

Ф. Хасанова, Г. Даулетова



Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

2

класс

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2017

Ф. Хасанова, Г. Даулетова

Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

2

класс

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2017

УДК 373.3.016:794.1
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Методическое пособие к учебному пособию для 2 класса общеобразоват. шк. / сост. Ф.С. Хасанова, Г.Б. Даулетова. — Алматы, 2017 — 328 стр.

ISBN 978-601-7218-18-8

УДК 373.3.016:794.1

© Научно-образовательный фонд им.
Академ. Шахмардана Есенова, 2017
© ТОО «Полидей», 2017

СОДЕРЖАНИЕ

§ 1. Знакомство с шахматами	4
§ 2. Знакомство с шахматными фигурами	13
§ 3. Шахматная доска и фигуры	21
§ 4. Горизонталь и вертикаль. Ладья	28
§ 5. Ладья. Взятие	36
§ 6. Диагональ. Слон	45
§ 7. Слон. Взятие	55
§ 8. Ферзь. Ход ферзя	65
§ 9. Ферзь. Взятие	73
§ 10. Пешка	84
§ 11. Конь. Ход коня	93
§ 12. Конь. Взятие	101
§ 13. Король	111
§ 14. Обозначение полей доски и фигур	121
§ 15. Проверочное занятие	132
§ 16. Нападение	140
§ 17. Ценность фигур	149
§ 18. Основные шахматные правила. Нападение и защита фигуры	158
§ 19. Нападение и защита фигуры. Разные виды защиты	166
§ 20. Защищённые и незащищённые фигуры	176
§ 21. Двойной удар	184
§ 22. Особая роль короля. Шах	194
§ 23. Защита от шаха	204
§ 24. Мат	213
§ 25. Мат в один ход	223
§ 26. Взаимодействие фигур	232
§ 27. Линейный мат	242
§ 28. Ничья. Виды ничьи	255
§ 29. Особый ход короля. Рокировка	267
§ 30. Повторение особого хода короля. Особый ход пешки. Взятие на проходе	276
§ 31. Шахматная этика. Правила поведения во время игры	285
§ 32. Шахматная партия	293
§ 33. Дебютные ошибки	305
§ 34. Итоговое проверочное занятие	315

§ 1. Знакомство с шахматами

Цель урока:

- обучающая — познакомить учащихся с понятиями «шахматы», «шахматная игра»; разъяснить, что шахматы в историческом процессе изменялись, эволюционировали вместе с развитием науки и творчества;
- развивающая — дать понимание того, что шахматы — интеллектуальная игра. Возраст играющих не имеет значения для шахмат; шахматы способствуют развитию мышления, памяти, внимания;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, настроить на последовательное изучение правил игры, дать понимание того, что успехов в шахматах добиваются трудолюбивые, усидчивые и целеустремленные.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; обыкновенный комплект шахмат, у детей учебники и рабочие тетради, фотографии казахстанских шахматистов (слайды подготовить), проектор, компьютер.

План урока:

1. Вводная часть урока.
Проводится в форме беседы. Проявляется степень осведомленности учащихся о шахматной игре. Подводится итог: шахматы — игра интеллектуальная. Шахматы — игра на двоих. Подвести к основной теме «История возникновения шахмат». (10 мин.)
2. Рассказать кратко об истории шахмат. Об истории игры на территории Казахстана. Внести сведения о раскопках под Талгаром и находке древних шахмат. Рассказать об успехах казахских шахматистов. (10 мин.)
3. Прочитать и обсудить одну из легенд о возникновении шахмат. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (8 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока.

Начать с беседы. Спросить детей, какие они знают игры; для чего нужны игры; какие качества помогают развивать различные игры. Выделить следующие моменты: что развивает та или иная игра, например, догонялки, футбол (скорость, ловкость, выносливость). Сколько человек играет в эти игры? Подвести к мысли, что различные игры помогают развить те или иные качества.

Спросить детей, знают ли они игры, которые помогают развить ум, интеллект. Одной из таких игр являются шахматы. Во время игры в шахматы каждый из игроков стремится предвидеть ход игры, разгадать замысел соперника, а это способствует развитию мышления. Обратить внимание детей на то, что чаще всего в шахматы играют вдвоём. Хотя также в шахматы могут играть группы игроков, друг против друга или против одного игрока.

Как и другие игры, шахматная игра ведётся по определённым правилам. Для того чтобы научиться играть в шахматы, надо изучить правила. На протяжении многих веков шахматная игра менялась.

