

**Муниципальное образование «Прибайкальский район»
Муниципальное учреждение Управление образования
Прибайкальского района**

Приказ № 44

От «10» февраля 2020 г.

с. Турунтаево

**О проведении муниципального этапа Межрегионального конкурса
«Баатар. Дангина – 2020»**

С целью формирования и развития у детей интереса к изучению бурятского языка и традиционной культуры бурятского народа, выявления талантливых детей, стимулирование их творческой инициативы

П Р И К А З Ы В А Ю :

1. Провести муниципальный этап Межрегионального конкурса «Баатар. Дангина – 2020» 26 февраля 2020 года на базе МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ». Начало – 13:00.
2. Утвердить Положение о муниципальном этапе Межрегионального конкурса «Баатар. Дангина – 2020» (далее – Конкурс) (Приложение 1).
3. Организацию подготовки и проведение Конкурса возложить на Чипизубову М.А., директора МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ».
4. Контроль за исполнением данного приказа возложить на Васильеву Ю.О., руководителя отдела дошкольного, общего и дополнительного образования Управления образования Прибайкальского района.

Начальник



Е.Г.Сунгатова

ПОЛОЖЕНИЕ
о Муниципальном этапе Межрегионального конкурса
«БААТАР. ДАНГИНА – 2020»
в рамках бурятского народного праздника «Сагаалган»

Учредитель конкурса: Муниципальное учреждение Управление образования Прибайкальского района
Организатор конкурса: МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»

Цели и задачи конкурса:

Конкурс проводится с целью формирования и развития у детей и молодежи интереса к изучению языка и традиционной культуры бурятского народа. Задачами конкурса являются: выявление талантливых детей и молодежи, стимулирование их творческой инициативы.

2. Условия и порядок проведения конкурса:

2.1. В конкурсе могут принять участие представители любых национальностей.

Конкурс состоит из трех туров:

I тур – 26 февраля 2020 г. в МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ» (начало 13:00);

II тур (межрегиональный) – 9 марта 2020 г. в Колледже искусств им. П.И. Чайковского (г. Улан-Удэ, проспект Победы, 17).

III тур-финал конкурса (межрегиональный) – 10 марта 2020 г. в Государственном русском драматическом театре им. Н.А. Бестужева (г. Улан-Удэ, ул. Терешковой, 9а).

Конкурсные задания оцениваются по 10-бальной системе.

Последовательность выступлений участников формируется во время жеребьевки участников.

3. Номинации конкурса:

- «Эдир Баатар» – возраст от 7 до 13 лет;
- «Эдир Дангина» – от 7 до 13 лет;
- «Баатар» – от 16 до 18 лет;
- «Дангина» – от 16 до 18 лет.

4. Порядок и последовательность проведения конкурса:

1. «Эдир Дангина»
2. «Эдир Баатар»
3. «Баатар»
4. «Дангина»

5. Конкурсные задания:

5.1. Задание «Визитная карточка»:

В номинациях «Баатар», «Дангина», «Эдир Баатар», «Эдир Дангина»: «Угаа хүндэлэн, залгуулая» – красочный рассказ о себе, своем роде, именитых и прославленных родственниках, родном крае с использованием различных традиционных жанров искусства, в т.ч. исполнения одного куплета и припева народной песни. Обязательные условия для конкурсантов: рассказ ведется на родном языковом диалекте участника, манера исполнения песни соответствует локальным исполнительским традициям, костюм участника должен быть в традиционном локальном варианте, соответствующем социальному статусу и возрасту носителя. Время выступления – не более 1,5 мин., выступление может сопровождаться видеорядом в формате: презентация PowerPointAVI, mpreg2). **Обязательное условие** - предоставление авторского текста конкурсанта **не позднее 21 февраля 2020 г.** на электронную почту yuliana3000@mail.ru.

Оценивается авторский текст (членами жюри присуждается специальный приз за лучший авторский текст), традиционный костюм (головной убор, дэгэл, украшения – аксессуары костюма, обувь, для мальчиков и юношей - кушак), вокал, исполнительское мастерство, сценическая речь, раскрытие темы, владение бурятским языком.

