**Спортивный праздник «Сильные и ловкие». «Весёлые старты».**

    Дети разбиты на две команды, команды, участвуя в конкурсах, получают баллы. Баллы суммируются, и определяется победитель.
    Конкурсы, возможные для использования в данной игре.
    1. Бег сороконожек
    Участники конкурса в своих командах становятся по росту. (Впереди тот, кто выше.) Левую руку первый участник просовывает между своих ног. Тот, кто стоит сзади, берет эту руку правой рукой. Остальные продолжают эту цепочку. Таким образом, получается две команды сороконожек. Каждая команда по сигналу «Старт» начинает свое движение к финишу. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.
    2. Цифротрон
    На асфальтированной площадке чертится квадрат и разбивается на 100 квадратов, в каждом квадрате располагается цифра (от 1 до 100).
    От каждой команды по очереди участвует 1 человек. Они располагаются на любой клетке игрового поля. Ведущий произносит номер «горячего» поля, и в этот же момент игроки от каждого отряда должны занять это поле. Та команда, чей игрок занял поле первым, получает 1 балл. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник команды не будет игроком.
    3. Хоккей на траве
    Каждый участник команды по очереди ведет гимнастической палкой теннисный мяч до лицевой волейбольной площадки. Там стоит табуретка, на которой находится тарелка с апельсинами. Каждый участник выжимает одну дольку апельсина в стакан и бежит обратно.
    Побеждает команда, закончившая эстафету первой, также учитывается количество получившегося сока.
    4. Всему свое место
    На площадке раскладываются 6 линий с табличками. На табличках написаны названия и количество вещей, которые по команде необходимо будет найти и принести. Каждый игрок расположен напротив или на каждой табличке. Первоначально таблички перевернуты пустой стороной вверх.
    Таблички лежат в определенной последовательности. У каждой команды своя последовательность, которая не должна быть перепутана.
    У каждой команды есть наблюдатель.
    По сигналу участники переворачивают свои таблички, читают, кладут обратно и убегают за этими вещами. Они должны принести эту (эти) вещь (вещи) и положить на свое поле. Как только команда считает, что она готова, она сообщает об этом своему наблюдателю. Наблюдатель поднимает руку и фиксирует, что его команда закончила первой. Как только обе команды справились с заданием, определяется победитель. Побеждает та команда, которая точнее и быстрее всех соберет правильную последовательность. Если обе команды собрали последовательность правильно, то победитель определяется по быстроте. Если же команды собрали последовательности неправильно, то победитель определяется по числу ошибок (если ошибок одинаковое количество – по быстроте).
    5. Слова из слова
    Надо составить как можно больше слов из слова. После 2 минут подготовки команды должны по одному подходить к ведущему и говорить слова. Выигрывает команда, составившая наибольшее количество слов.
    6. Водный мяч
    Для проведения конкурса потребуется: волейбольная площадка (желательно с сеткой), 4 (5) полотенец среднего размера, 100 (или больше) воздушных шариков, наполненных водой.
    На играющих должно быть минимум одежды.
    В игре принимают участие 2 команды по 8 (10) человек, которые разбиваются на пары. Каждая пара получает по одному полотенцу, которое они держат за края по разные стороны.
    Каждая команда занимает свое место на площадке, по разные стороны от сетки. Расстановка игроков – как в пионерболе. Да и остальные правила такие же (подача шарика по свистку, переход хода, подача с места и т. д.). Отличие в том, что подача и ловля мяча (а точнее, шарика, наполненного водой) происходит с помощью полотенца.

**Спортландия**    Ребятам предлагается совершить увлекательное спортивное путешествие. Для проведения мероприятия формируются две команды: «пиратов» и «моряков». Болеющие за них дети располагаются соответственно с разных сторон. Количество девочек и мальчиков одинаково в каждой команде, возраст тоже учитывается.
