**СЦЕНАРИЙ СПОРТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**«ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ»**

**для учащихся начальной школы**

**Цель, задачи:** укрепление здоровья учащихся; развитие физических качеств, красивой осанки, обучение умению выполнять поставленные задания быстро и точно, продолжение работы по формированию коллективизма и взаимопомощи, дисциплинированности, смелости, настойчивости, упорства, выдержки, воспитание «здорового духа соперничества».

**Ведущий:** Перед началом соревнований нам нужно вспомнить правила, которые никогда не должны нарушаться игроками. Проигрывая, ни в коем случае сердиться, вредничать и обижаться нельзя!

Хорошее дело – футбол и хоккей,

Соседей они превращают в друзей,

А в играх с друзьями вы сами

Должны оставаться друзьями!

Да здравствуют добрые лица, и пусть тот, кто злится, стыдится!

Желаю участникам соревнований удачи и успехов. А если кто и проиграет, запомните: у нас нет проигравших – все спортсмены!

Пусть жюри весь ход сраженья,

Без промашки проследит.

Кто окажется дружнее,

Тот того и победит.

Когда идешь на штурм ты эстафеты,

Победа нам не очень – то видна.

Но все равно дойдем мы до победы,

Ни пуха, вам, команды, ни пера!

**«ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА».** Ядро – шарик, на котором написано: «ядро». Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Если шарик лопнет, команда выбывает из игры.

**«КОЛОБОК».** Первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро. Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой колобок (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходим, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро. Попыток на это дается сколько угодно. После того, как мяч все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку.

**«ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЕМНОТЕ».** Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

**«СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ».** Из каждой команды по 2 участника завязывают веревкой по одной ноге. Их задача – добежать до указанной цели и вернуться обратно к команде и передать веревку следующим двум участникам команды.

**«ЯБЛОКО».** Конкурс не только спортивный, но и вкусный. Добежать до флажка, откусить яблоко, прожевать и бежать обратно к команде. И так по очереди каждый из команды, пока не окажется огрызок. Победила та команда, которая не только вперёд окончила, но и у которой огрызок оказался как можно меньше.

**«ЖВАЧКА».** Надо добежать до флажка, взять из пачки жвачку. Задача: запихать в рот жвачку и, после пережёвывания в течение 2-х минут, надуть как можно больший пузырь. Добежать до команды и бежит следующий. Можно добавить очко команде, участник которой надует самый большой пузырь.

**«БУТЫЛОЧКА».** По одному представителю от команды. Каждому из них даётся по пластиковой бутылке и по газете (чем толще газета, тем лучше). Их задача, как можно быстрее запихать газету в бутылку. Победит тот, кто быстрее выполнит это задание.

**«ДОКТОР АЙБОЛИТ».** Градусники заменят кегли, их складывают в корзину. По сигналу "Айболит" бежит до отметки, достает кегли по одной и ставит их всем участникам (как градусники) под мышку.

**«ДАРТС С ШАРАМИ».** Потребуется: стрелы, доска для дартса, надутые завязанные шары, кнопки Участники: желательно один против другого, не рассчитано на маленьких детей Правила игры: прикрепите кнопкой надутый шарик к доске для дартса. Каждый участник должен стараться попасть стрелами в шарик. Как только он это делает, сразу относит шарик на свое место. Каждый игрок имеет право бросить три стрелы. Выиграл тот, кто попал в большее количество шаров.

**«ПОДМЕСТИ ШАРИК».** Используя метлу, игроки должны толкать воздушный шарик вперед, обходя какое-нибудь препятствие, и затем обратно к старту.

**«ПОПАДИ В СЛЕД».** На полу рисуется три пары следов. Участникам нужно в прыжке перевернуться на 180° и попасть точно в след. Побеждает тот, кто будет точнее.

**Ведущий:** Давайте дадим слово жюри и узнаем, чья команда сегодня стала самой лучшей, самой быстрой, самой внимательной, самой дружной и спортивной.

*Судья объявляет победителя.*

– Итак, «Веселые старты» подошли к концу.