**Спортивное мероприятие «Очы пайрам»**

**Цель:**

* формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей;
* создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского коллектива.

**Задачи:**

- формирование и развитие у подрастающего поколения интереса к хакасским национальным спортивным играм и состязаниям, здоровому образу жизни;

- укрепление дружеских и спортивно-патриотических связей между коллективами 2 и 3 классов;

- формирование патриотических чувств и сознания обучающихся на основе

исторических ценностей, спортивных традиций хакасского народа;

- изучение, внедрение и распространение позитивного опыта спортивно-

патриотического воспитания в школе;

- воспитание уважения к традиционной хакасской культуре;

**Предварительная работа:**   выбор и разучивание хакасских спортивных игр, беседы о хакасских национальных играх, подготовка инвентаря, название команды, отбор учеников в команду для участия в эстафетах 11 человек- 6 мал, 5 дев.

**Оборудование:**маты, урух — верёвка длиной более 10 м с петлей на конце, конусы, круглая палка длиной до 60 см, шашки, хазых(кости)

**Место проведения:** спортивный зал.

**Участники:** 2-4 классы.

**Ход мероприятия**

Все входят в зал: участники строятся в шеренгу, болельщики садятся на скамейки

**Ведущий:** Здравствуйте, дорогие друзья! Мы собрались сегодня здесь на спортивное мероприятие «Очы пайрам» хакасские национальные спортивные игры и состязания! Ребята, какие хакасские спортивные игры и состязания вы знаете?

*Ответы детей.*

**Ведущий:** Молодцы, вижу, что многие знают хакасские национальные спортивные игры, а сегодня мы с вами узнаем про них еще лучше.

Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представление о чести, смелости, мужестве. Ребята, а теперь скажите, игра «Хазых» дает нам узнать каким был образ жизни хакасов, их быт? А о чем говорят вам спортивные состязания «Хол пазызы», «Курес», «Палка тартызары»? Каким нужно быть, чтобы участвовать в этих состязаниях?

*Ответы детей*

**Ведущий:** С помощью хакасских игр мы можем познакомиться с особенностями жизни хакасского народа,  потому что они сохраняют свой народный колорит и неповторимый игровой фольклор. А сейчас вы сами станете участниками национальных игр и состязаний, для этого разделимся на две команды.

**1.«ХОЛ ПАЗЫС» - рукоборье на матах (мал. + дев.)**

Хол пазыс — рукоборье считается национальным видом состязаний

у многих народов. В настоящее время под названием «армрестлинга» оно получило международное признание и по нему проводятся чемпионаты мира. Введены весовые категории.

Описание: руки ставятся локтями на специальные точки стола,

обхватываются большие пальцы рук. Соперники стремятся прижать руки друг друга к столу тыльной стороной. Но для детей младшего школьного возраста я использую маты, так как стол для рукоборья не подходит для их роста.

Правила:

1. Победителем считается спортсмен, прижавший руку соперника.

2. Соревнования проводятся как для правой, так и для левой руки.

3. Запрещается:

а) выламывать пальцы;

6) ложиться на стол;

в) приподниматься с сиденья;

г) отрывать локоть от стола.

Выбор пар производится мной, проведя взвешивание ребят, девочки в парах с девочками, мальчики с мальчиками.

Победившей считается та команда, у которых больше выигрышей.

Запрещается верхнему отрывать локоть давящей руки, а также наваливаться плечом.

**2. «УРУХ ТАСТААНЫ» - метание аркана (мал. + дев.)**

Метание уруха — аркана, лассо — было жизненной необходимостью

скотовода для ловли лошадей, быков, нетелей.

Описание: урух набрасывается с расстояния 5 м на стойку. Следующие

дистанции 6 м, 8 м, 10 м.

Правила:

1. Победителем считается участник, сделавший наибольшее число удачных

метаний. На каждой дистанции даётся одна попытка.

2. Метание может производиться как с места, так и с разбега из-за зачётной

линии. При переступании этой линии метание не засчитывается.

