**Веселые старты**

Форма: спортивная эстафета.

Цель: Укрепление физического здоровья, сплочение коллектива

Задачи:

· укрепить здоровье детей во время проведения командных первенств;

· выявить индивидуальные возможности детей, привить им стремление к физическому самосовершенствованию;

· приучить детей в игровой спортивной форме к здоровому образу жизни;

· развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;

· создать здоровый психологический климат в отрядах в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Возраст участников: 14-15 лет.

Количество участников: 20-30 человек.

Место проведения: улица (футбольное поле);

Обеспечение: Ключики, пластиковые стаканчики, майонезные баночки, спички, тазики, стулья, газеты, различные напитки (компот, чай, молоко и т.д.), платок (чтобы завязать глаза), тарелки, палки, стеклянные банки, поролон, ложки, кубики, флажки, веревка.

Краткое описание идеи:

Целью участников является: заработать как можно больше ключиков.

Выполнить все предстоящие конкурсы.

Полный сценарий:

Эта игра организована по принципу телевизионной игры, сначала ребята по командам выполняют различные задания, для того, чтобы вожатый 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 лист

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 майонезных 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.

В конце мероприятия, подводятся итоги, награждаются победители, проигравшей команде, утешительный приз.