

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
1.	Angry Birds	<ul style="list-style-type: none"> - рогатка 2 шт.; - «снаряди» – м'ячики по 3 шт. різного кольору; - мішені – поролонові кубики 10*2 шт.; - стенд для встановлення мішеней 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - стенди з мішенями; - лінія безпеки навколо кожного стенду з мішенями – не ближче 2,5 від нього; - «лінія вогню» – рогатка за 2,5 м до кожного стенду. 	<p>Команди знаходяться за лінією безпеки.</p> <p>Лише один учасник команди – «стрілець» – знаходиться на «лінії вогню».</p> <p>У кожного «стрільця» по 3 «снаряди».</p>	<p>За сигналом перші «стрільці» закладають снаряд та стріляють по цілі. Рефері фіксує кількість збитих цілей впродовж естафети. Одна збита ціль – 1 бал.</p> <p>Коли «стрілець» використав усі 3 «снаряди», він приєднується до команди, яка починає повертати збиті мішені на свої місця, збирати «снаряди» наступному «стрільцеві».</p> <p>Як тільки у чергового «стрільця» збираються всі 3 «снаряди», він має право покинути зону, обмежену лінією безпеки, і зайняти своє місце на лінії вогню.</p> <p>Коли команда виставила мішені на свої місця, вона зобов'язана покинути зону, обмежену лінією безпеки. Після того, як останній учасник команди покинув цю зону, суддя дає команду «Вогонь!» – без команди «стрільцеві» закладати «снаряд» до рогатки заборонено.</p> <p>Після «стрільби» останнього свого учасника команда збирає всі свої «снаряди», виставляє мішені у початковий порядок та повертається за «лінію вогню».</p> <p>Естафета закінчується, коли вся команда перетинає «лінію вогню».</p>	<p>Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.</p> <p>Якщо команди набрали однакову кількість балів, то перемагає команда, яка завершила виступ раніше.</p>
2.	Біатлон	<ul style="list-style-type: none"> - «мішень» – стіна 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; 	<p>Команди розташовуються на</p>	<p>За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається</p>	<p>Перемагає команда, яка</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		отвором 2 шт.; - м'ячики для метання 2 шт.	- «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	влучити в отвір. Якщо він не влучає тричі, то перекидає м'ячик через стіну. Партнер учасника, який отримує м'ячик або крізь отвір після влучного кидка, або після його перекидання через верх «мішені», повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	першою завершила естафету.
3.	Біатлон варіант 2	- м'ячики для метання 2 шт.; - «мішень» – маленькі ворота 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається влучити у ворота. Партнер учасника збирає м'ячики і повертається на старт/фініш, передає там їх наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за ворота, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Пермагає команда, яка першою завершила естафету.
4.	Біатлон варіант 3	- м'яч для метання 2 шт.;	- старт/фініш; - лінія руху;	Команди розташовуються на старті/фініші.	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню перекидає м'яч через ширму.	Пермагає команда, яка першою

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		<ul style="list-style-type: none"> - ширма; - пастку для м'яча 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху – ширма. 	<p>Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання.</p> <p>Один з учасників команди розташовується за ширмою, тримаючи в руках пастку.</p>	<p>Учасник, що знаходиться за ширмою, намагається зловити м'яч пасткою.</p> <p>Якщо це йому не вдається, він перекидає м'яч назад партнеру. Якщо це не вдається тричі, то учасники міняються місцями – той, що «стріляв» забирає пастку та залишається за ширмою, той, що отримав м'ячик або після влучного кидка, або після трьох спроб влучити, повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди.</p> <p>Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	завершила естафету.
5.	Гулівер	<ul style="list-style-type: none"> - гімнастичні палиці 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху. 	Команди старті/фініші.	<p>на За командою перший учасник команди без розбігу робить стрибок. На рівні з носками його взуття кладеться гімнастична палиця.</p> <p>Наступний учасник заміняє колегу по команді таким чином, щоб його носки взуття також торкнулися палиці, палиця забирається суддею і учасник робить стрибок.</p> <p>Естафета закінчується тоді, коли кожен учасник команди зробить свій стрибок.</p>	Перемагає команда, яка таким чином пройшла найбільшу відстань.
6.	Дід Мазай і зайці	<ul style="list-style-type: none"> - «човник» – обруч 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - на завершенні лінії руху лінія, що символізує 	Кожна команда крім одного учасника розміщуються за лінією «острівця» – це «зайці».	<p>«Дід Мазай» – учасник</p> <p>За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, присідає і нахиляє обруч перед партнером.</p> <p>Той залазить в «човен» – всередину кільця, «Дід Мазай» підіймає його і обидва учасники разом</p>	Перемагає команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			берег острівця.	команди, який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.	повертаються до старту/фінішу. На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заєць» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється. Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.	фінішну лінію.
7.	Дід Мазай і зайці варіант 2	- «човник» – обруч 2 шт.; - «крижинки» – гімнастичні обручі 8 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху на відстані кроку зигзагом розташовуються «крижинки»; - на завершенні лінії руху лінія що символізує знак «острівця».	Кожна команда крім одного учасника розміщуються за лінією «острівця» – це «зайці». «Дід Мазай» – учасник команди, який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.	За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, рухаючись наступаючи виключно всередину «крижинок», присідає і нахиляє обруч перед партнером. Той залазить в «човен» – всередину кільця, воно підіймається і обидва учасники разом долають зворотню відстань до старту/фінішу в такому самому порядку – по «крижинкам». На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заєць» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється. Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за фінішну лінію.
8.	Класики	- обручі 10 шт.	- на підлозі викладаються «класики» – дві фігури різного кольору, утворені з обручів рядами по одному і два обручі в ряд по чергово; - фігура починається та завершується	Команди збираються біля своїх «класиків». Учасник, що виступає першим, стоїть на початку фігури, інші учасники – довільно.	За командою учасник стартує і стрибками долає «класики» таким чином, щоб наступити в кожний обруч, після проходження всієї фігури, в останньому обручі, розвертається і проходить класики в зворотньому напрямку. Якщо під час руху учасник торкається обруча, він повинен повернути його у вихідне положення, якщо він зсунув обруч, або торкнутися його рукою, імітуючи відновлення положення, якщо обруч не зсунувся з місця. Після завершення він торкається руки наступного учасника – передає естафету. Все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			одним обручем.		команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
9.	Коло	<ul style="list-style-type: none"> - м'ячики червоні та сині по 3 шт.; - кільце маленьке жовтого кольору 5 шт.; - кільця маленькі червоного та синього кольорів – по 3 кожного кольору; - «п'єдестал» – великий поролоновий куб – 1 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - всередині ігрового поля встановлюється п'єдестал. На ньому по діагоналі розташовуються п'ять кілець – гнізда для м'ячів. Справа і зліва від центральної лінії трикутниками викладаються сині та червоні кільця з м'ячиками в них. 	<p>Команди розташовуються в два кола таким чином, щоб п'єдестал був містком між ними. Учасники кожної команди стоять обличчям всередину свого кола, тримаючи руки розведеними в сторони таким чином, щоб долоня правої руки кожного лежала в долоні лівої руки учасника праворуч. Долоні тримаються тильними частинами до підлоги.</p> <p>Біля п'єдесталу знаходяться судді.</p>	<p>За командою перший учасник команди бере м'яч свого кольору і передає його в долоню партнеру, що стоїть ліворуч від нього.</p> <p>Учасник, що отримує м'яч, передає його далі по ланцюжку команди.</p> <p>Замикаючий учасник команди кладе м'яч команди в вільне кільце діагоналі на п'єдесталі.</p> <p>Як тільки перший м'ячик опиняється в діагоналі, перший учасник отримує право взяти другий м'ячик, і потім третій.</p> <p>Естафета закінчується тоді, коли всі три м'ячі розіграні.</p>	<p>Перемагає команда, яка вкладає в кільця на п'єдесталі більше м'ячів свого кольору.</p>
10.	Конвеєр	<ul style="list-style-type: none"> - м'яч 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - лінія розташування команди. 	<p>Команди вишиковуються в дві колони в потилицю один одному. Перед учасником, який стоїть першим, на підлозі установлений м'яч на однаковій відстані для кожної з команд.</p>	<p>За командою перший учасник підіймає м'яч, призначений своїй команді, з підлоги та передає його учаснику, який стоїть за ним.</p> <p>Учасник команди, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по землі між ногами учасників своєї команди в напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони до її початку.</p> <p>Під час прокатування м'яча підлогою, кожен з учасників команди має право спрямовувати його.</p> <p>Перший учасник колони ловить м'яч і передає в</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					руки учаснику, який віддав цей «пас» та завершує рух від кінця колони до її початку. Цей учасник очолює колону спиною до неї і знову передає м'яч. Все повторюється. Естафета закінчується, коли учасник, який починав її в команді, віддає пас, повертається в голову колони, отримує м'яч і підіймає його над головою.	
11.	Коти горошку	- фітбол 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди на старті/фініші. Перед представником команди, який стартує першим – фітбол.	Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, штовхаючи фітбол, огинає її та повертається до старту/фінішу. На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
12.	Коти горошку слалом	- фітбол 2 шт.; - стійки для слалому 5 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - по лінії руху виставляються стійки для слалому; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди на старті/фініші. Перед представником команди, який стартує першим – фітбол.	Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, штовхаючи фітбол та огинаючи кожен стійку для слалому, огинає опорну точку та повертається до старту/фінішу таким самим способом – огинаючи стійки. На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
13.	Не спіши,	- повітряні	- старт/фініш;	Команди	За командою учасник стартує і рухається вздовж	Перемагає