    Легенда игры: «Итак, представьте: море шумит, солнце печет, где- то на дне пещеры спрятаны сокровища. Чтобы к ним добраться, нужно преодолеть ветер, дождь, тайгу, бурелом, Ниагарский водопад, Марианскую впадину, лавины и оползни. И для того чтобы определить, кому достанутся сокровища, мы пригласили почетных членов адмиралтейства (представление жюри). Оценивать команды адмиралтейство будет в «пиастрах», победитель конкурса получит 2 “пиастра”».
    1. Поиск карты
    У команд в начале игры карты пока нет. Карту придется найти. Сделать это несложно, если помогут болельщики. Заранее готовятся 2 точные копии заветной карты, их разрезают на 10 частей и прячут среди болельщиков в зале. Болельщикам необходимо найти их и передать команде. А команда должна выложить карту. По этим картам ведущий и команды будут сверять маршрут путешествия.
    2. Северный полюс
    Участник надевает шапочку, курточку, лыжи и бежит до линии нападения, где находятся 2 теннисных мяча, в 4 метрах от линии находится кегля, в которую надо попасть, если это удалось сделать с двух попыток, то участник снимает лыжи и бежит обратно бегом, если нет, то возвращается на лыжах.
    3. Переправа
    Участники выстраиваются в колонну по одному, параллельно друг другу, ассистенты выносят по 2 дощечки для каждой команды. Ведущий уходит на противоположный край [сцены](http://dramateshka.ru/index.php/methods/scene-graphics). Каждый участник должен по дощечкам добраться до ведущего и вернуться обратно бегом.4. Человеческий клубок
    Обе команды становятся каждая в свой круг, протягивают руки в центр и берут за руки разных игроков, не находящихся с ними рядом. Теперь общими усилиями необходимо распутать узел, не распуская рук. Выигрывает команда, справившаяся первой.
    5. Залп
    Два ассистента поднимают два обруча, мишени для каждой из команд. Обручи находятся на одинаковом расстоянии от сцены. Участники должны попасть в него мячом со сцены, болельщики возвращают мяч обратно. «Стрелять» нужно по очереди.
    6. Водопад
    Для того чтобы провести этот конкурс, нужно иметь несколько пластиковых стаканчиков. В начале конкурса все участники стоят в кругу (каждая команда в своем) и во рту держат по пластиковому стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, – перелить воду из своего стаканчика в стаканчик следующему участнику, не прибегая к помощи рук. Конкурс проводится некоторое время под [музыку](http://dramateshka.ru/index.php/music), побеждает та команда, в стаканчике которой останется больше воды.
    7. Перетягивание
    Команды становятся спиной друг к другу внутрь связанного концами каната. Напротив каждой команды на расстоянии нескольких шагов стоят ассистентки, которые держат в руках по мячу. Победившей считается та команда, которая сможет дотянуться и взять мяч первой.
    8. Главное – ловкость
    Требуется стул и спичечный коробок. Играют по одному человеку от команды. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.
    9. Скала
    Капитан остается внизу возле первого ряда, а команда поднимается на последний ряд зала. Капитан через болельщиков передает мяч наверх команде. Как только мяч окажется наверху, участник команды бежит с ним вниз к капитану. Таким образом нужно «спустить» всех участников своей команды. Перекидывать мяч или передавать через ряд нельзя.
    10. Болото
    У каждой команды по два обруча, с помощью которых надо преодолеть «болото». Каждый обруч – это кочка, на которую можно наступить. Перепрыгивая от кочки к кочке и передвигая обручи, участники игры преодолевают дистанцию.

**Спартакиада**    Это эстафетная игра на воздухе, ребята разбиты на две команды, им вручается листок, на котором написан порядок эстафет и их расположение. Ведущий игры вместе с ребятами передвигается по пришкольному участку и возле каждого обозначенного места проводит определенную эстафету. Самое главное – это заранее разложить на места игры необходимый инвентарь.
