**В конце соревнования команде, проявившей взаимовыручку и слаженность, к общему счету прибавляется одно очко.**

**------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**1. Бомбомет.**

1. Обе команды забираются в малую крепость. Снаружи лежат два больших мяча: это бомбы. У красной команды красная бомба, у синей команды синяя. По моей команде стартуют сразу все. Команды вылезают, бегут наперегонки и пинают свою бомбу вперед (все кто хочет). Задача — всей командой вместе с бомбой забежать в ворота, потом бежать мимо ворот обратно пиная бомбу. Потом любым способом забросить бомбу в крепость и всем забраться в крепость.

*2. Демонстрация следования с бомбой.*

3. Команде, забросившей бомбу первой, - 5 очков.

Кто забрался в крепость последним — команде минус 5 очков ***(у крепости следят судьи:***

**Внимание:** за что штрафные баллы:

1 — если воин не вбежал в ворота — минус 1 балл***(у ворот следят судьи:***

красных:

синих:

2 - если хоть один воин толкался — этой команде минус 5 баллов. **Следят**:

4. Все судьи собираются, складываем штрафные баллы, определяем победителя.

**------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**2. Военная эстафета «Линия фронта».**

Командам надо пролезть через линию фронта.

Легкие рейки на столбиках: по два препятствия для каждой команды (к рейкам привязаны шарики для красоты).

Стартуем по-одному по очереди. Бежим наперегонки.

Сначала пролезть сквозь колючую проволоку (это обруч), потом пролезть под рейками, добежать до ведра, обежать вокруг ведра, обратно просто бегом без препятствий.

Потом дотронуться до следующего воина.

Команда, закончившая быстрее получает 5 очков.

**Штрафные баллы:**

1 - кто сбил рейку тот взорвался - минус 1 балл

2 — кто не пролез в обруч — минус 1 балл

3 — кто побежал до того как до него дотронулись минус 1 балл.

***Судьи: по одному для каждой команды:***

красных:

синих:

считают штрафные баллы. Потом все баллы суммируем и определяем победителя.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**3. Снабжение крепости.**

Каждая команда встает в шеренгу по росту. Делим команду на 2 равные части: большие и маленькие. Ставим ряд маленьких впереди ряда больших. Кто с кем оказался, те образуют пару большой-маленький. Ставим пары в очередь одна сзади другой. Объясняем правила.

Командам ставится задача: снабжение крепости гранатами.

Каждому воину — по мячику — это гранаты. Внутри большой крепости две корзины: одна красная, другая синяя.

Надо положить свою гранату в корзину своей команды.

Большой везет маленького на ледянке туда и обратно. Докатываемся до обруча, пролезаем в обруч, забираемся в крепость, кладем гранату в корзину, обратно в обруч, садимся на ледянку, едем на финиш, дотрагиваемся до следующей пары.

Веревку на финише держат:

Команда, завершившая первой — 5 баллов. Потом вычитаем штрафные баллы.

***Штрафные баллы:***

кто не пролез в обруч — минус 1 балл

кто побежал до того как до него дотронулись — минус 1 балл..

кто проявил взаимовыручку — плюс 1 балл.

***Судьи:***

красных:

синих:

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**4. Метание снарядов.**

На длинной веревке привязаны два больших шарика. Команды метают снежки в свой шарик (красные в красный, синие в синий). Кто больше попадет за три минуты.

Растяжку держат д. И. и д. М. Они считают попадания: каждый свою команду.

На расстоянии 5 метров растянута длинная веревка — за ней команды.

Веревку держат:

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**5. Битва двух армий.**

Перетягивание каната.

На расстоянии 5 метров сзади каждой команды — мяч. Надо дотянуть до своего мяча.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**6. Штурм крепости**.

Надо лопнуть в крепости шарик противника. Я засекаю время. Какая команда быстрее лопнула шарик — та победила. Два штурма: первой штурмует команда, которая выигрывает.

**Запрещено:**

пинаться ногами,

бить других руками.

Можно только толкаться и хвататься.

**Внимание**: Если кто-то в команде пинался или бил руками, победа аннулируется. Из-за кого-то одного вся команда проиграет.

**Все помощники**: **самый опасный момент праздника:** следят, чтобы не было травм: кто-то падает — поднимать, куча мала — растаскивать. Шарик держит:

**В конце соревнования команде, проявившей взаимовыручку и слаженность, к общему счету прибавляется одно очко.**