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
	щоб встигнути	кульки – 3 шт на команду; - маркер розвороту.	- лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	розташовуються на старті/фініш. У першого учасника в руках – повітряна кулька.	лінії руху до точки розвороту підштовхуючи кульку однією рукою, огинає точку розвороту та повертається на старт/фініш. Заборонено тримати кульку. Дозволено лише штовхати. На старті/фініші учасник передає кульку наступному члену команди і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди перетинає лінію фінішу.	команда, яка першою завершила естафету.
14.	Переправа	- «крижинки» – гімнастичні обручі 4 шт - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди розбиваються по парам. Перша пара (як варіант – вся команда) розміщується на старті/фініші всередині «крижинки», а другу тримають в руках.	За командою команда викладає перед собою «крижинку», яку досі тримала в руках та перебирається на неї. «Крижинку», яка звільнилася переносять уперед та все повторюється. Після досягнення точки розвороту, команда підіймає обидві крижинки та повертається на старт/фініш звичним порядком. На старті/фініші естафета або передається (якщо команди були розбиті попарно), або закінчується.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
15.	Сухий басейн	- басейн заповнений різнокольоровими пластиковими кульками 2 шт.; - поролонові кубики (які потрібно знаходити у	- старт/фініш; - лінія руху; - наприкінці лінії руху – басейн з кульками; - біля старту/фінішу – куб з поролону («стіл»).	Команди на старті/фініші. Учасник команди, який стартує першим – безпосередньо на лінії старту.	За командою перший учасник команди стартує, рухається до басейну, знаходить в басейні кубик і вертається на старт/фініш, встановлює кубик на «столі», після чого торкається руки наступного учасника – передає естафету. Все повторюється. Естафета закінчується якщо: - команда знайшла 5 кубиків; - по завершенні часу 2 хвилини.	Перемагає команда, яка раніше збрала всі кубики, або яка набрала найбільшу кількість кубиків за 2 хвилини.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		басейні) – 10 шт.; - «столи» – куби поролону великі. 3				
16.	Ткач	- естафетна мітка ¹ 2 шт.; - «острівець» – обруч 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху, яка завершується «острівцем».	Команди шикуються на старті/фініші в колону. Учасник кожної команди займає місце в «острівці». У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	За сигналом учасник стартує, передає естафету партнеру в острівці та займає його місце. Учасник, який був в острівці, після «звільнення» передає естафету партнеру, що стоїть на старті/фініші. Останній учасник не залишається в «острівці», обидва повертаються та перетинають лінію фінішу разом. Естафета зупиняється, коли коли фінішує останній учасник команди.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
17.	Фігури	- стіна фігурними отворами та поличками 2 шт.; - об'ємні фігури поролону 3 шт. 5	- старт/фініш; - лінія руху; - наприкінці лінії руху встановлюється стіна отворами; 3 - за кожним отворів знаходиться поличка 3	Команди на старті/фініші. Учасник команди, який стартує першим – безпосередньо на лінії старту тримає в руках об'ємну фігуру.	За командою перший учасник стартує, долає відстань до стіни, вставляє фігуру, що тримає в руках в отвір відповідного розміру та форми і таким чином зіштовхує фігуру, яка стоїть за стіною на поличці при цьому отворі. Підбирає фігуру, яка упала, повертається до старту/фінішу і передає фігуру, як естафетний маркер, наступному учаснику. Все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

¹ м'ячик з логотипом CG



№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			наступною фігурою.		фінішу.	
18.	Флеш	<ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	<p>Команди на старті/фініші.</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу.</p> <p>На старті/фініші передає естафетну мітку наступному учаснику і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
19.	Флеш-слалом	<ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.; - стійки - перешкод 16-20 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху розставляються перешкоди; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	<p>Команди на старті/фініші.</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинаючи кожен стійку-перешкоду, огинає точку розвороту та повертається до старту/фінішу.</p> <p>На старті/фініші передає естафетну мітку наступному учаснику і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
20.	Фортеця	<ul style="list-style-type: none"> - ширма в ріст гравців; - дві великі корзини; - кубики 3 номерами від 1 до 6 – 6 шт, та від 7 до 12 на гранях – 2 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - безпосередньо біля лінії старту/фінішу – великий куб для кожної команди свій; - лінія руху; - лінія руху 	<p>Команди в повному складі вишиковуються на старті/фініші.</p>	<p>Перший учасник кожної команди за командою судді стартує, долає відстань до ширми вздовж лінії руху, огинає ширму. Знаходить в корзині кубик з номером та кольору, який обумовлений для цієї команди, повертається до старту/фінішу, встановлює кубик на п'єдесталі і торкається наступного учасника, який стоїть на старті – передає естафету.</p> <p>Все повторюється за участю наступного учасника.</p>	<p>Перемагає команда, що:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Завершила будувати свою «фортецю» раніше; 2. Зробила це в більш правильному

