

Утверждаю:

Зав. МКДОУ «Детский сад «Ласточка»

Камилгаджиева К.М.



*Перспективный план работы кружка
В старших группах на 2020 – 2021 учебный год
«Юные шахматисты»*



Руководитель кружка: Магомедова Т.А.

Программа дополнительного образования дошкольников по обучению игре в шахматы для детей старшего дошкольного возраста

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная программа «Обучение детей игре в шахматы» реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Обучение детей игре в шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в младшем дошкольном возрасте.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Это подтверждается и многолетним практическим опытом: зарубежным и нашим. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях развития, таящихся в дошкольном детстве.

Целью внедрения программы «Обучение детей игре в шахматы» является создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

- Обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития;
- создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ:

а) образовательные:

- формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т. д.;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами;

- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
 - обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии;
 - содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
 - учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.
- б) развивающие:
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
 - развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
 - способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
 - приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
 - формировать мотивацию к познанию и творчеству;
 - создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).
- в) воспитывающие:
- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;
 - поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий;
 - наличие кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми.

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
 - принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
 - принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
 - принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.
- Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:
- принцип наглядности;
 - принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
 - принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
 - принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
 - принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
 - принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с

учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению:

Оборудование для реализации программы в группе:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- шахматные часы;
- обучающие видео-уроки по шахматам;
- симуляторы игр.

Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место педагога (ПК, проектор, принтер).

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Программа обучения рассчитана для детей 5-6 лет, наполненность группы 5-10 человек, поскольку работа в основном ведется индивидуально.

В середине занятий проводят физкультминутки, во время которых необходимо проветрить помещения, проводить гимнастику для глаз, мышц шеи, спины, рук в форме игры. Перерывы между занятиями не менее 10 минут. Формой подведения итогов являются выставки работ детей.

Продолжительность 1 занятия	Периодичность в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год
25 минут	2 раза	8 занятий	72 занятий

№ п/п	Тема занятия	Всего	Теоретические	Практические
1.	В стране шахматного королевства	2	2	-
2.	Волшебная доска	10	4	6
3.	Шахматные фигуры	4	2	2
4.	Начальное положение	4	2	2
5.	Шахматная фигура «Ладья».	8	4	4
6.	Шахматная фигура «Слон».	4	2	2
7.	Ладья против слона.	4	-	4
8.	Шахматная фигура «Ферзь»	6	4	2
9.	Шахматная фигура «Конь».	6	4	2
10.	Шахматная фигура «Пешка».	4	2	2
11.	Шахматная фигура «Король».	4	2	2
12.	Шах.	2	2	-
13.	Шах и мат.	2	2	-
14.	Мат в один ход.	2	-	2
15.	Ничья и пат.	4	2	2
16.	Рокировка.	2	-	2
17.	Шахматная партия	2	-	2

18.	Развлечение. Шахматный карнавал.	2	-	2
	Итого	72 занятий	34 занятий	38 занятий

ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Цель	Средства обучения/ материал
1.	В странешахматного королевства.	Познакомить детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.	Презентация, шахматная доска и шахматные фигуры
2.	Волшебная доска.	Познакомить с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски.	Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку
3.	Волшебная доска.	Продолжать знакомство с шахматной доской. Учить правильно, располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.	Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе шахматной доски.
4.	Волшебная доска.	Повторить понятия горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: «диагональ». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом. Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.	Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе шахматной доски, карточки с «шахматным» алфавитом
5.	Волшебная доска.	Повторить понятия «диагональ», продолжить знакомство с «шахматным» алфавитом, упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля.	Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе шахматной доски, карточки с «шахматным» алфавитом.
6.	Волшебная доска.	Повторить и закрепить знания о шахматной доске – горизонтали, вертикали, белые и чёрные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация.	Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку, заготовка на листе шахматной доски, карточки с «шахматным» алфавитом.
7.	Шахматные фигуры.	Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры	Набор шахмат, интерактивная

		между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	презентация, волшебный мешочек.
8.	Шахматные фигуры.	Продолжение. Закрепить знания детей о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Учить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.	Набор шахмат, интерактивная презентация, волшебный мешочек.
9.	Начальное положение.	Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр – заданий.	Набор шахмат, интерактивная презентация.
10.	Начальное положение.	Продолжение. Продолжать знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.	Набор шахмат, интерактивная презентация, карточки, карандаши.
11.	Шахматная фигура «Ладья»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры».	Набор шахмат, интерактивная презентация, тетрадные листочки, карандаши.
12.	Шахматная фигура «Ладья»	Продолжение. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие». Закрепить новые знания посредством дидактических игр.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.
13.	Шахматная фигура «Ладья»	Игровая практика. Закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперёд.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.
14.	Шахматная фигура «Ладья»	Итоговое занятие. Повторить и закрепить данные детям знания о шахматной фигуре «ладья» - место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших шахматных задач.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.
15.	Шахматная фигура «Слон».	Познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Ход слона.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
16.	Шахматная фигура «Слон».	Продолжение. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что	Набор шахмат, интерактивная презентация,

		такое белопольные и чёрнопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	дидактические игры.
17.	Ладья против слона.	Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.	Набор шахмат.
18.	Ладья против слона.	Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать определённым правилам во время шахматной партии – делать ходы поочерёдно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	Набор шахмат.
19.	Шахматная фигура «Ферзь»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
20.	Шахматная фигура «Ферзь»	Продолжение. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.
21.	Шахматная фигура «Ферзь»	Игровая практика. Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочерёдно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	Набор шахмат.
22.	Шахматная фигура «Конь».	Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
23.	Шахматная	Продолжение. Продолжать знакомить детей с	Набор шахмат,

	фигура «Конь».	шахматной фигурой «конь», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (место коня в начальной позиции, ход коня, взятие). Упражняться в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.	дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
24.	Шахматная фигура «Конь».	Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.	Набор шахмат, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши, карточки с заданиями.
25.	Шахматная фигура. Пешка.	Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
26.	Шахматная фигура «Пешка»	Продолжение. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием – «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
27.	Шахматная фигура «Король».	Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
28.	Шахматная фигура «Король».	Продолжение. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие – «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – упражнений: учить детей правильно понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.	Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
29.	Шах.	Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр – заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать	Набор шахмат, интерактивная презентация.
30.	Шах и мат.	Вспомнить значение понятия «шах». Познакомить	Набор шахмат, карточки с

		с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	заданиями, карандаши.
31.	Мат в один ход.	Вспомнить значение понятия «мат». Познакомить с новым понятием – «мат в один ход». Учить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.
32.	Ничья и пат.	Познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.	Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.
33.	Ничья и пат.	Продолжение. Вспомнить значение понятия «ничья», в каких случаях в шахматной партии может быть ничья, повторить данные ситуации на примере шахматных позиций. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.
34.	Рокировка.	Познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.	Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.
35.	Шахматная партия.	Познакомить детей с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный обмен фигур или пешек). Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время шахматной игры.	Набор шахмат
36.	Развлечение. Шахматный карнавал		

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ МОНИТОРИНГ УСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики

К концу первого года обучения ребенок должны знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.
- правильно располагать доску между партнерами, расставлять фигуры

Критерии оценки

2 (Высокий): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приемах взятия фигур. У ребенка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 (Средний): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Береславский Л. Я. «Шахматы для малышей». - Москва: Издательство АСТ, 2017
2. Петрушина Н. М. «Шахматный учебник для детей». - Ростов-на-Дону: Издательство «Феникс», 2016
3. В. В. Костров «Шахматный решебник». Развлечение. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2013.
4. В. В. Костров «Шахматный решебник» Мат королю. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2016.
5. В. В. Костров «Шахматный решебник» Отвлечение. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2013.

Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт]
URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

Тема.

«В стране шахматного королевства».

Цель. Познакомить детей с историей возникновения шахмат, названием фигур и начальным положением шахмат на доске, способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

Оборудование. Демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами. **Ход занятия.**

I. Организационный момент:

1. Приветствие.
2. Сообщение темы и цели занятия.

II. Вступительная часть:

1. Чтение приветственного стихотворения педагогом.

Кто ты – Петя, Валя, Тоня,
Говорун или тихоня,
Непоседа – озорник,
Или лучший ученик,
Дрессируешь ли собаку,
Затеваешь с братом драку
Любишь спорт или кино-
Это в общем всё равно.
Дело то сейчас не в том,
Дело то сейчас в другом –
Хочешь, в новый мир – игру
Дверь тебе я отпущу?
Что с собой нам взять в дорогу?
Желанье и терпения чуть-чуть.
Шахматы – игры название,
В шахматы мы держим путь!

2. Знакомство с историей возникновения шахмат

2000 лет назад в Индии жил один воинственный падишах. Он завоевал все земли вокруг, очень устал и состарился. Тогда решил богач вернуться домой. После месяца отдыха он заскучал. Созвал падишах своих мудрецов и приказал им придумать какое –нибудь развлечение. Через некоторое время мудрецы пришли к нему и стали развлекать танцами, музыкой, фокусами. Но скоро и это надоело их хозяину. И вот один из слуг показал своему повелителю деревянную коробочку с красивыми резными фигурками, которые очень были похожи на войско падишаха. Он расставил их на доске и рассказал правила игры. Падишах сначала рассмеялся, но попробовал играть. Это оказалось интересно и не так – то просто! С тех пор все знатные люди Индии стали учиться игре в шахматы.

А ещё через несколько столетий русские купцы приплыли на кораблях – ладьях в Индию, чтобы поторговать. Они продавали свой товар и покупали товар, которого не было в России. И среди разных изысканных вещей попались и шахматы. Так они и приплыли к нам в страну и стали распространяться с невиданной скоростью.

В шахматы любили играть многие знаменитые люди: писатели, художники, политики.

3. Физкультминутка.

Вырос высокий цветок на поляне
(из положения сидя вытянуться вверх, подняв руки),
Утром раскрыл он свои лепестки
(стоя на носочках, поднятые руки развести в стороны),
Всем лепесткам красоту и питание
(наклоны в стороны с поднятыми вверх руками)
Дружно дают под землёй корешки
(присесть, опустив руки вниз, наклонив голову).

III. Изучение нового материала:

1. Шахматная сказка. (По ходу рассказа сказки педагог на демонстрационной доске выставляет шахматные фигуры).

