

Положение
о проведении соревнований «Олимпиада дворовых игр»

1. Общие положения

Соревнования (турнир) «Олимпиада дворовых игр» (далее – соревнования) 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** соревнований 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.

2. Организация соревнований

2.1. Общее руководство организацией соревнований в пионерской дружине осуществляет – Администрация учреждения образования (далее – Администрация), а также организационный комитет из лидеров пионерской организации района и школы.

2.2. Для реализации проекта создаются территориальные организационные комитеты (далее – оргкомитет).

2.3. Республиканский оргкомитет:

осуществляет общее руководство проектом, разработку и содержательное наполнение соревнований;

утверждает состав участников игры на основании регистрации;

доводит до сведения заинтересованных состав участников игры;

осуществляет контакт-консультации по вопросам организации и проведения соревнований.

2.4. Территориальные оргкомитеты:

осуществляют ведение соревнований;

отслеживает количество команд-участниц, участников;

освещают ход в региональных средствах массовой информации, а также в интернет-пространстве.

Территориальные оргкомитеты утверждают членов жюри (судейские коллегии), которые осуществляют судейство, подведение итогов, оформляют итоговые протоколы.

3. Участники соревнований

В соревнованиях принимают участие члены ОО «БРПО» пионерских дружин в возрасте от 7 до 14 лет, учащиеся учреждений общего среднего образования, как в командном, так и в личном зачетах.

4. Этапы

первый регистрационный этап (регистрируется пионерская дружина учреждения общего среднего образования) (сентябрь-октябрь 2020 года) – виртуальный. Регистрация участников на сайте ОО «БРПО» во вкладке «Регистрация на проекты ОО «БРПО» **«Олимпиада дворовых игр»**, определение состава участников соревнований.

второй практический этап (ноябрь 2020 – июнь 2021 года) – проводится в пионерских дружинах учреждений общего среднего образования (соревнования рекомендуется проводить в каникулярный период, шестой школьный день, в рамках пионерских праздников и дат);

третий отборочный этап (до 10 июля 2021 года) – районный. Районный для городов, имеющих районное деление, городской (кроме г. Минска). Победители и призеры второго отборочного этапа принимают участие в третьем отборочном этапе;

четвертый отборочный этап (до 20 июля 2021 года) – областной, Минский городской. Победители и призеры третьего отборочного этапа принимают участие в четвертом отборочном этапе;

пятый заключительный этап (до 30 июля 2021 года) – республиканский (финал конкурса). Принимают участие победители и призеры третьего отборочного этапа.

5. Содержание соревнований

В рамках соревнований могут быть использованы и применены следующие дворовые спортивные детские игры в зачетах. **Примерный перечень игр для соревнований:**

Командные:

- «Казачьи-разбойники»;
- «Лапта»;
- «Квадрат».

Индивидуальные:

- «Классики»;
- «Резиночки»;
- «Скакалки».

Учреждения образования, территориальные Советы ОО «БРПО» вправе увеличивать или уменьшать количество игр.

(примерные правила игр прилагаются, приложение 1, правила могут различаться на разных территориях)

6. Порядок проведения

6.1. Количество команд, участников в личных зачетах зарегистрированных от одной пионерской дружины – не ограничено.

6.2. Каждой пионерской дружине, желающей принять участие в проекте необходимо:

зарегистрироваться на сайте ОО «БРПО» во вкладке «Регистрация на проекты ОО «БРПО» во вкладке **«Олимпиада дворовых игр»** (приложение 2);

принять участие в соревнованиях согласно положению;

загрузить фото-видео отчеты соревнований в сеть интернет (социальные сети, youtube и пр.);

предоставить итоговые протоколы соревнований в вышестоящий Совет ОО «БРПО» с указанием ссылки на фото-видеоотчеты;

6.3. По усмотрению организаторов, срок регистрации участников игры может быть продлен. Регистрационный лист будет опубликован после завершения регистрации.

В пионерской дружине при проведении соревнований должен быть сформирован пакет документов:

сводная заявка пионерской дружины (приложение 3);

итоговый протокол соревнований в пионерской дружине (текстовый в свободной форме);

медицинская справка-допуск к участию в соревнованиях;
протокол прохождения техники безопасности в день проведения соревнований.

