**ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ.**

**1. Разминка:** каждая из команд защищает свою эмблему девизом и обращается с кратким приветствием к сопернику. (Ниже приводятся примерные названия, девизы и приветствия команд.)

**2. Личное знакомство:** жюри и все присутствующие познакомились с эмблемами, девизами и приветствиями команд. Осталась самая малость: каждый член команды теперь должен лично представиться. Сделать это он должен следующим образом: обе команды в полном составе выходят к стартовой дорожке.  Впереди, приблизительно в метрах пятидесяти, стоит импровизированная гора. На ней надпись: «Здесь были…» Далее пространство поделено чертой.

Командам выдается по мешку. По сигналу первые члены команды должны залезть в свой мешок и допрыгать до «горы». Не вылезая из мешка, мелом или фломастером, заранее уже приготовленным и находящимся там же, написать в отведенной графе свое имя, например: «Коля». Далее, оставив там же мелок, соревнующийся должен развернуться и быстро доскакать в мешке до своей команды, вылезти из мешка и передать его следующему игроку. Тот влезает в мешок и скачет в нем к «горе», пишет свое имя и возвращается тем же способом…

Побеждает та команда, которая первой завершит «процедуру личного представления».

Пока жюри подводит итоги первых двух этапов соревнования, ведущий загадывает каждой команде загадки, что может заполнить паузу.

**"Веселые старты"** продолжаются...

**Загадки командам**

1. Как на языке спортсменов будет называться начало спортивных соревнований? (Старт.)

2. Этот конь не ест овса,
Вместо ног – два колеса.
Сядь верхом и мчись на нем,
Только лучше правь рулем…   (Велосипед.)

3. Мы – проворные сестрицы,
Быстро бегать мастерицы.
В дождь – лежим,
В снег – бежим,
Уж такой у нас режим…  (Лыжи.)

4. Как на языке спортсменов называется конец спортивных соревнований? (Финиш.)

5. Есть, ребята, у меня
Два серебряных коня.
Езжу сразу на обоих,
Что за кони у меня?  (Коньки.)

6. Зеленый луг,
Сто скамеек вокруг,
От ворот до ворот
Бойко бегает народ...  (Стадион.)

7. Кинешь в речку, не тонет, бьёшь о стенку, не стонет,
    Будешь оземь кидать, станет кверху летать. (Мяч)

8. По пустому животу бьют меня – невмоготу,
    Метко сыплют игроки, мне ногами тумаки. (Футбольный мяч)

9. Когда весна берёт своё, и ручейки бегут звеня,
    Я прыгаю через неё, ну а она через меня. (Скакалка)

10. Когда с тобою этот друг, ты можешь без дорог,
    Шагать на север и на юг, на запад и восток. (Компас)

11. Бегу при помощи двух ног, пока сидит на мне ездок.
    Мои рога в его руках, а быстрота в его ногах.
    Устойчив лишь я на бегу, стоять секунды не могу. (Велосипед)

12. Сижу верхом не на коне, а у туриста на спине. (Рюкзак)

 Жюри озвучивает итоги предыдущих двух заданий.

**3. Коллективный забег сороконожек** – предстоящий забег необычен тем, что в нем участвует вся команда. Обхватив впереди стоящего игрока руками за талию, бегут за ведущим до назначенного места, например, той же импровизированной горы. Обегают ее и возвращаются назад. Очень важно при этом не столкнуться лбами с командой соперников и не споткнуться и не устроить «кучу малу».

Та команда сороконожек, которая без промедления и заминок обойдет «гору» и вернется первой назад, на исходную позицию, считается по праву победительницей.

Ведущий вместе с болельщиками может подбадривать отстающих игроков репликами примерно такого содержания:

Быстрей, быстрей, сороконожки,
До финиша еще немножко!..

                Или:

Сороконожка, шевелись,
Еще рывочек… подтянись!..

**4. Конкурс капитанов** заключается в следующем: пока остальные члены команд отдыхают от утомительного забега, капитаны готовятся к новому виду состязания. Примерно в двух метрах от игрока вбивается колышек в тридцать сантиметров. Играющий должен со своего места накинуть десять колец на колышек. Капитаны состязаются по очереди. Очередность выявляется путем жеребьевки. Проигрывает тот, кто добьется наименьшего результата в данном виде состязания.

