

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении «Семейного фестиваля»
в рамках проекта «ЭТНО-Хакатон»

1. Общие положения

Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения «Семейного фестиваля», в рамках проекта «ЭТНО-Хакатон» (далее-Фестиваль).

1.1. Фестиваль проходит в рамках реализации федерального проекта «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» национального проекта «Образование» на основании соглашения №073-15-2021-1032 от «07» июня 2021 года.

1.2. Организатором Фестиваля является МАОУ «СОШ №61» г.Чебоксары.

2. Цели и задачи

2.1. Фестиваль проводится в целях формирования познавательного интереса к межкультурному и социальному взаимодействию, интереса к культурным традициям народов Поволжья.

2.2. Задачами Конкурса являются:

- ✓ создание единого этнокультурного пространства на территории МАОУ «СОШ №61» г.Чебоксары на основе идей единства и дружбы народов;
- ✓ формирование гражданско-патриотического сознания, любви к Родине к ее культурному и историческому наследию;
- ✓ привлечение детей и взрослых к комплексному изучению культурного наследия своей Родины;
- ✓ обеспечение преемственности исторических традиций, формирования атмосферы уважения к историческому наследию и культурным ценностям разных народов.

3. Участники Фестиваля

3.1. В Фестивале могут принимать участие семьи различных национальностей, в составе не менее двух человек.

4. Сроки проведения Фестиваля

4.1. Фестиваль проводится с 27 ноября 2021 года по 04 декабря 2021 года.

5. Условия организации и проведения Фестиваля

5.1. Руководство подготовкой и проведением Фестиваля возлагается на Организационный комитет.

5.2. Состав Организационного комитета формируется на усмотрение Организатора Фестиваля.

5.3. Организационный комитет:

- формирует состав участников Фестиваля;
- проводит всю необходимую работу по подготовке и проведению Фестиваля;
- осуществляет другие виды деятельности, связанной с подготовкой и проведением Фестиваля.

6. Программа проведения Фестиваля

Фестиваль проводится в двух форматах:

- презентационно-показательные выступления;
- игры, национальные танцы, обычаи и традиции народов Поволжья.

Регламент проведения фестиваля приведен в Приложении 1 к настоящему положению.

7. Подведение итогов

7.1. Победители и призеры фестиваля определяются по каждому формату отдельно.

7.2. Награждение победителей дипломами и ценными призами осуществляется сразу, после окончания фестиваля.

8. Заключительные положения

8.1. Все материалы, полученные или записанные организаторами при проведении Фестиваля (фотографии, аудио-, видеозаписи), являются собственностью Организаторов Фестиваля.

8.2. Оргкомитет Фестиваля оставляет за собой право воспроизводить, распространять фото, видео и аудиозаписи, произведенные во время Фестиваля, а также использовать эти записи при издании сборников, буклетов, выпуске аудио и видеодисков, иных информационных материалов.

Регламент проведения «Семейного фестиваля»

1. Презентационно-показательное выступление

Участники фестиваля представляют свою национальность. Каждая семья (или группа семей) показывает презентационно-показательное выступление на тему «Особенности национальной культуры» в виде национальной песни, танца или сценки продолжительностью 3-10 минут.

Критерии оценивания:

- раскрытие в выступлении национальной темы;
- творчество и креативность;
- командное взаимодействие.

2. Игры, национальные танцы, обычаи и традиции народов Поволжья

№	Название	Описание
1	Городки (Нижегородская область)	<p>Игра «Городки» – русская народная спортивная игра. Она очень полезна для людей разного возраста, развивает глазомер, меткость, координацию движений.</p> <p>Первоначально на игровой площадке мелом или палочкой необходимо начертить город. На расстоянии 3 метра от города следует нарисовать полукон – линию, с которой участники будут метать биты, выполняя свой ход. Еще через 3 метра нужно начертить еще одну линию – кон. Данное расстояние дано для школьников, для взрослых оно может быть увеличено.</p> <p>Правила игры в «городки» кратко могут быть описаны следующим образом: Все «рюхи» выкладываются на игровом поле так, чтобы из них получилась определенная фигура. Перечень и последовательность фигур представлены на картинке:</p>  <p>Задача команды – за минимальное количество ударов выбить все «рюхи» из города. При этом до тех пор, пока фигура не «распакована», то есть из нее не выбито ни одного элемента, бьют битой с кона. Если же город уже «зажжен», то есть хотя бы одна «рюха» из него уже выбита, ход производится с полукона.</p>
2	Платочки (Мордовия)	<p>Ведущий игры изображает «бабушку». Из участников выбирается «дедушка» – он становится водящим. Водящий отходит от остальных участников, а в этот момент «бабушка» раздает игрокам платочки разных цветов, которые они прячут за спиной. «Дедушка» возвращается к игрокам и подходя к каждому из них, пытается угадать, какого цвета платочек спрятан у данного игрока. Если «дед» угадывает цвет платка, задача игрока побежать к заранее подготовленной черте и вернуться обратно на свое место быстрее, чем это сделает «дед». Игрок, прибежавший раньше «деда» остается в игре, ему меняют цвет платка. А если быстрее прибегает «дед», он становится «платочком», а игрок «дедом».</p>

3	Луна и Солнце (Чувашия)	Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Также можно перетягивать команды при помощи каната или скалки, которую держат капитаны команд. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными. Проигравшей считается команда, капитан которой первый переступил через черту при перетягивании
4	Битва охотников (Марий Эл)	Из играющих выбираются два охотника, оставшиеся участники становятся «оленьями». Охотники расходятся по разным сторонам, а «оленья» остаются в центре между ними. Задача охотника «подбить» себе добычу мячом. Выбитый «оленок» становится на сторону охотника, который его выбил. Игра продолжается до момента, пока вся добыча не будет выбита. Побеждает тот охотник, у кого оказалось больше добычи.
5	Байрам (Татарстан)	Дети садятся в круг, водящий обегает круг, одевает тюбетейку на голову кого-либо из сидящих в кругу. Участник, на которого одели тюбетейку, должен немедленно среагировать: подняться, схватить тюбетейку, побежать за водящим, настичь его и задеть тюбетейкой, пока он не сел на его опустевшее место, иначе он станет «огоньком» – сядет в середину круга и в наказание будет исполнять шуточные номера (фанты) – «кукарекать», прыгать на одной ноге и т.д.
6	Хищник в реке (Чувашия)	В игре участвуют до десяти игроков. Один из ведущих хищник, остальные – рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берет за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была с каждым кругом уровнем все выше и выше. При приближении веревки игрокам-рыбкам нужно прыгать через нее. Задетые веревкой рыбки выходят из игры.
7	Национальные танцы народов Поволжья	Хореограф разучивает с участниками элементы национальных танцев народов Поволжья под национальную музыку.
8	Обычаи и традиции народов Поволжья	Игроки делятся на две команды. Для команд заранее подготовлены разноцветные платформы с цифрами. Играющим задаются вопросы о традициях и национальных особенностях народов Поволжья. Задача игроков дать ответы, но не устно, а встав на тот цвет или цифру, который будет являться ответом, на заданный вопрос.

Критерии оценивания:

- командное взаимодействие;
- правильность выполнения задания.