В некотором царстве, в некотором государстве было некогда одно королевство. Состояло оно из чёрных и белых полей. Их насчитывалось 64. В одном краю королевства жил белый король, а в другом краю жил чёрный король. Они были очень важные и ленивые, поэтому ходили в любом направлении, но только на одно поле, если никто не стоял на пути. У белого короля была белая королева и звали её Белый ферзь и жила она в белой комнате, а у соседа королеву звали Чёрный ферзь и жила она в чёрной комнате. Обе королевы были очень любопытны, поэтому ходили по любым полям в любом направлении и на любое расстояние, если на пути никто не стоял. Как у всех знатных особ, были у них и телохранители – слоны. Слон белого поля двигался по диагонали белых полей, а слон чёрного поля двигался по диагонали чёрных полей, если на пути никто не стоял. Как у всех настоящих рыцарей – телохранителей, у слонов были свои кони, резвые и быстрые. А кони не простые, волшебные, потому что могли перепрыгнуть через всё и всех, стоящих на пути. И скакали они по – особенному: только на 3 поля, и то в форме буквы «Г». По границам королевств строили защитные башни – лады. Они тоже были не простые, а передвижные. При необходимости, их можно было передвинуть на любое количество полей, но только по прямой, если никто не стоял на пути. Все эти фигуры прятались за простыми солдатами – пешками. Только пешки не могли отступать назад. При атаке они могли сделать рывок на два поля, а затем двигаться только вперёд на одно поле. А если на пути встречали врага, то сразить его могли только по диагонали. Однажды стало королям тесно, и решили они захватить соседние земли. С тех пор они ведут сражение между собой. Только Вы, игроки, можете помочь одержать победу одному из них.

2. Вопросы на восприятие сказки: - Сколько королей у каждого игрока? Как зовут королев? Кто их охраняет? Как называют солдат в шахматах?

3. Физкультминутка.

Буратино шёл, шёл (маршировка на месте),
Землянику нашёл (остановиться).
Наклонился, сорвал (наклон),
И дальше побежал (бег на месте).

IV. Практическая работа:

1. Знакомство с шахматной доской. Дети делятся на пары, садятся друг против друга. Раздаются шахматные наборы и обучающиеся рассматривают доску. Педагог

Тема:

Волшебная доска

Цель: Познакомить детей с шахматной доской. Учить правильно, располагать доску между партнерами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная, вертикальная линии, «диагональ». Развитие памяти, внимания, ориентировки на плоскости. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Методы: наглядный, словесный.

Оборудование: шахматная доска с фигурами. Белые квадратики из картона по 64 штуки. Гуашь черного цвета, кисточки, клеенка, непроливайка. Самодельная шахматная доска без черных квадратики.

Ход занятия:

1. Вступительная часть

Воспитатель: Здравствуйте ребята! Сегодня я приглашаю вас отправиться в путешествие в королевство шахмат. Вы принимаете приглашение?

Дети: Да.

Воспитатель: А мы с вами отправимся в не простое королевство, а особенное: жители его носят только белую и черную одежду и королевство их тоже черно-белое.

Воспитатель: Но прежде чем попасть в королевство, король загадал нам загадки, без отгадки которых мы не сможем попасть к ним! Ребята мы справимся?

Дети: Конечно. Да

2. Основная часть

Воспитатель:

1. Скучно было во дворе

Ранним утром детворе.

- Знаю я одну игру, -

Сказал ребятам Петя –

Где бы ни был я, везде

В нее играют дети.

В игре той есть Ладья и Ферзь,

Слон, Конь и пешек ряд,

А возглавляет всех – Король –

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры название угадать!

(Шахматы)

Не люди, не звери, не часы, а ходят? (шахматные фигуры)

Воспитатель: Молодцы ребята. Теперь нам открылся путь в волшебное королевство шахмат. Ребята посмотрите на эту шахматную доску. Скажите мне какие цвета там есть?

Дети: Черные, белые квадратики.

Воспитатель: Правильно. И поэтому наше королевство называется Черно-белое.

Воспитатель: Ребятки, на шахматной доске ведется шахматное сражение. Шахматная доска аккуратно расчерчена на ровные клетки-квадратики, которые называются полями.

рассказывает, что доска имеет форму квадрата - по 8 одинаковых клеток со всех сторон. Клетки чёрно-белые чередуются.

2. Знакомство с правилом левой руки (поднять левую руку, опустить её на нижний левый угол доски – под ладошкой всегда должна быть чёрная клетка, если там окажется белая клетка, значит, доску надо перевернуть).

3. Знакомство с правилом цифр (где написаны цифры 1 и 2 – там расставляют белые фигуры, а где написаны цифры 7 и 8 – там расставляют чёрные фигуры).

4. Расстановка фигур на доске (под руководством педагога дети называют и ставят все фигуры по очереди на своих досках).

5. Игра «Покажи фигуру». Педагог называет фигуру, дети находят её на доске, поднимают вверх и показывают, говорят сколько таких фигур у каждого игрока.

V. Итог занятия:

1. – В какой стране придумали шахматы? Сколько лет назад?
2. Уборка рабочих мест.

Тема:

«Шахматные фигуры»

Цель: повторение шахматных понятий (горизонталь, вертикаль, диагональ, белые и чёрные поля, знакомство с шахматными фигурами).

Познавательные: повторить направления на шахматной доске (горизонталь, вертикаль, диагональ, познакомить шахматными фигурами).

Обучающие: выработать навык работы с шахматной доской, повторить правила игры.

Развивающие: развивать логическое мышление ;ориентацию на плоскости, способствовать развитию внимания, памяти.

Речевое развитие: обогащение словаря (*король, ферзь, ладья, пешка*).

Социально-коммуникативные: учить приёмам сотрудничества, культурному общению; учить внимательно слушать и не перебивать товарища.

Воспитательные: воспитывать навыки работы в коллективе; вырабатывать уверенность в своих силах; повышать шахматную культуру.

Личностные: прививать интерес и любовь к шахматной игре. Развивать внимание, память, логическое мышление, речь и усидчивость.

Оборудование: комплекты шахмат, демонстрационная доска с магнитными фигурами, сказочный герой Незнайка, кубик с изображением шахматных фигур, *«репка»*, чёрные и белые квадраты для выкладывания шахматной доски, *«Волшебный мешочек»*, сундучок.

Организационный момент:

Раздаётся стук в двери. Входит Незнайка в руках держит шахматную доску.

Незнайка: - Здравствуйте ребята, мне друзья подарили настольную игру, *«Шахматы»*, а как играть не научили. Научите, пожалуйста.

Тренер: - Незнайка, мы знаем, что эта игра не простая и не лёгкая. Поэтому проходи, садись внимательно слушай и выполняй задания вместе с нами.

В шахматы обычно играют два Противника. Их ещё называют Партнёрами Они садятся лицом друг к другу. Шахматная доска между противниками располагается так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

Центр – это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.

Незнайка:- Ой, подождите, у меня внутри шахматной доски лежит тетрадка с загадками. Попробуйте отгадать.

Тренер читает загадки, дети отгадывают. (*Все отгадки ребёнок показывает на шахматной доске*).

Ребята, что делают противники за шахматной доской? (*играют в шахматы*).

Какого цвета поля на шахматной доске? (*белое и чёрное*)

Что следует за чёрным полем? (*белое поле*)

Какую форму имеет центр: круглую или квадратную? (*квадратную*)

Сколько белых полей в центре? (*два*) А чёрных? (*два*)

Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета? (*нет*)

«Доскажи словечко».

В поле много есть дорожек.

Будь и смел и осторожен.

Вверх и вниз пойдёшь – это (вертикаль,
Вправо- влево -(горизонталь).

А с угла на угол, вдаль
Нас ведёт (диагональ).

Тренер: Дети, покажите Незнайке, как можно из квадратов построить вертикальную дорожку, горизонтальную (построение на столе)

-Сколько вертикальных, горизонтальных дорожек на шахматной доске(8)

-Построй самую длинную диагональ шахматной доски (построение)

-Сколько полей содержит самая длинная диагональ(8, самая короткая(2).

Тренер: Ребята, посмотрите у меня в руках волшебный сундучок, что же там внутри?

Да это же шахматные фигуры! На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один из противников командует армией светлых фигур. Это Белые.

Другой шахматист командует армией тёмных фигур. Это Чёрные.

Воспитатель достаёт из сундучка шахматные фигуры: белая и чёрная ладья, называет их.

Дети все вместе повторяют. Так же знакомимся с остальными фигурами.

У каждого ребёнка на столе коробочка с шахматными фигурами. Воспитатель просит показать и назвать шахматную фигуру.

Игра «Волшебный мешочек».

Достать из мешочка заданную фигуру (в мешочке находятся все фигуры сразу, а дети на ощупь ищут определённую).

Игра «Кубик».

Кубик бросается по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадает на верхней грани кубика.

Тренер: Ребята я предлагаю вам рассказать сказку «Репка», используя при этом шахматные фигуры.

Игра «Шахматная репка».

Посадили «репку». Около нее ребёнок по росту выстраивает шахматные фигуры, поясняя:

«Дед – это король, бабка – это ферзь, внучка – это слон, Жучка – это конь, кошка – это ладья, мышка – это пешка».

Физкультминутка.

Незнайка потянулся, (руки поднять через стороны вверх, потянутся, поднявшись на носочки)

Раз – нагнулся,

Два – нагнулся, (наклон корпуса вперёд)

Руки в сторону развёл, (руки развести в стороны)

Пешку, видно, не нашёл (поворот вправо и влево)

Чтобы пешку отыскать (погрозить указательным пальцем)

Нужно шахматные фигуры знать (круговые движения пальцем по голове).

Тренер: - У нас ещё остались загадки в тетрадке.

Покажи белую и чёрную пешки, коня, слона, ладью, короля, ферзя. Какая шахматная фигура имеет рот и уши? (конь)

У какой фигуры головка круглая? А на верхушке маленький шарик? (пешка, ферзь)

Воспитатель: На доске есть черные и белые поля, они располагаются определенным образом, кто скажет как именно?

Дети: По порядку, поочередно, белые и черные цвета идут друг за другом.

Воспитатель: Совершенно верно, черные и белые цвета чередуются, идут друг за другом.

Воспитатель: Давайте с вами отгадаем несколько шуточных загадок.

Воспитатель: На каких полях ничего не растет?

Дети: На шахматных

Воспитатель: Правильно. В каких клетках не держат зверей?

