



УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НАКАЗ

23.11.2021

м. Ужгород

№ 182

Про участь у міському спортивно-масовому заході серед школярів «Cool Games»

На виконання Плану роботи управління освіти Ужгородської міської ради на 2021 рік, з метою популяризації та пропаганди фізичної культури та спорту як важливого засобу зміцнення здоров'я, масового залучення учнівської молоді міста до систематичних занять фізичною культурою і спортом, визначення за спортивним принципом кращих команд, гравців та вчителів фізичного виховання,

НАКАЗУЮ:

1. Затвердити Регламент проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів «Cool Games» (додається).
2. Керівникам закладів освіти:
 - 2.1. Відрядити у спорткомплекс «Юність» команди у супроводі вчителя фізичної культури (представника) для участі у міському спортивно-масовому заході серед школярів «Cool Games» відповідно до Регламенту проведення: **25 листопада 2021 р.** – другий віковий дивізіон, **02 грудня 2021 р.** – третій віковий дивізіон.
 - 2.2. Відповідальність за збереження життя і здоров'я учасників змагань у дорозі та під час проведення заходу покласти на представників команд.
 - 2.3. Забезпечити подачу заявки, завіреної лікарем та директором школи, разом із учнівським квитком кожного учасника на засідання представників команд за 30 хвилин до початку змагань.
3. Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

Начальник управління



Наталія МУХОМЕДЬЯНОВА

**Регламент
проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів
«CoolGames»**

I. Цілі і завдання

Міський спортивно-масовий захід серед школярів «CoolGames» (далі – Захід) проводиться з метою:

- впровадження інноваційних підходів до проведення уроків фізичної культури в закладах загальної середньої освіти
- збільшення рухової активності, залучення до систематичних занять фізичною культурою та подальшої популяризації здорового способу життя серед школярів.

II. Строки і місце проведення Заходу

Захід проводиться :

- **25 листопада 2021 року** (другий віковий дивізіон);
- **02 грудня 2021 року** (третій віковий дивізіон).

Місце проведення: спорткомплекс «Юність»

Початок згідно графіку:

II-дивізіон

10.00

УСШ I-III ст. № 5, УЗОШ I-III ст. №№ 9, 12, УЗОШ I-III ст.10 ім. ДойкоГабора, УЗОШ I-III ст. № 6 ім. В.С. Гренджі-Донського,

11.00

БПЛ «Інтелект» - ЗОШ I-III ст. № 11, Гімназія № 13, УЗОШ I-III ст. №№ 7, 15, УСШ I-III ст. № 3

12.00

СЗОШ I-III ст. 4, УЗОШ I-III ст. № 8, НВК «ЗОШ I ст. – угорськомовна гімназія», УСЗОШ I-III ст. № 2, Гімназія №14

13.00

Лінгвістична гімназія ім. Т.Г. Шевченка, класична гімназія, НВК «Гармонія», УЗОШ I-III ст. №20 – ліцей «Лідер», УЗОШ I-III ст. № 19, Гімназія № 16

III- дивізіон

10.00

УЗОШ I-III ст. № 9, УЗОШ I-III ст. № 6 ім. В.С. Гренджі-Донського, БПЛ «Інтелект» - ЗОШ I-III ст. № 11, Гімназія № 13, СЗОШ I-III ст. 4

11.00

Лінгвістична гімназія ім. Т.Г. Шевченка, УЗОШ I-III ст. № 10 ім. Дойко Габора, УСШ I-III ст. № 5, Гімназія № 14, УЗОШ I-III ст. № 20 – ліцей «Лідер»

12.00

УЗОШ I-III ст. №№ 7,8, НВК «Гармонія», УСШ I-III ст. № 3, Гімназія № 16

13.00

Класична гімназія, УЗОШ I-III ст. №12,15,19, УСЗОШ I-III ст. № 2, НВК «ЗОШ I ст. – угорськомовна гімназія»,

III. Організація та керівництво проведенням заходу

Організація та загальне керівництво здійснюється управлінням освіти Ужгородської міської ради.