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		<ul style="list-style-type: none"> шт – всього 2 комплекти по 8 штук різного кольору; - кубики без цифр, різних кольорів, та однакового розміру з попередніми – 5 шт 4ьох кольорів; - «п'єдестал» – великий поролоновий куб – 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> перетинається ширмою; - за ширмою на лінії руху встановлюються корзини, наповнені перемішаними кубиками різних кольорів. 		<p>Кожен кубик встановлюється за порядком зліва-направо відповідно до номерів, які намальовані на них.</p> <p>Кожен учасник проходить естафету двічі.</p> <p>Естафета закінчується, коли восьмий кубик встановлено командою, і команда підіймає руки, сигналізуючи, що вона закінчила.</p>	<p>порядку за нумерацією сторін кубиків.</p>
21.	Ягоди	<ul style="list-style-type: none"> - відра 2 шт - м'ячики 10 шт - маленькі кільця розміру блюдця – 10 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером; - вздовж лінії руху в одну лінію викладаються кільця. 	<p>Команди на старті/фініші.</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в руці — відро, наповнене м'ячиками.</p>	<p>За командою перший учасник стартує, викладає м'ячики по одному в кожне кільце, огинає точку розвороту та повертається на старт/фініш.</p> <p>На старті передає відро наступному учаснику. Той так само долає відстань, але збирає м'ячики, розкладені попереднім учасником.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
22.	Гранд-естафета				<p>Велика естафета з використанням всіх ігор та естафет.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
						завершила естафету.

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ

1.	Angry Birds	<ul style="list-style-type: none"> - рогатка 2 шт.; - «снаряди» м'ячик по 3 шт. різного кольору; - мішені – поролонові кубики 10X2 шт.; - стенд для встановлення мішеней 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - стенди з мішенями; - лінія безпеки навколо кожного стенду з мішенями – не ближче 2,5 від нього; - «лінія вогню» – рогатка за 2,5 м до кожного стенду. 	<p>Команди знаходяться за лінією безпеки.</p> <p>Лише один учасник команди – «стрілець» – знаходиться на «лінії вогню».</p> <p>У кожного «стрільця» по 3 «снаряди».</p>	<p>За сигналом перші «стрільці» закладають снаряд та стріляють по цілі. Рефері фіксує кількість збитих цілей впродовж естафети. Одна збита ціль – 1 бал.</p> <p>Коли «стрілець» використав усі 3 «снаряди», він приєднується до команди, яка починає повертати збиті мішені на свої місця, збирати «снаряди» наступному «стрільцеві».</p> <p>Як тільки у чергового «стрільця» збираються всі 3 «снаряди», він має право покинути зону, обмежену лінією безпеки, і зайняти своє місце на лінії вогню.</p> <p>Коли команда виставила мішені на свої місця, вона зобов'язана покинути зону, обмежену лінією безпеки. Після того, як останній учасник команди покинув цю зону, суддя дає команду «Вогонь!» – без команди «стрільцеві» закладати «снаряд» до рогатки заборонено.</p> <p>Після «стрільби» останнього свого учасника команда збирає всі свої «снаряди», виставляє мішені у початковий порядок та повертається за «лінію вогню».</p> <p>Естафета закінчується, коли вся команда перетинає «лінію вогню».</p>	<p>Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.</p> <p>Якщо команди набрали однакову кількість балів, то перемагає команда, яка завершила виступ раніше.</p>
2.	Баранець		<ul style="list-style-type: none"> - габаритна лінія майданчику. 	<p>Команди розбиваються навпіл та формують дві колони, поклавши руки на плечі переднього учасника.</p>	<p>За сигналом учасник, який очолює колону, намагається зловити учасника в її хвості. Заборонено ловити учасника через або над строєм, розривати стрій, ставити підніжки тощо. Також заборонено виходити за межі майданчику.</p>	<p>Перемагає команда, яка зловила більше «хвостиків».</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
				Перша половина колони складається з представників першої команди, друга – з другої. Так само, лише навпаки, складається друга колонна.	Коли учасник в голові колони зловив учасника в її хвості, або після закінчення 30 секунд, представники кожної команди всередині кожної з колон міняються таким чином, що той, хто очолював свою п'ятірку, переміщується в її кінець. Тоді колони знову змикають і гра продовжується. Гра закінчується, коли всі 5 представників команди в «голові» кожної з колон спробували себе в ролі ловця.	
3.	Биг джамп	- фітбол з ручками 2 шт.; - маркери точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди шикуються на старті/фініші. Представник команди, який стартує першим, сидить на фітболі.	За командою учасники рухаються стрибками на фітболах вздовж лінії руху, огинають точку розвороту та повертаються на старт/фініш. Після перетину фінішу учасник передає фітбол іншому учаснику. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
4.	Біатлон	- «мішень» стіна отвором 3 шт.; - м'ячики для метання 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається влучити в отвір. Якщо він не влучає тричі, то перекидає м'ячик через стіну. Партнер учасника, який отримує м'ячик або крізь отвір після влучного кидка, або після його перекидання через верх «мішені», повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
5.	Біатлон варіант 2	- м'ячики для метання 2 шт.; - «мішень» – маленькі ворота 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається влучити у ворота. Партнер учасника збирає м'ячики і повертається на старт/фініш, передає там їх наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за ворота, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
6.	Біатлон варіант 3	- м'яч для метання 2 шт.; - ширма; - пастку для м'яча 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху – ширма.	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за ширмою, тримаючи в руках пастку.	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню перекидає м'яч через ширму. Учасник, що знаходиться за ширмою, намагається зловити м'яч пасткою. Якщо це йому не вдається, він перекидає м'яч назад партнеру. Якщо це не вдається тричі, то учасники міняються місцями – той, що «стріляв» забирає пастку та залишається за ширмою, той, що отримав м'ячик або після влучного кидка, або після трьох спроб влучити, повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					«стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
7.	Блиндскет бол	- м'ячі двох кольорів по 3 шт кожного; - корзина 2 шт.; - ширма 2 шт.	- лінія кидка; - ширма.	Команди розташовуються за ширмою. Один представник команди-суперниці знаходиться за ширмою біля корзини, призначеної для цієї команди. Він встановлює корзину в довільному місці так, щоб її не було видно гравцеві протилежної команди, який знаходиться на лінії кидка. Один з учасників команди знаходиться на «лінії кидка». В нього три м'ячі одного кольору.	За командою учасник намагається влучити м'ячем в корзину. У нього три м'ячі – три спроби. Команда має право голосом підказувати своєму учаснику, де знаходиться корзина, однак не має права показувати. Коли учасник використав всі три спроби, він приєднується до команди, на лінію кидка виходить наступний учасник цієї команди з трьома м'ячами. Все повторюється.	Перемагає команда. Яка закинула найбільше м'ячів в кошик. Якщо за «основний час» жодна з команд не влучила в кошик, гра продовжується до першого попадання.
8.	Володар перстнів	- обручі гімнастичні – 15-17 шт.	- обручі викладені в одну лінію.	Команди шикуються з двох кінців викладених обручів обличчям одна до одної.	За сигналом перші учасники різних команд стартують, стрибками на двох ногах з обруча в обруч рухаються назустріч один одному. Обидва учасники зупиняються таким чином, щоб між ними залишалось один обруч. Що гарантує уникнення зіткнення.	Перемагає команда яка: стала володарем всіх кілець, якщо її учасник досягнув бази

