

КЕЛІСІЛДІ

**«Мектеп спорт федерациясы»
занды тұлғалардың қауымдастық
нысанындағы бірлестігін
төрағасы**



Н. Нурахметов

2022 жыл

БЕКІТЕМІН

**Қазақстан Республикасы Білім
және ғылым министрлігінің
«Ұлттық ғылыми-практикалық
дене тәрбиесі орталығы» РМҚК
Бас директоры**



С. Садыков

2022 жыл

**ОҚУШЫЛАР АРАСЫНДА
«GOOL GAMES.KZ» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ
ЖАРЫСЫН ӨТКІЗУ ЕРЕЖЕСІ**

Қарағанды қаласы

1. Мақсаты мен міндеттері

Қазақстан Президенті өзінің жаңа жылдық Жолдауында 2022 жылды «Балалар жылы» деп жариялады «Өскелең ұрпақтың үйлесімді дамуы мен бақытты балалық – бұл біздің жалпыұлттық міндетіміз».

Осыған орай 2005-2006, 2007-2008 жылдары тұған (ұлдар, қыздар) оқушылар арасындағы «COOL GAMES KZ» республикалық жарыстарының (бұдан әрі – Ойын) келесі мақсаттары мен міндеттерін айқындайды:

салауатты өмір салтын қалыптастыру, өскелең ұрпақтың денсаулығын арттыру;

мектеп жасындағы балаларды дене шынықтырумен және спортпен айналысуға тарту;

моральдық-ерік, эстетикалық-адамгершілік, патриоттық қасиеттерді тәрбиелеу;

спортпен шұғылдануға тұрақты қызығушылықты қалыптастыру және салауатты өмір салтын насихаттау;

Қазақстан Республикасының ең мықты командаларын анықтау.

2. Ойындарды өткізуге басшылық

Ойындарды өткізуге жалпы басшылықты Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің «Ұлттық ғылыми-практикалық дене тәрбиесі орталығы» РМҚК (бұдан әрі - ҰҒПДТО) жүзеге асырады.

Осы Ережені іске асыру жөніндегі қызметті үйлестіруді балаларға арналған «Сарыарқа дарыны» өңірлік қосымша білім беру ғылыми-практикалық орталығының әдіскері Әділ Жанатұлы Нұрпейісов қамтамасыз етеді.

3. Ойындарды өткізу орны мен мерзімі

Ойындар 2022 жылдың 28-31 наурыз аралығында Қарағанды қаласында ораласқан «BASKET HALL» спорт кешенінде (Механический көшесі, 4 үй) өткізіледі.

4. Ойынға қатысушылар

Команда құрамы - 10 адам:

команда өкілі – 1 адам;

команда жаттықтырушысы – 1 адам;

ойыншы – 8 адам (4 ұл, 4 қыз).

Қосалқы ойыншыларға қатысуға жол берілмейді.

Әрбір жас санатында (жылдар бойынша) бір ұл мен бір қыз қатыса алады және жалпы білім беретін мектепте оқуы тиіс.

5. Ойын бағдарламасы

28 наурыз дүйсенбі	Командалардың келуі, оларды орналастыру, тіркеу, мандаттық комиссиядан өту
29 наурыз сейсенбі	Ойындардың салтанатты ашылу рәсімі, ойындардың топтық кезеңі
30 наурыз сәрсенбі	Ойындардың финалдық кезеңі, ойындардың жеңімпаздары мен жүлдегерлерін салтанатты марапаттау рәсімі
31 наурыз бейсенбі	Командалардың кетуі

6. Ойындарды өткізу шарттары

Ойын жарыстардың типтік түрлерінен тұрады: ептілік, жылдамдық, төзімділік эстафетасы және төрешілік ережелерімен белгіленген барлық командаға бірдей ойын бағдарламалары бойынша өткізіледі (2-қосымша).

Әр команданың бірыңғай спорттық формасы болуы тиіс.

Командаларды топқа бөлу төрешілер алқасында жеребе тастау жолымен жүзеге асырылады.

№	Командалар		
	1 топ	2 топ	
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Командалардың әрбір жұбы екі эстафетаға қатысады (ойында екі жеңіске дейін).

Командалар арасындағы эстафетадағы есеп 1:1 болса, онда жеңімпаз үшінші эстафета бойынша анықталады.

Топтық турды айналмалы жүйе бойынша өткізеді.

Финалдық турнир (ширек финал, жартылай финал, үшінші орын үшін кездесулер және финалдар) - олимпиада жүйесі бойынша.

