽOGE

**OPIS NALOGE:** Tekmovalec si izbere rekvizit, s katerim bo zbijal žoge (lahko tudi z roko). Starta na znak s startne linije, nadaljuje pot do prvega stožca, s katerega zbije žogo in tako nadaljuje do zadnjega stožca. Nadaljuje še z udarjanjem balonov vse do ciljne črte.

Tekmovalec z rekvizitom potiska žogo po mizi in jo usmerja v prečno obrobo. Potiskanje je lahko tako močno, da se žoga sama odbija od prečne deske. V nasprotnem primeru zakotalimo žogo proti tekmovalcu, on pa jo mora udariti naprej (10 ponovitev ).

**CILJ**: Zbije žoge s stožca, udari balon, z rekvizitom 10x udari/potisne žogo.

1. **POSTAJA**

**PODROČJE:** BRCANJE ŽOGE

**POSTAJA:** NOGOMET (STAREJŠI, MLAJŠI)

**PRIPOMOČKI:** MALI GOLI, ŽOGE

**OPIS NALOGE:** Na dveh straneh sta postavljena mala gola. V sredini so štiri žoge, katere mora tekmovalec brcniti ali voditi v gol, ki je izbrani žogi najbližji. Tekmovalec začne pri prvi žogi, jo vodi v gol, se vrne po drugo in tako do četrte žoge. Ko je četrta žoga v golu, je tekmovalec zaključil tekmovanje na tej postaji.

**CILJ**: Zadeti 4 žoge v gol.

1. **POSTAJA**

**PODROČJE:** ROČNOST

**POSTAJA:** KEGLANJE (STAREJŠI, MLAJŠI)

**PRIPOMOČKI:** KEGLJI, ŽOGA (rusko kegljišče), RAMPA

**OPIS NALOGE:** Tekmovalec iz različnih razdalj, ki so označena cilja v devet kegljev. Na voljo ima pet metov. Vsak met izvaja v polno postavitev.

**CILJ**: Zadeti keglje.

1. **POSTAJA**

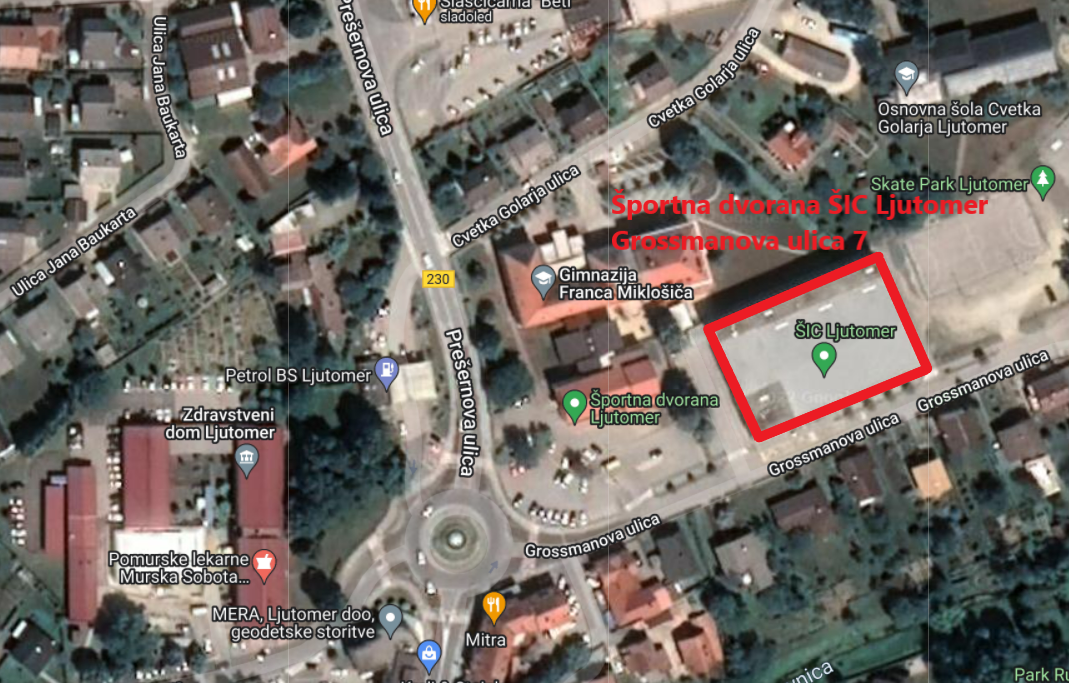
**PODROČJE:** ROČNOST

**POSTAJA:** MET NA KOŠ (STAREJŠI, MLAJŠI)

**PRIPOMOČKI:** MIZA ALI ŠVEDSKA SKRINJA, DVE PALICI (KOLIČKA), OBROČ, KOŠ

**OPIS NALOGE:** Tekmovalec začne s startne linije z žogo v rokah, pot nadaljuje mimo švedske skrinje (na kateri sta vzporedno pritrjena dva količka v medsebojnem razmaku širine žoge) po kateri zakotali žogo, jo nato prime v roko in odbije (položi) v obroč ter meče na koš.

**CILJ**: Voditi žogo in jo vreči na koš.

****