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					<p>Одразу після старту першого учасника таким самим чином починають рухатися партнери «лідерів», які зупиняються в обручі одразу за спиною у «лідера».</p> <p>Лідери за командою судді грають в «камінь-ножиці-папір». Камінь б'є ножиці, ножиці б'ють папір, папір б'є камінь.</p> <p>Після розіграшу обидва лідери відступають в бік з обручів, повертаються до команди і займають місце в кінці колони своєї команди.</p> <p>Учасники, які стояли за лідерами:</p> <p>якщо лідер переміг – стає лідером і починає стрибками рухатися вперед до «бази» команди-суперниці.</p> <p>якщо «лідер» програв – разом з лідером повертається до своєї команди та займає позицію на старті.</p> <p>Одночасно учасники, які стояли на старті, починають стрибками рухатися:</p> <p>команда, лідер якої виграв – навздогін своєму новому лідеру;</p> <p>команда, лідер якої програв – назустріч новому лідеру команди – суперника.</p> <p>Обидва лідери зупиняються, як і перші учасники, на відстані одного обруча один від одного.</p> <p>Все повторюється.</p> <p>Естафета завершається, коли:</p> <p>гравець однієї з команд опиняється в чужому таборі; зіграли всі учасники кожної з команд.</p>	<p>команди-суперника;</p> <p>стала володарем найбільшої кількості кілець, якщо після того, як всі учасники команди зіграли, однак не досягнули бази суперника.</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
9.	Гулівер	- гімнастичні палиці 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху.	Команди на старті/фініші.	За командою перший учасник команди без розбігу робить стрибок. На рівні з носками його взуття кладеться гімнастична палиця. Наступний учасник заміняє колегу по команді таким чином, щоб його носки взуття також торкнулися палиці, палиця забирається суддею і учасник робить стрибок. Естафета закінчується тоді, коли кожен учасник команди зробить свій стрибок.	Перемагає команда, яка таким чином пройшла найбільшу відстань.
10.	Дід Мазай і зайці	- «човник» – обруч 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - на завершенні лінії руху лінія, що символізує берег острівця.	Кожна команда крім одного учасника розміщаються за лінією «острівця» – це «зайці». «Дід Мазай» – учасник команди який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.	За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, присідає і нахиляє обруч перед партнером. Той залазить в «човен» – всередину кільця, «Дід Мазай» підіймає його і обидва учасники разом повертаються до старту/фінішу. На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заець» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється. Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заець» перетне лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за фінішну лінію.
11.	Дід Мазай і зайці варіант 2	- «човник» – обруч 2 шт.; - «крижинки» – гімнастичні обручі 8 шт	- старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху на відстані кроку зигзагом розташовуються «крижинки»; - на завершенні лінії руху лінія що символізує	Кожна команда крім одного учасника розміщаються за лінією «острівця» – це «зайці». «Дід Мазай» – учасник команди який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.	За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, рухаючись наступаючи виключно всередину «крижинок», присідає і нахиляє обруч перед партнером. Той залазить в «човен» – всередину кільця, воно підіймається і обидва учасники разом долають зворотню відстань до старту/фінішу в такому самому порядку – по «крижинкам». На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заець» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється.	Перемагає команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за фінішну лінію.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			знак «острівця».		Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.	
12.	Змійка	- естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди розміщуються на старті/фініші.	Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу, там передає естафетну мітку новому учаснику, забігає йому за спину і кладе руки йому на плечі і далі команда продовжує рух разом, додаючи з кожним колом одного учасника. Естафета закінчується, коли команда в повному складі фінішує.	Перемагає команда, яка першою фінішувала в повному складі.
13.	Класики	- обручі 13 шт.	- на підлозі викладаються «класики» – дві фігури різного кольору, утворені з обручів рядами по одному і два обручі в ряд по чергово. - фігура починається та завершується одним обручем.	Команди збираються біля своїх «класиків». Учасник, що виступає першим, стоїть на початку фігури, інші учасники – довільно.	За командою учасник стартує і стрибками долає «класики» таким чином, щоб наступити в кожний обруч, після проходження всієї фігури, в останньому обручі, розвертається і проходить класики в зворотньому напрямку. Якщо під час руху учасник торкається обруча, він повинен повернути його у вихідне положення, якщо він зсунув обруч, або торкнутися його рукою, імітуючи відновлення положення, якщо обруч не зсунувся з місця. Після завершення він торкається руки наступного учасника – передає естафету. Все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
14.	Коло	- м'ячики червоні та сині по 3 шт.; - кільце	- всередині ігрового поля встановлюється п'єдестал. На	Команди розташовуються в два кола таким чином, щоб п'єдестал був містком	За командою перший учасник команди бере м'яч свого кольору і передає його в долоню партнеру, що стоїть ліворуч від нього. Учасник, що отримує м'яч, передає його далі по	Перемагає команда, яка вкладає в кільця на п'єдесталі

