

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
о проведении районной игры народов Приамурья  
«Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!»)

**I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Настоящее положение регулирует порядок, сроки проведения и условия участия в районной игре народов Приамурья «Хупигоари, андана!» (далее Игра).

Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляет муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр детского и юношеского туризма и экскурсий г. Амурска Амурского муниципального района Хабаровского края.

Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в сроки и порядок проведения Игры в сторону облегчения.

**II. ЦЕЛЬ:** знакомство с особенностями национальных игр народов Приамурья.

**ЗАДАЧИ:**

- развивать физическую культуру учащихся;
- способствовать воспитанию этнической толерантности;
- формировать умения действовать сообща, чувства взаимопомощи и уважения.

**III. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:**

Игра проводится:

**28 января 2016 года:** для учащихся **2 классов в 13.30, 3 классов в 15.00** образовательных учреждений города и района (Приложение 1).

**29 января 2016 года:** для учащихся **4 классов в 13.30, 5 классов в 15.00** образовательных учреждений города и района (Приложение 2).

Командам с собой иметь бутилированную воду/питьевой режим/. Игра будет проводиться в центре детского и юношеского туризма и экскурсий по адресу пр. Октябрьский 22, в здании МБОУ НОШ № 7.

**IV. УЧАСТНИКИ:**

Игра проводится по возрастным категориям. К участию допускаются команды образовательных учреждений. Состав команды - 6 человек (4 мальчика, 2 девочки) и один педагог - представитель команды. Участникам команды необходимо иметь единый атрибут одежды (галстук, бандана, кепка, футболка, национальный костюм). Наличие спортивной формы и обуви обязательно. От образовательного учреждения - 1 команда в каждой возрастной категории.

**V. ПОДАЧА ЗАЯВОК:**

**Заявку на участие в игре и стартовый взнос** в размере 20 рублей с участника принимаются в ЦДЮТиЭ кабинет № 9 или по электронной почте [detyuntur4673.amursk@yandex.ru](mailto:detyuntur4673.amursk@yandex.ru) **до 25 января 2016 года**. Справки по телефону: 2-46-73

В заявке указать Ф.И.(полностью), класс, название образовательного учреждения, Ф.И.О. (полностью), должность представителя команды (Приложение 3).

Судейская коллегия с представителями команд состоится 25 января 2016 года в МБУ ЦДЮТиЭ г. Амурска в 15-00.

#### VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ:

- Итоги Игры подводятся в возрастных категориях: среди команд 2, 3, 4, 5 классов.
- Победители и призеры Игры определяются в каждой возрастной группе, согласно правилам соревнований.
- Победители определяются по наименьшей сумме очков – мест, полученных командой на каждой станции. При равенстве очков преимущество получает команда, имеющая больше 1, 2, 3 мест.
- Команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами управления образования.
- Все участники игры получают свидетельство об участие в Игре.

#### VII. ФИНАНСИРОВАНИЕ

Расходы, связанные с участием в Игре несут направляющие общеобразовательные учреждения.

**Условия прохождения этапов игры  
«Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!»)  
для учащихся 2, 3 классов**

**28 января 2016 года в 13.30 для учащихся 2 классов, в 15.00 для учащихся 3 классов образовательных учреждений города и района.**

**1. Предстартовое представление команды.**

Участники представляют свою команду в соответствии с ее названием (2 - 3 минуты).

**2. Старт.**

Капитанам команд выдаются маршрутные листы. Все команды одновременно стартуют по круговой системе.

**3. Полоса препятствий.**

**1. «Топтоди купин» (игра с веревкой)**

Участники команды по очереди пробегают через вращающуюся верёвку, не задев ее. В зачет идет число перебежавших участников команды, не задевших веревку.

**2. «Томян» (тройной национальный прыжок)**

Тройной национальный прыжок выполняется с места двумя ногами. В зачёт идёт общая длина прыжков всех участников.

**3. «Токтовори» (игра с палочками)**

Участник команды набирает 10 палочек в ладонь, сделав ее лодочкой, располагая палочки в руках поплотнее. Нерезким движением подкидывают палочки вверх примерно на 5-7 см, сразу поворачивая ладонь, тыльной стороной вверх, подводя руку под падающие палочки так, чтобы смягчить их удар по руке, иначе они рассыплются. Делается короткая пауза, чтобы зафиксировать палочки в таком положении, на тыльной стороне ладони. Снова подбрасываются палочки, разворачивая ладони, делая лодочки, и ловятся палочки. В зачет идет общее количество пойманных палочек. Каждому участнику команды дается 2 пробных попытки и третья зачетная.

