|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мінскі раённывыканаўчы камітэтУпраўленне па адукацыіМінскага раённагавыканаўчага камітэта Загад  08.12.2020 № 694  г.Мінск |  | Минский районный исполнительный комитет Управление по образованиюМинского районного исполнительного комитета  ПРИКАЗ  г.Минск |

О проведении районного этапа

республиканского конкурса

«Олимпиада дворовых игр»

В соответствии с планом работы управления по образованию Минского районного исполнительного комитета, Минского районного Совета общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» (далее – ОО «БРПО»), с целью пропаганды активного образа жизни, возрождения среди современных детей и подростков дворовых спортивных игр, формирования спортивной атмосферы и здорового образа жизни, коммуникативных навыков среди детей посредством игровой формы личного общения

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору государственного учреждения дополнительного образования «Центр творчества детей и молодежи Минского района» Тимохиной О.А.:

1.1. организовать и провести с 04 декабря 2020 года по 30 апреля 2021 года районный этап республиканского конкурса «Олимпиада дворовых игр» (далее – конкурс);

1.2. обеспечить выполнение необходимых организационно-методических мероприятий, связанных с подготовкой и проведением районного этапа конкурса.

2. Утвердить:

2.1. состав организационного комитета конкурса (далее – оргкомитет);

2.2. порядок проведения конкурса.

3. Руководителям учреждений образования:

3.1. обеспечить качественную подготовку материалов для участия в районном этапе конкурса;

3.2. представить в государственное учреждение дополнительного образования «Центр творчества детей и молодежи Минского района» заявки и материалы для участия в районном этапе конкурса не позднее 28 апреля 2021 года.

4. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя начальника управления по образованию Минского райисполкома Е.Г.Штукину.

Начальник управления Л.К. Лукша

Шелкович 2716928

Тимохина 5167884

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДЕНО  Начальник управления по образованию Минского райисполкома  приказ от 08.12.2020 № 964 |

Состав

организационного комитета районного этапа

республиканского конкурса «Олимпиада дворовых игр»

Штукина Е.Г. заместитель начальника управления по образованию Минского райисполкома

Шелкович И.А. начальник отдела социальной и воспитательной работы управления по образованию Минского райисполкома

Володько О.В. главный специалист отдела социальной и воспитательной работы управления по образованию Минского райисполкома

Тимохина О.А. директор государственного учреждения дополнительного образования «Центр творчества детей и молодежи Минского района»

Барискевич И.В. заведующий отделом технического творчества государственного учреждения дополнительного образования «Центр творчества детей и молодежи Минского района»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДЕНО  Начальник управления по образованию Минского райисполкома  приказ от 08.12.2020 № 694 |

**Порядок проведения районного этапа**

**республиканского конкурса «Олимпиада дворовых игр»**

**1. Общие положения**

Районный этап республиканского конкурса «Олимпиада дворовых игр» (далее – конкурс) проводятся с целью пропаганды активного образа жизни, возрождения среди современных детей и подростков дворовых спортивных игр, формирования спортивной атмосферы и здорового образа жизни, коммуникативных навыков среди детей посредством игровой формы личного общения.

Основными задачами являются:

комплексное решение проблем двигательной активности и укрепления здоровья детей и подростков;

приобщение детей и подростков к регулярным занятиям физической культурой и спортом;

пропаганда здорового образа жизни среди подрастающего поколения;

воспитание здорового и социально-активного подрастающего поколения;

популяризация положительного опыта спортивной, игровой, образовательной и оздоровительной деятельности по формированию всесторонне развитой личности ребенка;

стимулирование активного оздоровительно-развивающего и коммуникативного подхода в организации отдыха детей;

возрождение среди современных детей и подростков дворовых спортивных игр;

формирование спортивной атмосферы и здорового образа жизни;

развитие коммуникативных навыков среди детей посредством игровой формы личного общения.

**2.Организаторы**

Организатором районного этапа является главное управление по образованию Минского райисполкома и Минский районный Совет общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация».

**3.Участники**

Члены ОО «БРПО» в возрасте от 7 до 14 лет.

**4. Сроки проведения**

Декабрь 2020 года – апрель 2021 года. Проводится в пионерских дружинах учреждений общего среднего образования МРС ОО «БРПО».