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		<p>маленьке жовтого кольору 5 шт.;</p> <p>- кільця маленькі червоного та синього кольорів – по 3 кожного кольору;</p> <p>- «п'єдестал» – великий поролоновий куб – 1 шт.</p>	<p>ньому по діагоналі розташовуються п'ять кілець – гнізда для м'ячів. Справа і зліва від центральної лінії трикутниками викладаються сині та червоні кільця з м'ячиками в них.</p>	<p>між ними. Учасники кожної команди стоять обличчям всередину свого кола, тримаючи руки розведеними в сторони таким чином, щоб долоня правої руки кожного лежала в долоні лівої руки учасника праворуч. Долоні тримаються тильними частинами до підлоги.</p> <p>Біля п'єдесталу знаходяться судді.</p>	<p>ланцюжку команди.</p> <p>Замикаючий учасник команди кладе м'яч команди в вільне кільце діагоналі на п'єдесталі.</p> <p>Як тільки перший м'ячик опиняється в діагоналі, перший учасник отримує право взяти другий м'ячик, і потім третій.</p> <p>Естафета закінчується тоді, коли всі три м'ячі розіграні.</p>	<p>більше м'ячів свого кольору.</p>
15.	Конвеєр	<p>- м'яч 2 шт.</p>	<p>- лінія розташування команди.</p>	<p>Команди вишиковуються в дві колони в потилицю один одному. Перед учасником, який стоїть першим, на підлозі установлений м'яч на однаковій відстані для кожної з команд.</p>	<p>За командою перший учасник підіймає м'яч, призначений своїй команді, з підлоги та передає його учаснику, який стоїть за ним.</p> <p>Учасник команди, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по землі між ногами учасників своєї команди в напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони до її початку.</p> <p>Під час прокатування м'яча підлогою, кожен з учасників команди має право спрямовувати його.</p> <p>Перший учасник колони ловить м'яч і передає в руки учаснику, який віддав цей «пас» та завершує рух від кінця колони до її початку.</p> <p>Цей учасник очолює колону спиною до неї і знову передає м'яч.</p> <p>Все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли учасник, який починав</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					її в команді, віддає пас, повертається в голову колони, отримує м'яч і підіймає його над головою.	
16.	Коти горошку слалом	<ul style="list-style-type: none"> - фітбол 2 шт.; - стійки для слалому 5 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - по лінії руху виставляються стійки для слалому; - точка розвороту наприкінці лінії руху. 	Команди на старті/фініші. Перед представником команди, який стартує першим, – фітбол.	<p>Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, штовхаючи фітбол та огинаючи кожен стійку для слалому, огинає опорну точку та повертається до старту/фінішу таким самим способом – огинаючи стійки.</p> <p>На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
17.	Не спіши, щоб встигнути	<ul style="list-style-type: none"> - повітряні кульки – 3 шт на команду; - ракетка 2 шт.; - маркер розвороту. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху. 	Команди розташовуються на старті/фініші. У першого учасника в руках – повітряна кулька та ракетка.	<p>За командою учасник стартує і рухається вздовж лінії руху до точки розвороту, підштовхуючи кульку ракеткою, огинає точку розвороту та повертається на старт/фініш.</p> <p>Заборонено тримати кульку. Дозволено лише штовхати.</p> <p>На старті/фініші учасник передає кульку наступному члену команди і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди перетинає лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
18.	Пазли	<ul style="list-style-type: none"> - пазли; - магнітна дошка 2 шт.; - великий куб 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - місце перед дошкою для команд; - лінія руху; - наприкінці лінії руху – куб з 	Команди збираються біля своїх дошок.	<p>За командою учасник стартує, рухається за фрагментом пазла, та повертається до дошки.</p> <p>Як тільки він повернувся, він торкається партнера, який повторює його маршрут.</p> <p>В цей час команда намагається зібрати на дошці пазл.</p>	Перемагає команда, яка першою збрала пазл.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			розміщеними на ньому фрагментами пазла.		Естафета завершується, коли одна з команд завершила пазл.	
19.	Переправа	<ul style="list-style-type: none"> - «крижинки» – гімнастичні обручі 4 шт. - маркер точки розвороту 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху. 	Команди розбиваються по парам. Перша пара (як варіант – вся команда) розміщується на старті/фініші всередині «крижинки», а другу тримають в руках.	<p>За командою команда викладає перед собою «крижинки» яку досі тримала в руках та перебирається на неї.</p> <p>«Крижинку», яка звільнилася переносять уперед та все повторюється.</p> <p>Після досягнення точки розвороту, команда підіймає обидві крижинки та повертається на старт/фініш звичним порядком.</p> <p>На старті/фініші естафета або передається (якщо команди були розбиті попарно), або закінчується.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
20.	Ткач	<ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка² 2 шт.; - «острівець» – гімнастичне обруч 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху, яка завершується «острівцем». 	<p>Команди шикуються на старті/фініші в колону.</p> <p>Учасник кожної команди займає місце в «острівці».</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>За сигналом учасник стартує, передає естафету партнеру в острівці, займає його місце.</p> <p>Учасник після «звільнення» передає естафету партнеру, що стоїть на старті/фініші.</p> <p>Останній учасник не залишається в «острівці», обидва повертаються та перетинають лінію фінішу разом.</p> <p>Естафета зупиняється, коли коли фінішує останній учасник команди.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
21.	Флеш	<ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту 	<p>Команди на старті/фініші.</p> <p>У представника команди, який стартує першим, в</p>	<p>Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу.</p> <p>На старті/фініші передає естафетну мітку</p>	Перемагає команда, яка першою завершила

² м'ячик з логотипом CG



№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		шт.	наприкінці лінії руху, позначена маркером.	руці – естафетна мітка.	наступному учаснику і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	естафету.
22.	Флеш-слалом	- естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.; - стійки для перешкод 16-20 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху розставляються перешкоди; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	Як у «Флеш», в русі учасник повинен пройти між всіма перешкодами.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
23.	Фортеця	- ширма в ріст гравців; - дві великі корзини; - кубики з номерами від 1 до 6 – 6 шт, та від 7 до 12 на гранях – 2 шт – всього 2 комплекти по 8 штук різного кольору; - кубики без цифр, різних	- старт/фініш; - безпосередньо біля лінії старту/фінішу – великий куб для кожної команди свій; - лінія руху; - лінія руху перетинається ширмою; - за ширмою на лінії руху встановлюються корзини, наповнені	Команди в повному складі вишиковуються на старті/фініші.	Перший учасник кожної команди за командою судді стартує, долає відстань до ширми вздовж лінії руху, огинає ширму. Знаходить в корзині кубик з номером кольору, який обумовлений для цієї команди, повертається до старту/фінішу, встановлює кубик на п'єдесталі і торкається наступного учасника, який стоїть на старті. Все повторюється за участю наступного учасника. Кожен кубик встановлюється за порядком справа-наліво відповідно до номерів, які намальовані на них. Кожен учасник проходить двічі естафету. Естафета закінчується, коли восьмий кубик встановлено командою і команда підіймає руки, сигналізуючи. Що вона закінчила.	Перемагає команда, що 1. Завершила будувати свою «фортецю» раніше; 2. Зробила це в більш правильному порядку за нумерацією сторін кубиків.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		кольорів, та однакового розміру з попередніми – 5 шт 4х кольорів; - «п'єдестал» – великий поролоновий куб – 2 шт.	перемішаними кубиками різних кольорів.			
24.	Хвасько	- ракетка; - м'ячик.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – ракетка та м'яч.	За командою перший учасник кожної команди стартує, несе м'яч на ракетці до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається до команди. Там передає ракетку наступному учаснику. Якщо учасник губить м'ячик, то він наздоганяє його, повертається в місце, де втратив і продовжує рух. Місце втрати фіксує суддя. Все повторюється. Естафета завершується, коли вся команда пододала маршрут та останній учасник пересік фініш.	Перемагає команда, яка фінішувала раніше за команду-суперника.
25.	Черепашка	- товстий обруч; - мітка завершення руху.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – обруч, яким він одним краєм торкається землі і притримує м'яч.	За командою перший учасник кожної команди стартує, веде кільцем м'яч до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається до команди. Там передає обруч наступному учаснику. Все повторюється. Естафета завершується, коли вся команда пододала маршрут та останній учасник пересік фініш.	Перемагає команда, яка фінішувала раніше за команду-суперника.
26.	Гранд-естафета				Велика естафета з використанням всіх ігор та естафет.	Перемагає команда, всі учасники якої