Дети: В шахматных

Воспитатель: Ребятки в игру шахматы играют два человека (партнера, или по-другому ПРОТИВНИКА).

Воспитатель: В шахматном Королевстве есть улицы. Те улицы, которые идут слева направо, называются Горизонтальные. Это любая черно-белая дорожка из полей.

Воспитатель: Сколько Горизонтальных улиц?

Дети: Горизонтальных улиц 8.

Воспитатель: Ребятки сосчитайте, сколько белых и сколько черных полей в каждой горизонтали?

Дети: Белых 4, черных 4.

Воспитатель: Правильно. Ребятки посмотрите, это у нас фигура, название которой «Пешка». Пешки являются солдатами Королевства и охраняют ее жителей.

Воспитатель: Сперва посмотрите, как я расставляю фигуры, а потом попробуйте вы, расставить пешки на улице Горизонталей.

Дети: Давайте, хорошо.

(Воспитатель берет заранее приготовленные Пешки)

(Дети по очереди расставляют фигуры на шахматной доске, воспитатель поправляет ошибки детей)

Воспитатель: Молодцы ребята, справились с заданием и правильно расположили Пешки по улице Горизонталей.

Воспитатель: У нас есть еще одни улицы, которые расположены сверху вниз – Вертикальные. Сосчитайте сколько Вертикальных улиц?

Дети: Вертикальных улиц 8.

Воспитатель: Кто сможет показать 1 вертикаль? А3? А6? И т. д.

(Дети тренируются показывать вертикали.)

ИГРА «Поиграем -угадаем»

Воспитатель: Я загадываю либо горизонталь, либо вертикаль, а по очереди будете отгадывать, какую именно дорожку я загадала.

(дети отгадывают по очереди)

Воспитатель: Ребятки, а теперь расположите Пешки на Вертикальных улицах.

Физкультминутка:

У метро - стеклянный дом.

(Дети идут по кругу, держатся за руки)

Покупаем в доме том

(Останавливаются лицом в круг)

Помидоры и капусту,

Какая шахматная фигура похожа на башенку? На лошадку? (ладья, конь)
Какая фигура выше: конь или король? (король)
Какая фигура ниже: ладья или ферзь? (ладья)
Назови самую высокую фигуру и самую низкую (король, пешка).
У какого слона нет хобота (у шахматного)
Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (шахматное поле).
Словесная игра «Доскажи словечко».

Ни к чему, ребята, спешка –
Потеряться может... (пешка)
На доске есть у меня
Две лошадки, два (коня)
Мне приснился странный сон:
С муравьем боролся (слон)
В углу стоит бадья,
В бадье плавает (ладья)
Кто сможет подсказать пароль?
Его Величество (король).

Тренер: Дети, шахматные фигуры устали, им пора отдохнуть.
Игра «Полна горница»

Шахматные фигуры стоят на столе. Шахматная доска лежит полями вниз.

Предлагаю детям взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в шахматную доску. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого дети защёлкивают шахматную доску.

Тренер:- Что нового вы сегодня узнали? Что вам больше всего понравилось? - Незнайка, а ты что узнал?

Незнайка: - Спасибо, ребята, за то что вы познакомили меня с шахматными полями и шахматными фигурами. Я очень рад что попал к вам на занятие.

Тренер: Мы с ребятами тебя приглашаем посещать занятия по шахматам.

Если зря не зазнаваться,
Каждый день тренироваться,
Думать, размышлять, играть -
Сильным шахматистом можно стать!
Дети, спасибо вам за ваше старание, внимание на занятие.



Тема:

Шахматная фигура «Ладья»

Цель занятия: Познакомить с шахматной фигурой – ладья, с правилами хода ладьи, с правилами взятия. Учить ориентироваться на шахматной доске.

Задачи: Выбатывать навык узнавать и правильно называть шахматные фигуры; заинтересовать учащихся начального этапа обучения, игрой в шахматы с помощью дидактических игр и заданий разного уровня сложности, в наиболее доступной, занимательной форме подачи материала.

Развивать внимание, память, наглядно-образное и логическое мышление учащихся младшего школьного возраста.

Воспитывать усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, изобретательность.

Оборудование:

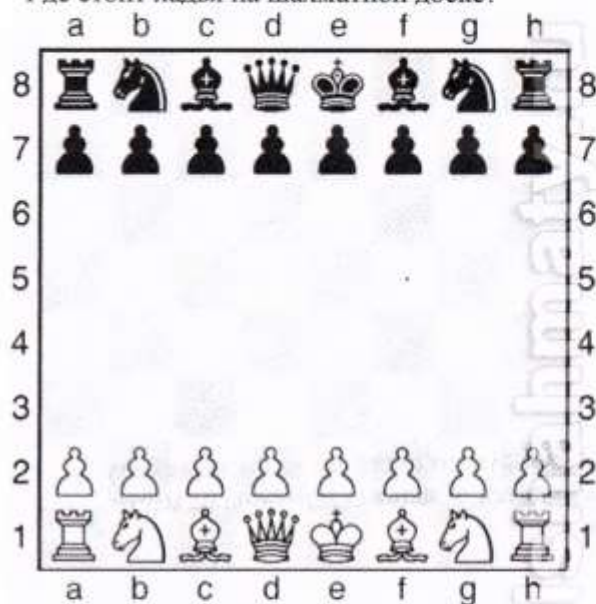
- шахматные доски с фигурами;
- демонстрационная шахматная доска;
- дидактический материал.

1. Знакомство с новым материалом.

- С этой шахматной фигурой будем знакомиться на занятии.

- Покажите эту фигуру.

- Где стоит ладья на шахматной доске?

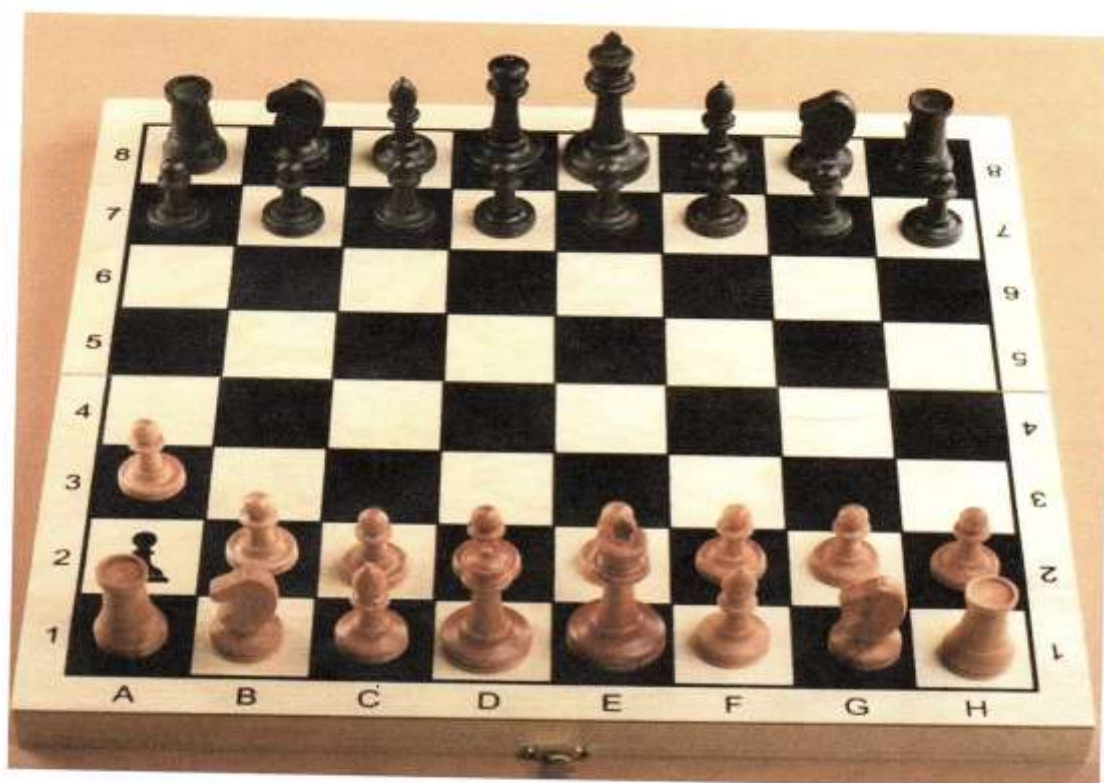


Сегодня мы познакомимся с ходами **шахматной ладьи**. Ты сделаешь свои первые шаги по будущему полю сражения. Погуляешь по прямым линиям.

Возьмём ладью и поставим её на любую клетку на шахматной доске. Несмотря на то что ладья очень похожа на башню, она может быстро передвигаться, как маленький танк. Ладья ходит по прямым линиям вперёд и назад, вправо и влево на столько клеток, на сколько захочет. И когда хочет, может остановиться.

Ладья ходит по прямым линиям: горизонталям и вертикалям. (показать макет горизонтали и вертикали)

Начальное положение фигур



(Шахматы)

-А сейчас давайте поиграем и вспомним все то, что мы изучили на прошлом занятии.

3. Повторение пройденного материала.

4. Объяснение нового материала.

-Перед каждой шахматной игрой, партией, шахматные фигуры на доске занимают одни и те же места. Такая расстановка фигур называется начальным положением, или начальной позицией. При этом фигуры ставятся на шахматные поля посередине шахматных полей.

- Ладьи в начальном положении стоят по углам, на угловых полях:

"Я смотрю на первый ряд,

По краям ладьи стоят"

- Дети, расположите свои ладьи на своих досках.

-Продолжаем расставлять фигуры:

"Рядом вижу я коней,

Нет фигуры их хитрей"

-Расставляем слонов:

"Меж коней заключены

Наши славные слоны".

-Расставьте своих слонов со словами на шахматной доске.

-На первой и последней горизонталях незанятыми остаются по два поля.

"И еще два поля есть,

А на них король и ферзь".

Запомните правило: ферзь любит свой цвет! Белый ферзь- на белой клетке, черный ферзь- на черной клетке.

- А как же пешки располагаются на шахматной доске?

(белые пешки расставляются на вторую горизонталь, а черные пешки – на предпоследнюю, прикрывая своим строем остальные фигуры)

"А теперь без спешки

Идут на место пешки".

-Повторите все хором слова и расставьте свои пешки.

5. Развивающее задание.

Расстановка шахматных фигур.

