Областное государственное бюджетное учреждение дополнительного образования

 «Рязанский центр детско-юношеского туризма и краеведения»

Сценарий мероприятия в летнем оздоровительном лагере

с детьми 10-16 лет

«Ожившие шашки»

 Разработан: педагогом - организатором

Громовой А.М.

 Рязань, 2020 год

**Место проведения:** ДООЛ «Серебряные пруды»;

**Участники:** воспитанники лагеря, судьи, зрители;

**Актуальность:** Шашки – это логическая настольная игра, в которую играют еще с древних времен. Игры в шашки сегодня популярны как никогда, в них играют люди всех возрастов, в том числе и дети. Игра заключается в передвижении шашек определённым образом по темным клеткам [шашечной доски](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%88%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B4%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B0). Во время партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: чёрного или белого. Существует несколько вариантов шашек, отличающихся правилами и размерами игрового поля.

**Цель:** формирование интереса к игре в шашки.

**Задачи:**

Образовательные: совершенствование игры в шашки.

Воспитательные: воспитание чувства коллективизма, внимательности, ответственности, настойчивости, целеустремленности, уверенности в себе.

Развивающие: развитие логического, аналитического и образного мышления.

**Оборудование:** 2судейские вышки или столы, музыкальный центр, памятки с правилами игры, манишки двух цветов (белые и синие), размеченное шахматно-шашечное поле на ровной поверхности 4,8х4,8м (размер одной клетки = 60х60 см), турнирная таблица, протоколы для судьи, скамейки, стулья.

**Предварительная работа:** обучение детей правилам игры в шашки,подготовка музыкального сопровождения,шашечного поля, протоколов, турнирной таблицы, грамот и сладких подарков для победителей.

**Возраст участников:** 10-16 лет.

**Состав команды:** 13 человек.

**Описание:** Мероприятие «Ожившие шашки» проводится в форме турнира и играется командой на команду. Соперники определяются методом жеребьевки. При большом количестве команд турнир проводится по олимпийской системе или размечается второе шашечное поле.

На самостоятельно размеченном поле или полях, каждый игрок команды занимает свое место, где 12 человек из каждой команды становятся «фигурами-шашками» и занимают свои места на шашечном поле, 1 человек от команды (капитан команды) становится «играющим» игроком и занимает место на одной из вышек. Каждая команда должна надеть манишки своего цвета, для упрощения игры. Целью каждой команды: съесть как можно больше «фигур-шашек» и заблокировать ход остальным «фигурам-шашкам» из команды соперника. Участник команды «фигура-шашка» которого съела противоположная команда занимает место «играющего» участника своей команды и продолжает игру, а «играющий» в свою очередь выбывает из игры и становится активным зрителем и болельщиком своей команды. Контрольное время одной игры 30 мин. Игра заканчивается, когда все «фигуры-шашки» противоположной команды съедены или закончилось контрольное время. Во втором случае победа присуждается той команде, где осталось наибольшее количество игроков «фигур-шашек». Очки за каждую игру распределяются следующим образом: победа - 2 очка, ничья – 1 очко, проигрыш - 0 очков и результат записывается в турнирную таблицу. Командой-победителем считается команда, набравшая большее количество очков в турнирной таблице.

**Ход мероприятия:**

Ведущий: - Здравствуйте, дорогие зрители и гости нашего мероприятия! Под бурные аплодисменты хочу пригласить наших участников!

*Звучит веселая музыка… Все команды выходят строем и встают напротив зрителей (через шашечное поле).*

Ведущий: - Я рада объявить, что сегодня в нашем лагере пройдет такое замечательное мероприятие. Наши команды сегодня встретятся в необычном турнире под названием «Ожившие шашки». Ведь все из нас знают игру в шашки, а сегодня это увлекательная игра оживет и нашим участникам придется объединиться в команды и проявить свою смекалку, логику и командный дух.

- Итак, пришло время познакомиться с нашими командами! Команда номер один, какое название команды вы придумали для себя?

 Первая команда: *отвечают хором свое название команды.*

Ведущий: - А какое же название придумала вторая команда?

Вторая команда: *так же отвечают хором свое название команды.*

Р.S.: И так далее, пока не познакомимся со всеми командами….

Ведущий: - А теперь я хочу пригласить капитанов команд для жеребьевки, что бы мы смогли узнать, какие команды сразятся первыми в этом нелегкой борьбе, ведь первыми всегда начинать тяжелее! Поддержим наших капитанов!

*(во время жеребьевки звучит веселая музыка для зрителей и остальных участников команд).*

Ведущий: - Как Вы думаете, кто же стал первыми участниками, которые сразятся в турнире? Я Вам сейчас расскажу итоги жеребьевки……..

Ну что же, все участники на месте, и я радостью объявляю открытие турнира, а Вы наши уважаемые гости поддерживайте свои любимые команды!

**2. Проведение турнира.**

**3. Определение победителей, награждение.**

Ведущий: - Вот и закончилось наше увлекательное мероприятие! Дорогие гости, давайте пригласим всех участников и победителей турнира на построение!

*Звучит веселая музыка… Все команды выходят строем и встают напротив зрителей (через шашечное поле).*

Ведущий: - Дорогие участники турнира, сегодня вы объединились в команды и показали все свои знания в игре «Ожившие шашки». Хочу вас всех поздравить с успешным окончанием турнира, а тот кто не занял призовые места, не переживайте, в следующий раз удача будет обязательно на вашей стороне.

Итак, третье место заняла команда «……….», приглашаю вас для награждения, получения грамот и сладких подарков (*звучат Фан-фары*). Второе место занимает команда «……», так же приглашаю Вас для получения грамот и сладких подарков (*звучат Фан-фары*). И, наконец, победителями нашего мероприятия становится команда «…..», приглашаю их для награждения (*звучат Фан-фары*). А остальные участники турнира получают небольшие памятные призы! Всем спасибо за участие! До скорых встреч!

**Правила игры:**

1. Все участники «фигуры-шашки» располагаются на шахматном поле в квадратах темного цвета;
2. У каждой команды одинаковое количество «фигур-шашек» - 12 человек и «играющих» - участник-капитан 1;
3. Каждая команда должна быть одета в манишки своего цвета;
4. Начинают игру команда в белых манишках *(цвет манишек определяется жеребьевкой)*;
5. Участники «играющие» ходят по очереди, давая команду своим «фигурам-шашкам» на какую клетку им передвигаться;
6. «Фигуры-шашки» могут передвигаться только по диагонали на одну клетку;
7. Ход назад «фигура-шашка» может сделать - «когда бьет шашку соперника»;
8. За один ход можно бить только одну «фигуру-шашку» соперника;
9. Ход считается сделанным, если «фигура-шашка» встала одной ногой на клетку хода;
10. «Фигура – шашка» превращается в дамку, когда оказывается на противоположной стороне в последней горизонтали шашечного поля;
11. Дамка передвигается по диагонали неограниченное количество квадратов;