**Мастер – класс «Виват, Король!»**

Мы предлагаем вам разыграть необычную шахматную партию. Известно, что шахматы, это игра – стратегия, сегодня мы с ее помощью будем вырабатывать стратегию организации праздника Великой Победы - 9 мая

Готовясь к этому событию, важно понимать, что на празднике должно быть интересно, каждое мероприятие - это яркое запоминающееся событие.

ФОРМИРУЕМ КОМАНДЫ И РАСПРЕДЕЛЯЕМ РОЛИ

Сейчас, Вам необходимо выбрать от каждой команды по 1 секретарю и 2-х человек в жюри. На выбор - 1 минута.

Знакомство с правилами игры:

На ваших столах лежат инструкции, поверните их, пожалуйста.

**Инструкция для игроков**

1. Выбрать клетку - на поле.
2. За **1 минуту**: выдвинуть идеи в группе, определить 1-2 лучшие.
3. Озвучить 1-2 лучшие.

**Эксперты** следят за временем с помощью шахматных часов.

**Инструкция для экспертов**

1. Регламент обсуждения – 1 минута
2. Принять и озвучить решение о самой интересной идее.
3. Выставить на поле фигуру нужного цвета.

**Критерии**: идея соответствует заявленным проблемам, идея актуальна, идея может иметь развитие.

**Инструкция для секретаря**

**Секретарь** **отвечает за содержание будущего результата.**

1. Записать в клетки все идеи предложенные командами (разборчивыми буквами).
2. Выделить ярким маркером идею отмеченную экспертами.

Перед вами игровое поле, которое нужно заполнить шахматными фигурами своего цвета

Начнем игру на части поля. Выиграет та команда, у которой в конце игры на поле окажется больше фигур своего цвета.

У каждой команды стоит по одной фигуре – королю, так как без них невозможна партия. Но клетку под королем можно разыгрывать. Если победит команда - не хозяина клетки, то можно будет поставить 2 фигуры.

За каждой клеткой скрывается задание, связанное с составлением плана, которое должна выполнить каждая команда.

Задайте вопросы.

1. Жребий 1-го хода разыгрывается белой пешкой, ведущий просит одну из команд открыть одну из двух шкатулок в которой находится белая пешка. Если команда выигрывает, то они начинаают, т.к. в шахматах первыми ходят белые фигуры.

Каждый столбец в данной игре обозначает деятельность определенной группы заинтересованных участников праздника.

 1-й – «Класс», 2-й – «Параллель», 3-й – «Школа» -

Каждая строка в данной игре обозначает направление деятельности.

Данное планирование можно по направлениям и участникам можно менять в зависимости от интересов участников.

**Карта игры**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  ***класс*** |  ***параллель*** |  ***школа*** |  |
| **3** | ТВОРЧЕСТВОНеобычный конкурс для тех, кто любит рисовать. (способ рисования любой) | ТЕАТР«НА СКОРУЮ РУКУ»  | Ч. КОРОЛЬМероприятие для всей школы «Позитив»  | ***развлекательные*** |
| **2** | ДЕБАТЫИдет дождь Часть ребят уехали на экскурсию, момент для целенаправленной работы по аргументации с небольшой группойПредложите тему | мероприятие для 9 Мая | Б. КОРОЛЬАкция по охране окружающей среды | ***серьезные*** |
| **1** | КОТ В МЕШКЕПредложить систему отслеживания рейтинга индивидуального участия учащихся | ЛАРЕЦ ИДЕЙЕсть готовое спортивное мероприятие для детей одного отряда «Охота на мамонта»Придумать слоган отрядного дела | СЮРПРИЗПод девизом«Быть здоровым, жить активно, это стильно, позитивно!Для всего лагеряМетапредметность | ***спортивные*** |
|  | **В** | **С** | **D** |  |

**Жюри** оценивают работу команд после каждого хода, контролируют время выполнения заданий по шахматным часам.

**Секретари** фиксируют все идеи на бумажной «шахматной доске», выделяют маркером те идеи, которые по мнению жюри являются лучшими.

Слово для подведения итога предоставляется жюри.

Подводят итоги, выбирают команду – победителя.

**Презентация готового плана**

Слово для демонстрации готовой части плана предоставляется секретарям.

Жюри представляют бумажный вариант плана, со всеми идеями групп. Высказывают мнение о лучших идеях по организации праздника 9 мая

**Рефлексивно-оценочный.**

1. Встаньте, пожалуйста, в единый круг. Протяните руку, если вы считаете, что ваша работа сегодня удалась. Протяните руки, если ваша группа на игре сработала как команда.
2. Выберите один из рисунков-символов неординарности, творческого подхода.

Прикрепите, пожалуйста, рисунки на ту клетку, где записаны мероприятия, в которых вы сами приняли бы участие.

**Инструкция для игроков**

1.Выбрать клетку - на поле.

2.За **1 минуту**: выдвинуть идеи в группе, определить 1-2 лучшие.

3.Озвучить 1-2 лучшие.

**Эксперты** следят за временем с помощью шахматных часов.

**Инструкция для экспертов**

1.Регламент обсуждения – 1 минута

2.Принять и озвучить решение о самой интересной идее.

3.Выставить на поле фигуру нужного цвета.

**Критерии**: идея соответствует заявленным проблемам, идея актуальна, идея может иметь развитие.

**Инструкция для секретаря**

**Секретарь** **отвечает за содержание будущего результата.**

1.Записать в клетки все идеи предложенные командами (разборчивыми буквами).

2.Выделить ярким маркером идею отмеченную экспертами.

**Инструкция для игроков**

1.Выбрать клетку - на поле.

2.За **1 минуту**: выдвинуть идеи в группе, определить 1-2 лучшие.

3.Озвучить 1-2 лучшие.

**Эксперты** следят за временем с помощью шахматных часов.

**Инструкция для экспертов**

1.Регламент обсуждения – 1 минута

2.Принять и озвучить решение о самой интересной идее.

3.Выставить на поле фигуру нужного цвета.

**Критерии**: идея соответствует заявленным проблемам, идея актуальна, идея может иметь развитие.

**Инструкция для секретаря**

**Секретарь** **отвечает за содержание будущего результата.**

1.Записать в клетки все идеи предложенные командами (разборчивыми буквами).

2.Выделить ярким маркером идею отмеченную экспертами.