Топтық турнирдің қорытындысы бойынша әр топта бірінші және екінші орын алған командалар финалдық турға түседі.

Топтық турнир			Финалдық турнир - Плей-офф			
1 айналым	2 айналым	3 айналым	Гранд финал			
			Ширек финал	Жартылай финал	Финал	Гранд финал

Ширек финалда топтық турнирдің әрбір топтық командасында бірінші орын алған Гранд финал-командалары көрші топта екінші орын алған командалармен кездеседі.

1/4 финал 1	2 орын 1 топ		1 орын 2 топ	
1/4 финал 2	1 орын 1 топ		2 орын 2 топ	
1/4 финал 3	1 орын 3 топ		2 орын 4 топ	
1/4 финал 4	2 орын 3 топ		1 орын 4 топ	

Жартылай финалда 1/4 финалдың жеңімпаздары кездеседі. Жартылай финалда жеңілген командалар финалда үшінші орын үшін кездеседі. Жартылай финалдың жеңімпаздары Гранд финалына түседі, онда ойын жеңімпазы анықталады.

Жартылай финал 1	1 орын 1/4 финал 1		1 орын 1/4 финал 3	
Жартылай финал 2	1 орын 1/4 финал 2		1 орын 1/4 финал 4	
Финал	1 және 2 жартылай финалдардан жеңілгендер			
Гранд финал	1 және 2 жартылай финалдардың жеңімпаздары			

7. Өтінімдер

1-қосымшаға сәйкес өтінімдер 2022 жылғы 20 наурызға дейін электрондық пошта арқылы жіберіледі sport.saryarkadaryny10@list.ru немесе tet734@mail.ru.

Командалар келген күні олардың өкілдері ойындардың мандаттық комиссиясына тиісті түрде ресімделген өтінімнің түпнұсқасын ұсынады.

Ойындарға қатысушылар осы Ережеде белгіленген талаптарға сәйкес келмеген жағдайда команда ойындарға қатысуға жол берілмейді.

Өтінімді ресімдеу мәселелері бойынша анықтамалық ақпарат келесі телефондар арқылы беріледі: 8 707 336 99 77, 8 747 307 63 00.

8. Төрешілік

Жарысты тікелей өткізу ҰҒПДТО бекіткен төрешілер алқасына жүктеледі.

Ойынға төрешілер бригадасы - 20 адам, бас төреші – 1, бас хатшы – 1, 2 төрешілер бригадасы 9 адамнан ойын алаңында жүзеге асырады.

9. Қаржылық шығыстар

Ойындарға қатысушылардың қаржылық шығындары (жол жүру, тәуліктік, тамақтану, тұру) іссапарға жіберуші ұйымдардың есебінен.

Дипломдарды, кубоктарды, медальдарды, баннерлерді, кеңсе заттарды дайындауды, төрешілердің, дәрігерлердің және қызмет көрсетушілердің еңбек ақысын төлеуді, жарысты өткізу орнын және көлік қызметтерін жалға алуды, ойындарды өткізуге байланысты шығыстар ҰҒПДТО есебінен жүзеге асырылады.

«Мектеп спорт лидері» атаулы дипломдарын дайындауға байланысты шығындарды Мектеп спорт федерациясы көтереді.

10. Марапаттау

Ойын жеңімпаздары мен жүлдегерлерін ҰҒПДТО-ның дипломдары, кубоктары және медальдарымен марапатталады.

Ойын жеңімпаздарын «Мектеп спорт лидері» мектеп спорт лидерлерінің жалпыұлттық тізіліміне енгізіле отырып, Мектеп спорт федерациясының дипломымен марапатталады.

**2005-2006, 2007-2008 ЖЫЛДАРЫ ТҰҒАН
ОҚУШЫЛАР АРАСЫНДА «GOOL GAMES KZ»
РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ЖАРЫСЫНА ҚАТЫСУҒА
ӨТІНІШ**

Мектеп _____

№ р/н	Аты-жөні	Туған күні Жылы күні, айы	Сынып	Туу туралы куәлігінің сериясы, нөмірі, кім және қашан берді	Әр қатысушыға дәрігердің рұқсаты
1		2005			
2		2005			
3		2006			
4		2006			
5		2007			
6		2007			
7		2008			
8		2008			

Дәрігер _____ (_____)
Қолы _____ Аты-жөні _____

МО

Команда жетекшісі
жетекшісі _____ (_____)
Қолы _____ Аты-жөні _____

Жалпы білім беру мекемесінің
директоры _____ (_____)
Қолы _____ Аты-жөні _____

МО

Ескерту: Жалпы білім беретін мекеменің директоры мектеп командасына қатысушылар тізімінің дұрыстығына жеке жауапты болады.