Безпосереднє проведення Заходу покладається на міську спільноту вчителів фізичної культури.

IV. Учасники заходу

До участі у заході допускаються дівчата та хлопці, які на день проведення мандатної комісії змагань навчаються в ЗНЗ в складі відповідно наступних вікових дивізіонів:

команда ЗО другого вікового дивізіону :

8 чоловік (4 хлопчики, 4 дівчинки):

2011р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

2010р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

2009р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

2008р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка

вчитель фізичної культури – відповідальний керівник команди.

команда ЗО третього вікового дивізіону :

6 чоловік (3 хлопчики, 3 дівчинки):

2007р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

2006р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

2005р.н. – 1 хлопчик + 1 дівчинка;

вчитель фізичної культури – відповідальний керівник команди.

До участі у перших відбіркових етапах Заходу допускаються всі заявлені в установленому порядку збірні, які відповідають вимогам цього регламенту.

Заявка і учнівські квитки подаються перед початком групових змагань.

V. Програма проведення змагань

Програма проведення змагань визначена у додатку.

VI. Умови визначення першості

Характер заходу командний.

У кожній групі першого етапу вікового дивізіону проводиться по чотири естафети. На груповому етапі у другому віковому дивізіоні проводяться естафети: «Котигорошко», «Конвеєр», «Гулівер», «Флеш».

На груповому етапі у третьому віковому дивізіоні проводяться естафети: «Котигорошко слалом», «Переправа», «Гулівер», «Флеш слалом».

Вище місце отримала команда, яка отримала більшу кількість перемог.

Команди, що посіли перше і друге місце в кожній групі, виходять до напівфіналу. Напівфінали та фінали відбуваються за олімпійською системою з вибуванням.

Між командами проводиться по дві естафети. При рівній кількості перемог проводиться третя естафета.

Естафети у півфіналі і фіналі визначаються організатором із перелічених десяти естафет, які обираються жеребкуванням.

**VII. Умови фінансування заходу та
матеріального забезпечення учасників**

Витрати на організацію і проведення Заходу, забезпечення грамотами та призами покладається на управління освіти Ужгородської міської ради.

Цей регламент є офіційним викликом на змагання.

COOL GAMES

м. Ужгород

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ

для учнів 2004-2012 р.н.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
1.	Біаглон варіант 3	- м'яч для метання 2 шт.; - ширма; - пастку для м'яча 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху – ширма.	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за ширмою, тримаючи в руках пастку.	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню перекидає м'яч через ширму. Учасник, що знаходиться за ширмою, намагається зловити м'яч пасткою. Якщо це йому не вдається, він перекидає м'яч назад партнеру. Якщо це не вдається тричі, то учасники міняються місцями – той, що «стріляв» забирає пастку та залишається за ширмою, той, що отримав м'яч або після влучного кидка, або після грюх спроб влучити, повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
2.	Гулівер	- гімнастичні палиці 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху.	Команди на старті/фініші.	За командою перший учасник команди без розбігу робить стрибок. На рівні з носками його взуття кладеться гімнастична палиця. Наступний учасник заміняє колегу по команді таким	Перемагає команда, яка таким чином пройшла

