

«УТВЕРЖДАЮ»

Заместитель главы администрации

Корченная Е.В.

«__»

2013 год

«УТВЕРЖДАЮ»

Начальник Управления по культуре,

спорту и делам молодежи

Пономарева Л.Л.

«__»

2013 год

Положение о молодежном празднике «Богатырские игры»

1. Общие положения.

1. Организаторами молодежного праздника являются Управление по культуре, спорту и делам молодежи МО, МАУК «Гусевский историко-краеведческий музей имени А.М. Иванова», МАУ Городской Дом культуры города Гусева, Молодежный Актив МО «Гусевский муниципальный район».

2. Руководство молодежным праздником «Богатырские игры» осуществляет Управление по культуре, спорту и делам молодежи МО, которое утверждает положение, программу и порядок проведения праздника, обеспечивает соблюдение заявленных в положении условий игр; утверждает состав участников игр, обеспечивает его реализацию, формирует состав жюри, подводит итоги конкурса и награждает победителей.

В состав Оргкомитета игр входят специалисты Управления по культуре, спорту и делам молодежи МО, представители Молодежного Актива МО «Гусевский муниципальный район», МАУ Городской Дом культуры города Гусева, МАУК «Гусевский историко-краеведческий музей имени А.М. Иванова».

2. Цели и задачи.

2.1. Цели игр:

- расширение культурного пространства региона через изучение исторического прошлого края;
- интеграция в европейское, славянское культурное пространство;
- привлечение внимания молодежи к духовным и историческим ценностям.
- использование нестандартных форм и методов работы;
- усиление интереса различных возрастных групп к истории, краеведению, музеям и исторической реконструкции.

2.2. Задачи игр:

- пропаганда в молодежной среде здорового образа жизни и культурного досуга;
- объединение различных общественных объединений для реализации единого проекта и создания основы для дальнейшего сотрудничества.

3. Сроки и место проведения.

Молодежный праздник «Богатырские игры» проводится 29 июня 2013года с 13.00 часов на территории МАУК «Гусевский историко-краеведческого музея имени А.М. Иванова».

4. Участники.

Команды в составе 8 человек. Возраст участников: от 16 лет до 30 лет.

5. Схема проведения игр.

Участники проходят регистрацию с 12-30 до 13-00 ч., знакомятся с программой и порядком проведения мероприятия, представляют свои девизы, символы, экипировку.

Игры проводятся в два этапа. В первом, отборочном этапе принимают участие 4-8 команд с числом игроков 8 человек. Разбившись на пары, команды участвуют в конкурсах для определения команды-победителя в паре, дополнительно каждой дружине начисляются очки (баллы). После завершения отборочного этапа по количеству побед и по сумме набранных очков (баллов) определяются две дружины-финалисты.

В финале команды проходят дополнительные конкурсы. Победителем объявляется дружина, набравшая в финале больше победных баллов.

Главная сюжетная линия: старый вождь, глава городища, ищет себе достойную замену и объявил конкурс на выявление самой ловкой, сильной и смелой дружины, достойной встать на защиту рубежей.

Каждый конкурс сопровождается краткой легендой по мотивам прусского, славянского эпоса. Дружины присваивают себе название, символы, цвета, флаги и отличительными знаками, формируют группы поддержки, которые в свою очередь обеспечиваются отличительными знаками своих дружин.

Примерный перечень игр:

Кто раньше дойдет до середины. Берутся две короткие круглые палки. К ним привязывается шнур длиной 8-10 м. середину отмечают ленточкой. По сигналу быстро вращать палки обеими руками и, наматывая шнур на палку, продвигается вперед. Выигрывает тот, кто раньше намотает шнур до ленты. В игре принимает участие любое количество людей.

Кто быстрее перенесет предметы. На одной стороне площадки ставятся две лавки с различными предметами, напротив них на расстоянии 6-8 м еще два стула. Двоих участников переносят предметы на пустые лавки. Выигрывает команда, которая раньше перенесет все предметы. Количество стульев может быть различным.

«Водопой». Соревнующиеся должны перенести воду из полного ведра в пустое. Участники набирают воду и бегут через препятствия в конец площадки. Вылив воду в пустое ведро, передают ведро следующему участнику.

«Бой на мосту». Два противника на бревне пытаются сбить друг друга подушками.

Перетягивание каната.

«Метание копья». Участники выходят на рубеж парами, бросают по три копья.

«Штурм крепости». Вся команда бежит с бревном, стараясь разбить пластиковые бутылки с водой, прикрученные к вкопанному столбу.

«Снегоступы». Каждый участник команды проходит определенное расстояние в «снегоступах».

Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в ход соревнований.

6. Финансирование расходов.

6.1. Все расходы по подготовке и проведению игр несут Управление по культуре, спорту и делам молодежи МО, МАУК «Гусевский историко-краеведческий музей имени А.М. Иванова»

6.2. Проезд к месту проведения и отбытию участников с игр происходит за счет средств командирующих организаций и частных средств участников.

7. Награждение победителей.

7.1. Награждение победителей происходит по решению жюри, утвержденного оргкомитетом игр.

7.2. Участники игр, занявшие призовые места, награждаются:
- дипломами;
- призами.