ЭСТАФЕТА ОЙЫНДАРЫ

1. «Нақты мақсат» \ Биатлон

Бұл эстафета үшін мынадай жабдықтар пайдаланылады:

1. «Сынып қабырғасы» - саңылаулары бар қабырға – 2 дана
2. Лақтыру шары (орташа доп) - 2 дана

«Сынып қабырғасы» «атыс» желісінен 3 метр қашықтықта қарама-қарсы сызықта орнатылған. Әр команданың бір қатысушысы басталар алдында сынып қабырғасының артында тұрады. Төрешінің командасы бойынша әр команданың бірінші қатысушысы «атыс» сызығына дейін қозғалысты бастайды, оның қолында доп болады. «Атыс» сызығында саңылауға түсу үшін үш әрекет бар. Допты сәтті лақтырған жағдайда қабырғаның артында тұрған қатысушының серіктесі допты ұстайды немесе көтереді. Ол допты алғаннан кейін бастау сызығына қарай жүгіріп, допты команданың келесі қатысушысына береді, ал соққыны орындаған ойыншы доп ұстау үшін қабырғадан тыс тұрады.

Егер доп сынып қабырғасынан секірсе, қатысушы қайтадан «атыс» сызығына оралып, әрекетті қайталауы тиіс; егер доп сынып қабырғасының үстінен ұшып кетсе, қабырғаның сыртындағы қатысушы допты оны тастайтын қатысушыға береді және ол (доппен қатысушы) «атыс» сызығынан тағы бір әрекет жасауға тырысады - егер барлық үш соққы сәтсіз аяқталса, қатысушы допты өз әріптесіне қабырғадан өткізіп, артынан тұрады. Серіктес допты алған соң, ол бірден бастауға қайта оралып, допты келесі ойыншыға береді.

Соңғы қатысушы ойдағыдай лақтырғаннан кейін стартқа қайта оралады. Сәтті соққыдан кейін доп алған серіктес мәреге қарай жүгіре бастайды. Эстафета мәреге жеткен сәтте аяқталды. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

2. «Нақты мақсат» 1 \ Биатлон 1

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. «Сынып қабырғасы» - саңылаулары бар қабырға-2 дана
2. Лақтырма шар (кішкентай доп) - 2 дана
3. Себет\Шелек - 2 дана

«Сынып қабырғасы» «атыс» желісінен 3 метр қашықтықта қарама-қарсы сызықта орнатылған. Әр команданың бір қатысушысы басталар алдында сынып қабырғасының артында тұрады, қолында себет ұстайды. Судьяның командасы бойынша әр команданың бірінші қатысушысы «атыс» сызығына дейін қозғалысты бастайды, оның қолында доп болады. «Атыс» сызығында «сынып қабырғасы» арқылы лақтыруды орындайды. Қатысушының қабырғаның артында тұрған серіктесі допты себетпен ұстайды. Ол допты қағып алған соң себетті сол жерде қалдырады, допты бастау сызығына қарай жүгіреді және оны команданың келесі қатысушысына береді, ал соққыны орындаған ойыншы доп ұстау үшін қабырғаның сыртына түседі.

Сәтсіз лақтыру жағдайында: егер доп сынып қабырғасынан секірсе, қатысушы қайтадан «Атыс» сызығына оралып, әрекетті қайталауы тиіс. Соңғы қатысушы сәтті лақтырғаннан кейін бірден басталуға қайта оралады. Одан доп алған серіктес мәреге қарай жүгіре бастайды. Эстафета мәреге жеткен сәтте аяқталды. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

3. «Қазан»

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. «Кішкентай қақпалар» - 2 дана.

2. Орташа доп - 2 дана.

«Қақпа» қарама-қарсы сызықтағы «атыс» сызығынан 3 метр қашықтықта орнатылған, әр команданың бір қатысушысы ойын басталар алдында 1 м қашықтықта «қақпаның» артында тұр, Ойыншының міндеті - допты ұстау және егер ойыншы «қақпаға» түспесе, оны «атыс» сызығында тұрған ойыншыға беру.

Төрешінің командасы бойынша әр команданың бірінші қатысушысы «атыс» сызығына дейін қозғалысты бастайды, оның қолында доп болады. «Атыс» сызығында «қақпаға» түсу үшін доп шабады, ойыншының үш әрекеті бар. Допты бірінші әрекетінен сәтті атқан жағдайда, «қақпаның» артында тұрған қатысушының серіктесі допты тордан алып, старттың сызығына қарай жүгіреді, допты команданың келесі қатысушысына береді, ал допты орындаған ойыншы допты ұстау үшін «қақпаның» артына түседі.

