**Hernádszentandrás, Kihívás Napja**

2014. május 21.

*Ésszel, s erővel*

*játékos ügyességi feladatok minden korosztálynak*

A kihívás napi rendezvénysorozat keretében programunkkal célunk a település lakói részére az izmokat és a leleményességet egyaránt próbára tevő feladatsorral a mozgás öröme, a kihívásokkal való szembenézés általi sikerélmény és a csapatmunka erejének demonstrálása.

**Programterv:**

13:30 – 14:00 Regisztráció

14:00 – 15:00 Szkanderverseny

14:00 – 15:30 1 perces ügyességi feladatok – 1. forduló

15:30 – 15:50 Zsákbanfutás

16:00 – 16:20 Kötélhúzás

16:30 – 18:00 1 perces ügyességi feladatok – 2. forduló

**Szkanderverseny**

**Kategóriák:**

*-* **fiú (12-17 év) egyéni**

*-* **leány (12-17 év) egyéni**

*-* **férfi (18 - ) egyéni**

*-* **női (18 - ) egyéni**

**Lebonyolítási rend:**

A nevezők létszámának függvényében a helyszínen pontosított és kihirdetett lebonyolítási rendet alkalmazunk.

**Biztosított eszköz:**

*-* 1 db szkanderpad

**Zsákbanfutás**

**Kategóriák:**

*-* 8 fős vegyes csapatok (a csapatok létszámát a helyszínen szükség szerint rugalmasan tudjuk módosítani)

*-* igény szerint gyerekkategóriában is indítható verseny

**Lebonyolítási rend:**

A nevezők létszámának függvényében a helyszínen pontosított és kihirdetett lebonyolítási rendet alkalmazunk.

**Biztosított eszközök:**

*-* bóják

*-* 8 + 8 (tartalék) terményzsák

**Kötélhúzás**

**Kategóriák:**

*-* 8 fős vegyes csapatok (a csapatok létszámát a helyszínen szükség szerint rugalmasan tudjuk módosítani)

*-* igény szerint gyerekkategóriában is indítható verseny

**Lebonyolítási rend:**

A nevezők létszámának függvényében a helyszínen pontosított és kihirdetett lebonyolítási rendet alkalmazunk.

**Biztosított eszközök:**

*-* húzókötél

*-* bóják

**Ügyességi csapatvetélkedő**

**Kategóriák:**

*-* 3 fős vegyes csapatok

*-* igény szerint gyerekkategóriában is értékelhetőek a csapatok

**Lebonyolítási rend:**

A vetélkedőt két blokkban teljesíthetik a csapatok. Mindkét blokkban 5-5 állomáson kell 1-1 perc alatt a kitűzött feladatokat teljesíteniük. Az egyes feladatokat mindhárom csapattagnak teljesíteni kell.

Egy állomáson így kb. 5 3 percet töltenek a csapatok. Egymás után 5 állomáson kell helytállniuk az első blokkban. Ezzel a lebonyolítási renddel kb 15 csapat, azaz 75 fő részére tudunk részvételi lehetőséget biztosítani. A feladatokat 8 éves kortól bárki teljesítheti. Természetesen a gyerekcsapatok külön értékelésre is kerülhetnek.

A második blokkban újabb 5 állomáson (ugyanazokon a helyszíneken), hasonló lebonyolítási renddel, de már teljesen új feladatokkal várjuk a csapatokat. A kapacitás itt is 15 csapatra, azaz 75 főre elegendő. A csapatok teljesítményét a 10 állomáson elért teljesítményük alapján mérjük, értékeljük.

**Tervezett feladatok:**

**Lufitornádó**

A leeresztő lufi hangja elég vicces, de kicsit idegesítő is. Ebben a feladatban a játékosnak fel kell fújnia egy lufit, majd a kiáramló levegő erejével le kell sodornia a poharakat az asztalról. Ezt addig kell ismételnie, míg mind a 15 poharat le nem söpri. **(Megjegyzés: szeles időjárás esetén kiváltandó)**

**Óriás csúzli**

Ebben a feladatban a játékosnak egy szék és annak lábain kifeszített gumikötél által alkotott csúzli segítségével kell a papírból készült lövedékeket az asztalra juttatni. Mindezt úgy, hogy ezen lövedékeknek az asztalon is kell maradniuk, ellenkező esetben a találat érvénytelen. **(Megjegyzés: esős, szeles időjárás esetén kiváltandó)**

**Hullahop**

Ebben a feladatban a játékosnak hullahopp karikákat kell a megadott cél köré juttatni. Nehezítésként a játékosnak nem szabad a hullahoppot dobnia, hanem gördítve kell azt a megadott cél köré juttatnia úgy, hogy a megadott cél benne legyen a hullahopp karikán belül. A játék során 12 karika áll a feladat végrehajtójának rendelkezésére.