    1. Перенеси
    Для этого конкурса нужно довольно много места, например футбольное поле. Расположите на поле несколько пунктов- остановок. На каждом таком пункте находится по четыре человека с мячом. Одновременно два игрока начинают переносить мяч с одного пункта в другой, для этого их лучше предварительно пронумеровать. При этом, для того чтобы перенести мяч, нужно приложить максимум изобретательности, т. к. нельзя нести мяч в руках и нельзя пинать его. Затем эти двое передают свой мяч без помощи рук конечно, двум игрокам на другом пункте, а сами остаются ждать, пока им принесут другой мяч два их сотоварища. И затем они двигаются дальше. Для более увлекательной организации этой игры можно сформировать команды из 3 или 5 человек, расположив их в разных пунктах.
    2. Тоннель
    Команда строится в колонну и стоит на месте. Двигаются здесь только двое, в руках у которых обруч. Они «продевают» его через всю команду. Один из участников затем становится в хвост колонны, другой – берет себе в пару первого. Путь через тоннель повторяется до тех пор, пока через него не пройдет последний. Побеждают наиболее гибкие и быстрые.
    3. Попался на удочку
    Для этого конкурса нужна веревка длиной 2–3 метра с привязанным на конце грузиком – мешочком с песком. Играющие образуют круг (через одного из разных команд), в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать веревку так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто- нибудь из ребят не «попадется на удочку», т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. «Попавшийся» выходит из круга. Конкурс продолжается некоторое время, затем подсчитывается, сколько человек от каждой команды осталось в кругу. Выигрывает команда, чьих игроков осталось больше.
    4. Задави змею
    Для этого конкурса одна команда становится «змеями», другая – «ловцами». Команде «змей» выдается по веревочке, один конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась как змея. «Змеи» бегают по определенной площадке, а «ловцы» должны наступить на извивающийся хвост «змеи». Как только веревка выпадает из рук, «змея» выбывает из игры. Затем команды меняются ролями. Каждый кон длится 1–2 минуты и после каждого подсчитывается количество оставшихся в живых змей.
    5. Лассо
    Необходимо «заарканить» капитана команды, который стоит на расстоянии 5–6 метров, обручем. Капитан не может двигаться, но может помогать команде (приседать, наклоняться). Команда-победительница определяется по количеству точных попаданий.
    6. Подвижная мишень
    Доска длиной 2–3 метра кладется на стул так, чтобы одним концом она упиралась в землю. Играющий получает мяч, становится в 5–8 шагах от доски. Ведущий пускает по доске кольцо. В это время нужно бросить мяч так, чтобы он успел пролететь через движущееся кольцо. Каждому играющему разрешается сделать 3 попытки.
    7. Газетные ленты
    Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача – разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время – у кого будет самая длинная лента (целая), допустим, за 4 минуты.
    8. Прыжки с мячом
    В этой эстафете двигаются парами, держась за руки. В свободных руках – по мячу. Необходимо допрыгать до финиша, не уронив мяча, и бегом вернуться обратно.
    9. Бег с капканом
    Несколько небольших одинаковых мешков надо набить све-жесорванной травой и завязать. Это и будет капкан. Постройте в шеренгу 8–10 пар, к ноге каждого игрока привяжите «капкан» и устройте бег наперегонки. Бежать с «капканом» нелегко, поэтому расстояние для бега не должно превышать более 30 метров.

 **Форт Баярд**    Эта игра организована по принципу телевизионной игры, сначала ребята по командам выполняют различные задания, для того, чтобы ведущий им дал ключи. Затем исходя из количества ключей, командам даются подсказки, которые характеризуют одно и то же слово. И в финале игры команды по полученным подсказкам должны собрать слово, которое, как они считают, должно получиться.
    Задания для получения ключей:
    1. Перепутанные газеты
    Требуется несколько газет. Игроки становятся по разные стороны от ведущего – каждая команда в свою линию. Ведущий раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу команды стараются собрать листы в нужном порядке. Ключ отдают той команде, которая быстрее справится с заданием.
    2. Вкусовые качества
    С завязанными глазами одному игроку из команды надо определить на вкус: кока- колу, яблочный сок, воду, «Спрайт», молоко. Ключ достается той команде, которая правильно назовет наибольшее число напитков.
