Активная интеллектуальная игра

*«Шахматный турнир»**

Формат: интеллектуально-развлекательная игра
Продолжительность: ~ 2-2,5 часа (15 конкурсов)
Цель:

1. Знакомство и **сплочение** сотрудников, налаживание коммуникаций между отделами
2. Увлекательный совместный отдых на свежем воздухе
3. Улучшение межличностных **взаимоотношений**, создание установки на достижение общих целей
4. Формирование чувства «Мы», развитие доверия между участниками команд.

Легенда:

Первоначальная разновидность шахмат — чатуранга — зародилась в Индии примерно в 5–6 веках. За долгие года эта игра обошла весь мир и несколько изменились правила.

В нашей программе мы представляем новую концепцию игры «Шахматный турнир»: для того чтобы поиграть в Шахматы, необходимо «заработать» каждую фигуру в непростых конкурсах и в финале играть **только теми фигурами**, **которые удалось добыть в игре.**

Информация по проведению:

Шахматный турнир - это командные соревнования в которых можно проверить не только интеллектуальные способности, но и позволят почувствовать преимущества **командной работы**, дадут возможность раскрыть творческий потенциал каждого из участников.

Во время игры каждый из участников сможет показать свои сильные стороны, а также сможет поболеть за своих товарищей и всем вместе почувствовать вкус победы.

Здесь сложно быть азартным болельщиком - только азартным участником.

Для участия в игре **нет никаких ограничений** ни по возрасту, ни по весу, ни по социальному статусу, ни по количеству детей и жен. ☺

План проведения игры:

Игра делится на два блока: активные развлекательные игры и интеллектуальная игра в шахматы. Командам предстоит сыграть в шахматы только теми фигурами, которые добыли всей командой в нелегких испытаниях. На большой шахматной доске (1,5 х 1,5 м) у команд есть только король, остальные фигуры нужно будет заработать, пройдя 15 испытаний. **Сложность конкурсов соответствует ценности фигуры**. Команды выполняет испытание за испытанием, очередность которых выбирает инструктор. За выполнение конкурса команда получает фигуру, если команда не справилась – то фигура потеряна для финальной игры.

Испытания построены по одному главному принципу - даже самое трудное на вид задание легко выполнимо, если вся команда действует сообща.

* - по такому же принципу проводится «Шашечный турнир»