



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ «ГОРОД АМУРСК»
Амурского муниципального района Хабаровского края

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

25.01.2019

№ 31

г. Амурск

О проведении командной игры
народов Приамурья «Хупигоари,
андана!» («Поиграем, друзья!»)

В соответствии с п.30 ст.14 Федерального закона от 06 октября 2003 года № 131-ФЗ «Об общих принципах организации местного самоуправления в Российской Федерации», в рамках реализации мероприятий муниципальной программы «Молодежь города Амурска» на 2017–2019 годы», с целью формирования межнациональных отношений и воспитания этнической толерантности

ПОСТАНОВЛЯЮ:

1. Сектору по молодежной политике (Пугачева И.С.) провести 07-08 февраля 2019 года командную игру народов Приамурья «Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!»).

2. Утвердить:

2.1. Положение о проведении командной игры народов Приамурья «Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!») (ПРИЛОЖЕНИЕ № 1).

2.2. Смету расходов на проведение командной игры народов Приамурья «Хупигоари, андана!» («Поиграем, друзья!») (ПРИЛОЖЕНИЕ № 2).

3. Финансовому отделу (Панишева С.С.) профинансировать расходы согласно утвержденной смете.

4. Контроль за выполнением настоящего постановления возложить на заместителя главы администрации по социальным вопросам Захарову Е.Н.

5. Настоящее постановление вступает в силу после официального опубликования.

Глава городского поселения



К.К. Черницына

УТВЕРЖДЕНО

постановлением администрации
городского поселения
«Город Амурск»
от 25.01.2019 № 31

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

1. Общие положения

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

1.2. Организатором Игры является сектор по молодёжной политике администрации городского поселения «Город Амурск».

1.3. 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 (далее – Центр туризма).

2. Цель и задачи

2.1. Целью Игры является знакомство с особенностями национальных игр народов Приамурья.

2.2. Задачи:

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

3. Время и место проведения

3.1. Игра проводится для учащихся образовательных учреждений по возрастам:

- 07 февраля 2019 года: 2-е классы - в 13-30 час, 3-е классы - в 15-00 час.
- 08 февраля 2019 года: 4-е классы - в 13-30 час, 5-е классы - в 15-00 час.

3.2. Игра состоится в Центре туризма по адресу: пр.Октябрьский, 22.

4. Условия участия

4.1. Условия прохождения этапов Игры для учащихся 2, 3 классов и 4, 5 классов описаны в Приложении № 1 и № 2 к настоящему Положению соответственно.

4.2. Командам с собой иметь бутилированную воду для обеспечения питьевого режима.

4.3. Заявки на участие в Игре принимаются в Центре туризма по адресу: пр. Октябрьский, 22, кабинет № 9 или по электронной почте detyuntur4673.amursk@yandex.ru до 04 февраля 2019 года. Справки по телефону: 99-6-73.

4.4. Форма заявки - в Приложении № 3 к настоящему Положению.

4.5. Судейская коллегия с представителями команд состоится 04 февраля 2019 года в Центре туризма по адресу: пр. Октябрьский 22 в 15-00 часов.

5. Участники

5.1. Игра проводится по возрастным категориям. К участию допускаются команды образовательных учреждений, не более одной команды в каждой возрастной категории от одного образовательного учреждения.

5.2. Состав команды - 6 человек (4 мальчика, 2 девочки) и один педагог - представитель команды.

5.3. Участникам команды необходимо иметь единый атрибут одежды (галстук, бандана, кепка, футболка, национальный костюм). Наличие спортивной формы и обуви обязательно.

5.4. Лицам, сопровождающим команду, запрещается вмешиваться в работу команд на станциях. В случае нарушения, команде будут выноситься штрафные баллы. При повторном замечании команда выбывает из участия в игре.

6. Подведение итогов и награждение

6.1. Итоги Игры подводятся по возрастным категориям.

6.2. Победители и призеры Игры определяются в каждой возрастной группе, согласно условиям Игры.

6.3. Победители определяются по наименьшей сумме очков – мест, полученных командой на каждой станции. При равенстве очков преимущество получает команда, имеющая большее количество 1, 2, 3 мест.

6.4. Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами и подарками от администрации городского поселения «Город Амурск».

7. Финансирование

7.1. Финансирование награждения Игры осуществляется за счёт средств бюджета городского поселения «Город Амурск».

7.2. Расходы, связанные с участием в Игре, несут направляющие образовательные учреждения.

7.3. Расходы, связанные с организацией Игры, осуществляются за счёт Центра туризма.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1
к Положению о проведении
командной игры народов Приамурья
«Хупигоари, андана!»