Игра «Да – нет»

Воспитатель говорит какую-либо фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит на угловом поле" и – бросает одному из учеников мяч. Если утверждение верно, то мяч следует ловить.

Тема:

Начальное положение

Цель: познакомить с начальной позицией шахматных фигур.

Задачи:

Обучающие: -выработать навык узнавать и правильно называть шахматные фигуры;
-выработать навык работы с шахматной доской;

-показать связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур

-научить расставлять начальную позицию;

Развивающие: -способствовать развитию памяти, внимания;

-развить логическое мышление;

-развить творческую активность;

Воспитательные: -воспитать навыки работы в коллективе;

-выработать навык работы в обучающей игре;

Оборудование: шахматные доски с фигурами; демонстрационная доска; картинки с изображением;

1. Организационный момент.

Здравствуйтесь ребята, рада вас видеть на занятии.

А теперь всем детям встать,

Руки медленно поднять,

Пальцы сжать, потом разжать,

Руки вниз и так стоять.

Отдохнули все немножко (наклониться вперёд и покачать руками)

И отправились в дорожку. (шаги на месте или по кругу)

2. Мотивационная игра. «Шахматные фигуры».

Сейчас я предлагаю вам вспомнить, какие у нас есть шахматные фигуры.

Я вам бросаю мяч, вы ловите и отвечаете.

Как вы думаете, о чем сегодня будет идти речь на занятии. Для того, чтобы нам узнать, давайте отгадаем загадку.

Вся в квадратах — белых, чёрных —

деревянная доска,

а ряды фигур точёных —

деревянные войска.

Люди их передвигают,

коротают вечера,

интересная игра!

Тут ферзи, слоны отважны,

мчатся поперёк и вдоль,

и, совсем как в сказке, важный

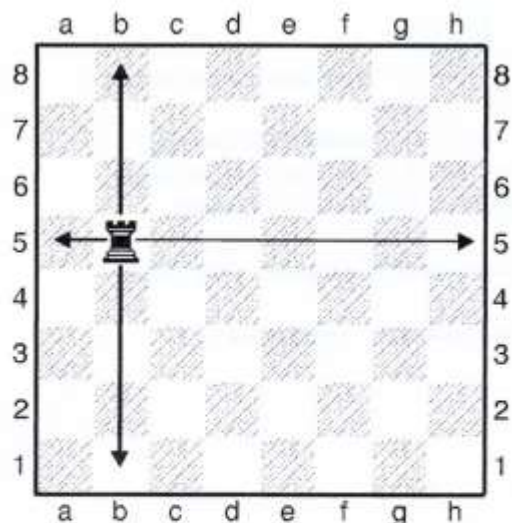
возвышается король.

Тут герои в каждом войске,

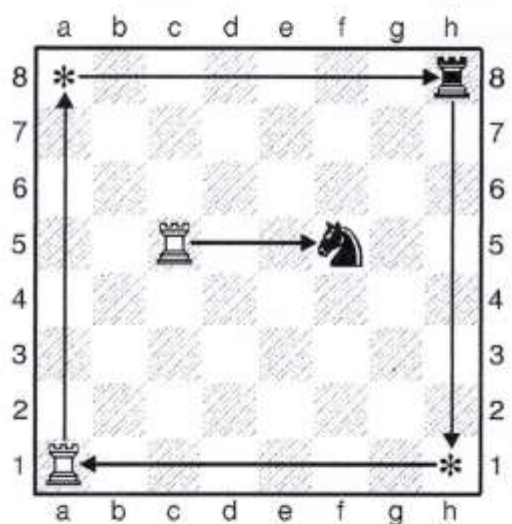
и выходит рать на рать

хитроумно и геройски

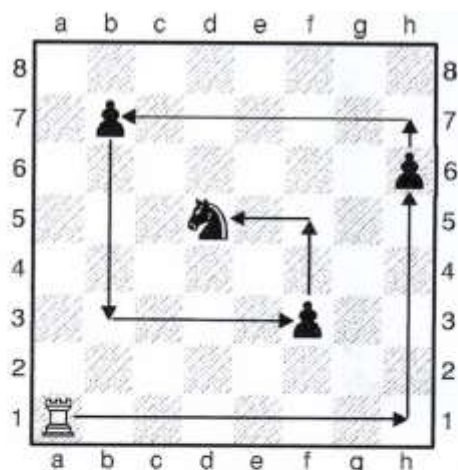
воевать и побеждать!



- Ладья считается тяжелой фигурой (ценность ладьи – 5 пешек)



Если у ладьи встретится на пути какая-нибудь фигура другого цвета, то ладья может эту фигуру взять (съесть, побить). При этом фигура снимается, а ладья ставится на её место. Такой шахматный ход будем называть «взятием».



Расставь на доске побольше пешек и фигур чёрного цвета и белой ладьёй уничтожь их все по очереди.

2. Физкультминутка

Раз – поднялись, потянулись.

Два – согнулись, разогнулись.

Три – в ладоши три хлопка, головою три кивка.

На четыре – руки шире.

Пять – руками помахать.

Шесть – на место тихо сесть.

3. Решение дидактических задач и заданий.

1) Игра «Один в поле воин»

(Дети работают с раздаточным материалом в парах.)

- Белая ладья должна побить все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре.



№2



№3

2) Игра «Кратчайший путь»
- Как белой ладье быстрее всего добраться до ракеты? Посчитайте, сколько ходов вы сделали?

Тема: Шахматная фигура «Пешка»

Цель: создание условий для знакомства с шахматной фигурой пешка.

Обучающие:

- познакомить с шахматной фигурой пешка
- выработать навык узнавать и правильно называть шахматные фигуры
- выработать навык работы с шахматной доской;

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- развить логическое мышление;
- развить творческую активность.

Воспитательные:

- воспитать навыки работы в коллективе;
- повысить шахматную культуру;
- выработать позитивное отношение к процессу обучения.

Ход занятия:

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами сегодня заглянем в «Шахматное королевство» и давайте с вами ответим на вопросы о шахматах.

Что такое шахматная доска?

Сколько белых клеток, и сколько черных?

На каких полях ничего не растет?

Из каких досок не строят теремок?

В каких клетках не держат зверей?

Сколько белых полей в каждой горизонтали, вертикали?

Что делают партнеры, противники за шахматной доской?

Какая фигура похожа на лошадь? На башню?

Какая фигура выше ферзь или король?

Какая фигура ниже слон или пешка?

III Пальчиковая гимнастика.

А сейчас давайте поиграем!

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)

Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)

Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)

А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)

Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперед и хлопок)

Необычен каждый шаг! (указательный палец)

А ладья упряма, (раскрытые ладони скользят по столу)

Ходит только прямо! вперед)

Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)

Им начинать этот сказочный бой.

IV Изучение новой темы

Сегодня мы познакомимся с одной фигурой, не простой, а с шахматным солдатом. Какая эта фигура?

Всего на шахматной доске в начальном положении по 8 пешек. 8 белые, 8 черные.

Белые пешки располагаются на второй горизонтали, черные – на предпоследней (седьмой горизонтали). Давайте их расставим. У каждой пешки есть

Тема:

Шахматная фигура «Конь»

Цель: сформировать у воспитанников понятие о шахматной фигуре Конь.

Задачи: - ознакомить с шахматной фигурой Конь;

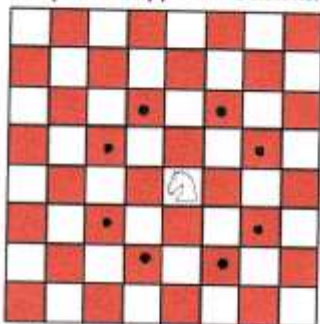
- развить пространственное представление, с помощью выполнения дидактических упражнений и заданий;

- сформировать уважительные отношения среди учащихся;

Оборудование: интерактивная доска, большая демонстрационная доска с шахматными фигурами, деревянные доски с шахматными фигурами на каждого ученика, фрагмент шахматной доски «два поля на три».

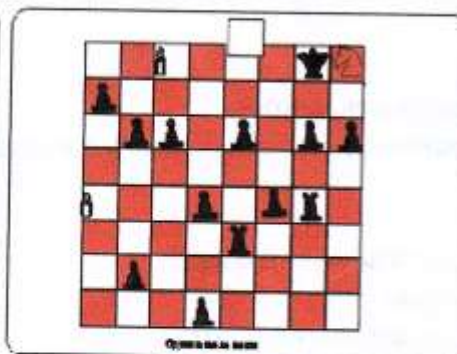
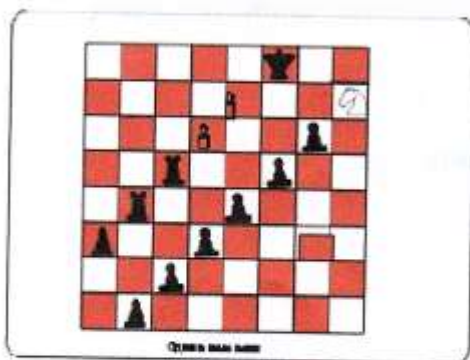
Ход занятия :

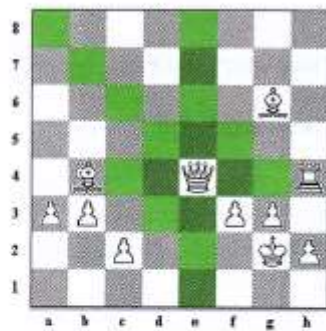
Занятие наше посвящено коню. Из всех шахматных фигур самый хитроумный ход – у коня. Если мысленно поставить коня в один из углов фрагмента «два поля на три», то конь скакнет в противоположный угол этого фрагмента. Или по-другому можно описать ход коня, как прыг, скок и вбок. Бьет конь на тех полях, на которые ходит и занимает место побитой фигуры



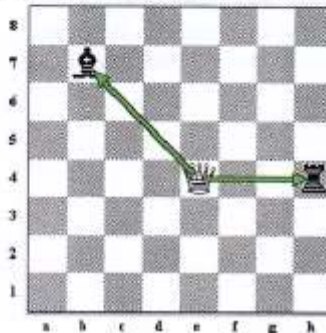
Задания на интерактивной доске.

«Один в поле воин». Белый конь должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре. Ходит только белый конь, а остальные фигуры заколдованы и не могут двигаться.





На следующей диаграмме ферзь может захватить либо слона, либо ладью.