**Zombijárás**

Frankeinstein szörnye már majdnem 200 éve ijesztgeti az embereket rémisztő külsejével és merev tartásával. Ebben a feladatban a játékosnak kell zombivá változnia. Előre nyújtott karral egymás után három lécet kell felemelnie amelyek végein elemeket egyensúlyoz. Ha minden lécet összegyűjtött egyszerre kell őket visszatennie a kiinduló állványra. Vigyázat, ha az elemek leesnek szörnyű dolog fog történni…

**Papírszerva**

Ebben a játékban a játékosoknak 2 alátét segítségével kell papírlabdákat a célt jelentő papírkosárba juttatni, úgy hogy a játékosok az alátétek segítségével a kezdő és végpont között, passzolgatással a levegőben tartják a labdát és az utolsó passzokkal a kosárba ejtik. Amennyiben a papírlabda kipattan vagy a kosár széléről kiszédül úgy újra kell próbálkozni.

**Lehallgatás**

Ebben a feladatban a 8 üdítős dobozban különböző mennyiségű 5 forintos pénzérme található 5 és 40 forint közötti értékben. A játékosnak az érméket rejtő dobozokat rázva csak a hallására hagyatkozva kell összeg szerint növekvő sorba rendeznie.

**Müzlidominó**

Ebben a feladatban 12 db müzlis dobozból kell dominósort építeni úgy, hogy a tizenharmadik-ami egy emelvényen áll-tartalma a tálba boruljon. **(Megjegyzés: esős, szeles időjárás esetén kiváltandó)**

**Gumiarc**

Az emberi arcon rengeteg izom található. Két izomcsoport a mosolyért és a szemöldökráncolásért felelős. Ebben a feladatban a játékosnak a homlokától kell az arcizmai segítségével kell eljuttatnia egy kekszet a szájáig. Ha leesik a keksz, próbálkozhat másikkal.

**Kekszszarvú**

Az ősi mondákban az unikornist a szarvában lévő varázsereje miatt tisztelték. Ebben a feladatban a játékosnak kekszszarvúvá kell válnia a homlokára épített keksztorony által, mely legalább 3 másodpercig áll. Egy kézzel a kekszeket egyesével feltéve kell 7 emeletes keksztornyot építeni. Ha az építmény ledől újra lehet kezdeni, de a kekszekbe beleharapni tilos.

**Ezermester**

Ebben a feladatban három kis pohárba kell eljuttatni egy-egy pingponglabdát egy mérőszalag segítségével.

**Csóváld a jojót**

A jojó igen veszélyes fegyver, ha hozzá nem értő kezekbe kerül. Egy legenda szerint a Fülöp-szigeteki vadászok jojóval ütötték le zsákmányaikat a fákról. Ebben a feladatban a játékosnak a jojóval üdítős dobozokat kell leütnie, hogy nehezebb legyen a feladata a csípőjére közöztük a fegyvert. Fenék és csípő rázással 5 üdítőst dobozt kell hatástalanítania.

**Kupaktanács**

Ebben a feladatban a játékosnak a körben fekvő kupakokból egyet bele kell pattintania középen a pohárba.

**Élő palánk**

Ebben a feladatban a párosnak pingpong labdákat kell a papírkosarakba juttatniuk úgy, hogy a páros egyik tagja közvetlenül a papírkosár mögött a másik tagja pedig vele szemben pár lépés távolságra. A feladat lényege, hogy a papírkosár mögött álló személy csípőjéhez egy védőlapot rögzítenek melyet maga elé lógatva különböző csípőtechnikákkal kell a felé dobott labdát a védőlap segítségével kosárba pattintania.

**Ormányos jeti**

Ebben a feladatban 8 zárt flakon áll kétsorban egymástól 2,5 méterre. A játékosnak a fejére kell húznia egy harisnyát, aminek az egyik szárában a baseball labda lóg. A játékosnak terpeszállásban kell előre haladnia miközben ormányával ledöntögeti a flakonokat úgy, hogy a lábaival nem ér hozzá a piros csíkhoz.

**Tenisztérd**

A teniszütővel általában szerválunk, tenyerest ütünk vagy egy rossz meccsen a földhöz vágjuk. Ebben a feladatban azonban a teniszütő nem a játékos kezében lesz, hanem a térdei közé szorítva csípője mozgatásával kell az ütő közepén megjelölt egy centis lyuk felé terelnie egy labdát úgy, hogy az meg is álljon rajta.

Az időjárás és a helyszíni adottságok függvényében tudjuk a feladatsorba kerülő 10 játékot véglegesíteni. A helyszínen fel leszünk készülve 5 tartalékfeladattal is, amelyet a tervezettnél gyorsabb lefolyású lebonyolítás esetén 3. blokként programba állíthatunk.