5.2. Задание «Уран бэлиг» – творческий конкурс

В номинациях «Баатар», «Эдир Дангина». Каждый конкурсант исполняет сольный художественный номер в любом жанре искусства. Продолжительность выступления – до 2 мин. Фонограмма номера должна быть представлена на флеш-карте.

Оцениваются исполнительское мастерство, костюм

5.3. Задание «Сэдьхэлэйбаяр» - исполнение бурятского народного танца

В номинации «Дангина» участница исполняет сольный танец, время исполнения танца - до 3 минут, фонограмма номера должна быть предоставлена на флеш-карте.

Оцениваются исполнительское мастерство, пластика, костюм.

5.4. Задание «Энеэлдэ...!»–«Посмеемся...!»

В номинации «Эдир Баатар» участник готовит сценическую зарисовку на тему детских веселых историй-небылиц о себе или о своих друзьях. В выступлении можно использовать остроумные куплеты, скетчи, юмористические стихотворения и песни.

Оценивается сценическая речь, артистизм, сценический костюм, владение бурятским языком. Продолжительность выступления – 1 мин.

5.5. Задание игра «Тэбэг»–«Зоска»:

В номинациях «Баатар» и «Эдир Баатар». Участники состязаются в игре «Тэбэг» - «Зоска» (приложение 3). Оценивается умение, ловкость и традиционный костюм (можно в тех же, что и в первом задании).

5.6. Задание «Наргаматолон»:

В номинациях «Дангина», «Эдир Дангина». Участницы демонстрируют современный бурятский стилизованный наряд.

Оценивается умелое сочетание современных веяний в мировой моде с элементами национального костюма, технологическая чистота исполнения изделий, сочетание цветов, подбор аксессуаров, головных уборов, обуви, украшений и прически для создания гармоничного образа.

6. Жюри конкурса:

- 6.1. Организатор формирует состав жюри Конкурса.
- 6.2. В жюри входят представители учредителя, организатора, представители общественности.
- 6.3. Численный состав жюри – не менее 5 человек.
- 6.4. Жюри оценивает и определяет победителей Конкурса – участников II Конкурсного тура.
- 6.5. Результаты Конкурса оформляются протоколами, которые подписываются председателем Жюри.
- 6.6. Члены Жюри не вправе разглашать процедуру хода обсуждения итогов Конкурса.

7. Награждение

Решением жюри определяются победители конкурсов во всех номинациях. Присуждаются диплом Лауреата по номинациям, дипломы I,II,III степеней, дипломы и благодарственные письма за участие, ценные подарки, специальные призы, памятные сувениры.

Жюри финального конкурса оставляет за собой право не присуждать дипломы Лауреатов, дипломы I,II, III степеней.

Победители конкурса в течении всего года принимают участие в мероприятиях (концерты, конкурсы, фестивали) проводимые организаторами конкурса.

8. Дополнительные требования:

8.1. Каждый участник предоставляет фотографии крупным планом (с нейтральным макияжем для девушек), в полный рост в сценическом костюме на электронном носителе.

8.2. Обязательное условие для всех номинаций – строгое соблюдение регламента выступлений. Участникам номинаций «Дангина», «Баатар» необходимо заполнить анкету установленного образца, предоставить копию паспорта, ИНН, ПСС и согласие на обработку персональных данных (см. приложение № 2). В номинации «Эдир Баатар» и «Эдир Дангина» – заполнить анкету установленного образца,

предоставить копию паспорта, ИНН, ПСС одного из родителей и согласие на обработку персональных данных.

8.3. Все участники конкурса до **21 февраля 2020 г.** высылают текст, видеоряд и видеопрезентацию в формате PowerPointAVI, mpeg2 «Визитной карточки» на электронный адрес: ddturuntaevo@mail.ru или vera13bruxov@mail.ru. Фонограммы и видеоряд должны быть записаны на USB-флешносителе на каждый конкурс в отдельном файле и обязательно подписаны с указанием Ф.И.О. участника, и названия конкурсных номеров.