Ферзь предпочел захватить ладью.

4. Рассказать о ценности фигур

Не отдавайте фигуры

Не проигрывайте свои фигуры просто так! Каждая фигура ценна. Вы не сможете выиграть партию без фигур, которые должны поставить мат. Существует простая система, при помощи которой большинство игроков определяют относительную ценность каждой фигуры:

5. Выполнить задания

- уничтожить ряд белых пешек, ферзем
- выбрать из представленных фигур самую ценную и срубить

6. Рефлексия

- Как ходит Ферзь?
- Может ли Ферзь перелетать через фигуры?
- Покажите как рубит Ферзь
- Может ли белый Ферзь срубить черного короля?

Тема:

Шахматная фигура «Ферзь»

Цель: познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Показать место ферзя в начальной позиции, ознакомить с ходом и взятием ферзя. Рассказать о ценности фигур в шахматах.

Задачи: 1. Научиться делать ходы и взятие ферзём;
2. Развивать воображение, мышление, память;
3. Воспитывать усидчивость, уважительное отношение к сопернику по игре, настойчивость.

Ход занятия

1. Повторить как ходит и рубит король и ладья

2. Познакомить с Ферзем, рассказать историю

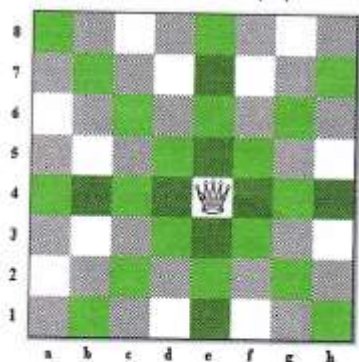
Ферзь в шахматах (также именуемый «королевой») является самой сильной фигурой по той причине, что ферзь может контролировать больше квадратов, чем любая другая шахматная фигура. Ферзь может двигаться как по прямой линии, в любом направлении, так и по диагонали, также в любом направлении, на любое расстояние. Но ферзь не может перепрыгивать через другие фигуры. Фактически, ферзя можно представить как комбинацию ладьи и слона.

Одна из частых ошибок начинающих играть в шахматы заключается в том, что они вводят ферзя в игру слишком рано, исходя из мыслей, что, раз ферзь является самой сильной фигурой, его нужно задействовать как можно скорее. В теории это может показаться хорошей идеей, но на практике это не так. Игроки, которые вводят своего ферзя в игру на ранних этапах, обычно теряют много ходов, которые можно было бы потратить на развитие. И в то время, как ваш противник как раз будет заниматься развитием, вы будете беспокоиться о безопасности своего ферзя.

В начале шахматной партии ферзь сам по себе редко может сильно навредить противнику. Однако в сочетании с конями, слонами, и ладьями, ферзь может нанести много урона.

Как ходит ферзь в шахматах

На диаграмме ниже ферзь может переместиться на любую из отмеченных клеток.



Однако, как и в случае с другими фигурами (кроме коня), путь Ферзю может преградить любая другая фигура.

Цель: закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.

Ход занятия :

1 часть. В начале занятия вспомнить все о шахматных фигурах – «ладье» и «слоне»: место в начальной позиции перед шахматной партией (здесь уместно вспомнить шахматную нотацию), ход фигур, а также правила взятия этими фигурами.

2 часть. Дидактические игры-задания. Педагог сам определяет, какие задания давать индивидуально каждому ребенку, на шахматной доске или на шахматной диаграмме; разыграть их на магнитной демонстрационной доске или индивидуально с каждым ребенком, или позволить детям разыграть данные позиции между собой – все зависит от уровня обученности детей и их индивидуальных особенностей.

Игра-задание «Атака неприятельской фигуры»: нужно напасть белой фигурой на черную. Так – белая ладья должна атаковать черного слона (двумя способами), белый слон должен напасть на черную ладью.

Игра-задание «Двойной удар»: одним ходом напасть белой фигурой на две черные. Двойной удар наносит ладья, двойной удар наносит слон.

Игра-задание «Взятие»: белая фигура должна побить незащищенную черную фигуру. Черные фигуры защищают все свои фигуры, кроме одной, которую должны побить белая ладья или белый слон.

Игра-задание «Защита»: какой ход должны сделать белые, чтобы не потерять фигуру? Белый слон атакован черной ладьей; чтобы не потерять слона, белые должны защитить его ладьей.

(Слон считается лёгкой фигурой. Ценность слона – 3 пешки.)

- Чем отличается слон от других фигур? (ходит по клеткам только одного цвета)

- Если поле, на которое приготовился пойти слон, занято неприятельской фигурой, он её может взять.

3. Физкультминутка

Раз – поднялись, потянулись.

Два – согнулись, разогнулись.

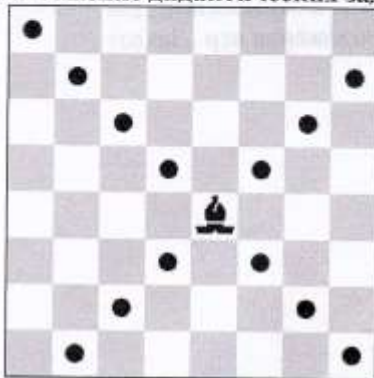
Три – в ладоши три хлопка, головою три кивка.

На четыре – руки шире.

Пять – руками помахать.

Шесть – на место тихо сесть.

4. Решение дидактических задач и заданий.



1) - Поставьте слона в центр доски. Скажите, сколько ходов может сделать конь? (13 ходов)

- Поставьте слона в угловое поле. Сколько ходов может сделать конь? (7 ходов)

2) Игра «Один в поле воин» белый слон должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по одной черной фигуре.



5. Закрепление знаний.

Игра «Да – нет»

- Ходит ли слон по полям белого цвета? Черного цвета (да)

- Могут ли слоны перемещаться по горизонталям, вертикалям? (нет)

- По каким шахматным дорожкам ходят слоны? (по диагоналям)

- Может ли слон прыгнуть через 7 полей? (нет)

- Может ли белый слон побить белую ладью? (нет)

- На сколько сторон может пойти слон из углового поля? (на одну)

6. Итог урока.

- Что нового узнали?

Тема:

«Шахматная фигура - Слон.»

Цели и задачи: 1. Познакомить с шахматной фигурой – слон, с правилами хода слона, с правилами взятия. Учить ориентироваться на шахматной доске.

2. Закреплять умения ходить ладьей. Способствовать формированию логического мышления, умения обдумывать свои действия.

3. Воспитывать интерес к игре в шахматы.

Оборудование: экран, проектор, шахматы, дидактический материал.

Ход урока.

1. Повторение пройденного материала

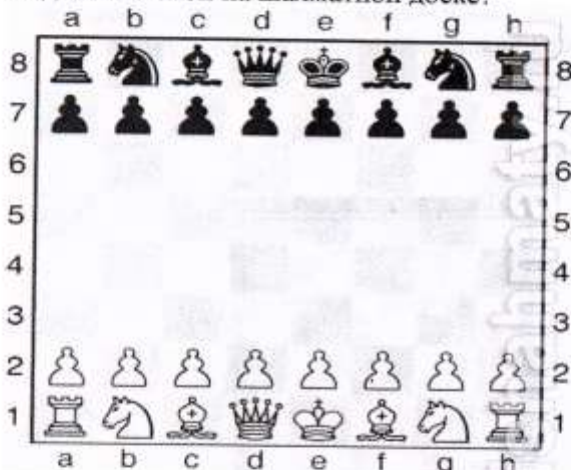
Дети вспоминают ход ладьи, что она ходит и бьёт по горизонталям и вертикалям. Для закрепления можно на демонстрационной доске разыграть 2-3 положения игр «Захват контрольного поля», «На уничтожение»

2. Знакомство с новым материалом.

- С этой шахматной фигурой будем знакомиться на занятии.

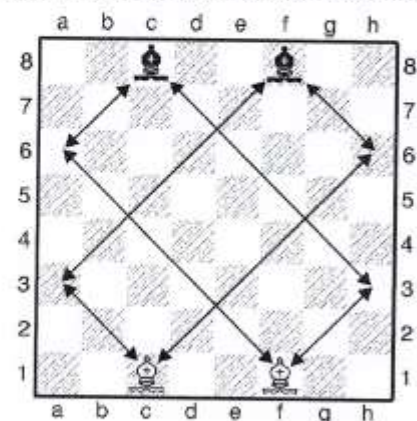
- Покажите эту фигуру.

- Где стоит слон на шахматной доске?

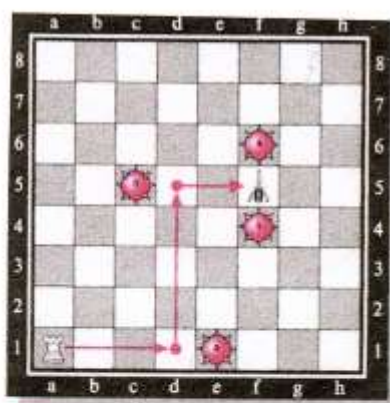


- Слон самая своеобразная фигура на шахматной доске. Почему?

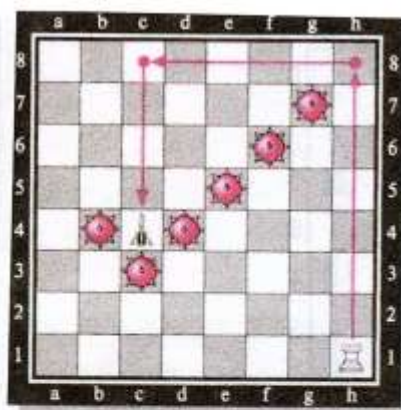
(Один слон ходит только по белым клеткам, а другой только по чёрным)



- Слон считается легкой фигурой или тяжелой?



№4



№5

4. Закрепление знаний.

Игра «ДА – НЕТ»

- Ходит ли ладья по белым и черным полям;
- Может ли ладья пойти с белого поля на белое? С белого поля на черное? С черного поля на белое? С черного поля на черное?
- Может ли ладья перепрыгнуть через одно поле? Через 2 поля? Через 3 поля? Через 4 поля? Через 5 полей? Через 6 полей?
- Может ли белая ладья перепрыгнуть через черную ладью? А черная ладья через белую?
- Может ли одна белая ладья побить другую белую ладью?
- Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? Сколько ходов по вертикали может сделать ладья из углового поля? А из центрального?
- Сколько различных ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального?
- На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? А из центрального?
- Может ли в начальном положении ладья сделать хотя бы один ход?