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
						фінішували раніше

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ

1.	Angry Birds	<ul style="list-style-type: none"> - рогатка 2 шт.; - «снаряди» м'ячик по 3 шт. різного кольору; - мішені – поролонові кубики 10*2 шт.; - стенд для встановлення мішеней 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - стенди з мішенями; - лінія безпеки навколо кожного стенду з мішенями – не ближче 2,5 від нього; - «лінія вогню» – рогатка за 2,5 м до кожного стенду. 	<p>Команди знаходяться за лінією безпеки.</p> <p>Лише один учасник команди – «стрілець» – знаходиться на «лінії вогню».</p> <p>У кожного «стрільца» по 3 «снаряди».</p>	<p>За сигналом перші «стрільці» закладають снаряд та стріляють по цілі. Рефері фіксує кількість збитих цілей впродовж естафети. Одна збита ціль – 1 бал.</p> <p>Коли «стрілець» використав усі 3 «снаряди», він приєднується до команди, яка починає повертати збиті мішені на свої місця, збирати «снаряди» наступному «стрільцеві».</p> <p>Як тільки у чергового «стрільца» збираються всі 3 «снаряди», він має право покинути зону, обмежену лінією безпеки, і зайняти своє місце на лінії вогню.</p> <p>Коли команда виставила мішені на свої місця, вона зобов'язана покинути зону, обмежену лінією безпеки. Після того, як останній учасник команди покинув цю зону, суддя дає команду «Вогонь!» – без команди «стрільцеві» закладати «снаряд» до рогатки заборонено.</p> <p>Після «стрільби» останнього свого учасника команда збирає всі свої «снаряди», виставляє мішені у початковий порядок та повертається за «лінію вогню».</p> <p>Естафета закінчується, коли вся команда перетинає «лінію вогню».</p>	<p>Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.</p> <p>Якщо команди набрали однакову кількість балів, то перемагає команда, яка завершила виступ раніше.</p>
2.	Баранець		<ul style="list-style-type: none"> - габаритна лінія майданчику. 	<p>Команди розбиваються навпіл та формують дві колони, поклавши руки на плечі переднього учасника.</p>	<p>За сигналом учасник, який очолює колону, намагається зловити учасника в її хвості. Заборонено ловити учасника через або над строєм, розривати стрій, ставити підніжки тощо. Також заборонено виходити за межі майданчику.</p>	<p>Перемагає команда, яка зловила більше «хвостиків».</p>

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
				Перша половина колони складається з представників першої команди, друга – з другої. Так само, лише навпаки, складається друга колонна.	Коли учасник в голові колони зловив учасника в її хвості, або після закінчення 30 секунд, представники кожної команди всередині кожної з колон міняються таким чином, що той, хто очолював свою п'ятірку, переміщується в її кінець. Тоді колони знову змикають і гра продовжується. Гра закінчується, коли всі 5 представників команди в «голові» кожної з колон спробували себе в ролі ловця.	
3.	Биг джамп	- фітбол з ручками 2 шт.; - маркери точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди шикуються на старті/фініші. Представник команди, який стартує першим, сидить на фітболі.	За командою учасники рухаються стрибками на фітболах вздовж лінії руху, огинають точку розвороту та повертаються на старт/фініш. Після перетину фінішу учасник передає фітбол іншому учаснику. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
4.	Біатлон	- «мішень» стіна отвором 3 шт.; - м'ячики для метання 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається влучити в отвір. Якщо він не влучає тричі, то перекидає м'ячик через стіну. Партнер учасника, який отримує м'ячик або крізь отвір після влучного кидка, або після його перекидання через верх «мішені», повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
5.	Біатлон варіант 2	- м'ячики для метання 2 шт.; - «мішень» – маленькі ворота 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху встановлюється «мішень».	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за «мішенню».	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню намагається влучити у ворота. Партнер учасника збирає м'ячики і повертається на старт/фініш, передає там їх наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після «стрільби» не забігає за ворота, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
6.	Біатлон варіант 3	- м'яч для метання 2 шт.; - ширма; - пастку для м'яча 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - наприкінці лінії руху – ширма	Команди розташовуються на старті/фініші. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди розташовується за ширмою, тримаючи в руках пастку.	За командою перший учасник стартує, долає відстань до лінії вогню, з лінії вогню перекидає м'яч через ширму. Учасник, що знаходиться за ширмою, намагається зловити м'яч пасткою. Якщо це йому не вдається, він перекидає м'яч назад партнеру. Якщо це не вдається тричі, то учасники міняються місцями – той, що «стріляв» забирає пастку та залишається за ширмою, той, що отримав м'ячик або після влучного кидка, або після трьох спроб влучити, повертається на старт/фініш, передає там м'яч наступному учаснику і займає місце в кінці колони своєї команди. Все повторюється. Останній учасник після	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					«стрільби» не забігає за стіну, а повертається разом з партнером, що біг передостаннім. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
7.	Блиндскет бол	- м'ячі двох кольорів по 3 шт кожного; - корзина 2 шт.; - ширма 2 шт.	- лінія кидка; - ширма.	Команди розташовуються за ширмою. Один представник команди-суперниці знаходиться за ширмою біля корзини, призначеної для цієї команди. Він встановлює корзину в довільному місці так, щоб її не було видно гравцеві протилежної команди, який знаходиться на лінії кидка. Один з учасників команди знаходиться на «лінії кидка». В нього три м'ячі одного кольору.	За командою учасник намагається влучити м'ячем в корзину. У нього три м'ячі – три спроби. Команда має право голосом підказувати своєму учаснику, де знаходиться корзина, однак не має права показувати. Коли учасник використав всі три спроби, він приєднується до команди, на лінію кидка виходить наступний учасник цієї команди з трьома м'ячами. Все повторюється.	Перемагає команда. Яка закинула найбільше м'ячів в кошик. Якщо за «основний час» жодна з команд не влучила в кошик, гра продовжується до першого попадання.
8.	Боулінг	- кеглі з поролону - м'яч – бита.	- зона розбігу; - лінія кидка; - трек для м'яча; - зона розміщення	Команда розташовується в зоні розбігу.	Учасник команди намагається м'ячем збити всі кеглі.	По завершенні м'ячів підраховується кількість збитих кеглів та «страйки».