Анкеты-заявки принимаются только в скан-виде и в указанные сроки по электронному адресу: ddturuntaevo@mail.ru или vera13bruxov@mail.ru

8.4. Участники, подавшие заявку на участие в конкурсе, тем самым подтверждают свое разрешение на дальнейшее использование и размещение фото-видеоматериалов, снятых во время проведения Мероприятия.

9. Сроки подачи заявок:

Заявки на участие в конкурсе подаются в срок до **21 февраля 2020 г.** в МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ», на электронный адрес: ddturuntaevo@mail.ru или vera13bruxov@mail.ru.

Координаторы конкурса:

- МУУО Прибайкальского района – Васильева Юлия Олеговна 51030
- Турунтаевский ДДТ – Брюхова Вера Валентиновна 51904

Приложение № 1.
К Положению о Муниципальном этапе Межрегионального конкурса
«БААТАР. ДАНГИНА – 2020»

Анкета-заявка участника
Межрегионального конкурса «Баатар. Дангина-2020»

В номинации _____

1	ФИО (полностью) участника	
2	Возраст	
3	Число, месяц, год рождения	
4	Субъект РФ	
5	Район и населенный пункт	
6	Место учебы или работы	
7	ФИО (полностью) руководителя: • Образование • Место работы, должность	
8	Сведения об участии в республиканских фестивалях, конкурсах и достижениях	
13	В каких всероссийских детских центрах (лагерях) Вы отдыхали: • ВДЦ «Артек», Крым, г. Ялта, пгт. Гурзуф • ВДЦ «Орленок», Краснодарский край, г. Туапсе • ВДЦ «Океан», г. Владивосток • Другое	
14	Телефон и e-mail участника	
15	Телефон и e-mail руководителя	
16	Ваши пожелания организаторам Конкурса	

Подпись руководителя _____ / _____ /

Подпись участника _____ / _____ /

Дата заполнения « _____ » _____ 2020 г.

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

(в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»)

Я, _____

(ФИО)

паспорт _____, выдан «__» _____ г.

(серия, номер, когда и кем выдан)

Зарегистрированный (ая) по адресу: _____,

даю согласие Государственному автономному учреждению культуры Республики Бурятия «Республиканский центр народного творчества» (далее – ГАУК РБ «РЦНТ») на обработку моих персональных данных, т.е. совершение следующих действий: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу), обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных, а также право на передачу такой информации третьим лицам, а также осуществление иных действий с моими персональными данными, предусмотренных законодательством РФ.

Обработка персональных данных осуществляется в целях проведения _____ . Обработка персональных данных осуществляется с использованием и без использования средств автоматизации.

ГАУК РБ «РЦНТ» обязуется использовать данные исключительно для перечисленных выше целей.

Настоящее согласие предоставляется на включение в общедоступные источники следующих персональных данных (в соответствии с п. 1 ст. 8 № 152-ФЗ от 27.07.2006 г.): фамилия, имя, отчество, дата рождения, паспортные данные, домашний адрес, дата регистрации по месту проживания, телефон, СНИЛС, ИНН.

Согласие на обработку персональных данных может быть отозвано мною при наличии соответствующего заявления.

Настоящее согласие действует со дня его подписания до дня отзыва в письменной форме.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в собственных интересах.

_____ (личная подпись)

_____ (дата заполнения)

Приложение № 3.
К Положению о Муниципальном этапе Межрегионального конкурса
«БААТАР. ДАНГИНА – 2020»

Игра «Зоска». Правила игры

Название ЗОСКА - это искаженное китайское слово, означающее монету. Дело в том, что в этой игре буряты и халхасы часто использовали в качестве битки тяжелые китайские монеты (или неск. монет, спаянных, видимо?) или же кусочек олова, выплавленный по форме китайской монеты. По-бурятски, эта игра называлась ТЭБЭГ (игра в волан)

Маялка, маялки – устаревающая игра, в которой набивают ногой некий предмет – "маялку" – мешочек с песком, опилками или горохом, камешек с бахромой, кусочек меха со свинцом и т. п.; тоже региональное, иначе называется жёс(т)ка, зоска, лянга, лянка.