    3. Мелиораторы
    «Болото» – это тарелка с водой. Цель участников игры – осушить «болото». Каждый член команды подбегает к тарелке (до определенной черты) и дует на «болото» (только один раз!), стараясь как можно больше выплеснуть воды на землю – «осушить» его. Как только какая- либо команда закончит первой – ей отдают ключ.
    4. Защита крепости
    Крепость – пирамида из 3 палок (для каждой команды своя). Защитник крепости – 1 человек из команды. Нападающие – 3 человека из противоположной команды, они образуют круг, в центре которого находится эта крепость, а рядом с ней – защитник. Для игры нужен волейбольный мяч. Им ребята должны попытаться сбить крепость. Но защитник защищает ее, отбивая летящие в крепость мячи. Чтобы перехитрить защитника, нападающие перебрасывают мяч друг другу, выбирая наиболее удобный момент для атаки на крепость. Но и защитник не дремлет. Ключ отдают той команде, чей защитник смог продержаться 5 минут.
    5. Ров с водой
    Для каждой команды заготавливают по одной стеклянной банке, на дно которой кладут кусок поролона, а на него кладут ключ. На определенном расстоянии от своей банки для каждой команды ставят по 10 пластиковых стаканчиков с водой. По одному игроку по очереди подбегают со стаканчиком в руках к своей банке и аккуратно выливают воду на дно банки, стараясь не свалить ключ в воду. Как только все стаканчики с водой перелиты в банку, следующий игрок аккуратно пытается снять ключ с поролона.
    6. Подними кружку
    Требуется пластиковая кружка, которая ставится у ног игрока, на ее дне лежит ключ. Игрок должен поднять ее зубами, при этом он стоит на земле только одной ногой и не касается земли руками. У каждого игрока есть возможность попробовать один раз (от каждой команды игроки выступают по очереди).
    7. Рыболов
    Ставится ведро воды – «озеро», в котором плавают обыкновенные спички – «рыбки». Задача каждого участника эстафеты – добежать до «озера», поймать «удочкой» (ложкой) «рыбку» и положить ее к себе в «садок» (тарелку). Затем рыболовный инвентарь передается следующему участнику. Ключ отдается той команде, которая смогла выполнить задание первой.
    8. Потопи «корабль»
    Для конкурса надо поставить на некотором расстоянии от команд таз, наполненный водой, положить на воду несколько консервных банок. Игроки команд по очереди стараются забросить в банки камешки, чтобы возможно скорее потопить их. Выигрывает та команда, после броска которой «корабль» потонул.
    9. Пирамида из кубиков
    В этом конкурсе участвует по одному игроку от команды. По очереди они ставят кубики друг на друга. После чьего хода пирамида упадет, тот и проиграл.
    10. Камень, ножницы, бумага
    Игроки делятся на пары (в каждую пару входят по одному игроку от каждой команды), держат одну руку за спиной, вслух считают до трех и при счете «три» выбрасывают руку вперед. Этой рукой они изображают один из трех предметов: бумага – плоская ладонь, ножницы – два пальца, камень – кулак. Ножницы сильнее бумаги (они ее режут), бумага сильнее камня (она его накрывает), камень сильнее ножниц (они о камень тупятся). Выигрывает та команда, по результатам парных игр, которая оказалась «сильнее».
    11. Найди флажок
    На участке пересеченной местности, ограниченной четкими границами (дорога и т. д.), ведущий заранее прячет 20–30 флажков. Каждый играющий ведет поиск самостоятельно. Когда условленное время закончится (5–10 минут), на общем сборе подсчитывается количество найденных флажков. Называется команда-победительница.
    12. Поймай ключик
    Ведущий привязывает ключ на веревку. В конкурсе участвуют по три человека от каждой команды, они становятся в круг (через одного). Ведущий заходит в центр круга и по земле очень быстро дергает ключ за веревку. Игроки должны хлопком ладони по земле поймать ключ.
    Подсказки (для кодового слова «гитара»): гриф, музыка, струны, дерево, звук.