**5. Содержание соревнований**

В рамках соревнований могут быть использованы и применены следующие дворовые спортивные детские игры в зачетах:

Командные: «Казаки-разбойники»; «Лапта»; «Квадрат».

Индивидуальные: «Классики»; «Резиночки»; «Скакалки».

Учреждения образования вправе увеличивать или уменьшать количество игр. ***(Правила игр прилагаются)***

**6. Порядок проведения**

Для участия в конкурсе необходимо не позднее **28 апреля 2021 года** представить в государственное учреждение дополнительного образования «Центр творчества детей и молодежи Минского района» по электронной почте на электронный адрес [zasl-cdt@minsk.edu.by](mailto:zasl-cdt@minsk.edu.by) с пометкой **«Олимпиада дворовых игр»** следующий перечень документов:

сводную заявку соревнований (приложение 1);

фотографии команд-участниц, **оформленные (презентация, видеоролик и др.)** **фото-видео отчеты соревнований**.

Наиболее активные команды пионерских дружин учреждений образования будут награждены дипломами управления по образованию Минского райисполкома.

Организаторы игры оставляют за собой право учреждать дополнительные специальные номинации.

**7. Критерии оценки**

Количество участвующих команд/участников;

количество игр;

оформленные фото-видео отчеты соревнований (презентация, видеоролик).

Приложение 1

**Сводная заявка на участие**

*(Название учреждения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*)

направляет для участия в соревнованиях «Олимпиада дворовых игр»

всего учащихся в учреждении в возрасте 7-14 лет: \_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Игра | Количество | | |
| Всего человек | Индивидульно | Команд |
|  | Лапта |  | -- |  |
|  | Казаки-разбойники |  | -- |  |
|  | Квадрат |  |  |  |
|  | Классики |  |  |  |
|  | Резиночки |  |  |  |
|  | Скакалки |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ИТОГО: | |  |  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель подпись расшифровка подписи

Приложение 2

**Командные игры**

**«Казаки-разбойники»**

**Казаки-разбойники** - детская игра, популярная в XX веке. В игре принимают участие две команды.

**Состав участников спортивной игры «Казаки-разбойники»**

Команды: пионеры в возрасте от 10 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи в составе смешанных команд. Количественный состав команды – 8 человек (4 девочки, 4 мальчика).

**Правила игры**

Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы.

«Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

«Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырываться и убегать).

В «темнице» «разбойников» «пытают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.

**«Лапта»**

**«Лапта»** - русская народная командная [игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) с [мячом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8F%D1%87) и [битой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D1%82%D0%B0). Игра проводится на естественной площадке. Цель игры - ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время.

**Состав участников спортивной игры «Лапта»**

Команды: пионеры в возрасте от 10 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи в составе смешанных команд. Количественный состав команды – 8 человек (4 девочки, 4 мальчика).

**Правила игры**

Игра проходит на прямоугольной игровой площадке. Она имеет 45-55 метров в длину и 25-40 метров в ширину. С одной стороны площадки находится город, с другой -кон. Для игры нужен теннисный мяч (резиновый) и бита (лапта), которая должна быть цельнодеревянной, длиной от 60 см и до 120 см, диаметром не более 5 см, диаметр рукоятки биты должен быть не менее 2,5-3 см, конец рукоятки имеет утолщение, обеспечивающее безопасность при проведении ударов по мячу. Каждый игрок может пользоваться индивидуальной битой, соответствующей этим размерам. Игрокам в возрасте до 12 лет разрешается пользоваться плоской битой длиной 80 см, шириной до 6 см и рукояткой толщиной 2 см. Запрещается использовать бейсбольные и софтбольные биты. Вес биты не должен превышать 1500 г ± 50 г.[[4]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%BF%D1%82%D0%B0#cite_note-4)

Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше в поле (нельзя бросать биту), бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в город. Водящие в поле ловят отбитый мяч (если мяч пойман слёту, тогда команды меняются местами) и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им разрешается перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего с более близкого расстояния.