На самом деле, зоска (или тэбэг) — это популярная в монгольском мире детская игра. Игнали в нее, подбрасывая ногами и не позволяя коснуться земли битку с перьями. Эта битка и есть "зоска". Существовало несколько приемов удара ногой по зоске, разной степени сложности. По количеству сложных приемов начислялись очки и определялся победитель.

Описание изготовления зоски

Настоящая "зоска" должна быть похожа на "волан". В старину были китайские монеты с отверстиями по середине. Вот они и служили основой для "зоски". Для планирования "зоски" брались птичьи перья или конский волос. Как делалась "зоска" - брали китайскую монету с отверстием, сейчас можно брать металлический кружок с отверстием в середине, размер кружка примерно, как советский "пятак". Берут пучок конских волос длиной 7-10 см, по усмотрению игрока, и деревянную пробку для отверстия. Конский волос равномерно пропустит через отверстие кружка, аккуратно расправить и закрепить деревянной пробкой. Получится "зоска" очень похожая на "волан". С ударной стороны кружка всё лишнее подрезается и шлифуется, можно наклеить кусочек кожи. Со стороны длинных волос пробка также подрезается. Вот это и есть настоящая "зоска".

Из другого источника: надо взять большую монету пробить в ней дырку гвоздем, пробить потому, как тогда в 50-х не было даже понятия о сверлах и дрелях (в Китае были монеты с дырками). Затем взять пучок конских волос из гривы или хвоста, а еще лучше белоснежную козлиную шерсть длиной 8-10 см продеть в дырку в монете и закрепить ее там, подпалив шерсть снизу монеты. Зоска готова.

Из воспоминания: Ну и, конечно, ценились сами зоски, от изначального качества которых зависели их «летные свойства». Лучше всего были зоска из козьих шкур с особенно длинным и жирным ворсом. Если к ним был еще правильно пришит свинец, то они, подлетев высоко, парили, как маленькие парашюты. Попытки делать зоску из кроличьих шапок или синтетических воротников пальто, стянутых из бабушкиного сундука, приводили к тому, что такие изделия летали не вертикально вверх, как от них требовалось, а куда им самим захочется. Хотя малышня, помнится, с удовольствием упражнялась даже с цветками мальвы - похожей формы, с длинными лепестками и тяжелым пестиком вместо свинца.

Как изготовить летный вариант зоски. Это можно сделать на природе — в лесу, на пляже, во дворе и вообще везде, где растёт клен.

Листы клена надеваются на пальцы так, чтобы черенок каждого нового листа был на противоположной от черенка предыдущего листа стороне. Листы укладываются до тех пор, пока хватает пальцев.

Дальше товарищ берет и перевязывает черенки листов мягкой но прочной бечевкой затягивая бечевку так, чтобы кипа листов не была плоской, а черенки листов немного помялись и зоска обрела округлую форму. Получается вот такой плоский блинчик из травы. После этого зоску стригут, т.е. удаляют острые концы листьев, чтобы она еще больше походила на мячик. После этого зоску размягчают: бьют об асфальт, тогда она не будет сильно пружинить от ноги.

Правила игры

Как в неё играть? Попробуй, опиши, чтоб никогда не видевший представил. Зоску нужно пинать, но, не разгибая ногу вперед, а поворачивая согнутую в колене ногу так, чтобы голень качалась маятником. Зоска при этом должна подлетать, и опускаться перед тобой. Свинец тяжелее, мех выполняет функцию стабилизатора (такую же, как оперение у стрелы), поэтому зоска всё время падает свинцом вниз. Задача – сделать как можно больше ударов, не давая ей упасть на землю. Число участников не ограничивается. Игра многоступенчатая. Удары разные по сложности: простушки, пары, виси, люры, джанзы, фанзы.

