

**Сценарий «Этно-Веселые старты»
«Бэсэлэ һырсылар»**

Цель:

Задачи:

Участники: три команды по 7 человек.

Оборудование:

№	Название оборудования	Кол-во
1	Гимнастические скамейки	3
2	Обручи	3
3	скакалки	3
4	Маут	3
5	Стул со спинкой	9
6	Рога на подставках	3
7	Рога из картона с ободком	12
8	Шкуры с лямками для упржи	3
9	Платки для гастука	3
10	Шапки (ынтыка)	2
11	копоо	3
12	пуукса	3
13	Үлдүү атак	3 пары
14	колоосо	3 пары
15	Күкэй	3
16	Мешки для тары	3
17	Тарелки с нарезанным мясом по 7 кусков	3
18	Тарелки с мини-лепешками по 7 шт.	3
19	Чашки с чаем	21
20	Долганская игра «Лапкой илии»	1
21	Повязки для глаз	21
22	Буйки спортивные	3
23	Жетоны за выигрыш	21
24	Рыбки, вырезанные из бумаги	200

Музыкальное сопровождение:

1. ---
2. ---
3. «Увезу тебя я в тундру»
4. «Барбыт чай»
5. ---
6. «Балычиттар»
7. «Һейро»

Ход состязаний:

№ п/п	Название эстафеты	Условия состязаний	оборудование	Музыкальное сопровождение
1	«Бэлэмдйттер»	Каждый участник по очереди должен: <ol style="list-style-type: none"> 1. Пролететь через обруч 2. Проползти по скамейке 3. Прыгнуть через скакалку 4. Собрать маут и повесить на спинку стула 	Гимнастические скамейки – 3шт. Обручи – 3 шт. Скакалки – 3шт. Маут – 3 шт.	

		5. Обойти буй и бегом вернуться к команде.	Спортивные буйки – 3 шт.	
2	«Маабычиттар»	Каждый участник по очереди должен попробовать поймать маутом рога. За «пойманного оленя» команда получает жетон.	Рога оленя на стойках – 3шт. Маут – 3шт.	
3	«Булччуттар»	Команда распределяет роли на: оленевод, 4 оленя, 2 помощника. Как только заиграет мелодия, олени должны надеть рога и запрячься в импровизированные нарты – шкуры и ждать наездника. Помощники и оленевод под ту же команду должны из мешка вытащить долганскую одежду и правильно одеться. Как только оленевода одели, он должен сесть на нарты. «Олени» с каюром должны бегом обойти буй и вернуться к исходному месту. Побеждает та команда, кто первый придет к финишу и поднимет хорей. Условия: охотник должен правильно одеться, «олени» не должны потерять свои рога.	3 комплекта долганской одежды в мешках; 3 шкуры с лямками для упряжи; Ободки рога – 12шт.	«Увезу тебя я в тундру»
4	«Барбыт чай»	Каждый участник по очереди должен: 1. Подбежать к первому стулу, съесть кусок мяса; 2. Подбежать ко второму стулу, съесть лепешку; 3. Подбежать к третьему стулу, взять кружку с чаем и с кружкой обойти буй и вернуться к команде и только тогда выпить чай. Тем самым передает эстафету следующему. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием и получает жетон победителя.	3 стула со спинкой; 3 тарелки по 7 кусочков мяса; 3 тарелки по 7 лепешек; 21 чашка с чаем; 3 буй.	«Барбыт чай, бараксаан»
5	«Лапкуой, түргээн илии»	Все три команды встают в указанные места под углом друг от друга 60°. По команде (музыка) по одному из команды должны крутить палку так быстро, чтобы первым намотать веревку и добраться до треугольника. Жетон получает	Долганская игра «Лапкуой илии»	

		та команда, кто больше наберет очков за состязание.		
6	«Балычиттар»	Все участники состязаний встают в общий большой круг, у каждого должен быть шарф или платок. Это рыбаки. Перед рыбаками рассыпать на пол бумажные рыбки. После того, как рассыпали рыбки, все рыбаки завязывают себе глаза. Как только заиграет музыка, рыбаки с завязанными глазами начинают собирать рыбы. Как только музыка остановится, начинается подсчет улова. Побеждает та команда, у кого улов больше.	Платки или шарфы – 21шт.; Рыбы из бумаги 200шт.	«Балычиттар»
7	«Үңкүһүттэр»	Каждая команда готовится к танцу «Хейро». Соблюдая правильность движения при танце, под музыку должны обойти буй и вернуться на исходный пункт. Побеждает та команда, что первой вернулась к старту.	3 буй	«Һейро»
8	Подведение итогов	Подсчет жетонов. Победитель тот, кто набрал большее количество жетонов.		

Призы:

1 место – большой торт

2 место – средний торт

3 место - сладкий пирог

Барыбытт Һылайдыбытт, бэсэлэргээтибит. Аны чаайды барыайың.