Егер доп нысанаға түспесе, қатысушы оны серіктесінен қабылдап, тағы да әрекетті қайталап, егер барлық үш зеңбірек сәтті шықпаса, доп «қақпаға» ұшып кете алмаса, қатысушы допты серіктесіне жібереді және оның орнын өзі иеленеді. Қақпаның артында тұрған.

Допты ұстап алып, онымен бірге қолында стартқа қайта оралады, оны келесі ойыншыға береді. Соққыларды орындаған ойыншы допты ұстау үшін кубтың артында тұрады.

Соңғы қатысушы лақтыруларды орындағаннан кейін басталуға қайта оралады. Одан допты алған серіктес те мәреге жығылады. Эстафета соңғы ойыншы мәре сызығын кесіп өткен сәтте аяқталады. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

4. «Тоспа доп – ұлттық ойын» \ Челнок

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Шеңберлер – 2 дана

2. Эстафеталық (кішкене) доптар - 2 дана

Ойын алаңының қарама-қарсы сызығында әр команда үшін шеңбер жатыр. Командалар старт алдында стартта/мәреде қатарға (лектерге) түседі. Ойыншылардың бірі ойын алаңының соңында, шеңберде тұр. Бірінші болып жүгірген қатысушы қолында эстафеталық доп ұстайды. Судьяның белгісі бойынша қатысушылар басталып, айналдыра тұрған әріптеске қарай жылжиды және оған эстафеталық доп береді. Допты алғаннан кейін ойыншы командаға жүгіреді, эстафетаны келесі ойыншыға береді, ал эстафеталық допты берген қатысушы шеңберден орын алады. Бәрі қайталанады. Соңғы қатысушы эстафетаны әріптеске бергеннен кейін стартқа қайта оралады. Одан эстафета алған серіктес мәреге қарай жылжи бастайды. Эстафетаны бірінші болып

аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

5. «Бөрік теппек» \ Роллинг Стоунз

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Фитбол – 2 дана.
2. Бұрылыс тіреуі – 2 дана

Командалар бастапқы сызықтың алдында лкеек тұрады. Фитбол ойыншының алдына қойылады, ол бастау сызығынан кейін бірінші болып басталады. Төрешінің белгісі бойынша бірінші қатысушы фитболмен эстафетаны бастайды, ойын алаңы бойынша бұрылыс тіреуіне дейін алдына итеріп, оны айналып өтіп, старт сызығына қайта оралады. Стартта/мәреде ол фитболды келесі қатысушыға береді және олардың екеуі де допқа тиіп, бәрі қайталанады. Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

6. «Елті бала» \ Роллинг Стоунз слалом

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Фитнес доп (фитбол) - 2 дана
2. Конустар - 12 дана (бір түсті 6 және басқа түсті 6).

Траекторияның үзілу сызықтарында тең қашықтықта 5 тіреуді және ойын алаңының траекториясының соңындағы бұрылыс нүктесіне 1 тіреуді қоямыз. Командалар старттың алдында тұр. Фитбол команданың бірінші ойыншысының алдына қойылады. Ойыншы фитболмен бастайды, слаломға арналған әрбір тіреуді жүгіреді, фитболды бір қолымен итереді, бұрылыс тіреуішін жүгіреді және старт/мәреге қайта оралады. Мәреге дейін ол фитболды келесі қатысушыға береді, екеуі де допқа тиіп, бәрі қайталанады.

Егер жүгіру кезінде қатысушы конусты қағып кетсе, ол қайтып оралып, өз орнына қоюы тиіс. Егер қатысушы қозғалыстағы конусқа қатысты болса, бірақ олар құламаса, ол қайтып оралып, оның қалпына келуін елестеткендей, осы тіреуге қайта тиюі тиіс. Егер қатысушы фитболын жоғалтса және ол қарсылас команданың ойын алаңына емес, жарыс алаңынан тысқары жүгірсе, қатысушы фитболды ұстап алып, фитболды жоғалтқан жерден өз қатысуын жалғастыра алады.

Егер фитбол қарсылас команда жағына жүгірсе, онда егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей, өзінің фитболына жете алатын болса және бұл қарсылас командаға кедергі келтірмесе, ол фитбол ұстайды және фитбол жоғалған жерден қатысуын жалғастырады. Егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей, өз фитболына жете алмаса, қарсылас команда жағына түссе, оның командасы ұтылады. Эстафета команданың соңғы қатысушысы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

7. «Теңге алу» \ Ягоды

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Себет/шелек – 2 дана
2. Кішкене доптар -12 дана
3. Түсті фишкалар-12 дана

4. Бұрылыс тіреуі – 2 дана

5 фишка (түрлі түстер) траектория сызығының үзілістерінде орналастырылады.

