

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ: «МАРАФОН»
(Спортивно - развлекательная игра-соревнование)

Конкурс «Марафон» - традиционный конкурс Сибиряды. МАРАФОН является командным и отличается от других конкурсов Шага более занимательным характером заданий. Это связано с тем, что после нескольких дней соревнований дети устали и им нужна некоторая эмоционально-физическая разрядка.

Организатор: Вагина Валентина Игоревна

Цель:

- Проверить умения применять на практике полученные знания и формировать стимулы к дальнейшему изучению.

Задачи:

- Выполнить задания на каждом из этапов.
- Пройти как можно больше этапов за 60 минут и заработать максимальное количество баллов.
- Развить навык командного принятия решений.
- Дать возможность проявить смекалку, эрудицию и организаторские способности
- Собрать картинку подсказку и разгадать секретную фразу.

Участники:

В конкурсе принимают участие команды, численностью 8 до 10 человек. Состав команд определяется по поданным заявкам.

ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: 2 марта 2026 года с 09:00 до 11:00, административный корпус, «улица». Сбор участников 02.03.2026 в 08:45 около крыльца административного корпуса. Обязательное условие – **участвуют все и не опаздывать!**

ЗАЯВКА на участие подается 1 марта до 18.00 часов, в Справочно-информационную службу.

В ходе игры дети должны пройти несколько этапов, где им предлагают различные задания. Основная задача – выполнить их как можно лучше, набрав при этом максимальное количество баллов. Количество и содержание заданий на этапах Марафона может быть самым разным и зависит от располагаемого времени и целей игры. МАРАФОН состоит из спортивных этапов, проходящих на открытом воздухе. Перед началом МАРАФОНА команды проходят регистрацию, и получают путевые листы, на них отмечен этап, который необходимо пройти первым, порядок прохождения всех остальных этапов команды определяют самостоятельно. Жюри при определении победителя учитывает: количество пройденных этапов и количество заработанных баллов на этапах.

По итогам конкурса командам будут начислены денежные средства согласно положению о банке.

XXX Международный экономический фестиваль школьников
«Сибиряда. шаг в мечту»

Бланк заявки на Марафон

Название команды _____

№	ФИ участника (печатными буквами)	Населённый пункт	Номер счёта
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Задания на МАРФОН

1. Круговорот

Команда стоит в линию затылком друг к другу. Задача - на скорость передать мяч над головами и обратно, но уже между ног. Затем добавляется ещё мяч. Ведущий может ускорить темп передачи мяча. При падении мяча снимаются баллы.

(до 5 баллов)

2. Гонки

Участники команд, сидя в плюшках и отталкиваясь лыжными палками, должны преодолеть дистанцию.

(до 5 баллов)

3. На коньках

Для этой игры необходимы четыре картонных листа такого размера, чтобы на лист помещалась детская нога.

Дети выстраиваются в колонны друг за другом. Перед участником кладут по два листа.

Задание: нужно встать ногами на картон и пройти таким образом до финишной точки и обратно. Задание должны выполнить все участники команды по очереди. Нельзя отрывать ноги от и наступать на землю.

(до 5 баллов)

4. Бой в кругу

Для игры понадобится обыкновенный гимнастический круг или несколько. Внутри круга становятся два участника. Каждый из них поджимает одну ногу и заводит руки за спину. Всю команду можно разбить на группы по 2 человека. Потом из каждой команды выбрать победителя и устроить соревнования между ними до определения абсолютного победителя в этом конкурсе.

Задача участника — вытолкнуть противника из круга, прыгая на одной ноге. Руки использовать запрещается.

(до 5 баллов)

5. «Скоростная почта» (прыжки в мешках)

(до 5 баллов)

6. Квидич (Полет на метле с мячом вокруг препятствий)

(до 5 баллов)

7. «Круг». Вся команда встает кругом, держась друг за друга и «проходит» сквозь два обруча и обратно.

(до 5 баллов)

XXX Международный экономический фестиваль школьников
«Сибиряда. шаг в мечту»

8. Трудный прыжок. Игрок подходит к черте, проведённой на земле. Наклоняясь вперёд, берётся руками за ступни ног (голеностоп, пятки). Отталкиваясь одновременно двумя ногами, он пытается перепрыгнуть через черту. Удачно попытку повторить в обратную сторону. (5 баллов)

9. Землемеры. Проводят две линии – старта и финиша – на расстоянии 12-15 метров друг от друга. Играющие с гимнастическими палками располагаются на старте. По судейскому свистку они устремляются к противоположной линии, измеряя расстояние палками (при каждом промере кладут палку на землю). Побеждает тот, кто первым достигнет линии финиша, не нарушив правила. (5 баллов)

10. «Спина к спине»

Команда преодолевает расстояние по два человека, которые бегут спина к спине. (5 баллов)

11. «Перевал»

Задача команды - преодолеть дистанцию. Двое переносят команду по 1 человеку на руках

(5 баллов)

12. Планета Метрия.

Все прибыли на планету, где вечная ночь. С завязанными глазами выстроить геометрические фигуры. (до 5 баллов)

13. Пояс Ориона

Участники должны встать друг за другом, одну ногу поднять назад, а руки вытянуть вперед. Пролететь круг. (до 5 баллов)

14. Левитация

Прыжки через длинную скакалку.

- Прыжки выполнять по очереди
- Скакалку не останавливать
- 1 серия по одному прыжку, 2 по два, 3 по три и т.д, пока команда не споткнется
- Выигрывает та команда, кто сделает большее количество прыжков

(до 5 баллов)

15. На лыжах.

Команда встаёт на длинные лыжины и проходит дистанцию. Можно, чтобы они огибали какой-то объект.

(до 5 баллов)