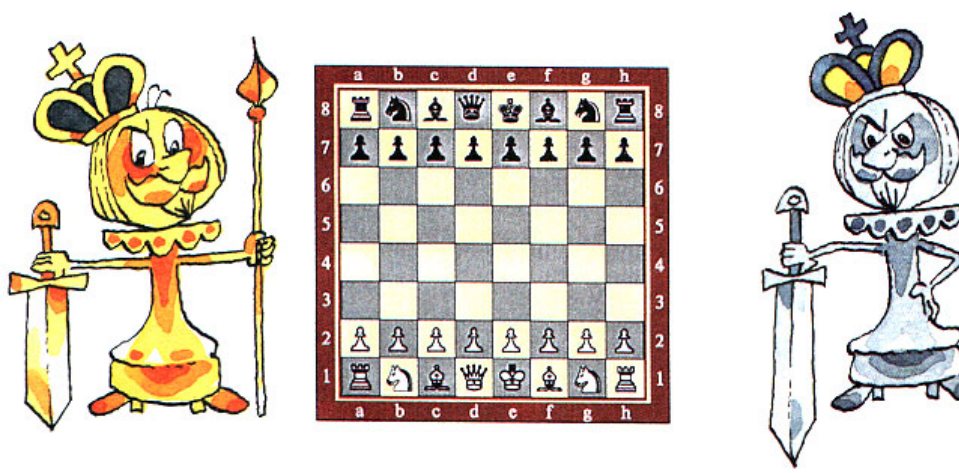


«ШАХМАТНАЯ ДУЭЛЬ»



сценарий проведения «ВЕСЁЛЫХ СТАРТОВ»,
посвящённых Международному дню шахмат.

Цели и задачи:

1. Укрепление здоровья и физической подготовленности учащихся .
2. Воспитание чувства коллективизма, сплоченности.
3. Стремление к достижению поставленной цели.
4. Популяризация шахмат как вида спорта среди учащихся школы.

Участники: две команды по 16 человек (8м.+8д.), «белые» и «чёрные».

Место проведения: спортзал МБОУ Обливской СОШ №1.

Жюри: учителя (3 человека).

Инвентарь: длинная скакалка, карточки с вопросами, 48 небольших резиновых мячей,
две фигуры «ладьи» из фанеры, два резиновых мяча –прыгуна, скакалка, два стула, канат.

Ход проведения:

Накануне проводятся общешкольные соревнования по шахматам, по итогам которых 32 лучших игрока примут участие в Весёлых стартах.

Под музыку «Всё могут короли» и аплодисменты зрителей участники заходят в спортзал. Становятся на площадке, которая размечена как шахматная доска.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые гости! Мы начинаем самую весёлую из всех спортивных и самую спортивную из всех весёлых игр – "Весёлые старты"! Сегодня они будут посвящены Международному дню шахмат.

Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, быстроте! Наш праздник мы назвали «Веселые старты», даже если кто-то из вас сегодня проиграет, то не стоит отчаиваться, а просто улыбнитесь!

Представление членов жюри.

Ведущий: Мы объявляем Шахматную дуэль начатой.

Конкурс «Скиппинг».

От каждой команды участвуют по 10 игроков. По сигналу судьи два участника команды, находящиеся на границе горизонталей 4 и 5, держа в руках длинную скакалку, крутят её, остальные 8 игроков - «пешек» располагаясь в одну шеренгу, прыгают через длинную скакалку. Каждой команде даётся по две попытки. Количество прыжков за обе попытки суммируется. Побеждает команда, которая наберёт большее количество баллов.

Конкурс эрудитов.

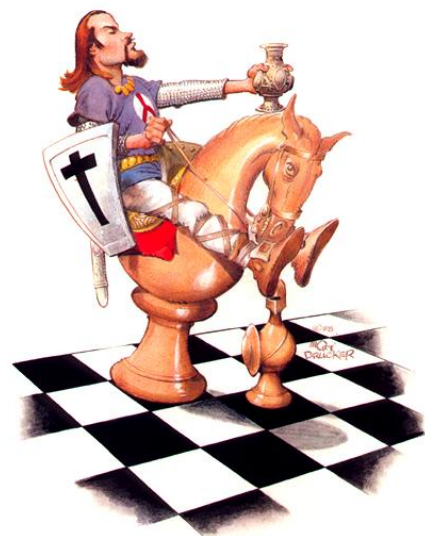
«Королевы» по очереди задают команде соперника по пять вопросов на шахматную тему. Побеждает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов. В случае равного количества правильных ответов вопросы задают болельщики.

Конкурс «Точный выстрел».

Участвует вся команда. Команда «белых» располагается перед полем **a1** в колонну по одному, а команда «чёрных» перед полем **h1**. У каждого участника в руках по 3 небольших резиновых мяча. По сигналу судьи все участники команды со своего поля по очереди выполняют три попытки «выстрела» в заранее приготовленные ладьи соперника (фигуры из толстой фанеры 0,5м.х 1,5 м.), которые находятся : для команды «белых» ладья находится на поле **a8**, а для команды «чёрных» - на поле **h8**. Побеждает команда, у которой больше попаданий в ладью соперника.

Эстафета «Перекладные».

От каждой команды участвуют по 7 игроков. Участники команд находятся на «почтовых станциях»: команда «белых» на **b1, d2, b3, d4, b5, d6** и **b7**; а команда «чёрных» - **q1, e2, q3, e4, q5, e6** и **q7**. По сигналу судьи первые игроки команд стартуют на «конях» (резиновых мячах-прыгунах) и прыгают до первой почтовой станции по траектории хода коня в шахматах, т.е. до **d2** и **e2**, передают «коней» другому игроку, а сами остаются на их месте. Следующие выполняют то же самое до очередной станции и т. д. до конца дистанции



(поля **д8** для «белых» и **е 8** для «чёрных»). По завершении эстафеты все игроки бегом возвращаются на исходную почтовую станцию. Побеждает команда, которая была на финише первой.

Эстафета «Офицерский лабиринт».

Участвует вся команда. Игроки становятся в колонну по одному. Команда «белых» на поле **c1**, команда «чёрных» на поле **f1**. По сигналу судьи игроки «белых» преодолевают «шахматную доску» зигзагом следующие поля: **b2, c3, b4, c5, b6, c7, b8** и бегом по прямой возвращаются на поле **c1**. А команда «чёрных» преодолевает поля: **g2, f3, g4, f5, g6, f7, g8** и возвращается на поле **f1**. Побеждает команда, которая была на финише первой и допустила меньше ошибок.

Конкурс капитанов «Верёвочка под стулом».

На шахматной доске стоят два трона, один на поле **d4**, другой на **e5**, а под ними протянута скакалка. По сигналу судьи игроки бегут вокруг стульев по часовой стрелке под музыку. Когда музыка замолкает, они должны сесть на стул и вытащить скакалку. Выигрывает тот, кто вытащит скакалку первым.

Конкурс «чёрные» против «белых».

Участвует вся команда в перетягивании каната. Даётся три попытки.

Ведущий: Вот и закончились наши «Весёлые старты». Все участники команд показали свою смелость, ловкость, силу, быстроту и смекалку. Но, как и в каждой игре, есть победители и проигравшие, и жюри сейчас объявит итоги всех конкурсов.

Слово для подведения итогов и награждения победившей команды предоставляется жюри.