5. Итог урока.

- Что нового узнали?

6. Домашнее задание.

- Расставь на шахматной доске 8 ладей так, чтобы ни одна из них не стояла на пути другой.

названия. Как вы думаете какие? На одной вертикали с ладьями стоят ладейные пешки, с конями – коневые пешки, со слонами – слоновые пешки, с ферзями – ферзевые пешки, с королями – королевские пешки. Пешки ходят только вперед по вертикали.

Белые пешки от второй горизонтали до последней, а черные пешки – от предпоследней горизонтали до первой. За один ход пешка передвигается только на одно соседнее поле вперед по вертикали. Только один раз в партии пешка имеет право прыгнуть через клетку – из начального положения. А вот бьет пешка не по вертикали вперед, а по диагонали на одно поле и занимает место взятой фигуры. Ребята, посмотрите какие пешки храбрые, умрут за своего короля, но не отстанут ни на шаг. Пешки, как солдаты пехотинцы. Они первые вступают в бой, прорываются до последней линии и тогда наступает счастливое перевоплощение. Пешка имеет право превратиться в любую фигуру? кроме короля. Двух королей одного цвета в одном королевстве не бывает. Ребята, пешек нужно ценить, беречь и не отдавать без нужды противнику.

А сейчас начинается парад. Первыми на параде маршируют белые пешки (*на доске выставлены белые пешки*)

Физ.минутка.

А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы по вращаем

Вправо – влево, а потом (*вращение головой*)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (*приседания*)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души,

За столы мы вновь спешим. (*сажаются за столы*)

VI Закрепление пройденного материала.

Ребята, Шахматные фигуры приготовили для вас вопросы, хотят проверить что нового вы сегодня узнали.

1. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях?

(Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)

2. Может ли пешка попасть на белое поле? На черное поле?

3. Ходит ли пешка с белого поля на черное, с черного на белое?

4. Ходит ли пешка по горизонтали?

5. Ходит ли пешка по вертикали?

6. Бьет ли пешка по вертикали, по горизонтали?

7. Бьет ли пешка по диагонали?

8. Может ли белая пешка побить белого коня?

9. Превращается ли пешка в короля?

10. Как ходит пешка? (*только вперед*)

11. Как бьет пешка? (*наискосок*)

VII Домашнее задание.

Нарисуйте пешку

Слон.

Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.
Но слонов двоих пути
Пересечься не должны.

Ладья.

А ладья – то тяжела.
Раньше башнею была.
Сверху лучник там стоит,
Королевство сторожит.
Ходит вдоль и поперёк.
Шаг ладьи тяжёл и строг.
Может сделать рокировку –
Короля упрятать ловко.
Будет домик охранять,
Часовым в дверях стоять.

Пешка.

А пехота, как всегда,
Впереди идёт она!
Пешка с пешкою плечом
Двигутся всегда ладком.
Все мечтают, как одна,
Дослужиться до ферзя!
Одному лишь я не рад –
Ей нельзя ходить назад.
Ходит прямо, рубит в бок,
Не бывает ход широк.
Лишь однажды, первым ходом,
Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!

Шахматная доска и расстановка фигур.

Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.
Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.
Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.
Заняли свои места,
Начинается игра!

А секрет горизонталей уж другой,
Но он простой:
Цифрой их обозначали,
Цифры с первой до восьмой!
Знают все ребята в мире –
И в Берлине и в Москве:
Клеток 64
Поместилось на доске.

Ферзь.

Представляю вам ферзя –
Он помощник короля.
У него своя игра:
Под контролем вся доска.
Но вступать в бой не спешит –
За позицией следит.
После конницы, слонов
Он начать войну готов.

Нет пути теперь назад!
Я уверен – это ... (мат)

Шахматная викторина «Что? Где? Когда?»

Цель: проверить знания детей о шахматах.

Материал: волчок, конверты с вопросами, звездочки.

Я предлагаю поиграть в игру «Что? Где? Когда?» Я приготовила вам вопросы по шахматам. Перед вами игровое поле, волчок и конверты с вопросами. Правила игры такие: нужно раскрутить волчок и когда он остановится, посмотреть на какой конверт показывает стрелка, За правильный ответ получаете звездочку. В конце игры мы подведем итоги и определим самого эрудированного игрока.

Предлагаю ответить на вопросы:

1. Какая страна считается родиной шахмат? (Индия.)
2. Кто придумал шахматную игру? (мудрец Сисса)
3. Как называется игровое шахматное поле? (Доска.)
4. Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.)
5. Из скольких клеток состоит шахматная доска?(64)
6. В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?(Король)
7. Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? (Конь);
8. Назовите шахматную фигуру, которой можно объявить шах? (Королю.)

Физкультурная минутка. «Робот».

9. Ахмад выиграл 2 партии, Мухаммад проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?(три)

10. Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.)

11. Сколько пешек расположено на шахматной доске одного цвета в начале партии? (Восемь.)

12. Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?
(Проходная)

13. Сколько клеток на доске и как они называются?(шахматная доска, 64)

14. Между какими фигурами на доске стоит конь?(между ладей и слоном)

15. Какая фигура всегда на доске остается до конца игры?(король)

16. Одновременный ход королем и ладьей, при котором короля переставляют через одно поле в сторону ладьи, а ладью переносят через короля и ставят рядом с ним(Рокировка)

Тема: «Шах»

Цели: Расширить знания о понятиях «шах», познакомить со способами защиты от шаха; Формировать умение решать дидактические задачи: «шах или не шах», «защита от шаха». Воспитывать интерес к игре, уважение к сопернику, уверенность в своих силах.

Ход Занятия:

Сегодня мы поговорим о понятиях ШАХ.

- Какие же задачи поставите перед собой на данное занятие?

(Что такое шах? Какими фигурами поставить шах? Как защитить от шаха короля)

(Познакомимся со способами спасения короля от шаха. Расширим уже имеющиеся знания.)- Вам шах, молодой человек! Звучит как-то угрожающе, не так ли? Сегодня мы с вами обсудим, что такое шах в шахматах и так ли страшен ?

- Шах – это нападение на неприятельского короля. Король находится под шахом, означает, что он находится под боем фигуры противника и должен защититься.

- Чтобы не забыть, скажу сразу: шах дают, а не ставят. Выражение «поставить шах» - опытные игроки не применяют.

Объявлять шах вслух, говорить «шах», — также не следует.

- Какими фигурами можно объявить шах?

- Если вражеского короля атакует ферзь, значит, мы объявляем шах ферзем, если – ладья, мы объявляем шах ладьей и т.д.

(Показ на доске шах всеми фигурами, образец на рисунке ниже))

Вывод:

Ферзь шахует короля по диагоналям, вертикалям и горизонталям.

Ладья – по горизонталям и вертикалям.

Слон – по диагоналям.

Конь – буквой Г.

Пешка – по диагоналям на одну клетку. Запомните!!! Пешка объявляет шах только по диагонали. Ходит пешка вперёд, а нападает по диагонали.

- Итак, существуют 3 способа защиты от шаха:

1) Король уходит из-под шаха. Т.е. УЙТИ

2) Слон бьёт ладью т.е. ПОБИТЬ

3) Короля должна закрыть другая фигура (БЕЛЫЙ БЕЛОПОЛЬНЫЙ СЛОН d3 ИДЁТ ВПРАВО ПО ДИАГОНАЛИ НА g6, ПРИКРЫВАЯ КОРОЛЯ ОТ УДАРА.)

Т.е. ЗАКРЫТЬ

Шах – это просто ход. Не больше и не меньше. Как и любой ход, он может быть хорош или плох. Все как в жизни!

- И так , сегодня мы учились защищаться от шаха.

Существует 3 способа защиты:

уйти,

побить,

закрыть.

- Сколько способов защиты от шаха существует?

- А как вы думаете, всегда ли нужен шах?

Так повелось, что по часам, так – так,
Живётся правильней все нам, тик – так.
(Дети выполняют наклоны в разные стороны в такт стихотворению)

Игра «Кто быстрее?» Практическая работа в парах Отработка навыков при выполнении практического задания. Дети играют друг с другом королями на уничтожение. Внимание ! Объявляется репетиция дуэли черного и белого короля! Результаты по истечению трех минут. В игре два короля. «Игра на уничтожение». Занять исходные позиции. Начали! По истечении трех минут обмен опытом. Вывод: черный король и белый король не могут представлять друг другу угрозы так как не могут атаковать друг друга. В игре участвуют два ребенка: два короля – черный и белый. Задача королей взять все фигуры противника, и не попасть под удар самому. На индивидуальных шахматных досках за отдельными столами каждый ученик подходит к номеру своей доски – проверяет учитель у каждого индивидуально. Задача: белым королем побить все черные фигуры.

Подведение итогов занятия - тест по теме «Король» - каждому ученику раздаются полоски (по два цветных карандаша. Подведем итоги нашего занятия. У каждого из вас есть полоски, где нужно закрасить квадраты. Если вы даёте на вопрос ответ «Да», то закрашиваете квадрат красным карандашом, если – «Нет» - синим. Согласен ли ты, что:

- 1) король – самая высокая фигура? (да)
 - 2) можно ли побить короля? (нет)
 - 3) на шахматной доске два короля? (да)
 - 4) король перепрыгивает через другие фигуры? (нет)
 - 5) из угла доски король держит под ударом три поля? (да)
 - 6) черный король может побить черного ферзя? (нет)
 - 7) может ли король пойти с белого поля на чёрное? (да)
 - 8) может ли король в начальном положении сделать первый ход? (нет)
- На что похож рисунок? (На горизонталь или вертикаль шахматной доски – словарная работа со словами). Молодцы. Все хорошо работали. Я, думаю, из вас мудрые шахматисты получатся.

Одного поймать в ловушку -
Прекращается игра.
(Шахматный король)

Правильно – это «Король»! Ребята, он правит в шахматном королевстве.
Как вы думаете, какова тема нашего занятия? Тема нашего занятия «Король». Мы познакомимся с королем и его ролью на шахматной доске.

Изучение нового материала. (Тема крепится на доску) А что вы знаете о короле?
Посмотрите на шахматную доску: шахматный Король – Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный, еще бы нет. На шахматной доске его фигура похожа на человечка с короной на голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает! В каждой армии (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться. Могут ли начать сражение фигуры? (нет) Почему? (нет королей) А сколько королей на шахматной доске? (Изображения королей крепятся к доске). Где стоят короли? (e1, e8) Покажите на магнитной доске.