Бұрылу нүктесі траектория сызығының соңында орналасқан. Командалар старттың алдында стартта/мәреде тұр. Бірінші болып басталатын ойыншы қолында допты себет ұстайды. Судьяның белгісі бойынша траектория сызығы бойынша қозғалысты бастайды, допты әрбір фишкаға салады, бұрылыс нүктесін жүгіреді және қайтып келеді. Содан кейін ол себетті сол қашықтықты жүгіретін келесі қатысушыға береді, бірақ алдыңғы ойыншы фишкаларға орналастырған доптарды жинайды. Қолда бір уақытта екі доптан артық ұстауға тыйым салынады! Егер доп фишкадан өзінің ойын алаңына домаласа, қатысушы оны өз орнына қоюы және содан кейін ғана қашықтық бойынша қозғалысты жалғастыруы тиіс.

Егер доп қарсылас командасының ойын алаңына домаласа, егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допына қол жеткізе алса және бұл қарсылас командаға кедергі келтірмесе, ол допты ұстап алады және өзінің қатысуын допты жоғалтқан жерден жалғастырады. Егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допына жете алмаса, команда ұтылады. Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

8. «Жылдам жел» \ Флэш

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Эстафеталық (кішкентай) шарлар - 2 дана

2. Бұрылыс тіреуі - 2 дана

Командалар старттың алдында тұр. Бірінші болып жүгірген қатысушы қолында эстафеталық доп ұстайды. Төрешінің белгісі бойынша әрбір команданың бірінші қатысушысы басталады, бұрылыс тіреуіне (конусына) дейін қозғалады, оны жүгіреді және келесі қатысушыға эстафетаны (допты) беретін стартқа қайта оралады және барлығы қайталанады.

Егер қозғалыс барысында қатысушы тіреуді/конусты түсірсе, ол қайтып оралып, оны өз орнына қоюы тиіс. Егер жолда қатысушы тіреуге қатысты болса және ол құламаса, ол тоқтап, оны қайта жаңартуды елестеткендей осы тіреуге/конусқа тиюі тиіс. Эстафета команданың соңғы қатысушысы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

9. «Кім жылдам» \ Флэш-слалом

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Эстафеталық (кішкентай) доптар - 2 дана

2. Бұрылыс тіреуі - 2 дана

3. Конустар - 12 дана (6 бір түсті және 6 басқа түсті).

5 тіреуді траекторияның үзілу сызықтарына тең қашықтықта, екі команда үшін тең қашықтықта, траекторияның соңындағы бұрылыс нүктесін қоямыз. Командалар старттың алдында тұр. Бірінші болып жүгірген қатысушы қолында эстафеталық доп ұстайды. Судьяның белгісі бойынша әрбір команданың бірінші қатысушысы басталады, траектория сызығы бойынша қозғалады, әрбір

конус арқылы бұрылыс тіреуіне дейін жүгіреді, оны айналып өтеді және келесі қатысушыға эстафетаны беретіндей етіп басталады және барлығы қайталанады.

Егер қатысушы жүру барысында тіреуді\конусты түсірсе, ол қайтып оралып, оларды өз орнына қоюы тиіс. Егер жолда қатысушы тіреуге немесе конустарға қатысты болса және олар құламаса, ол тоқтап, оны қайта жаңартуды елестеткендей осы тіреуге/конусқа тиюі тиіс. Эстафета команданың соңғы қатысушысы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

10. «Сикырлы таяк» \ Роа-Д-стер

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Кішкентай доп - 2 дана
2. Ракетка - 2 дана
3. Бұрылыс тіреуі - 2 дана

Бұрылыс тіреуі траектория сызығының соңында (бастау сызығына қарама-қарсы) орналасқан. Командалар старттың алдында стартта/мәреде тұр. Бірінші болып бастайтын ойыншы допты қолына ұстап тұрады. Зымыранды оның манипуляторында (тұтқасында) ұстау қажет. Судьяның белгісі бойынша ол басталады, траектория сызығы бойынша қозғалады, допты ракеткада ұстап тұрып, бұрылыс тіреуішін жүгіреді және стартқа қайта оралады. Ол жерде допты эстафета-ракетканы келесі қатысушыға береді және бәрі жалғасып жатыр. Егер қатысушы допты жоғалтса және ол қарсылас команданың ойын алаңына емес, жарыс ойын алаңынан тыс жерге сырғанаса, қатысушы допты ұстап алып, өзінің қатысуын допты жоғалтқан жерден жалғастыра алады.

