**Проведение мероприятия**

В назначенное время, перед началом состязаний, ведущий приветствует зрителей и приглашает команды. Под звуки торжественной музыки и аплодисменты зрителей-болельщиков, с противоположных концов поля входят команды и занимают почетные места в переднем ряду. Далее ведущий приглашает также жюри занять свои места. Под приветственные аплодисменты члены жюри проходят к заранее для них подготовленным местам. Идет поименное представление членов жюри. Далее – вступительное слово приветствия председателя судейской команды. Он также объясняет правила проведения соревнований, которых неукоснительно должны придерживаться члены обоих команд; разъясняет, по какой шкале, каким образом будут оцениваться участники соревнования, желает командам проявить максимум своих способностей и возможностей и завоевать победу в честном поединке.

**1. Разминка:** каждая из команд защищает свою эмблему девизом и обращается с кратким приветствием к сопернику. (Ниже приводятся примерные названия, девизы и приветствия команд.)

**Команда: «Энергия»**

Девиз: «Только вперед и только вместе. Энергии в нас процентов на двести!»

Обращение-приветствие команде соперников:

«Желаем на подходе к финишу не растерять весь свой оптимизм!»

 **Команда «Оптимисты»**
Девиз: «Девиз наш прост – нас не обойти, хоть на полметра, но мы впереди!»

Обращение-приветствие команде соперников:

«Энергии  на  двести,  когда  все  вы  вместе. Но стоит выбыть одному – все шансы сводятся к нулю. Пусть ваше количество не перекроет ваше качество!..»

**2. Личное знакомство:** жюри и все присутствующие познакомились с эмблемами, девизами и приветствиями команд. Осталась самая малость: каждый член команды теперь должен лично представиться. Сделать это он должен следующим образом: обе команды в полном составе выходят к стартовой дорожке.  Впереди, приблизительно в метрах пятидесяти, стоит импровизированная гора. На ней надпись: «Здесь были…» Далее пространство поделено чертой.

Командам выдается по мешку. По сигналу первые члены команды должны залезть в свой мешок и допрыгать до «горы». Не вылезая из мешка, мелом или фломастером, заранее уже приготовленным и находящимся там же, написать в отведенной графе свое имя, например: «Коля». Далее, оставив там же мелок, соревнующийся должен развернуться и быстро доскакать в мешке до своей команды, вылезти из мешка и передать его следующему игроку. Тот влезает в мешок и скачет в нем к «горе», пишет свое имя и возвращается тем же способом…

Побеждает та команда, которая первой завершит «процедуру личного представления».

Пока жюри подводит итоги первых двух этапов соревнования, ведущий загадывает каждой команде загадки, что может заполнить паузу.

**"Веселые старты"** продолжаются...

**Загадки команде «Энергия»:**

1. Как на языке спортсменов будет называться начало спортивных соревнований? (Старт.)

2. Этот конь не ест овса,
Вместо ног – два колеса.
Сядь верхом и мчись на нем,
Только лучше правь рулем…   (Велосипед.)

3. Мы – проворные сестрицы,
Быстро бегать мастерицы.
В дождь – лежим,
В снег – бежим,
Уж такой у нас режим…  (Лыжи.)

Загадки команде «Оптимист»:

1. Как на языке спортсменов называется конец спортивных соревнований? (Финиш.)

2. Есть, ребята, у меня
Два серебряных коня.
Езжу сразу на обоих,
Что за кони у меня?  (Коньки.)

3. Зеленый луг,
Сто скамеек вокруг,
От ворот до ворот
Бойко бегает народ...  (Стадион.)

 Жюри озвучивает итоги предыдущих двух заданий.

**3. Коллективный забег сороконожек** – предстоящий забег необычен тем, что в нем участвует вся команда. Обхватив впереди стоящего игрока руками за талию, бегут за ведущим до назначенного места, например, той же импровизированной горы. Обегают ее и возвращаются назад. Очень важно при этом не столкнуться лбами с командой соперников и не споткнуться и не устроить «кучу малу».

Та команда сороконожек, которая без промедления и заминок обойдет «гору» и вернется первой назад, на исходную позицию, считается по праву победительницей.

Ведущий вместе с болельщиками может подбадривать отстающих игроков репликами примерно такого содержания:

Быстрей, быстрей, сороконожки,
До финиша еще немножко!..

                Или:

Сороконожка, шевелись,
Еще рывочек… подтянись!..

**4. Конкурс капитанов** заключается в следующем: пока остальные члены команд отдыхают от утомительного забега, капитаны готовятся к новому виду состязания. Примерно в двух метрах от игрока вбивается колышек в тридцать сантиметров. Играющий должен со своего места накинуть десять колец на колышек. Капитаны состязаются по очереди. Очередность выявляется путем жеребьевки. Проигрывает тот, кто добьется наименьшего результата в данном виде состязания.

**5. «Мячики-скакалки»** – задание заключается в следующем: впереди стоящие игроки команд по сигналу должны допрыгать с мячиком, зажатым щиколотками ног, до финиша; поменять мяч на прыгалку и вернуться к команде, передвигаясь прыжками через прыгалку. Следующие игроки команд принимают эстафету и прыгают до финиша через скакалку. Далее меняют ее на мяч и возвращаются с мячом, зажатым между щиколоток. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Ведущий подает сигнал началу соревнования четверостишием, последние слова которого означают начало старта:

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем мы с тобой играть
В мяч веселый, озорной,
Покатились же, не стой!..

Во время совещания жюри и подведения итогов соревнования образовавшуюся паузу заполняют группы поддержки. Они демонстрируют свои заранее подготовленные номера. Их выступления оцениваются зрительскими аплодисментами.

Далее один из членов жюри оглашает итоги предыдущих состязаний.

**6. Эстафета с мячом**– состязание заключается в следующем: команды строятся в ряд. Первые игроки передают мяч следующим до тех пор, пока он не попадет к последним. Последние игроки, обегая каждый свою цепочку, становятся во главе своих команд и передают мяч к игрокам, стоящим за ними. Мяч вновь попадает последнему игроку цепочки, который также должен ее обежать и стать во главе команды и так далее.

Выигрывает   та   команда,   игроки  которой  раньше  поменялись местами.

**7. Эстафета с бегом** – один из игроков каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч. Команда, быстрее справившаяся с заданием, считается победительницей.

**8. «Домашнее задание»** – участники команд должны представить на суд жюри и зрителей по три самодеятельного номера на спортивную тематику. Это могут быть, например, гимнастический этюд или показательное выступление рукопашного боя; веселые и озорные частушки; стихи; загадки; спортивные танцы и т. п.

Жюри оценивает последнее задание и подводит общий итог соревнований. Объявляются победители. Сувенирами награждаются отличившиеся, поощрительными, например, сладкими призами – остальные участники соревнований. Члены жюри не обходят своим вниманием группы поддержки, отмечают работу вожатых, занимающихся подготовкой и проведением «Веселых стартов».

 **Сценарий "Веселые старты"** заканчивается жизнерадостной, энергичной музыкой.