3. Для выявления победителя могут быть даны дополнительные попытки.

С каждой команды выбирают 5 человек для метания аркана.

Победившей считается та команда, у которых больше выигрышей.

**3. «АғАСНАӊ ТАРТЫС» — перетягивание палки (мал. + дев.)**

Описание: соперники садятся лицом друг к другу, упершись в

разноименные ступни, и захватывают обеими руками палку, причем руки должны быть тыльной стороной вверх. По сигналу они начинают тянуть палку к себе, стараясь перетянуть соперника на свою сторону.

Правила:

1. К началу схватки палка должна располагаться прямо над ступнями. Ноги

обоих соперников должны быть одинаково согнуты.

2. Победителем считается спортсмен, сумевший перетянуть соперника.

Поражение засчитывается участнику, отпустившему палку.

3. Запрещается выкручивать руки и перехватывать палку.

Перетягивают девочки с девочками, мальчики с мальчиками. Выбор пар производится мной, проведя взвешивание ребят.

Победившей считается та команда, у которых больше выигрышей.

**4. «ТОБИТ» — шашки (мал. + дев.)**

Правила:

*№ 1 Доска и фигуры*

1. На доску нанесена сетка, которая состоит из девяти линий – чолов, пять из

которых параллельны друг другу и равные по длине, пересекаются под прямым углом четырьмя параллельными друг другу и равными по длине чолами, причем концы их переходят за пересекаемые им линии.

2. Пространство между чолами, называемое «кӧл» (озеро), имеет форму

квадрата. Чолы, направленные от одного партнера к другому, считаются

продольными, пересекающие их — поперечными.

3. Фигуры для игры (12 черных и 12 белых) — «хулы» (рабы) расставляются

на противоположных концах продольных чолов, а также на перекрестках

продольных и крайних поперечных чолов.

*№ 2 Ходы фигур*

1. Хулы ходят по чолам прямо вперед, вправо, влево на расстояние до

соседнего свободного перекрестка. Если в процессе игры хул достигает

противоположного конца любого продольного чола, он превращается в тобит, получая новые права. У каждой стороны одновременно может быть несколько тобитов.

2. Тобит, в отличие от простого хула, имеет право ходить на любой из

свободных перекрестков по чолам, по прямой в любом из четырех направлений, становиться может только на свободные перекрестки или концы чолов. Перескакивать через свои хулы тобит не может.

*№ 3 Взятие фигур*

1. Хул при своем ходе обязан взять фигуру (хул. тобит) соперника, если

последняя находится на соседнем по чолу перекрестке и перекресток за чолом свободен. Фигура, совершившая ход, становится на этот перекресток, перескакивая через фигуру соперника. Последняя снимается с доски. Брать фигуры разрешается со всех четырех сторон.

2. Тобит в своем ходе обязан взять фигуру соперника независимо от

количества свободных перекрестков до него по чолу, если за этой фигурой есть свободный перекресток (конец чола). Если за снимаемой фигурой несколько свободных перекрестков подряд, берущий тобит может остановиться на любом из них.

3. В один ход хул (тобит) должен взять все фигуры соперника, стоящие на

его пути. При возможности взятия по двум или трем направлениям право выбора предоставляется берущему. Также он сам выбирает в случае возможности взятие хулом или тобитом.

*№4 Ход*

1. Ходом считается передвижение хула от одного перекрестка к другому.

Взятие, независимо от числа фигур, есть один ход.

2. Право первого хода за белыми фигурами.

*№ 5 Нотация*

1. Нотацией игры в тобит называется система условных обозначений. Так все

концы чолов и перекрестки нумеруются от 1 до 38.

2. В начале партии белые хулы занимают номера от 1 до 12, черные — от 27 до 38.