Если игрокам поля удаётся запятнать бегущего, они переходят в город. Если игроки поля не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в город. Как только мяч вернулся в город, игрок, не успевший прибежать назад в город, остаётся за линией кона и ждёт следующей возможности вернуться в город. Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды - в деревне.

Игра продолжается, и мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки, оставшиеся в пригороде и за коном, ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьёт мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Мяч, выбитый за боковую линию, не учитывается. Mожет создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в пригороде, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается бросить его в поле рукой.

Игра считается выигранной, если все игроки пробили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город.

**«Квадрат»**

**«Квадрат»** – популярная дворовая игра с мячом. Обычно, количество участников – 4 человека.

**Поле для игры.**

Игровое поле представляет собой начерченный на земле или асфальте, квадрат произвольного размера, разделенный на четыре меньших квадрата, каждый для отдельного игрока. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи.

**Правила игры**

1. Игра начинается с подачи мяча в круг поля в направление соперника. Подавать можно только по диагонали.

2. Касаний не ограничено.

3. Игрок может отбить мяч «до» и «после» (максимум 1) касания мячом его квадрата.

4. Если игрок отбивает мяч на свой квадрат, ему засчитывается 1 гол.

5. Если мяч упал на линию (между 2 игроками) или на круг, перепадает тот игрок, который коснулся мяча последним.

6. Если игрок подал мяч на линию соперника (со стороны аута), то перепадает мяч игрок, который коснулся мяча последним.

7. Если мяч улетел в аут (за пределы общего квадрата), игроку подавшему этот мяч насчитывается 1 очко.

8. Если на квадрат игрока упал мяч и ударился об поле 2 раза, игроку насчитывается 1 гол.

9. Как правило, игра продолжается до 11 голов. Забивать голы можно любой частью тела, кроме рук.

10. Если один из игроков пропустил 11 голов, он выбывает из игры. Когда на игровой площадке остается 2 игрока, они занимают каждый по два квадрата, и играют до тех пор пока один из них пропустит 7 голов.

При игре два на два игроки, находящиеся по диагонали друг к другу – считаются союзниками и имеют общий счет.

«Заглушить» набивая мяч на ноге (колене, голове), ногой зафиксировать его на квадрате соперника. Соперник зная этот маневр, имеет возможность сбить набивание. При этом каждый игрок не может выходить из своего квадрата (касаться одновременно двумя ногами чужой зоны).

Кстати, можно перед началом игры договариваться о том, что мяч задевается только один раз, то есть «набивания» в игре нет! Так даже интересней играть (высший уровень) Ещё иногда играют с правилом «Сквозной», что если мяч коснулся вашей зоны и следующее касание по мячу произвёл другой игрок, а не вы, то вам засчитывается гол.

**«Классики» в индивидуальном зачете**

**Классики** или **классы** - старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Беларусь. Играется, как правило, на [асфальте](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D1%84%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%82), расчерченном [мелом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%BB) на [квадратики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%82) или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге без ограничения числа прыжков, ей же толкают «бит(к)у» (например, баночку из-под [гуталина](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%83%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD) или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть битой на черту и не наступить на черту ногой.

**Состав участников игры «Классики»**

Участники: октябрята в возрасте от 7 до 10 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 5 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5х2. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент, проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в соседний по горизонтали угол, на отсеченную и добавленную площадь нельзя наступать и забивать на неё бит(к)у, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жребием, считалкой и т. д.) Каждый игрок начинает с того, что кидает бит(к)в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха - в нём можно встать на обе ноги, переминаться, отдыхать стоя и т. п. Нельзя самому или бит(к)ой задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее до прохождения всех квадратов. Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание битки из положения стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения - из первого квадрата в 10, затем в 9, оттуда во 2… по диагонали и т. п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

После прохождения простого 1-го уровня (стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

* второй - на одной ноге;
* третий - наоборот (другой стороной ступни);
* четвёртый - двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, вставать не может);
* пятый - прыжки через одну клетку;
* шестой - не показывая зубы;
* седьмой - кидая битку из пятого класса;
* восьмой - согнувшись;
* девятый - ручеёк, то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;
* десятый.