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
9.	Великі складнощі	- фітбол 4 шт - маркер точки розвороту 2 шт.;	кеглив. - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером	Команди розбиваються по парам. У кожного учасника пари, яка стартує першою, в руках – фітбол.	За сигналом стартує пара. Кожна пара рухається паралельно вздовж лінії руху, передаючи м'яч один одному – один учасник відбиває м'яч від підлоги партнеру, той одночасно перекидає свій м'яч верхом. Першою стартує пара з фітболами, долає відстань до опорної точки, огинає її та повертається до старту/фінішу. На старті/фініші передає м'яч наступній парі і все повторюється. Естафета закінчується, коли остання пара перетинає старт/фініш.	Перемагає команда. Яка фінішувала першою.
10.	Володар перстнів	- обручі гімнастичні – 15-17 шт.	- обручі викладені в одну лінію.	Команди шикуються з двох кінців викладених обручів обличчям одна до одної.	За сигналом перші учасники різних команд стартують, стрибками на двох ногах з обруча в обруч рухаються назустріч один одному. Обидва учасники зупиняються таким чином, щоб між ними залишався один обруч, що гарантує уникнення зіткнення. Одразу після старту першого учасника таким самим чином починають рухатися партнери «лідерів», які зупиняються в обручі одразу за спиною у «лідера». Лідери за командою судді грають в «камінь-ножиці-папір». Камінь б'є ножиці, ножиці б'ють папір, папір б'є камінь. Після розіграшу обидва лідери відступають в бік з обручів, повертаються до команди і займають місце в кінці колони своєї команди. Учасники, які стояли за лідерами:	Перемагає команда яка: стала володарем всіх кілець, якщо її учасник досягнув бази команди-суперника; стала володарем найбільшої кількості кілець, якщо після того, як всі учасники команди зіграли, однак не досягнули бази суперника.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
					<p>якщо лідер переміг – стає лідером і починає стрибками рухатися вперед до «бази» команди-суперниці.</p> <p>якщо «лідер» програв – разом з лідером повертається до своєї команди та займає позицію на старті.</p> <p>Одночасно учасники, які стояли на старті, починають стрибками рухатися:</p> <p>команда, лідер якої виграв – навздогін своєму новому лідеру;</p> <p>команда, лідер якої програв – назустріч новому лідеру команди – суперника.</p> <p>Обидва лідери зупиняються, як і перші учасники, на відстані одного обруча один від одного.</p> <p>Все повторюється.</p> <p>Естафета завершається, коли:</p> <p>гравець однієї з команд опиняється в чужому таборі; зіграли всі учасники кожної з команд.</p>	
11.	Гулівер	- гімнастичні палиці 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху.	Команди старті/фініші.	на <p>За командою перший учасник команди без розбігу робить стрибок. На рівні з носками його взуття кладеться гімнастична палиця.</p> <p>Наступний учасник заміняє колегу по команді таким чином, щоб його носки взуття також торкнулися палиці, палиця забирається суддею і учасник робить стрибок.</p> <p>Естафета закінчується тоді, коли кожен учасник команди зробить свій стрибок.</p>	Перемагає команда, яка таким чином пройшла найбільшу відстань.
12.	Дід Мазай	- «човник»	- старт/фініш;	Кожна команда крім	За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до	Перемагає

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
	і зайці	обруч 2 шт.	<ul style="list-style-type: none"> - лінія руху; - на завершенні лінії руху лінія, що символізує берег острівця. 	<p>одного учасника розміщуються за лінією «острівця» – це «зайці».</p> <p>«Дід Мазай» – учасник команди який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.</p>	<p>своєї команди, присідає і нахиляє обруч перед партнером.</p> <p>Той залазить в «човен» – всередину кільця, «Дід Мазай» підіймає його і обидва учасники разом повертаються до старту/фінішу.</p> <p>На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заєць» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється.</p> <p>Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.</p>	команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за фінішну лінію.
13.	Дід Мазай і зайці варіант 2	<ul style="list-style-type: none"> - «човник» – обруч 2 шт.; - «крижинки» – гімнастичні обручі 8 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху на відстані кроку зигзагом розташовуються «крижинки»; - на завершенні лінії руху лінія що символізує знак «острівця». 	<p>Кожна команда крім одного учасника розміщуються за лінією «острівця» – це «зайці».</p> <p>«Дід Мазай» – учасник команди який стартує першим, знаходиться всередині «човника», тримаючи його в руках, на старті/фініші.</p>	<p>За сигналом «Дід Мазай» стартує, долає відстань до своєї команди, рухаючись наступаючи виключно всередину «крижинок», присідає і нахиляє обруч перед партнером.</p> <p>Той залазить в «човен» – всередину кільця, воно підіймається і обидва учасники разом долають зворотню відстань до старту/фінішу в такому самому порядку – по «крижинкам».</p> <p>На старті/фініші «Дід Мазай» вистрибує з «човна», «заєць» стає «Дідом Мазаєм», і все повторюється.</p> <p>Естафета продовжується до того моменту, коли останній «заєць» перетне лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою перевезе всіх «зайців» за фінішну лінію.
14.	Змійка	<ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	Команди розміщуються на старті/фініші.	<p>Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу, там передає естафетну мітку новому учаснику, забігає йому за спину і кладе руки йому на плечі і далі команда продовжує рух разом, додаючи з кожним колом одного учасника.</p> <p>Естафета закінчується, коли команда в повному складі фінішує.</p>	Перемагає команда, яка першої фінішувала в повному складі.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
15.	Класики	- обручі 10 шт.	- на підлозі викладаються «класики» – дві фігури різного кольору, утворені з обручів рядами по одному і два обручі в ряд по чергово. - фігура починається та завершується одним обручем.	Команди збираються біля своїх «класиків». Учасник, що виступає першим, стоїть на початку фігури, інші учасники – довільно.	За командою учасник стартує і стрибками долає «класики» таким чином, щоб наступити ногами в кожний обруч, після проходження всієї фігури, з останнього обруча не розвертається і проходить класики в зворотньому напрямку спиною вперед. Якщо під час руху учасник торкається обруча, він повинен повернути його у вихідне положення, якщо він зсунув обруч, або торкнутися його рукою, імітуючи відновлення положення, якщо обруч не зсунувся з місця. Після завершення він торкається руки наступного учасника – передає естафету. Все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
16.	Коло	- м'ячики червоні та сині по 3 шт.; - кільце маленьке жовтого кольору 5 шт.; - кільця маленькі червоного та синього кольорів – по 3 кожного кольору; - «п'єдестал» –	- всередині ігрового поля встановлюється п'єдестал. На ньому по діагоналі розташовуються п'ять кілець – гнізда для м'ячів. Справа і зліва від центральної лінії трикутниками викладаються сині та червоні кільця 3	Команди розташовуються в два кола таким чином, щоб п'єдестал був містком між ними. Учасники кожної команди стоять обличчям всередину свого кола, тримаючи руки розведеними в сторони таким чином, щоб долоня правої руки кожного лежала в долоні лівої руки учасника праворуч. Долоні тримаються тильними частинами до підлоги.	За командою перший учасник команди бере м'яч свого кольору і передає його в долоню партнеру, що стоїть ліворуч від нього. Учасник, що отримує м'яч, передає його далі по ланцюжку команди. Замикаючий учасник команди кладе м'яч команди в вільне кільце діагоналі на п'єдесталі. Як тільки перший м'ячик опиняється в діагоналі, перший учасник отримує право взяти другий м'ячик, і потім третій. Естафета закінчується тоді, коли всі три м'ячі розіграні.	Перемагає команда, яка вкладає в кільця на п'єдесталі більше м'ячів свого кольору.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		великий поролоновий куб – 1 шт.	м'ячиками в них.	Біля п'єдесталу знаходяться судді.		
17.	Конвеєр	- м'яч 2 шт.	- лінія розташування команди.	Команди вишиковуються в дві колони в потилицю один одному. Перед учасником, який стоїть першим, на підлозі установлений м'яч на однаковій відстані для кожної з команд.	За командою перший учасник підймає м'яч, призначений своїй команді, з підлоги та передає його учаснику, який стоїть за ним. Учасник команди, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по землі між ногами учасників своєї команди в напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони до її початку. Під час прокатування м'яча підлогою, кожен з учасників команди має право спрямовувати його. Перший учасник колони ловить м'яч і передає в руки учаснику, який віддав цей «пас» та завершує рух від кінця колони до її початку. Цей учасник очолює колону спиною до неї і знову передає м'яч. Все повторюється. Естафета закінчується, коли учасник, який починав її в команді, віддає пас, повертається в голову колони, отримує м'яч і підймає його над головою.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
18.	Коти горошку слалом	- фітбол 2 шт.; - стійки для слалому 5 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - по лінії руху виставляються стійки для слалому; - точка розвороту наприкінці лінії	Команди на старті/фініші. Перед представником команди, який стартує першим, – фітбол.	Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, штовхаючи фітбол та огинаючи кожен стійку для слалому, огинає опорну точку та повертається до старту/фінішу таким самим способом – огинаючи стійки. На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			руху.		команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	
19.	М'яч та скакалка	- обруч 4 шт.; - м'яч 2 шт.; - скакалки 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху, яка завершується обручем «острівцем»; - в острівці знаходиться скакалка.	Команди шикуються на старті/фініші. Учасники що стартують першими стискають м'яч коліннями.	За командою учасник стартує, не випускаючи м'яча між колін долає відстань до обруча, заходить всередину, викладає м'яч і бере скакалку, через скакалку повертається до старту/фінішу. На старті/фініші передає скакалку наступному учаснику. Наступний учасник повторює маршрут, однак починає через скакалку, а завершує з м'ячем між коліннями. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
20.	Не спіши, щоб встигнути	- повітряні кульки – 3 шт на команду; - гімнастична палиця 2 шт.; - маркер розвороту.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди розташовуються на старті/фініші. У першого учасника в руках – повітряна кулька та гімнастична палиця.	За командою учасник стартує і рухається вздовж лінії руху до точки розвороту, підштовхуючи кульку палицею, огинає точку розвороту та повертається на старт/фініш. Заборонено тримати кульку. Дозволено лише штовхати. На старті/фініші учасник передає кульку наступному члену команди і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди перетинає лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
21.	Пазли	- пазли; - магнітна дошка 2 шт.; - великий куб 2 шт.	- місце перед дошкою для команд; - лінія руху; - наприкінці лінії	Команди збираються біля своїх дошок.	За командою учасник стартує, рухається за фрагментом пазла, та повертається до дошки. Як тільки він повернувся, він торкається партнера, який повторює його маршрут. В цей час команда намагається зібрати на дошці	Перемагає команда, яка першою збрала пазл.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
			руху – куб з розміщеними на ньому фрагментами пазла.		пазл. Естафета завершується, коли одна з команд завершила пазл.	
22.	Переправа	- «крижинки» – гімнастичні обручі 4 шт - маркер точки розвороту 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху.	Команди розбиваються по парам. Перша пара (як варіант – вся команда) розміщується на старті/фініші всередині «крижинки», а другу тримають в руках.	За командою команда викладає перед собою «крижинки» яку досі тримала в руках та перебирається на неї. «Крижинку», яка звільнилася переносять уперед та все повторюється. Після досягнення точки розвороту, команда підіймає обидві крижинки та повертається на старт/фініш звичним порядком. На старті/фініші естафета або передається (якщо команди були розбиті попарно), або закінчується.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
23.	Ткач	- естафетна мітка 3 2 шт.; - «острівець» – гімнастичне обруч 2 шт.	- старт/фініш; - лінія руху, яка завершується «острівцем».	Команди шикуються на старті/фініші в колону. Учасник кожної команди займає місце в «острівці». У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	За сигналом учасник стартує, передає естафету партнеру в острівці, займає його місце. Учасник після «звільнення» передає естафету партнеру, що стоїть на старті/фініші. Останній учасник не залишається в «острівці», обидва повертаються та перетинають лінію фінішу разом. Естафета зупиняється, коли коли фінішує останній учасник команди.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
24.	Флеш	- естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки	- старт/фініш; - лінія руху;	Команди на старті/фініші. У представника команди,	Першим стартує учасник з естафетною міткою в руці, долає відстань до точки розвороту, огинає її та повертається до старту/фінішу.	Перемагає команда, яка першою