Егер доп қарсылас команданың ойын алаңына домаласа, онда егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допын қайтарып алса және бұл қарсылас командаға кедергі келтірмесе, ол допты ұстап алады және өзінің қатысуын допты жоғалтқан жерден жалғастырады; егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей немесе қарсыласын алаңдатпай допқа жете алмаса, онда оның командасы ұтылады.

Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

11. «Әуе жарысы» \ Воздушные гонки

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Әуе шарлары - 2 дана
2. Бұрылыс тіреуі - 2 дана
3. Теннис ракеткасы (орташа жас санаты)- 2 дана

Командалар старттың алдында стартта/мәреде тұр. Ойын алаңының қарама-қарсы жағында - бұрылыс тіреуіші.

Бірінші болып басталатын қатысушы қолында әуе шары мен ракеткасын (орташа жас санаты), кішісі - тек әуе шарын ұстайды.

Команда қатысушысы команда бойынша қашықтық бойынша, бұрылыс тіреуіне дейін кері қарай ұшу сызығына, әуе шарын кіші жас санаты үшін алақанмен, ракеткамен орта жас санаты үшін итеріп қозғалады. Тек қана әуе шарын итеруге рұқсат етіледі, әуе шары ойын алаңына құлайтын жағдайларды қоспағанда, оны бір немесе екі қолмен алуға тыйым салынады. Бастапқы кезде

қатысушы шарды келесіге береді және барлығы қайталанады. Бұл жерде алмасу әуе шары берілгенде, ракетка кездейсоқ тәртіппен берілгенде тіркеледі. Әр команданың үш әуе шары бар.

Егер шар үрлесе, онда жанында тұрған қатысушы ойыншыға қосымша шар береді және ол жалғастырады. Егер үш шар да пайдаланылса, команда ұтылады. Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

12. «Тізбектеліп секіру» \ Гулливер

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Гимнастикалық таяқ - 2 дана

Команданың бірінші қатысушысы орнынан ұзындыққа секіру жасауы тиіс. Бұдан кейін гимнастикалық таяқты денесінің кез келген бөлігімен еденнің жанасуының соңғы ізінің нүктесіне орналастыру керек. Келесі аяғының тұмсығы гимнастикалық таяққа тиетіндей болады. Содан соң төреші таяқты алып тастайды да, қатысушы секіреді. Эстафета команданың әрбір қатысушысы өз секіруін жасағанда аяқталады. Ең ұзын қашықтықты секіру арқылы еңсеретін команда жеңіске жетеді.

13. «Классикалық» \ Классики

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Шеңберлер - 20 дана

10 шеңбері бар сызық бойында біз «шеңбер» түрінде кескін орнатамыз - кескін бір шеңбермен басталып, аяқталады. Команда бірінші шеңбердің алдында қатарға тұрады. Бірінші қатысушы төрешінің белгісі бойынша бастайды және секіру арқылы әрбір «шеңберде» қадамдар жасайды және оларға секіреді. Бүкіл жолды аяқтап, соңғы айналымнан секіріп, бұрылып, керісінше істейді. Егер секіру кезінде қатысушы шеңберді (бірнеше шеңберді) жылжытса, ол олардың бәрін бастапқы жағдайға қоюға және олар қозғалған жерден секіруді жалғастыруға тиіс.

Егер ойыншы шеңберге басса, бірақ шеңбер өз орнында қалып қойса, қозғалмаса, онда қатысушы тоқтап, жаңартуды елестеткендей қолымен тиісуі тиіс. Аяқталғаннан кейін ол эстафетаны келесі қатысушыға береді. Айналым секіру команданың соңғы қатысушысы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Бірінші мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

14. «Екі шеңберде» \ Байга

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Шеңбер - 2 дана.

Бастау алдында әрбір команда, бір қатысушыдан басқа, бастау сызығында лекке тұрады. Бірінші болып басталатын команданың бір қатысушысы «шеңбердің» ортасында, ойын алаңының қарама-қарсы жағында тұрады. Төрешінің белгісі бойынша шеңберді көтеріп, онымен бірге лектің алдында тұрған команда ойыншыға жүгіреді. Жете келе, әріптестің алдына айналады, ойыншы «қайыққа отырады» - шеңбердің ортасына (шеңберге төменнен кіру) және екі қатысушы бірінші ойыншының басталу орнына бірге оралады. Мәреде бірінші қатысушы «айналымнан» секіреді, ал екінші ойыншы команданың

келесі ойыншысының соңынан жүгіреді. Команданың барлық ойыншылары бастау сызығынан қарама-қарсы жаққа «жүзбейінше» қайталанады. Бірінші болып барлық қатысушыларды мәреге шығаратын команда жеңіске жетеді.

