**Содержательная часть «Весёлых стартов»**

***В конкурс «Веселые страты» входит 5 эстафет. Победитель определяется по сумме мест, показанных во всех эстафетах. Места определяются по времени прохождения команды. В случае равенства мест у 2-х и более команд, победитель определяется по наилучшему результату в эстафете № 5.***

**1. «Фигурное вождение»**

Команда строится за общей линией старта. Каждый участник выполняет поочерёдно задания.

На голове первого участника надета маска сказочного персонажа (выдаются командам) и в руках самокат. По сигналу нужно катясь на самокате преодолеть путь между фишками и вернуться обратно. Следующий игрок выполняет то же самое.

***Правила:***

1. ***Каждый финиширующий участник должен передать самокат следующему участнику из рук в руки.***

Выигрывает команда, прошедшая дистанцию быстрее.

**2. «Ловкачи»**

Команда строится за общей линией старта. Каждый участник выполняет поочерёдно задания.

Участник становится на линию старта в руках большая теннисная ракетка и воздушный шар. Подбрасывая шар вверх с помощью ракетки, ведёт его по воздуху до стойки. Достигнув стойку, нужно опустить шар в корзину (ведро) без помощи рук.

***Правила:***

1. ***Брать мяч в руки запрещено.***

Выигрывает команда, прошедшая дистанцию быстрее.

**4. Эстафета «Перекати поле»**

Каждый участник идет (бежит) спиной вперёд и с помощью обруча катит футбольный мяч до стойки и обратно возвращается без задания, неся в руках обруч и мяч.

***Правила:***

***1. Каждый финиширующий участник должен передать в руки предметы следующему участнику эстафеты.***

***2. При потере мяча вернуться на то место где потерял мяч и продолжить выполнять задание.***

**5. Эстафета «Биатлон»**

Каждый участник добегает до стойки, "стреляет” приготовленным "оружием” (дротиком) в воздушный шар и возвращаются обратно.

***Правила:***

***1. При выполнении задания соблюдать точность, чёткость и правильность.***

***2. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. Если кто-то не попал, то следующий участник может выполнить бросок за него. Прохождение дистанции выполняется до полного поражения всех воздушных шариков.***

**6. «Алфавит»**

В своих командах построиться по принципу: узнай первую букву фамилии соседа и встань в положенное тебе место. По алфавиту. При повторяющихся фамилиях в ход идут первые буквы имён. Как только построитесь, кричите громко: «МЫ ГОТОВЫ!»

***Правила:***

***Выигрывает команда, прошедшая дистанцию быстрее и правильнее.***

**7. «Меткая команда»**

Команда получает по набору шариков для игры в настольный теннис, мишенью являются любая подходящая ёмкость: корзина, ведро. В течение 30 секунд все члены команды забрасывают шарики в ведро с расстояния 2 метров. Каждый участник имеет в своем арсенале три - пять шариков.

***Правила:***

***Суммарный успех складывается из максимального количества заброшенных шариков в ведро.***

**8. «Ловкая команда»**

Каждый участник должен взять клюшку и обвести вокруг стоящих фишек шайбу (мяч), добежать до обруча взять б/б мяч и бросить мяч в другой обруч, обежать стойку и вернуться обратно в команду.

***Правила:***

***1. При не попадании мяча в обруч и не обведении какой-либо фишки команда получает штраф - 1 секунду.***

**9. «Передача мяча»**

Команда строится в колонну по одному, по сигналу производит передачу мяча указанным способом, до последнего в колонне. Последний в колонне получив мяч, встаёт вперёд и продолжает передачу способом № 2 и т.д.

№1 – передача мяча над головой

№ 2 – передача мяча между ног

№ 3 – передача мяча с правой стороны (с боку)

№ 4 – передача мяча с левой стороны (с боку)

***Правила:***

***1. При потере мяча вернуть мяч на то место, где потеряли мяч и продолжить выполнять задание.***

***2. При выполнении задания соблюдать точность, чёткость и правильность.***