ЗАГАДКИ СТАРЦА ФУРЫ

(ВСЯ КОМАНДА)

ЗА КАЖДУЮ ОТГАДАННУЮ ЗАГАДКУ КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ КЛЮЧ

ВРЕМЯ: 1 МИНУТА

«ПАЛОЧКИ»

(ОДИН УЧАСТНИК)

ИГРОК И МАСТЕР ПО ОЧЕРЕДИ БЕРУТ ПАЛОЧКИ (1,2 ИЛИ 3) Кто последний взял палочку тот и проиграл. Если команда выиграла, то получает ключ.

**«НАЙДИ КЛЮЧ»**

**(один участник)**

**В корзине лежат банки с крышкой. в одной из них находится ключ. Задача участника за определенное время найти ключ.**

**Время – 1 мин.**

«ПЕРЕПРАВА»

**С ПОМОЩЬЮ КАНАТА ВСЕЙ КОМАНДЕ ПО ОЧЕРЕДИ НАДО ПЕРЕПРАВИТЬСЯ С ОДНОГО БЕРЕГА НА ДРУГОЙ, ЗА ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ. КЛЮЧ ДАЕТСЯ КАЖДОМУ ИГРОКУ ЗА ПЕРЕПРАВУ НАДРУГОЙ БЕРЕГ.**

**ВРЕМЯ: 2 МИНУТЫ**

«ПЕРЕПРАВА»

(ОДИН УЧАСТНИК)

Участник одевает ласты 43 размера, ему завязывают глаза. Участник должен с закрытыми глазами в ластах преодолеть препятствия , выйти из лабиринта, при этом команда помогает ему как правильно ив какую сторону двигаться.

Время: 1.5 мин.

**«ДВИЖУЩИЙ СТУЛ»**

**(один участник)**

**На расстоянии 2 метра от стула стоит обруч. На стуле лежит ключ. По сигналу участник встает в обруч и конец веревки завязывает на талии у себя и начинает закручивать ее на свою талию. вращаясь вокруг оси не выходя из обруча. Как только стул подвинулся ближе к обручу участник забирает ключ.**

**Время: 1 мин.**

**«Полоса препятствий») (участвует вся команда)**

**Из гимнастических снарядов выстроена полоса препятствий, участник, преодолевая полосу препятствий друг за другом должен добраться до шведской стенке подняться по ней и дотянуться до ключа и обратно вернуться тем же путем. Если игрок на обратном пути касается пола, то ключ не получает. Команда может успеть снять несколько ключей за отведенное время.**

**Время на этот конкурс дается 5 минуты**

**«ПАМЯТЬ»**

**(один участник)**

**Расставь шарики по порядку.**

**Мастер открывает полосу шариков, дается время 30 секунд запомнить очередность шариков. После шарики закрываются Игроку и мастеру надо расставить эти шарики по порядку.**

**Проверка очередности шариков, до первой ошибки.**

**Время : 1 мин.**

**«ПЫЛЬНАЯ МОНЕТА»**

**(ОДИН УЧАСТНИК)**

**ПЕРЕД УЧАСТНИКОМ ПЯТЬ КУЧЕК С МУКОЙ. ПОД ОДНОЙ КУЧКОЙ НАХОДИТСЯ МОНЕТА, КОТОРУЮ НУЖНО НАЙТИ, СДУВАЯ ЭТУ ПЫЛЬ.**

**УСЛОВИЯ: ПОМОГАТЬ РУКАМИ НЕЛЬЗЯ.**

**ВРЕМЯ: 2 МИНУТЫ**

**«РАЗВЕДКА»**

**(ВСЯ КОМАНДА)**

**Перед командой стоят скамейки параллельно друг другу натянута сетка. По сигналу вся команда должна проползти под сеткой не задевая ее и обратно бегом к своей команде.**

**Время: 2 мин**

**«СТРАУС»**

**(ВСЯ КОМАНДА)**

**ПО СИГНАЛУ ПЕРВЫЙ ОДЕВАЕТ НА СЕБЯ 9 ОБРУЧЕЙБЕЖИТ ДО БАРЬЕРА ПЕРЕШАГИВАЕТ ЧЕРЕЗ НЕГО, ДО БЕГАЕТ ДО КОНУСА И ОБРАТНО ТАК ЖЕ, ПЕРЕДАЕТ ОБРУЧИ СЛЕДУЮЩЕМУ УЧАСТНИКУ.**

**ВРЕМЯ: 2 МИН.**

**«ТЁМНАЯ КОМНАТА»**

**(ДВА УЧАСТНИКА)**

**ПО СИГНАЛУ ОДНОГО УЧАСТНИКА ЗАВОДЯТ В ТЕМНУЮ КОМНАТУ, ГДЕ ПЕРЕОДИЧЕСКИ МИГАЕТ СВЕТ НА СТОЛЕ СТОИТ КОРОБКА, ЗА ДВЕРЬЮ ДРУГОЙ УЧАСТНИК ДОСТАЕТ ИЗ МЕШКА ЗАПИСКУ В КОТОРОЙ НАПИСАНО, ЧТО НУЖНО ДОСТАТЬ ИЗ КОРОБКИ И ПОЛОЖИТЬ В ПАКЕТ И ЧИТАЕТ ЧЕРЕЗ ЗАКРЫТУЮ ДВЕРЬ СПИСОК.**

**МАСТЕР ПРОВЕРЯЕТ, ЕСЛИ ПО СПИСКУ ЕСТЬ ВСЕ ПРЕДМЕТЫ ТО КОМАНДЕ ДАЕТСЯ КЛЮЧ.**

**ВРЕМЯ: 1 МИН.**

**«ГРЯЗНАЯ РАБОТА»**

**(ОДИН УЧАСТНИК)**

**УЧАСТНИКУ ИЗ КОМАНДЫ ЗАКРЫВАЮТ ГЛАЗА, ПОДВОДЯТ К СТОЛУ И ОН ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ ДОЛЖЕН РУКОЙ НАЙТИ 3 КЛЮЧА В БАНКЕ.**

**КОМАНДА ВСЯ ПОДСКАЗЫВАЕТ В КАКУЮ БАНКУ НАДО ПОСМОТРЕТЬ**

**ВРЕМЯ: 1 МИН.**