**Веселые старты**

1. «**Перевертыш**»

Участник из каждой команды должен добежать до стула, на котором лежит лист бумаги и ручка. Ему нужно быстро написать свое имя наоборот, а потом бегом добраться до своей команды, чтобы побежал следующий участник. Важна не только скорость в этом конкурсе, но и правильность написания имен. Победит та команда, в которой будут выполнены эти 2 условия.

1. «**Красавица**»

Принцип тот же — каждый участник по очереди добегает до стула, надевает на себя платок и кричит: «Я красавица». После этого бежит обратно к команде, передавая эстафету следующему участнику. Победит та команда, которая будет и быстрой, и самой смешной.

1. **«Торпедоносцы»**

Участник должен зажать между коленками пустую пластиковую бутылку, и в таком положении добежать до стула. При этом он должен выкрикивать такую фразу: «Первая пошла, вторая пошла, третья пошла!». Задание должны повторить все. Как обычно, главное — скорость.

1. «**Банзай**»

Каждый участник добегает до точки, расположенной за 3 м от стула, держа в руках обруч. Он должен бросить обруч на стул так, чтобы стул оказался внутри обруча. Во время броска нужно выкрикнуть слово «Банзай», затем подбежать к стулу, забрать обруч и вернуться к команде, передав эстафету следующему участнику.

1. «**Температура**»

Каждый участник должен добежать до стола жюри с градусником под мышкой и прокричать «36,6», а потом вернуться обратно к команде. Победят те, кто справится с этим конкурсом быстрее и интереснее.

1. «**Незнайки**»

Каждый участник бежит до стула, держа в одной руке ведро, наполненное кеглями, кубиками и мячами, а в другой руке держит воздушный шарик. Возле стула находится обруч, в который участнику нужно выложить один предмет, а затем вернуться в команду. То же самое должен повторить каждый участник. Побеждает команда, которая справится с задачей быстрее.

1. «**Попади мячом в цель**»

Установите напротив каждой команды по флажку так, чтобы все они находились на одинаковом расстоянии. Каждый участник должен бросить мяч и сбить флажок. Та команда, у которой будет больше сбитых мишеней, победит.

**8. «Меткий стрелок»**

Инвентарь: ведро, шишки.

Напротив каждой команды находится ведро. По очереди каждый игрок делает один бросок шишкой в ведро. При подсчете очков учитывается количество попаданий.   
  
**9. «Кувырок»**

Инвентарь: маты   
Перед каждой командой лежит мат. Участник бежит вперёд, добегает до мата, делает кувырок вперёд, оббегает стойку, возвращаясь к своей команде. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

**10.«Донеси мяч»**  
Необходимо донести 2 мяча в руках, не уронив их.   
Побеждает та команда, которая первой закончила и не уронила мяч.   
  
**11.«Быстрый поезд»**  
Дети разбиваются на две команды. Игроки каждой команды строятся один за другим в колонну. Перед каждой командой на расстоянии 6 — 7 м поставлен флаг. Первый игрок в команде бежит к флажку обегает его и возвращается на место, где за него хватается следующий участник, и дети бегут к флагу вдвоем. Затем возвращаются и берут третьего и т. д., пока вся команда не обежит вокруг флажка. Побеждает та команда, которая закончит игру первой.

**12. «Туннель»**  
Перед каждой командой лежит большой мешок без дна, по сигналу, участники добегают до мешка, пролезают в нём, оббегая стойку, возвращаются к своей команде. Побеждает та команда, закончившая эстафету первой.

**13.Черепаха-путешественница**

Нужен металлический или пластмассовый таз. Первый участник встаёт на четвереньки, ему на спину устанавливают таз дном вверх. Теперь надо пройти путь туда и обратно, не потеряв свой панцирь-таз.