**I PARAFIADA BOLESŁAWIECKA**

**REGULAMINY KONKURSÓW**

**KONKURS PLASTYCZNY**

***„Ks. Stanisław Konarski - Wielki Wychowawca narodu polskiego i budziciel sumień”***

***Prymas Tysiąclecia Stefan kard. Wyszyński.***

1. Zakres tematyczny
2. **Ksiądz Stanisław Konarski – wielki wychowawca narodu polskiego.**

[uczestnik wykonuje pracę przedstawiającą ks. Stanisława Konarskiego, odwołując się do jego życia oraz ogólnie dostępnych przedstawień ikonograficznych]

1. **Przykład odważnego i mądrego zachowania wokół nas.**

[Ks. Stanisław Konarski dostał od króla Stanisława Poniatowskiego medal z napisem „*Sapere auso*” – tzn. „*Temu, który odważył się być mądrym*”. Co to znaczy być mądrym dzisiaj? Kogo można nazwać odważnym?]

1. Uczestnik konkursu wykonuje jedną pracę na wybrany przez siebie z powyższych temat.
2. Technika: dowolna

Organizator zapewnia potrzebne materiały do przygotowania pracy: kartki, farby plakatowe, kredki , pisaki. W przypadku, gdy uczestnik chce wykorzystać inna technikę plastyczną przynosi ze sobą potrzebne materiały.

1. Przygotowanie pracy nie może trwać dłużej niż 45 minut.
2. Prace konkursowe oceniane będą przez Jury, które przyzna nagrody za miejsca I-III.
3. Kryteria oceny wykonanych prac :

* zgodność pracy z tematem,
* walory artystyczne,
* estetyka wykonania i dobór techniki plastycznej,
* oryginalność oraz pomysłowość.

1. Ogłoszenie listy nagrodzonych uczniów nastąpi w dniu Parafiady.
2. Organizator zastrzega sobie zachowanie prac w celu ich prezentacji w formie wystawy w Publicznej Szkole Podstawowej Zakonu Pijarów w Bolesławcu.

**KONKURS WIEDZY O KS. STANISŁAWIE KONARSKIM**

1. Tematem konkursu jest życie i dzieło pijara ks. Stanisława Konarskiego.
2. Materiałem konkursu jest opracowanie poświęcone ks. Stanisławowi Konarskiemu dostępne w wersji elektronicznej na stronie internetowej Publicznej Szkoły Podstawowej Zakonu Pijarów: [www.boleslawiec.pijarzy.pl](http://www.boleslawiec.pijarzy.pl).
3. Konkurs ma formę testu wiedzy o pytaniach zamkniętych i otwartych.
4. W wypadku równej ilości punktów przewidziana jest ustna dogrywka.
5. Zdobywcy I-III miejsca otrzymają nagrody.

**DYSCYPLINY SPORTOWE NA BOISKU**

1. **Bieg 60m**

Bieg ze startu niskiego.

1. **Rzut do celu**

Z określonej linii należy rzucić woreczkiem do okręgu o średnicy 0,5m; 1,0m lub 1,5m. Cele liczone są kolejno za 3, 2 i 1 punkt. Każdy uczestnik ma 6 prób, sam podejmuje decyzję o wyborze celu.

1. **Rzut piłką lekarską.** Z określonej linii rzut tyłem piłką lekarską o wadze 2 kg. Każdy zawodnik wykonuje dwa rzuty, liczony jest dalszy.
2. **Przeciąganie liny.** Drużyny mieszane, liczące do 6 osób z każdej reprezentacji szkolnej. Wygrywa drużyna, która przeciągnie szarfę będącą środkiem liny za pachołek ustawiony bliżej drużyny. System rozgrywek “każdy z każdym”.

**ZAWODY DRUŻYNOWE W ZBIJAKA NA HALI GIMN.**

1. Gra rozgrywa się na boisku do piłki siatkowej.
2. Drużyny sześcioosobowe.
3. Gra toczy się przez 7 minut lub do wyeliminowania drużyny przeciwnej (zbicia wszystkich zawodników). Po 7 min. o zwycięstwie decyduje liczba graczy pozostałych na boisku.
4. Gra toczy się dwoma piłkami jednocześnie.
5. Ratowanie zbitych zawodników, odbywa się poprzez chwyt piłki rzuconej bezpośrednio przez zawodnika przeciwnej drużyny.
6. Przekroczenie lub nadepnięcie linii dzielącej boisko na połowy eliminuje zawodnika z dalszej gry, identycznie jak podczas zbicia piłką.
7. Sytuacje wyjątkowe:

- jeżeli zawodnik trzyma piłkę w rękach i druga piłka uderza w piłkę to jest zaliczane zbicie,

- jeżeli zawodnik z drużyny A rzuca piłkę i trafia zawodnika z drużyny B, ten nie łapie piłki (odbija się od niego, nie dotykając podłogi, ścian sufitu) ale robi to inny zawodnik z drużyny, wówczas nie ma bicia i ratuje zawodnika, który oczekuje na wejście na boisko po wcześniejszym zbiciu (może być 2,3 i więcej odbić piłki).

- w sytuacji jak wyżej jeżeli nikt nie chwyci piłki, wówczas zbity jest każdy kto miał kontakt z piłką.

1. Rozgrywki w systemie każdy z każdym.
2. Punktacja:
3. przegrana - 0 pkt
4. remis - 1 pkt
5. zwycięstwo - 2 pkt
6. zwycięstwo przed czasem - 3 pkt