Ответственность за оформление вышеперечисленных документов возлагается на руководителей команд.

Документы и материалы для участия в отборочных этапах на определение в финале по 3 лучшие пионерские дружины от областных (Минского городского) Советов ОО «БРПО» по организации и участия в соревнованиях предоставляются на бумажном и электронном носителях (согласно перечню) в вышестоящий оргкомитет.

7. Подведение итогов и награждение.

7.1. Жюри (судейская коллегия) формируется и утверждается оргкомитетом вышестоящего Совета ОО «БРПО».

7.2. Районный (городские) Советы ОО «БРПО» определяют лучшие пионерские дружины, согласно документов и фото-видеоотчетов и направляют пакет документов в областной (Минский городской) Совет ОО «БРПО» для дальнейшего отбора.

7.3. Областной (Минский городской) Совет ОО «БРПО» определяет по 10 лучших пионерских дружин по участию в соревнованиях и направляет пакет документов и фото-видеоотчеты в областной (Минский городской) Совет ОО «БРПО» для дальнейшего отбора.

7.4. Республиканский оргкомитет определяет по 3 лучшие пионерские дружины от областных (Минского городского) Советов ОО «БРПО», участников соревнований.

7.5. 21 лучшая пионерская дружина, участников соревнований будут награждены дипломами и призами ОО «БРПО».

7.5. Организаторы игры оставляют за собой право учреждать дополнительные специальные номинации.

8. Финансирование.

Финансирование соревнований осуществляется организаторами за счет собственных средств, и иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

Примерные правила игр.

Командные игры

«Казачи-разбойники»

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

Состав участников спортивной игры «Казачи-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.

«Казачи» в это время обустривают «темницу» и придумывают, как будут «испытывать» 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 убежать).

В «темнице» «разбойников» «испытывают» (щекочут). Виды «испытаний» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Задача «казаков»: вывести секретное слово-пароль.

«Лапта»

«Лапта» - русская народная командная игра с мячом и битой. Игра проводится на естественной площадке. Цель игры - ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочередно 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]

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. Может 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.

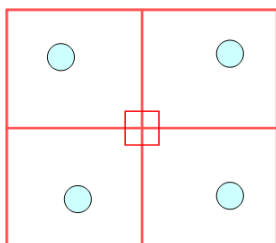
Игра считается выигранной, если все игроки проббили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит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

расчерченном мелом на квадратики или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге без ограничения числа прыжков, ей же толкают «бит(к)у» (например, баночку из-под гуталина или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть битой на черту и не наступить на черту ногой.

Состав участников игры «Классики»

Участники: октябрюта 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 5x2. 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 (жеребьем, 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, переминаясь, 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, встать 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.
- 6.

«Резиночки» в индивидуальном зачете

Резиночка - детская игра, заключающаяся в прыжках через узкую двойную веревку (резинку) 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, и образовав длинный прямоугольник - двойную прыгалку. Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определенном 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 подойдет 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 наскокивая 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 пройдет 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.

ОНЛАЙН-ЗАЯВКА (на сайте ОО «БРПО»)
 на участие в соревнованиях «Олимпиада дворовых игр»,
 ОС (МГС), РС (ГС) ОО «БРПО»

Пионерская дружина

1.	Количественный состав участников (всего)	
2.	Учреждение образования (полностью)	
3.	Ф.И.О. вожатого пионерской дружины (полностью)	
4.	Мобильный телефон вожатого с указанием кода оператора	
5.	Примечание	

Директор УО

подпись

расшифровка подписи

Сводная заявка соревнований
«Олимпиада дворовых игр»
 пионерская дружина _____
 « ____ » _____ 2021 года

№ п/п	Игра	Количество		
		Всего человек	Индивидуаль. человек	Коллективные Команд/человек
1.	Лапта		-	
2.	Казачьи-разбойники		-	
3.	Классики			-
4.	Резиночки			-
5.	Скакалки			-
			
			
ИТОГО:				

 Председатель

 подпись

 расшифровка подписи