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

1. Предстартовое представление команды (не оценивается). 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:
 - 3.1. «Топтоди купин» (игра с веревкой). Участники команды по одному пробегают через вращающуюся верёвку, не задев ее. В зачет идет число перебежавших участников команды, не задевших веревку.
 - 3.2. «Томян» (тройной национальный прыжок). Тройной национальный прыжок выполняется с места ОДНОЙ ногой с приземлением на две ноги. В зачёт идёт общая длина прыжков всех участников.
 - 3.3. «Токтовори» (игра с палочками). Участник команды набирает 10 палочек в ладони, сделав их лодочкой, располагая палочки в руках поплотнее. Нерезким движением подкидывают палочки вверх примерно на 5-7 см, сразу поворачивая ладони, тыльной стороной вверх, подводя руку под падающие палочки так, чтобы смягчить их удар по рукам, иначе они рассыплются. Делается короткая пауза, чтобы зафиксировать палочки в таком положении, на тыльной стороне ладоней. Снова подбрасываются палочки, разворачивая ладони, делая лодочки, и ловятся палочки. В зачет идет общее количество пойманных палочек. Каждому участнику команды дается 1 пробная попытка и вторая зачетная.
 - 3.4. «Гапчи» (меткий стрелок) Метание производится на расстоянии по мишеням. Каждая мишень – это определенное количество очков. В зачет идет общее количество очков всех участников команды.
 - 3.5. «Эриен» (голосистый). Каждый участник команды делает глубокий вдох и начинает голосить до тех пор, пока хватит дыхания. В зачет идет общее время, которое определяется по последнему участнику.
 - 3.6. «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.
 - 3.7. «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.
 - 3.8. «Спасение рыбака». Участник (по выбору команды) находится на движущейся платформе. Команда с расстояния 3 метров должна «спасти» его, бросая ему выброску (конец Александрова). Результат команды определяется по времени, затраченному на «спасение».

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2
к Положению о проведении
командной игры народов Приамурья
«Хупигоари, андана!»

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

1. Предстартовое представление команды (не оценивается). 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:
 - 3.1. «Топтоди купин» (игра с веревкой). Прыжки через веревку (прыгает каждый участник). В зачёт идёт общее количество прыжков всех участников.
 - 3.2. «Томян» (тройной национальный прыжок) Тройной национальный прыжок выполняется с места двумя ногами. В зачёт идёт общая длина прыжков всех участников.
 - 3.3. «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 и поймать этой же рукой летящую палочку. На выполнение задания каждому участнику команды даётся по одной попытке, а вторая зачетная. В зачёт идёт общее количество пойманных палочек.
 - 3.4. «Гапчи» (меткий стрелок) Метание производится на расстоянии по мишеням. Каждая мишень – это определенное количество очков. В зачет идет общее количество очков всех участников команды.
 - 3.5. «Эриен» (голосистый). Каждый участник команды делает глубокий вдох и начинает голосить до тех пор, пока хватит дыхания. В зачет идет общее время, которое определяется по последнему участнику.
 - 3.6. «Мэргэны» (метание тяжести на дальность)
Метание тяжести (3 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.
 - 3.7. 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.
 - 3.8. «Спасение рыбака». Участник (по выбору команды) находится на движущейся платформе. Команда с расстояния 5 метров должна «спасти» его, бросая ему выброску (конец Александрова). Результат команды определяется по времени, затраченному на «спасение».

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3
К Положению о проведении
командной игры народов Приамурья
«Хупигоари, андана!»

Заявка
на участие в командной игре народов Приамурья
«Хупигоари, андана!»

МБОУ _____
«_____» 2019 год

№ п/п	Ф.И. участников	Класс	Допуск врача
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Представитель команды:

(Ф.И.О. полностью, должность, контактный телефон)

Директор

(подпись)

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

УТВЕРЖДЕНА

постановлением администрации
городского поселения
«Город Амурск»

от 25.01.2019 № 31

СМЕТА

расходов на проведение командной игры народов Приамурья
«Хупигоари, андана!», (Поиграем, друзья!)

№	Наименование	Цена	Кол-во	Сумма
1.	Подарки победителям: Сертификаты в спортивный магазин			
	за 1 место	600-00	4	2400-00
	за 2 место	500-00	4	2000-00
	за 3 место	400-00	4	1600-00
2.	Пленка для ламинирования	850-00	1	850-00
	Итого:			6850-00

Заведующий сектором
по молодежной политике

И.С. Пугачева

Начальник финансового отдела

С.С. Панишева