**4. «Гапчи» (меткий стрелок)**

Метание производится на расстоянии 7 метров по мишеням. Каждая мишень – это определенное количество очков. В зачет идет общее количество очков всех участников команды.

**5. Гребля на оморочке**

Каждый участник команды на «оморочке» должен переправиться на «другой берег», подтягивая себя веревкой. В зачет идет общее количество участников, переправившихся на другой берег.

## **6. Рыбы Амура**

Участникам команды нужно поймать на удочку рыбу и назвать ее. В зачет идет общее количество правильных ответов.

## **7. «Мэргэны» (метание тяжести на дальность)**

Метание тяжести (1,5 кг) проходит следующим образом. Участник команды, удерживая тяжесть на прямых руках, раскачивает его за счет распрямления и наклона туловища вверх-вниз, и это движение повторяется 2 раза, а на счет «три» производится бросок. В зачет идет общая длина метания тяжести всех участников.

## **8. «Мангбо найни» (люди Амура);**

Викторина «Культура коренных народов Приамурья» по темам: традиционные виды хозяйственной деятельности коренных народов Приамурья; поселения и постройки; предметы быта, промысла, домашняя утварь; традиционные средства передвижения; одежда и украшения; традиционная кухня. Оценивается количество правильных ответов.

Приложение 2 к Положению о проведении районной командной игры народов Приамурья «Хупигоари, андана!»

**Условия прохождения этапов игры  
«Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!»),  
для учащихся 4, 5 классов.**

**29 января 2016 года в 13.30 для учащихся 4 классов, в 15.00 для учащихся 5 классов образовательных учреждений города и района.**

**1. Предстартовое представление команды.**

Участники представляют свою команду в соответствии с её названием (2-3 минуты).

**2. Старт.**

Капитанам команд выдаются маршрутные листы. Все команды одновременно стартуют по круговой системе.

**3. Полоса препятствий:**

**1. «Топтоди купин» (игра с веревкой)**

Прыжки через веревку. В зачёт идёт общее количество прыжков участников.

**2. «Томян» (тройной национальный прыжок)**

Тройной национальный прыжок выполняется с места двумя ногами. В зачёт идёт общая длина прыжков всех участников.

**3. «Альчоа» (игра с палочками)**

В начале игры на пол рассыпаются 9 деревянных палочек, одна палочка даётся в руку игроку. Участник подбрасывает палочку вверх, и пока она летит, он должен успеть схватить палочки (сколько сможет). На выполнение задания каждому участнику команды даётся по 3 попытки. В зачёт идёт общее количество пойманных палочек.

**4. «Гапчи» (меткий стрелок)**

Метание производится на расстоянии 10 метров по мишеням. Каждая мишень – это определенное количество очков. В зачет идет общее количество очков всех участников команды.

**5. Гребля на оморочке**

Каждый участник команды на «оморочке» должен переправиться на «другой берег», подтягивая себя веревкой. В зачет идет общее количество участников, переправившихся на другой берег.

**6. Рыбы Амура**

Участникам команды нужно поймать на удочку фрагменты рыб, правильно их соединить и назвать их. В зачет идет общее количество правильных ответов.

**7. «Мэргэны» (метание тяжести на дальность)**

Метание тяжести (2 кг) проходит следующим образом. Участник команды, удерживая тяжесть на прямых руках, раскачивает его за счет распрямления и наклона туловища вверх-вниз, и это движение повторяется 2 раза, а на счет «три» производится бросок. В зачет идет общая длина метания тяжести всех участников.

#### **8. «Мангбо найни» (люди Амура)**

Викторина «Культура коренных народов Приамурья» по темам: традиционные виды хозяйственной деятельности коренных народов Приамурья; поселения и постройки; предметы быта, промысла, домашняя утварь; традиционные средства передвижения; одежда и украшения; традиционная кухня. Оценивается количество правильных ответов.

#### **9. Метание маута на точность**

Каждый участник команды должен закинуть маут на определенный сектор. Каждый сектор – это определенное количество баллов. Дается 2 пробные попытки, третья попытка – зачетная. В зачет идет общее количество баллов каждого участника.

Приложение 3 к Положению о  
проведении районной командной  
игры народов Приамурья  
«Хупигоари, андана!»

**Заявка**  
**на участие в районной игре народов Приамурья**  
**«Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!»)**

МБОУ \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_\_ » 2016 год

№ п/п	Ф.И. участника	класс	Допуск врача
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Всего допущено: \_\_\_\_\_ человек  
(подпись врача)

Представитель команды: \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. полностью, должность, контактный телефон)

Директор \_\_\_\_\_  
(подпись)