Вариант:

* 1 - простая
* 2 - хромая (на одной ноге)
* 3 - кочерга (битка выбивалась влево)
* 4 - левша (прыгали на левой ноге)
* 5 - королевская (нельзя перетаптываться, один прыжок — один удар)
* 6 - контрольная (если совершил ошибку переходишь в 1 класс)
* 7 - слепая (битка кидалась вслепую)
* 8 - выпускная

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других. Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

Обязательные условия:

1. не наступать на линии квадратов;
2. с биткой в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
3. не топтаться и не подвигать битку в одном классе;
4. бросивший битку и попавший на черту пропускает кон;
5. не прошедший кон игрок ждёт своей очереди в новом круге и повторяет его.

**«Резиночки» в индивидуальном зачете**

**Резииночка** - детская [игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), заключающаяся в прыжках через узкую двойную [веревку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%81) ([резинку](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1)) натянутую на различной высоте.

**Состав участников игры «Резиночка»**

Участники: пионеры в возрасте от 10 до 12 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 3 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Два игрока, встав на некотором расстоянии друг от друга, натягивают резинку, зафиксировав ее вокруг своих ног на уровне [щиколоток](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B4%D1%8B%D0%B6%D0%BA%D0%B0), и образовав длинный прямоугольник - двойную [прыгалку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B0). Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определённом порядке перепрыгивать, поджимая ноги, через одну, либо обе линии резинки, выполняя различные фигуры. В случае ошибки, если он задевает ногами резинку или нечаянно наступает на неё, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает его место «в резиночке». Когда подойдёт его очередь, он начинает прыгать с того места, где сбился,

После того, как участник проходит все комбинации, резинку поднимают выше - на уровень коленей, затем до середины бедра, до талии и т.д.

Прыжки выполняются на двух и на одной ноге, боком или лицом к резинке, перескакивая через одну или обе линии или наскакивая на них, усложняются поворотами на 180°, 360° и более, скрещиванием ногами резинки и затем «распусканием» её во время прыжка, выполнением прыжков стоя спиной к резинке, без зрительного контроля. В традиционной «резиночке» она должна быть натянута параллельно земле, однако её можно натягивать и по диагонали, комбинируя различные уровни высоты.

Побеждает в игре тот, кто первым пройдёт все условленные уровни.

**«Скакалки» в индивидуальном зачете**

**Игра со скакалкой «Десятки»**

**Состав участников игры «Десятки»**

Участники: пионеры в возрасте от 12 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи. Одновременно могут играть 4 человек, независимо от пола.

**Правила игры**

Для игры в «десятки» нужна одна скакалка и несколько человек. Смысл игры заключается в необходимости последовательно выполнить ряд упражнений со скакалкой. Каждое из упражнений выполняется несколько раз (от 1 до 10 раз) в зависимости от сложности. Игра начинается с самого простого упражнения, которое нужно выполнить 10 раз, следующее упражнение сложнее и его нужно сделать 9 раз и т.д. до самого последнего победного упражнения, которое выполняется один раз.

Первый игрок начинает выполнять первое упражнение, если он сбивается или ошибается – ход переходит к следующему участнику и так по кругу. **Победителем игры считается тот игрок, который первым выполнит все упражнения.**

Набор упражнений:

* **10 раз** - прыгаем через скакалку обычным способом, одновременно двумя ногами, скакалку прокручиваем вперед.
* **9 раз** - через скакалку прыгаем на одной ноге, со сменой ног (то правая, то левая), т.е. получается «бег» через скакалку
* **8 раз** - через скакалку прыгаем на левой ноге
* **7 раз** - прыгаем через скакалку на правой ноге
* **6 раз** - прыгаем через скакалку как обычно двумя ногами, но скакалку нужно крутить назад
* **5 раз** - через  скакалку как в 9-ке («бегом»), но скакалку крутим в обратную сторону
* **4 раза** - скакалку крутим вперед, прыгать нужно чередуя обычные прыжки и со скрещиванием рук
* **3 раза** - прыгаем через скакалку вперед, но ноги необходимо сложить крестиком
* **2 раза** - скакалку крутим назад, прыгая на одной ноге
* **1 раз** - самое сложное упражнение, верх мастерства прыжков через скакалку, когда нужно было подпрыгнуть и при этом успеть прокрутить скакалку вперед два раза.