

Утверждаю:

Заведующий МБДОУ д/с № 5 «Хрусталик»

М.С. Романовская



Положение

о проведении турнира по бурятской национальной игре
«Шагай наадан - 2022», посвященный празднику «Сагаалган» среди
воспитанников ДОУ

Общие положения:

Цель: привлечение внимания к национальным традициям и играм бурятского народа.

Задачи:

1. Приобщение к занятиям народной игры «Шагай наадан» и развитие детей через бурятский язык.
2. Привитие в детских душах интерес к изучению бурятского языка и любовь к национальным традициям и обычаям, культуре бурятского языка.
3. Популяризация среди детей дошкольного возраста бурятской народной игры «Шагай наадан» и включение их в живое общение через эту игру.
4. Формирование у детей физических, умственных и нравственных качеств: ловкости, меткости, координации, зоркости, мелкой моторики мышц, логического мышления, смекалки, чувства коллективизма и дружбы.
5. Поддержка заинтересованных детей бурятской народной игрой «Шагай наадан».

Организатор турнира «Шагай наадан»:

- Учитель бурятского языка: Жапова А.Б.

Место и время проведения:

Турнир проводится 7 февраля 2021 года в музыкальном зале. Начало в 9:15.

Участники:

- В турнире принимают участие: дети старшей, подготовительной групп, с каждой группы по 3 участника.

Обязательным условием участия является наличие бурятской национальной одежды.

Условия игры даны в приложении №1.

Виды турнира:

- «МОРИ УРИЛДААН»

Определение победителей:

Победители определяются по мере прохождения всех двенадцати косточек ряда. Участник у которого «ретивый конь» пришел первым, становится победителем. Пришедший вторым занимает II место, третьим – III место.

Награждение:

Победители награждаются дипломами. Участники – сертификатами.



«Мори урилдаан»

Играющие выбирают по одному «бегунцу» из свободной кучи косточек и ставят их по обеим сторонам первой в ряду косточки. Затем берут пять косточек, и бросают их на кон по очереди. Если среди них окажется «конь» (стоящий боком), бросающий берёт своего коня и ставит рядом со второй косточкой в ряду, если окажется два «коня», ставит рядом с третьей, если три – рядом с четвёртой и т.д. если ни одна из косточек не упадёт в положении «коня», то конь бросающего игрока остаётся на месте. Остальные играющие проделывают то же самое.

После нескольких попеременных бросаний чей –нибудь «ретивый конь» проходит все двенадцать косточек ряда. Значит, он и выиграл скачки.