**5. «Мячики-скакалки»** – задание заключается в следующем: впереди стоящие игроки команд по сигналу должны допрыгать с мячиком, зажатым щиколотками ног, до финиша; поменять мяч на прыгалку и вернуться к команде, передвигаясь прыжками через прыгалку. Следующие игроки команд принимают эстафету и прыгают до финиша через скакалку. Далее меняют ее на мяч и возвращаются с мячом, зажатым между щиколоток. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Ведущий подает сигнал началу соревнования четверостишием, последние слова которого означают начало старта:

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем мы с тобой играть
В мяч веселый, озорной,
Покатились же, не стой!..

Во время совещания жюри и подведения итогов соревнования образовавшуюся паузу заполняют группы поддержки. Они демонстрируют свои заранее подготовленные номера. Их выступления оцениваются зрительскими аплодисментами.

Далее один из членов жюри оглашает итоги предыдущих состязаний.

**6. Эстафета с мячом**– состязание заключается в следующем: команды строятся в ряд. Первые игроки передают мяч следующим до тех пор, пока он не попадет к последним. Последние игроки, обегая каждый свою цепочку, становятся во главе своих команд и передают мяч к игрокам, стоящим за ними. Мяч вновь попадает последнему игроку цепочки, который также должен ее обежать и стать во главе команды и так далее.

Выигрывает   та   команда,  игроки  которой  раньше  поменялись местами.

**7. Эстафета с бегом** – один из игроков каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч. Команда, быстрее справившаяся с заданием, считается победительницей.

**8. Эстафета с проползанием и лазанием** (участник добегает до мата, расположенного торцом к пролёту шведской стенки, проползает под барьером высотой 40см, расположенном в начале мата, затем поднимается по стенке до касания рукой верхней рейки, спускается или соскакивает прыжком и бежит назад в колонну для передачи эстафеты)

9. **Конкурс самый сильный**(участвует один человек от каждой команды, жим гантели 2–3 кг за 20 сек)

10. **Конкурс самый меткий**(участвует один человек от каждой команды, выполняет метание теннисного мяча 5 попыток в цель 60х60см с расстояния 6 м, можно использовать прямоугольник, нарисованный на баскетбольном щите)

11. **Эстафета «Лабиринт»** (участник пробегает через 3 обруча, которые держат в линию сбоку от себя по два помощника перед каждой командой, оббегает стойку и возвращается опять проходя через обручи, после прихода последнего участника, вся команда берётся за руки и выполняет то же задание всей командой, побеждает команда закончившая эстафету первой с наименьшим количеством ошибок)

12.. **«Перетягивание каната»**(Каждая команда вместе со своими болельщиками перетягивает команду соперников вместе с болельщиками. Команды соревнуются по круговой системе)
13. **Эстафета «Хоккей»**(Направляющий надевает хоккейную каску, краги, берёт клюшку и шайбу (если нет инвентаря, то используют гимнастическую палку и волейбольный мяч) и начинает ведение обводя по восьмёрке две стойки на расстоянии 3м, завершив этап, передаёт инвентарь и амуницию следующему участнику)

**14.Эстафета «Поезда»** (участник оббегает стойку, оббегает свою команду, к нему за пояс двумя руками берётся второй участник и задание выполняется вдвоём и т.д., побеждает команда, которая первой в полном составе (без разрывов) пересечёт линию финиша)

**15. Подвижная игра «Снайпер»**(Играют две команды 6-8 человек, у каждой 1-2 снайпера в тылу противника (за лицевой линией волейбольной площадки или если маленький зал 1м от стены) игра идёт не на выбывание, а на счёт. Очки начисляются за попадание в соперника игроком или снайпером, а также за ловлю мяча, брошенного соперником, игры проводятся по круговой системе, до двух выигранных партий по 3мин.)

16. Чтобы выжить в крае, где растут бананы-кокосы, надо уметь добывать себе пищу, а значит быть не только сильным, но и метким. Посередине комнаты к потолку прикрепляете связку воздушных шаров. Каждому участнику предлагаете выбрать оружие: зубочистку. В ходе конкурса за определенное время каждый участник должен пробить своей зубочисткой как можно больше воздушных шаров (подпрыгивая до шаров). Тот участник, который справится с этим заданием быстрее остальных, побеждает в этом конкурсе.