

Plan gier i zabaw na 12 lutego:

1. 9:00 – 10:00 – gra w piłkę wodną; zespoły 4 osobowe, 2 x 7 minut; aby oddać prawidłowy rzut na bramkę należy wymienić co najmniej trzy podania pomiędzy różnymi członkami drużyny, po odbiciu piłki przez bramkarza możliwa „dobitka” bez konieczności wymiany trzech podań. Zwycięża zespół, który zdobędzie w regulaminowym czasie gry większą ilość goli;
2. 10:00 – 11:00 – wyścigi na zjeździe; trzy komendy: na miejsca (uczestnik przygotowuje się do startu) – gotów (uczestnik daje znać, że jest gotowy rozpocząć zjazd z pomiarem czasu) – sygnał gwizdka (uczestnik startuje, prowadzący włącza stoper, czas zatrzymywany jest przy wjeździe do hamowni);
3. 11:00 – 12:00 – „Wyścigi w kole ratunkowym” – zespoły 3 – osobowe, dystans 3 x 25 m; drużyny zajmują miejsca – po sygnale gwizdka uruchamiany jest czas (komendy analogiczne jak w punkcie 2), jedna osoba siedzi w kole ratunkowym, dwie pozostałe zajmują się holowaniem, po przepłynięciu 25 m następuje zmiana osoby siedzącej w kole ratunkowym, zmiany trwają do momentu, aż każdy z zawodników będzie holowany, podczas holowania należy mieć kontakt z kołem przynajmniej jedną ręką lub nogą (osoby holujące), po pokonaniu dystansu 3 x 25 m czas jest zatrzymywany;
4. 12:00 – 13:00 – gra w piłkę wodną (zasady analogiczne jak w punkcie 1);
5. 13:00 – 14:00 – „Rzutka ratunkowa do celu” – na rozciągniętej linie w poprzek niecki rekreacyjnej przywiązane koło ratunkowe do którego chętni uczestnicy będą mogli celować/rzucać rzutką ratunkową;
6. Do godziny 14:45 dla chętnych możliwy pomiar czasu na dowolnym dystansie oraz skoki do wody.