3. Ход записывается через тире (7 - 14, 29 - 22) и т.д. При взятии запись

такая же, только вместо тире ставится двоеточие (8 : 22). Ели взято несколько

фигур, записывают все перекрестки, на которых совершалось изменение

направления взятия (7:21:23 :36)

*№ 6 Определение результатов*

1. Результатом встречи может быть утыс — победа, чарым утыс — частичная

победа и хайым - ничья.

2. Партия считается проигранной одним из участников, если:

- он признал поражение;

- все его фигуры взяты;

- все фигуры лишены возможности сделать очередной ход, т.к. перекрыты

фигурами соперника на концах чолов. Победитель за утыс получает 2 очка,

проигравший - 0.

3. Хайым заключается:

- по обоюдному согласию игравших;

- при невозможности (закрытия) последней фигуры соперника при преимуществе в одну фигуру:

- при трехкратном повторении позиций.

Обоим игрокам присуждается по 1 очку.

4. Чарым утыс объявляется при преимуществе у одного из игроков в 2 и

более тобитов. Имеющий преимущество получает 1,5 очка, другой — 0,5 очка.

*№ 7 Проведение соревнований*

В зависимости от числа участников соревнования могут проводиться по

круговой, олимпийской и т.д. системам. Возможны варианты с делением на группы и последующим финалом.

С каждой команды выбирается 3 человека для игры в тобит.

Вариант. Наиболее распространенным является вариант, в котором сетка

состоит из 4 продольных и 4 поперечных чолов. Остальные правила такие же.

Победившей считается та команда, у которых больше выигрышей.

**5. Игра в кости — «ХАЗЫХ»**

Наиболее распространенная игра, известная с древности.

Место: ровная поверхность, лучше всего пол. Хазыхи — астрагалы овец — в количестве от 15 до 30 штук.

Описание: количество игроков от 2 до 6, среди которых устанавливается

очередность. Начинающий разбрасывает все хазыхи на полу. При этом хазыхи могут принять 4 положения: алчы, нюке, сына, таха. После этого игрок щелчком посылает кость так, чтобы она задела другую, имеющую такое же положение, например, нюке к нюке и т.д. Выбитая кость забирается игроком. Побеждает игрок, забравший наибольшее количество костей.

Правила:

1. Игрок не имеет права сходить с места, он должен сидеть.

2. В игре не участвуют кости, упавшие друг на друга (чюкес).

3. Если между одинаково лежащими хазыхами находятся другие, то на них

можно положить руку, на которую ставят хазых в том же положении, и щелкают, целясь в нужную кость.

4. Если в ходе игры кость изменила положение, например, с сына на алчы, то

игра продолжается с последнего положения кости.

5. Игра переходит к следующему, если:

а) совершен промах;

6) при щелчке любым из хазыхов задета третья кость:

в) не осталось сходно лежащих фигур.

6. Каждый начинающий делает новое рассыпание.

7. Очередность устанавливается следующим образом. Игроки берут два

хазыха и бросают их, тот, кто сумел бросить хазыхи в одинаковое положение, становится первым. Так разыгрываются и остальные номера.

8. Подсчет костей у каждого производится тогда, когда не остается ни

одного хазыха.

Команды выбирают 3 человека, которые будут играть в хазых. В итоге играют 6 участников, соблюдая правила игры.

Победившей считается та команда, у которых больше выигрышей.

**6. Борьба «КӱРЕС»**

Производится взвешивание. С каждой команды по одному представителю (мальчики). Так как мальчики посещают греко-римскую борьбу, они знают правила соревнования «кӱрес». Продолжительность схватки — 3 минуты.

Победившей считается та команда, кто из мальчиков выиграл в схватке.

**Ведущий:** молодцы, сегодня вы узнали, как нужно правильно играть в «Хазых», «Тобит», ознакомились с правилами всех состязаний. Вам понравилось?

*Ответы детей.*

Награждение победителей.

**Ведущий:**

Молодцы, ребята. Вы были ловкими, смелыми, а самое главное дружными. Вот таких здоровых и сильных ребят растит наша школа! А сейчас угощение национального блюда из талғана.