Простушки – они и есть простушки: нога после удара опускается на землю, затем поднимается для нового удара. Пара – это два удара. Чтобы набить десять пар, нужно, соответственно, сделать двадцать ударов. Бьешь, а вокруг считают пацаны: пара-одна, пара-две. Виси уже сложнее: ногу, которой бьешь, на землю ставить нельзя. Были ещё виси – пары. Люры – удары из-под бедра, когда подпрыгивая, выставляешь левую ногу вперед, а правой бьешь лянгу под бедром левой ноги.

Играют в лянгу как командами, так и поодиночке. Цель — выполнить все фигуры первым, фигуры назывались:

- Простушки — 5 раз нужно набить лянгу одной из ног.
- Пары — 10 раз (5 пар) набить лянгу одной из ног.
- Шлеи — 5 раз не касаясь земли той ного, которой набиваешь
- Джюпы — поочередно двумя ногами
- Люры — 5 раз. Один из самых сложных элементов. Зоска бьется правой ногой, но не спереди себя, а сбоку,

заведя правую ногу за левую (представьте себе, что вы садитесь на стул подгибая ногу под себя, приблизительно так). Да, «люру» делают так: подбросив зоску слева или справа от себя правой или левой ногой из под другой ноги подпрыгнув подбиваем «зоску» и если это «безка», то снова побивать так же, все это подпрыгивая каждый раз... Более просто было чередовать «люры» с «простушками», т.е правой или левой ногой перед собой сбоку. Носком тоже били, как в футболе.

• Гана — тоже самое, что и люры, удар производится точно также, но зоска после удара должна вылетать перед игроком. Когда он в прыжке пропустит между ног, и когда она пролетает между ног поддеть правой ногой так, чтобы она вылетела сбоку.

При выполнении последних двух фигур можно подбивать ногой простушки, чтобы направить зоску в нужном направлении и правильно положить на ногу. Если зоска упала, то ход передает другому игроку.

Можно бить все фигуры сразу, не переставая. Все фигуры считаются выполненными тогда, когда ты поймал зоску, и пока нога отсчитала нужное количество ударов. Если поймал, но отсчитал неправильно, то ход не засчитывается.

После выполнения всех фигур по 5 раз, выполняется тоже самое, только по 4, потом по 3, потом по 2 раза, а потом выполняется "коронка", т.е. все фигуры одну за одной по одному разу без остановки.

У некоторых было уже такое мастерство, что они выполняя все без остановки проходили круги от 5-го до 1-го. Чтобы выиграть, кто из этих спецов победил бились ганы, но подряд без возможности набивать между ганами простушки. Простушки, носки, люры и комбинации разные. Однако это чисто заказная игра. Вот если заказал «люр» 20 штук, то уж другим игрокам сделать надо столько же иначе их ждало наказание. Называлось это «малаить». Наверно кто-то читал о путешествиях Миклухи-Маклая, а наша пропагандистская машина всегда трубила об угнетенных народах Востока, да это и была правда в чистом виде касательно малайцев. «Малаиться» т.е. прислуживать приходило до тех пор, пока не сравнился счет невыполненных подбиваний зоски в заданной комбинации фигур. Выглядело это так, малайшей кидал зоску на ногу победителю. А тот запинывал ее куда подальше. Затем, штрафник бежал, искал, находил эту зоску и снова кидал ему на ногу. Малаинье заканчивалось и тогда когда удавалось поймать зоску после удара победителя. В эту игру обычно играли дети дошкольного и младшего школьного возраста. Настоящая игра в "зоску" начиналась с элементов - "люры", "джанзы", "фанзы" и затем строился ряд из их различных сочетаний.

Заключение.

Подвижная игра «Зоска» является прекрасным средством развития и совершенствования движений детей, укрепления и закалывания их организма.

При многократном повторении элементов игры развиваются и совершенствуются такие физические качества, как:

- Быстрота двигательной реакции;
- Быстрота движений ногами;
- Общая выносливость;
- Статическое и динамическое равновесие;
- Гибкость;
- Ловкость;
- Координация движений в пространстве;

Большое количество движений сопровождается химическими процессами, которые активизируют дыхание, кровообращение и обмен веществ в организме, что в значительной мере способствует развитию мышц, костей, соединительных тканей, повышает подвижность суставов, особенно позвоночника.