Король любит гладкий, расчищенный путь:

в любую он сторону может шагнуть,
однако легко ты заметишь, дружок,
что в силах он сделать не шаг, а шажок.

Всего одно поле — вот шага длина,
не очень проворен король-старина.

Король может передвигаться по шахматной доске в любом направлении: вперед и назад, вправо и влево, прямо и наискосок, но только на одну клетку. Перепрыгивать через клетки королю запрещается. За ход пойти на одно из соседних полей — вот предел его возможностей. Поэтому Его Величество считается самой медленной шахматной фигурой. Предположим, что королю нужно попасть с 1-й горизонтали на 8-ю. Для этого он должен будет совершить 7 ходов. Другие фигуры могут одолеть этот путь за меньшее число ходов. Словно король идет туда пешком, а другие фигуры передвигаются на транспорте. По шахматным правилам королю нельзя ходить на атакующие чужими фигурами поля. Это единственная фигура, которая не может пойти под неприятельский удар. Рубит король так же, как и ходит. Ему разрешено бить любые чужие фигуры, кроме короля. Но если фигура соперника защищена другой своей фигурой, то король ее забрать не может. Под бой-то он не ходит! Самого короля нельзя срубить ни при каких обстоятельствах. Короля не рубят — ему ставят мат! Между собой короли всегда соблюдают определенную дистанцию. Между ними должна быть как минимум одна клетка. Стоять на соседних полях (рядом) им запрещается. Король с королем не встречаются! Таким образом, король — самая главная шахматная фигура, но одновременно и самая слабая из-за своего медленного способа передвижения.

Физкультминутка «Часики»

Бегут стрелочки по кругу, так-так.

Отмеряют делу час, тик – так.

Когда вставать, ложиться спать, так – так.

Болтать, гулять и танцевать, тик – так.

Тема:

Шахматная фигура «Король»



Цель: познакомить обучающихся с шахматной фигурой «Король» и его ролью на шахматной доске.

Задачи:

Образовательные

дать общее представление о шахматной фигуре «Король»
познакомить с месторасположением короля в начальной позиции, способом передвижения короля на доске: ход и взятие

Воспитательные

прививать интерес и любознательность к игре в шахматы.

Развивающие

развивать пространственную ориентацию на шахматной доске
закрепить полученные знания в динамической шахматной игре

Ход занятия:

Здравствуйте! Сегодня у нас на занятии собрались те, которые хотят научиться играть в шахматы. Мы знаем, что эта игра не простая и не легкая. Скажу больше, что это не игра, а вид спорта, где нужно прикладывать не физические данные, а умственные способности. Поэтому, даю всем установку внимательно слушать, отвечать на вопросы и выполнять задания.

Повторение изученного: игра «Волшебный мешочек»

Описание игры: Опустить руку в мешочек, достать фигуру и определить, что это за фигура, назвать её, поставить на своё место на шахматной доске

-А вы должны не только отгадать загадки, но и вспомнить . в каком домике живёт каждая фигура и поселить её в нужное место.

Загадки

1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла. (Пешка)

2.Стою на самом краю, путь откроют – пойду. Только прямо хожу, как зовут – не скажу. (Ладья)

3.Не живет в зверинце, не берёт гостинцы, По косой дорожке ходит, хоботом не водит. (Слон)

4.Передвигается не косо и не прямо, А буквой «Г» - так шахматисты говорят. (Конь)

5.Эта фигура выбирает свой собственный цвет — белый на белом квадрате стоит, чёрному чёрный удачу сулит. Фигура, которая ходит как ладья и слон. Является самой сильной из всех фигур. (Ферзь)

Назовите адреса фигур и поместите фигуры на шахматную доску. Дети поочередно выставляют свои фигуры на шахматную доску.

И последняя загадка:

Их на поле всего два,

Из-за них идет война.

Король.

Вот король — он войском правит,
Соблюдает много правил:
Он не ходит далеко
Шаг лишь делает всего.
Встаёт рядом он на клетку,
Отдаёт приказы метко.
Лишь дебют закончит ловко
Может сделать рокировку.
А без войска остаётся,
То врагам он не сдаётся.
В рукопашную идёт,
Лично всем отпор даёт.

Конь.

Конь — коварная фигура.
У него своя натура.
Прыг да скок, и сразу в бок,
Через головы прыжок!
Делает такой кульбит-
Взвиться в небо норовит!
Вот стоял на поле белом,
Перепрыгнул между делом-
Поле чёрное под ним.
За конём следи чужим!

Рокировка.

Рокировку делай смело:
Шаг, ещё один шажок
Короля уводим в бок.
А теперь ладьёй шагаем,
Короля так прикрываем,
Чтобы он спокоен был —
Домик штабом послужил.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

«Атака неприятельской фигуры».

Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар».

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита».

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).

За каждый правильный ответ дети получают одну фишку. Воспитатель благодарит всех детей за игру и объявляет победителя.

Тема:**«Шах» и «мат»**

Цель: объяснить действия на шахматном поле фигуры «король». Познакомить детей с шахматным термином «шах». Знакомство с тактическими приемами, как «шах», «мат» и «двойной шах», способами изменения сил в свою пользу. Развивать комбинационное зрение.

Материал: демонстрационная шахматная доска, шахматная доска, шахматные фигуры.

Ход занятия.

Воспитатель напоминает детям, как передвигается король, показывая его ходы на демонстрационной доске. Дети садятся за стол и играют всеми фигурами. В ходе игры она объясняет, что король берет незащищенные фигуры и пешки противника так же, как ходит. Он может побить, уничтожить любую фигуру соперника, кроме короля, которому объявляется шах или ставится мат другими фигурами или пешками. Ценность короля измерить очень трудно, объясняет воспитатель, поскольку короли остаются на доске до конца партии. Короля нельзя выиграть или потерять. На короля можно только напасть и в случае нападения его нужно немедленно защитить, а короля противника атаковать. Обратить внимание детей на такой немаловажный факт: король не любит первым ввязываться в бой и до поры до времени прячется в более безопасное место под охраной своих пешек и фигур, спасаясь от шаха и особенно от мата. Любая фигура может поставить мат королю, даже пешка. Если королю нет спасения, значить, он получил мат. Цель шахматной игры – поставить мат королю противника. Неотразимым ударом в шахматах считается двойной шах. Здесь атакующих фигур две.

Мат — это шах, при котором, учти ты,
у короля никакой нет защиты.

Шах, от которого не отступить,
шах, от которого нечем закрыться,
нечем фигуру, грозящую сбить,
и с поражением нужно смириться.

Мат — торжество атакующих сил,
мат — цель игры, мат — сраженья конец.

ЕСЛИ ДАЛ МАТ, ЗНАЧИТ, ТЫ ПОБЕДИЛ
ЗНАЧИТ, ТЫ МОЛОДЕЦ!

Физ. минутка

Быстро встала вся пехота – (шагают на месте)

Защищают короля – (похлопывание у себя на груди руками крест на - крест)

Только в бой им всем охота – (бег на месте)

Начинается игра – (прыжки на месте).

Показательные шахматные игры. Все дети играют со своими парами в шахматы. Воспитатель предлагает детям решать некоторые задания:

«Перехитри часовых».

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

Шах и мат.

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый – стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!

Стих о шахматных часах.

А еще нужны часы нам,
Чтобы время узнавать,
Не успеешь мат поставить,
Значит можешь проиграть!

Шахматы – игра, где надо думать,
Шахматы – зарядка для ума,
Это интересная, увлекательная,
Интеллектуальная игра.
Поздравляем от души сегодня
Заядлых шахматистов всех,
Пусть каждого из вас, дорогие,
По жизни ждет только успех.
Желаю добиться успехов
В этом необычном виде спорта,
Желаю в турнирах побед,
И чувствовать себя всегда комфортно.

Тема: *«Мат в один ход»*

Цель: научить ставить мат разными фигурами.

Задачи:

Образовательные:

- содействовать формированию представлений о мате, как о четкой продуманной системе ходов;
- содействовать обобщению знаний по шахматной терминологии.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- развить логическое мышление;
- развить творческую активность.
- содействовать развитию умения работать в команде;

Воспитательные:

- повысить шахматную культуру
- выработать позитивное отношение к процессу обучения
- выработать навык работы в обучающей игре.
- воспитание чувства личной ответственности за самостоятельно принятое решение, вырабатывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах.
- получение навыков общения детей в команде, способность к соперничеству
- способствовать формированию интереса к игре в шахматы.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами, комплекты шахмат, карточки-задания.

Ход занятия

1. Организационный момент. Введение в игровую ситуацию.

Давным-давно, в далекой стране Индии правил злой король. Простой народ жил в его стране очень бедно и один мудрец, чтобы убедить короля в том, что нужно что-то менять, придумал игру, в которой король, самая главная фигура, ничего не может сделать без своих подданных. Кто-нибудь уже догадался это что за игра?

У каждой игры есть цель. У футболистов цель – забить как можно больше мячей в ворота противника и выиграть. У хоккеистов цель – забросить как можно больше шайб в ворота противника и тоже выиграть. А какая цель у шахматистов?

2. Мотивационная игра «Расстановка шахматных фигур».

3. Затруднение в игровой ситуации. Выход из затруднения в игровой ситуации.

Ребята, к нам на занятии пришел «Незнайка» (картинка). И он не знает, как поставить мат в один ход, поможем ему? Но для того, чтобы нам с вами ему помочь, я вам предлагаю вспомнить. И рассказать, что такое мат? И мат в один ход?

Мат - это шах, от которого нет защиты, мат - конец отдельно взятой шахматной партии. «Мат в один ход», т. е. любая фигура или пешка одним ходом объявляет (ставит) мат королю противника.

4. Получение нового знания.

Мат в один ход могут ставить разные фигуры. Самая простая фигура, ей легко поставить мат в один ход – это пешка. Мат в один ход, когда шахматная фигура объявляет (ставит) мат королю в один ход.

h2 и g1, обозначенные на диаграмме крестиками, контролируются белым конем, а поле g2, обозначенное точкой, контролируется белым слоном. Такая ситуация называется патом. 2 часть. Игры-задания на закрепление изученного материала.

Доска №1: белая пешка a5, белый король g6, черная пешка a6, белый ферзь f7, черный король h8.