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
3.	Дід Мазай і зайці	- «човник» – обруч 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - на завершennі лінії руху лінія, що символізує берег озера.	Кожна команда крім одного учасника розміщуються за лінією «озерця» – це «зайці». «Дід Мазай» – учасник команди, який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.	За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, присідає і нахиляє обруч перед партнером. Той залазить в «човен» – всередину кільця, «Дід Мазай» підймає його і обидва учасники разом повертаються до старту/фінішу. На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заєць» стає «Дідом Мазаем», і все повторюється. Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.	Найбільшу відстань.
4.	Конвеєр	- м'яч 2 шт.	- лінія розташування команди.	Команди вишиковуються в дві колони в потилицю один одному. Перед учасником, який стоїть першим, на підлозі устанавлений м'яч на однаковій відстані для кожної з команд.	За командою перший учасник підймає м'яч, призначений своїй команді, з підлоги та передає його учаснику, який стоїть за ним. Учасник команди, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по землі між ногами учасників своєї команди в напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони до її початку. Під час прокатування м'яча підлогою, кожен з учасників команди має право спрямовувати його. Перший учасник колони ловить м'яч і передає в руки учаснику, який віддав цей «пас» та завершує рух від кінця колони до її початку. Цей учасник очолює колону спиною до неї і знову передає м'яч.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
5.	Коти горошку	- фітбол 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди на старті/фініші. Перед представником команди, який стартує першим – фітбол.	<p>Все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли учасник, який починав її в команді, віддає пас, повертається в голову колони, отримує м'яч і підймає його над головою.</p> <p>Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, штовхаючи фітбол, огинає її та повертається до старту/фінішу.</p> <p>На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
6.	Переправа	- «крижинки» – гімнастичні обручі 4 шт - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди розбиваються по парам. Перша пара (як варіант – вся команда) розміщується на старті/фініші всередині «крижинки», а другу тримають в руках.	<p>За командою команда викладає перед собою «крижинку», яку досі тримала в руках та перебирається на неї.</p> <p>«Крижинку», яка звільнилася переносять уперед та все повторюється.</p> <p>Після досягнення точки розвороту, команда підймає обидві крижинки та повертається на старт/фініш звичним порядком.</p> <p>На старті/фініші естафета або передається (якщо команди були розбиті попарно), або закінчується.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
7.	Ткач	- естафетна мітка ¹ 2 шт.; - «острівець»	- старт/фініш; - лінія руху, яка завершується	Команди шикуються на старті/фініші в колону. Учасник кожної команди	<p>За сигналом учасник стартує, передає естафету партнеру в острівці та займає його місце.</p> <p>Учасник, який був в острівці, після «звільнення»</p>	Перемагає команда, яка першою завершила

¹ м'ячик з логотипом СС

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		-обруч 2 шт.	«острівцем».	займає місце в «острівці». У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	передає естафету партнеру, що стоїть на старті/фініші. Останній учасник не залишається в «острівці», обидва повертаються та перетинають лінію фінішу разом. Естафета зупиняється, коли коли фінішує останній учасник команди.	естафету.
8.	Флеш	- естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу. На старті/фініші передає естафетну мітку наступному учаснику і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
9.	Ягоди	- відра 2 шт - м'ячики 10 шт - маленькі кільця розміру блюдця – 10 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером; - вздовж лінії руху в одну лінію викладаються кільця.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці — відро, наповнене м'ячиками.	За командою перший учасник стартує, викладає м'ячки по одному в кожне кільце, огинає точку розвороту та повертається на старт/фініш. На старті передає відро наступному учаснику. Той так само долає відстань, але збирає м'ячки, розкладені попереднім учасником. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Соблюдний ресвізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
10.	Хватько	<ul style="list-style-type: none"> - ракетка; - м'ячик. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	<p>Команди на старті/фініші.</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в руці – ракетка та м'яч.</p>	<p>За командою перший учасник кожної команди стартує, несе м'яч на ракетці до точки розвороту, оглянає її і таким самим чином повертається до команди. Там передає ракетку наступному учаснику. Якщо учасник губить м'ячик, то він наздоганяє його, повертається в місце, де втратив і продовжує рух. Місце втрати фіксує суддя.</p> <p>Все повторюється.</p> <p>Естафета завершується, коли вся команда пододала маршрут та останній учасник пересік фініш.</p>	<p>Перемагає команда, яка фінішувала раніше за команду-суперника.</p>