15. «Жаңа кокпар»

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Асық\фишка - 16 дана.
2. Себет - 2 дана.
3. Скейт - 2 дана.
4. Конус (бұрылыс тіреуіші) - 2 дана.

Асықтар немесе фишкалар ойын алаңы бойынша жайылған, ойын алаңының соңында оның жанында себет тұрған бұрылыс тіреуі (конус) орнатылады. Командалар старттың алдында бастау/мәре сызығында жұптасып тұр. Бірінші жұп скейт алады. Бір ойыншы скейтте отырады немесе жатыр, екінші ойыншы біріншісін иығынан немесе аяғынан ұстайды. Төрешінің белгісі бойынша қатысушылар (екінші ойыншы траектория сызығына параллель біріншісін итереді) қозғала бастайды, қозғалыс барысында скейтпен екі асықты (фишканы) көтеріп, бұрылыс тіреуіне дейін жетіп, оларды себетке түсіреді, жүгіреді, бұрылыс тіреуішін айналдыра отырып, қолында скеиті бар Эстафета қатысушылардың соңғы жұбы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

16. «Өткел» \ Переправа

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Шеңберлер - 4 дана
2. Бұрылыс тіреуі - 2 дана

Бастар алдында командалар жұптарға бөлінеді және старт/мәреге шығады. Команданың бірінші жұбы екі шеңбер алады. Бірінші шеңбер еденде ол бастау/мәре сызығын кесіп өтпейтіндей болып жатыр, ойыншылар осы шеңбердің ортасына тұрады, екінші шеңберді қолдарына ұстайды. Команда бойынша қатысушылар қолдарындағы шеңберді бастайды, еденге қойылуы тиіс, ойыншылар оған жылжиды, содан кейін бірінші шеңберді алға жылжытады және оған айналады. Бәрі қайталанады - жұп ара қашықтықты бір шеңберді бірінен кейін бірі бере отырып, шеңбердің ортасында өтеді. Егер қатысушылар шеңберден бір аяқпен шығатын болса, ал екінші аяқ шеңберде тұрса, онда «шығу» жарияланады және жұп қозғалысты жалғастыра отырып, бір шеңберге кері қайтуы тиіс.

Егер ойыншы айналымнан толық шығып кетсе, команда ұтылады. Бұрылыс сәтінен кейін команда шеңберді көтереді және жүгіре бастауға қайта оралады, келесі жұпқа басталғанда бұrandаны береді. Бір шеңбер эстафета үшін пайдаланылады, ал екіншісі жұптан жұпқа беріледі. Эстафета соңғы жұп мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.

16. «Доп жарысы» \ Конвейер

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Орташа (резина) доп - 2 дана

Командалар колонналарға сапқа тұрғызылады. Бірінші қатысушының алдында еденде доп жатыр. Төрешінің белгісі бойынша әрбір команданың бірінші қатысушысы допты алады және оны жоғарыдан оның артында тұрғандарға береді. Әрбір қатысушы допқа тиіп қана қоймай, сондай-ақ оның әріптесіне өзінің артында беруге міндетті. Команданың соңғы ойыншысы допты алады және оны барлық қатысушылардың аяғының арасында бірінші тұрған ойыншының бағытына береді (катит), ал өзі алға жүгіреді, бірінші ойыншының орнына түседі.

Доптың еден бойынша қозғалысы кезінде әрбір қатысушы, егер доп тоқтаса, оны ауыстыруға құқылы. Бірінші бағанада допты ұстайды және оны оның орнына келетін қатысушының қолына береді. Ойын командада ойнауды бастаған қатысушы колоннаның басында доп алып, оны басынан көтергенде аяқталады.