Доска №2: черная пешка a6, белый ферзь f7, черный король h8, белый король g6. Поставьте на демонстрационной доске позицию №1 и задайте детям вопрос: могут ли черные фигуры в данной позиции сделать ход? Сначала дайте детям возможность высказать свои предложения, а затем вместе рассмотрите сложившуюся на доске ситуацию: ни черный король, ни черная пешка не имеют ходов. Черная пешка блокирована белой пешкой a5, а черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы он мог пойти, не попав под удар белых фигур. Но! – шаха черному королю белые не объявили. Следовательно данная ситуация является патовой. Рассмотрите позицию №2 – спросите у детей, чем отличается эта позиция от предыдущей? (позиция аналогична позиции №1, но нет белой пешки на a5) А затем попросите детей подумать, могут ли черные фигуры в данной позиции сделать ход (черный король не имеет ходов, зато черная пешка может сделать ход – путь для нее свободен.) Следовательно, позиция на доске не является патом. 2) Индивидуальная работа: дети расставляют на доске шахматные позиции, которые диктует педагог (таким образом закрепляется знание шахматной нотации) и получают задание определить, есть пат или нет пата в данной позиции. 1 доска: белые пешки a5, b5, черная пешка a6, белый ферзь f7, белый король g6, черный король h8. В данной позиции черный король ходов не имеет, но черная пешка a6, хоть и не может идти вперед из-за белой пешки a5, но она может взять (побить) белую пешку b5 и таким образом сделать ход – следовательно, это пат! 2 доска: черный слон f2, белый король g6, ферзь f7, черный король h8. В данной позиции у черных имеется слон на поле f2, который, в отличие от черного короля, может ходить, следовательно – эта позиция также не является патом! Итог. Мы познакомились с новыми понятиями – «ничья» и «пат».

Тема: *«Ничья и пат»*

Цели: познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно ее решать. Коррекционная работа: употреблять предложения с предлогами.

Ход занятия

В начале занятия вспомните с детьми, что такое «мат» (мат – это шах, от которого нет защиты. Мат королю – это конец отдельно взятой шахматной партии). Далее объясните, что в каждой шахматной партии возможен и другой исход игры: партнеры могут согласиться на ничью. Ничья означает, что в партии нет победителя и побежденного. Ничья бывает в нескольких случаях: 1. При обоюдном согласии партнеров: так, у каждого партнера во время партии есть право предложить ничью сопернику, и тот может как принять это предложение, так и отклонить его и продолжить борьбу.

Из-за невозможности объявить мат: а) в том случае, когда на доске остались только одни короли: **1 доска:** черный король с6, белый король e4; б) партия заканчивается вничью и в том случае, если ни белые, ни черные, используя оставшиеся фигуры, не могут заматовать короля противника. **1 доска:** черный слон d5, d6, белый король f4. В этой позиции невозможно поставить мат белому королю с помощью оставшихся у черных фигур – короля и слона.

2 доска: белый конь f4, белый король у4, черный король а6. Белый король с одиноким конем не может поставить мат черному королю.

3. В случае пата (пат – это такое положение, когда королю не объявлен шах, но ни он, ни одна из фигур его цвета не могут сделать ни одного хода). **1 доска:** белый король g6, черный король h8, белый ферзь a7. В позиции на диаграмме при ходе черных – пат. Черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы он смог пойти, не попав под удар белых фигур: поля g8 и g7, обозначенные на диаграмме значком х, контролируются белым ферзем, а поля h7 и g7, обозначенные точками, – контролируются белым королем. Итак, несмотря на материальное преимущество белых, партия заканчивается вничью. **2 доска:** черный король h1, белый слон р3, белый конь f3, белый король h7. В данной позиции черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы мог пойти, не попав под удар белых фигур: поля

5. Повторения и развивающие задания.

6. Итог занятия.

Что такое мат? Что означает поставить мат в один ход? Какие фигуры могут поставить мат в один ход?

Тема: Рокировка.

Цель: Познакомить с понятием рокировка. Отработать правила и условия рокировки. Закрепить правила передвижения фигуры король на шахматной доске. Развитие самостоятельности, формирование навыка принятия решения в неожиданной ситуации. Развивать логическое и образное мышление, внимание, память.

Материал: демонстрационная шахматная доска, шахматные доски, шахматные фигуры, шахматная шкатулка и карточки с вопросами.

Методика проведения.

Стою на самом краю,
Путь откроют - пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу (Ладья)

На первых порах король обязан, в первую очередь побеспокоиться о своей безопасности, потому что он - главная фигура шахматного войска. И придумал он хитрую вещь, разрешил какой-нибудь из Ладей один раз за всю игру быть подле него. И назвал эту хитрую вещь, рокировкой. Но обставил ее такими многочисленными условиями – ограничениями, чтоб Ладьям не приходилась зевать. Сегодня я вам покажу игру, в которой в течение партии, каждый из вас будит иметь право сделать ход одновременно двумя фигурами – королем и ладьей. Речь идет о так называемой рокировке. Рокировка бывает почти в каждой шахматной партии, поэтому с самого начала научитесь ее делать правильно- продолжает показывать и объяснять на демонстрационной доске воспитатель. Почему необходимо вовремя делать рокировку? Чтобы обеспечить короля и скорее ввести в активную игру какую – нибудь ладью, которая поможет королю защитить слабые пешки. При рокировке делается ход королем и ладьей либо на королевском фланге – это рокировка в короткую сторону и называется «короткая рокировка». Если при рокировке делается ход королем и ладьей на ферзевом фланге – это рокировка в длинную сторону и называется «длинная рокировка». При рокировке должны быть свободные поля между королем и ладьей. Если королю объявлен шах, рокировку делать нельзя. Чтобы быстрее закончить игру, оказаться победителем, в начале игры своего короля надо прятать подальше, а неприятельского атаковать, лишать рокировки, объявлять шах и ставить мат. В течение партии каждый из игроков один раз имеет право сделать рокировку, но это не обязательно. Дети начинают играть за шахматными столами и отрабатывают рокировку, показывая на шахматной доске. Одновременно воспитатель показывает и объясняет на демонстрационной доске – Ладья, участвующая в рокировке, подвигается вплотную к королю, а король как бы «перепрыгивает» через ладью, то есть ставится по другую ее сторону.

Тема: *«Шахматная партия»*

Цель. Знакомство с символами, которыми можно записывать партию.

Задача. Дать понятие детям, что важно не только знать, как располагаются пешки и фигуры на доске, но и уметь записывать их.

Материал: шахматная доска, шахматные фигуры,

Методика проведения

Ребята, представьте, что вы играете шахматную партию и кто – то из вас нечаянно смахнул рукой и почти все фигуры рассыпались. Сможете вы вспомнить, как они стояли, у кого было лучше позиция? Для игры в шахматы нужна прекрасная память. Есть такие мастера по шахматной игре, которые могут дать сеансы одновременной игры на 100 шахматных досках, играя с несколькими игроками, совсем не глядя, на доску и выигрывают. Многие из них пришли к выводу, что свои партии надо записывать. Запись шахматных партий называется «шахматной нотацией». Без хорошего знания шахматной нотации не может обойтись никто, у кого есть желание всерьёз познать всю глубину и тонкое изящество игры мудрецов. Нотация – это система ходов в шахматной партии с помощью букв латинского алфавита.

Дети садятся за столы. Кто поставит мат быстрее и правильней – говорит воспитатель – тот станет победителем.

Воспитатель предлагает детям начинать партию и игра начинается. В ходе игры воспитатель объясняет:

- одинокому королю ладьёй и королём также ставится в любом углу и на любом краю доски,
- два примера заключительной позиции показывает и объясняет на демонстрационной доске.

Задаёт детям вопросы и за каждый правильный ответ дети получают фишки.

Вопросы:

- Какая фигура похожа на башню? (ладья)
- Какая фигура выше: ферзь или король? (король)
- Что такое белые? Чёрные? (армия светлых фигур, армия тёмных фигур)
- У какого слона нет хобота? (у шахматного)
- Какой король не умеет говорить? (шахматный)
- Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону (шахматное поле).

Ребята у вас на столах шахматные доски с набором фигур, поставьте на них ладьи и короля и попробуйте сделать короткую рокировку, затем длинную. Дети повторяют на месте, стоит лишь расставить фигуры на шахматной доске, и все им становится понятно.

Физкультминутка

Мы ногами топ-топ!
Мы руками хлоп-хлоп!
Мы глазами миг-миг!
Мы плечами чик-чик!
Раз – сюда, два – туда,
Повернись вокруг себя.
Раз – присели, два – привстали.
Руки кверху все подняли.
Раз-два, раз-два, заниматься нам пора!

Игра. "Поиграем - угадаем" - Один ребенок будет загадывать одну из фигур, а остальные с помощью наводящих вопросов попытаются отгадать, какая фигура загадана.

Ответь на вопросы из «Шахматной шкатулки».

1. Король перепрыгивает через другие фигуры? (нет, только в рокировке и через ладьи)
2. Ферзь, конь и слон могут рокироваться? (нет)
3. Белые могут рокировать, если их король походил? (нет)
4. Белые могут рокировать, если обе ладьи уже походили? (нет)
5. Сколько за всю партию может быть рокировок? (1)
6. Является ли рокировка обязательной? (нет)
7. Почему необходимо вовремя делать рокировку?
8. При соблюдении, каких условий можно выполнять рокировку?

Упражнение с шахматными фигурами и пешками

И.п.: Поставить фигуры перед собой. Бегать «змейкой» между фигурами, не задевая их в течение 30 - 40 секунд.

И.п.: Наклонится, фигуру положить в 10 см от левого бока. Прыгать через предмет боком, не наступая и не задевая его. Ноги держать вместе.

Дети повторяют упражнение несколько раз и садятся на свои места. Воспитатель хвалит детей за хорошую игру. Дети считают свои заработанные фишки, объявляется победитель.

Физкультминутка.

Чёрно-белые поля - (Шагают на месте)

Дружно встали у меня – (остановились)

Тут ферзь - (хлопают)

Здесь два коня – (топают)

Защищайтесь от меня! – (разбегаются по напольным клеточкам)

Быстро встала вся пехота – (шагают на месте)

Защищают короля – (похлопывание у себя на груди руками крест на крест)

Только в бой им всем охота – (бег на месте)

Начинается игра – (прыжки на месте).