

**KAUNO MIESTO UGDYMO ĮSTAIGŲ 5-8, 9-12 KL. MOKINIŲ  
ORIENTAVIMOSI VARŽYTUVĖS  
„BĖGANTYS LABIRINTU“  
NUOSTATAI**

**I SKYRIUS  
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Kauno miesto ugdymo įstaigų 5-8, 9-12 kl. mokinių orientavimosi varžytuvių „Bėgantys labirintu – (toliau – žaidimas) nuostatai reglamentuoja varžytuvių tikslą, uždavinius, organizavimo ir vykdymo tvarką.
2. Varžytuvių organizatorius - Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokykla. Informacija apie žaidimą skelbiama elektroniniu paštu ir Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokyklos internetinėje svetainėje <https://saugausvaikomokykla.lt/>, „Facebook“ paskyroje.

**II SKYRIUS  
RENGINIO TIKSLAI**

3. Formuoti teisingą požiūrį į sveiką gyvenseną ir fizinį aktyvumą.
4. Skatinti dalyvių bendravimo bei bendradarbiavimo kompetencijas.
5. Ugdyti vaikų aktyvaus laisvalaikio pažinimo džiaugsmą.
6. Ugdyti orientavimosi sporto bei technologijų naudojimo dalykines kompetencijas.

**III SKYRIUS  
RENGINIO DALYVIAI**

7. Varžytuvių dalyviai – Kauno miesto ugdymo įstaigų 5-8, 9-12 kl. mokiniai.
8. Varžytuvėse dalyvaujama komandomis po 2-3 dalyvius vienoje komandoje.

9. Kiekvienai komandai reikia turėti po 1 pakrautą, išmanųjį telefoną su interneto prieiga (patartina turėti atsarginį pakrautą, išmanųjį telefoną su interneto prieiga).
10. Komandų skaičius iš vienos mokyklos neribojamas.

#### **IV SKYRIUS**

##### **RENGINIO ORGANIZAVIMO TVARKA**

11. Varžytuves organizuoja Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokykla.
12. Koordinuoja – Saugaus vaiko mokyklos metodininkas Tomas Jurkuvėnas, mob. nr. +37062161935, el. paštas: tomassvm3@gmail.com
13. Darbo grupė: metodininkė Šarūnė Šumskienė, metodininkė Vaida Lataitė
14. Varžytuvės organizuojamos 2024 m. balandžio 30 d. 14.00-16.00 val. Kauno Ažuolyno parke.
15. Startas prie disko metimo sektoriaus, 54.899330, 23.940558
16. Varžytuvių eiga:
17. Dalyviai renkasi starto vietoje. 14.00 val. – instruktažas, užsiregistravimas programėlėje. ~14.20 val. startas. Trukmė iki 1,5 val.. 15.50 apdovanojimai.
18. Dalyviai dalyvaus orientavimosi varžytuvėse „Bėgantys labirintu“. Naudodami internetinę žaidimų platformą <https://zaidimas.patirk.com> dalyviai turės ieškoti Ažuolyno parke esančių objektų pagal žaidimų platformoje pateiktas užuominas (nuotraukas, žemėlapius), ten bus pateiktos užduotys (klausimai – į kuriuos atsakymai bus objekto vietoje arba toje vietoje reikės surasti paslėptus kodus) ir suvedinėti atsakymus į telefone esančią žaidimų platformą.
19. Objektai, klausimai ir užduotys bus susiję su sportu.

#### **V SKYRIUS**

##### **REZULTATŲ SKAIČIAVIMAS IR APDOVANOJIMAI**

20. Baigus žaidimą visoms komandoms bus paskelbti galutiniai rezultatai žaidimo sistemoje (Žaidimo rezultatai), kurioje bus galima pamatyti kiek užtrukta sprendžiant atskiras užduotis. Laikas bus verčiamas taškais, tokiu būdu šioje sistemoje bus kaupiami taškai. Laimės komanda, kuri išspręs užduotis, suras visus kodus per trumpiausią laiką. Komanda įvykdžiusi užduotis per trumpiausią laiką gauna 100 taškų, per ilgiausią laiką - 0 taškų, visi kiti taškus gauna nuo 0 iki 100.
21. Apdovanojama dviejų amžiaus grupių komandos nugalėtojos (1, 2, 3 vietos). Nugalėtojai apdovanojami diplomais, medaliais, taurėmis ir atminimo prizais.

**VI SKYRIUS**  
**REGISTRACIJA**

22. Dalyvių registracija vyksta iki 2024 balandžio 26 d. užpildant registracijos formą (priedas nr. 1)

23. Dalyvių registracijos anketą atsiųsti el. paštu [tomassvm3@gmail.com](mailto:tomassvm3@gmail.com)

Nuostatus parengė metodininkas

Tomas Jurkuvėnas

SUDERINTA:

Direktoriaus pavaduotoja ugdymui

Daiva Piličiauskienė

**KAUNO MIESTO UGDYMO ĮSTAIGŲ 5-8 ir 9-12 KL. MOKINIŲ**

**ORIENTAVIMOSI VARŽYTUVĖS**

**„BĖGANTYS LABIRINTU“**

**PARAIŠKA**

Ugdymo įstaigos pavadinimas.....

<b>Eil. Nr.</b>	<b>Dalyvio vardas, pavardė</b>	<b>Klasė</b>
<b>1.</b>		
<b>2.</b>		
<b>3.</b>		
<b>4.</b>		
<b>5.</b>		
<b>6.</b>		
<b>7.</b>		
<b>8.</b>		
<b>9.</b>		

Mokytojo vardas, pavardė, tel. nr., el. paštas

.....