³ м'ячик з логотипом CG



№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		розвороту 2 шт.	- точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	На старті/фініші передає естафетну мітку наступному учаснику і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	завершила естафету.
25.	Флеш-слалом	- естафетна мітка 2 шт.; - маркер точки розвороту 2 шт.; - стійки для перешкод 16-20 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - вздовж лінії руху розставляються перешкоди; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – естафетна мітка.	Як у «Флеш», в русі учасник повинен пройти між всіма перешкодами.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
26.	Хвятько	- ракетка; - м'ячик.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці – ракетка та м'яч.	За командою перший учасник кожної команди стартує, несе м'яч на ракетці до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається до команди. Там передає ракетку наступному учаснику. Якщо учасник губить м'ячик, то він наздоганяє його, повертається в місце, де втратив і продовжує рух. Місце втрати фіксує суддя. Все повторюється. Естафета завершується, коли вся команда пододала маршрут та останній учасник пересік фініш.	Перемагає команда, яка фінішувала раніше за команду-суперника.
27.	Хрестики-нулики	- магнітні пластини різного кольору по 3	- старт/фініш - лінія руху; - лінію руху замикає дошка;	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в	За командою учасник стартує, долає відстань до дошки і встановлює фішку своєї команди на будь-який незанятий квадрат ігрового поля, одразу після цього повертається до старту/фінішу і торкається	Перемагає команда, яка першою виставила три

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Площадка	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
		шт - магнітна дошка 1.	- на дощці намальоване ігрове поле у вигляді квадрата, розбитого на дев'ять менших квадратів.	руці – магнітна пластина відповідного кольору.	рукою партнера. Таким чином передає йому естафету. Наступний учасник повторює все в тому самому порядку. Коли команда використала всі три фішки, наступний учасник отримує право переміщати фішки свого кольору по ігровому полю на вільні місця – одну фішку за один хід. Після зміни положення фішки учасник так само, як і всі перед ним, вертається до старту/фінішу і передає естафету наступному учаснику. Естафета припиняється, коли одна з команд виставляє в один ряд три своїх фішки (по горизонталі, вертикалі або діагоналі).	фішки в ряд по горизонталі, вертикалі чи діагоналі.
28.	Черпаха	- гімнастична палка; - товстий обруч - мітка завершення руху.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команди на старті/фініші. У представника команди, який стартує першим, в руці –палиця, якою він торкається землі і притримує обруч, в якому лежить м'яч.	За командою перший учасник кожної команди стартує, веде гімнастичною палицею обруч, в якому лежить м'яч до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається до команди. Там передає обруч наступному учаснику. Все повторюється. Естафета завершується, коли вся команда пододала маршрут та останній учасник пересік фініш.	Перемагає команда, яка фінішувала раніше за команду-суперника.
29.	Гранд-естафета				Велика естафета з використанням всіх ігор та естафет.	Перемагає команда, всі учасники якої фінішували раніше