17. «Үлкен жарыс» \ Большие гонки

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Фитболл – 4 дана
2. Бұрылыс тіреуі – 2 дана

Командалар старттың алдында бастау/мәре сызығында жұптасып тұр. Бірінші жұп 2 фитбол доп алады. Төрешінің белгісі бойынша қатысушылар траектория сызығына параллель, бұрылыс тіреуіне дейін және кері қарай қозғала бастайды, допты бір-біріне береді - бір қатысушы допты еденнен әріптеске береді, ал екіншісі бір мезгілде өз допын жоғары лақтырады. Мәреге жетіп, допты келесі жұпқа тапсырады да, бәрі қайталаанады. Егер қатысушы фитболын жоғалтса және ол қарсылас команданың ойын алаңына емес, жарыс алаңынан тысқары жүгірсе, қатысушы фитболды ұстап алып, фитболды жоғалтқан жерден өз қатысуын жалғастыра алады. Егер фитбол қарсылас команданың жағына түссе, онда егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допына жете алса және бұл қарсылас командаға кедергі келтірмесе, ол фитбол ұстайды және фитбол жоғалған жерден қатысуын жалғастырады.

Егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей, өз фитболына жете алмаса, доп қарсыластарының ойын алаңына шығып кетеді, оның командасы ұтылады.

Эстафета соңғы екі ойыншы мәреге жеткен кезде аяқталады. Бірінші мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

18. «Сызыққа доп жарысы» \ Конвейер Line

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Орташа (резеңке) доп - 2 дана.
2. Шеңбер - 14 дана.
3. Конус (бұрылыс тіреуіші - 2 дана.

Шеңберлер (7) қашықтықтың ортасында орналасады. Оларды былайша орналастыру керек - бірінші шеңбер бұрылыс сызығынан (конустан) 2 метр қашықтықта, екіншісі (және басқалары) алдыңғы шеңберге қатысты. Ойыншылар алғашқы ойыншының қолында допты бастау сызығында лектерге сапқа тұрғызады. Төрешінің белгісі бойынша барлық команда жүгіріп жүгіреді

және айналма тіректі (конус) үгіріп өтіп, командаға қайтып келе жатқан ойыншыға допты береді, ал ойыншылар допты бір-біріне бұрылыстағы соңғы ойыншыға дейін береді.

Соңғы ойыншы допты алғаннан кейін онымен ілгері жүгіреді, конусты жүгіреді және командаға қайта оралып, допты айналдыра тұрған ойыншыға береді. Соңғы ойыншы шеңберден қашқан соң бүкіл команда бір айналымға артқа жылжиды, ал ойынды бастаған бірінші ойыншы бірінші айналымнан орын алады. Допты беру бірінші ойыншы соңғы айналымда болғанша жалғасады. Ойын допты алған командада ойнауды бастаған қатысушы мәре сызығына жүгіргенде аяқталады.

19. «Кім жылдам» \ Гонка мячей по кругу

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Кішкентай доптар - 6 дана
2. Өрісті безендіруге арналған фишкалар – $5+3+3 = 11$ дана, түрлі-түсті
3. Тұғыр-текше, $80 \times 80 \times 80$ өлшем см.

Ойын алаңының бойында ойын подиумы/текше метр орнатылған, бір түсті 5 фишка/шарларға арналған ұялар диагональ бойынша подиумға орналастырылады. Осьтік сызықтың оң және сол жақтарында үшбұрыш нысанында ішінде шариктері бар 3 түрлі-түсті фишка орналасқан. Командалар шеңбер ішіне қарай тұрады және қолдарын әрбір қатысушының оң қолының алақаны оң жағынан тұрған қатысушының сол қолының алақанында болатындай етіп ұстайды. Қолдың тылсым жағын еденге бұру маңызды.

Төрешінің белгісі бойынша әрбір команданың бірінші қатысушысы допты өз түсті алады және оны сол жақта тұрған әріптестің алақанына береді. Доп шеңбер бойынша беріледі. Команданың соңғы қатысушысы допты алаңдағы диагональ бойынша бос фишкаларға салады. Доп фишкада болған соң бірінші қатысушы екінші допты, содан кейін үшінші допты ала алады. Эстафета барлық шарлар ойнатылған кезде аяқталады. Бірінші платформадағы үш фишканы диагональда доптармен жабатын команда - жеңімпаздар.

20. «Жігіт – жарысы» \ Большой прыжок

Бұл эстафета үшін келесі жабдықтар пайдаланылады:

1. Тұтқасы бар Фитбол – 2 дана
2. Бұрылыс тіреуі – 2 дана

Бұрылу нүктесі траектория/бастау сызығының соңында орналасқан. Командалар старт алдында стартқа/мәреге дейін тұрады.

Бірінші ойыншы фитболға отырады, төрешінің белгісі бойынша басталады, траектория сызығы бойынша доппен секіреді, бұрылыс тіреуішін айналып өтіп, стартқа қайта оралады. Онда ол фитболды келесі қатысушыға береді және бәрі қайталанады. Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.