**ПОЛОЖЕНИЕ**

**Об Областном спортивном фестивале «День здоровья» в г.Богданович**

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1 Настоящее положение определяет порядок проведения Областного спортивного фестиваля «День здоровья» (далее – Фестиваль) Благотворительным Фондом по поддержке спорта в Свердловской области А.В. Шипулина (далее – Организатор) при поддержке гранта Президента Российской Федерации.

**2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ФЕСТИВАЛЯ**

2.1 Формирование установок на здоровый образ жизни для целевой группы и всех желающих жителей г. Богданович Свердловской области.

**3. РУКОВОДСТВО**

3.1 Общее и непосредственное руководство фестивалем осуществляется Благотворительным Фондом по поддержке спорта в Свердловской области А.В. Шипулина при поддержке президентского гранта.

**4. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

4.1 Сроки проведения Фестиваля – 19 мая 2018 года, с 11.00 до 13.00.

4.2 Место проведения Фестиваля – площадь около Детской школы искусств по адресу: г.Богданович, ул.Ленина, 16.

**5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ**

5.1 В Фестивале принимают участие семьи г. Богданович, а так же пенсионеры.

5.2 Для участия в фестиваля необходимо заполнить заявку по адресу: kuzmina.fondshipulina@mail.ru

5.3 Удобнаяобувь и одежда по погоде!

**6. ПОЛОЖЕНИЯ ПО ЭТАПАМ СОРЕВНОВАНИЙ**

Фестиваль состоит из следующих этапов.

**Состязание «Резиночки»**

Индивидуальное первенство. Прохождение этапа состоит из 10 уровней. Подсчет результатов производится по достигнутым участниками уровням.

**Состязание «Городки».**

Место проведения – корт (улица). Индивидуальное первенство. Участники делятся на две колонны. Задача участников сбить как можно больше фигур из шашек. Выигрывает участник, сбивший максимальное количество шашек.

**«Гуси-Лебеди».**

Количество участников – 20 человек. В начале игры очерчивается «гусятник» — дом, в котором живут гуси и где их ждет хозяин.

На другой стороне площадки очерчивается «поле» — туда гуси уходят гулять.

Между «гусятником» и «полем» рисуется круг — «логово», там будет жить волк.

Далее с помощью считалочки выбирается волки хозяин гусей. Остальные становятся гусями.

Хозяин говорит гусям:

— Гуси, летите в поле, погуляйте, в лапы волку не попадайте.

Участники бегут, размахивая руками, в «поле».

Далее происходит диалог хозяина и гусей:

— Гуси, гуси!

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите же домой!

— Серый волк под горой, не пускает нас домой.

— Что он делает?

— Зубы точит, нас съесть хочет.

— Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси растопыривают руки-крылья и летят домой в гусятник, а волк рычит и пытается их поймать. Пойманные гуси из игры выбывают, и игра продолжается. Побеждают те, кто ни разу не попался в лапы волку.

**«Беговелогонку».**

Место проведения – корт (улица). К участию приглашаются дети до 10 лет. Задача участников преодолеть гонку с препятствиями.

**Игра «Классики».**

Количество игроков от 2 человек и более. Для игры требуется ровная площадка.

Для организации этой игры на асфальтовой площадке мелом рисуется схема.   
  
Каждый «класс», или квадрат, в ней должен иметь размер 40х40 или 50х50 см. Перед началом игры участники по жребию или другими способами определяют очередность ходов. Далее первый игрок кидает камень или любой другой предмет, его заменяющий, на первый «класс», а затем прыгает: одной ногой на 1, 2, затем сразу двумя на 3-4, снова одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8 и снова двумя на 9-10. После этого прыгающий переворачивается на 180 градусов и проделывает тот же путь в обратную сторону, по пути поднимая камень и забирая с собой. При этом отклоняться от своего направления или, например, вставать на 2 ноги, если по ходу игры требуется стоять на одной, нельзя. Если все сделано правильно, предмет перемещается во второй «класс». Точно таким же образом он передвигается до самого конца, то есть до квадрата с числом 10. Если же игрок допустил ошибку, камень попадает в котел, а у игрока «сгорает» один класс, то есть игра «откатывается» на несколько ходов назад.

**Состязание «Фрисби»**

Длина площадки 40м, участники делятся на две команды.

Суть игры перенести тарелку в зону противника. Тарелку можно передавать только по воздуху перекидывая рукой. Счет идет до 10 очков, чья команда набрала больше, тот и выиграл

Если тарелку потеряли при передаче, не важно как, то владение ей переходит команде соперника.

**Интеллектуальное состязание**

Шахматы, шашки.

В конце будет проведен мастер-класс по скандинавской ходьбе для пенсионеров. Начало в 14:00.

**7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ**

7.1 По результатам каждого этапа формируются турнирные таблицы, согласно местам, которые они заняли участники в состязаниях.

7.2 Лучшие участники в каждом этапе будут награждены.

7.3 Каждый участник вне зависимости от места в турнире получает ценные призы от партнеров и организаторов.