2. Кратко об истории шахмат.

Откуда же взялись шахматы? Такую игру не мог придумать один человек. Считается, что шахматам 2000 лет. Родиной этой игры признана Индия. Это была игра на четверых участников. Называлась она ЧАТУРАНГА — от древнеиндийского слова «чатур» («четыре»). Играли в неё на доске, разделённой на квадраты, у каждого игрока были свои войска. Очередность ходов в ней определялась случайным образом броском игральной кости. (Открыть учебник и посмотреть фото 1. урок 1. либо продемонстрировать слайд). Через 1000 лет игра попала к арабам. Арабы объединили вместе по два войска и получилось разделение доски на две равные территории. Внесли строгую очередность. Первый ход делают белые, потом чёрные и так далее по очереди. Игра стала называться ШАТРАНДЖ и начала больше походить на современные шахматы. В неё играли два человека белыми и чёрными фигурами, ходы делали по очереди — первый ход делают белые, потом чёрные и так далее. Благодаря арабам шатрандж распространилась на территории Кавказа, Персии, Самаркандского халифата и также получила некоторые изменения. Название «шахматы» произошло от двух слов: «Шах» — правитель (древнеперсидское), «мат» — смерть (арабское). С тех пор игра стала называться «шахматы». На территории Казахстана на месте древнего города Талка, что под нынешним городом Талгар в Алматинской области, тоже были найдены древние шахматы. Арабы принесли также эту игру в страны Европы — в Испанию, Италию. Это про-

изошло в 15 веке. Шахматы получили последние изменения. С тех пор весь мир играет по единым правилам. Во всех странах нашего земного шара есть любители этой древней игры. Шахматы могут быть просто развлечением, предметом досуга. Также можно участвовать в шахматных соревнованиях. Для некоторых людей шахматы — это ещё и спорт.

3. Легенды о возникновении шахмат. О шахматах человечество придумало немало сказок и легенд. Это говорит о большой популярности шахматной игры во всём мире. Учитель может рассказать одну из легенд на выбор. Рассказывая сказку, в тех местах, где говорится о том, как мудрец знакомил шаха с шахматной игрой, учитель может показать детям шахматные фигуры.

Сказка о том, как шах Бахман-Шехар научился играть в шахматы

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один могучий, сильный и богатый шах Бахман-Шехар. Но был у шаха очень скверный характер. Ни с кем он не хотел дружить и жить в мире, был очень жадным. Несмотря на то, что у шаха было множество дворцов, крепостей, золота и драгоценных камней, всё ему казалось, что у него мало богатств. Он постоянно воевал с соседями. У него была огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил, потому что в его армии были сотни тысяч пеших воинов, тридцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное — непобедимые слоны. В то время не было ни танков, ни пушек, ни ракет, а слоны были самым грозным оружием. Никто не мог их остановить. Ни человек, ни дремучий лес, ни крепкие стены! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий шах. Попробовал было шах развлечься охотой. Но вскоре и охота ему наскучила. Ничто не радовало его и понял шах, что если он не избавится от скуки и тоски, то погибнет. Тогда приказал шах своим мудрецам придумать такое развлечение, которое смогло бы прогнать его скуку. А если не придумают, то тогда не носить им своей головы. Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы шах всего лишь три дня и три ночи. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» - спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые,

цепочки серебряные. Поиграл цепочками шах, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» - закричал. Хорошо ещё, что казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были изгнаны, лишь один, самый старший из них, остался. «Ну, а у тебя что за игрушка?» - спрашивает грозный шах.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там — деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс! Неужели ты думаешь, что эти деревяшки меня позабавят?»

«Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее шах и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости, и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом — армию чёрного короля. Стал мудрец учить шаха играть в новую, доселе неизвестную игру. Объяснил мудрец шаху, что в этой игре каждая фигурка движется по своим правилам. Передвигая по очереди эти фигуры, каждый из игроков стремится ослабить войско противника, нанести ему урон и уничтожить его. Но самая главная цель каждого игрока — загнать неприятельского короля в безвыходное положение.

Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается — «Конец Королю».

Индийский шах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. Оказалось, что научиться играть в эту игру не так-то просто. Для того чтобы победить, необходимы не только отвага и напор, но и точный расчёт, осторожность, смекалка и терпение. Конечно же, шах и думать забыл про разорительные войны, помирился со всеми соседями и стал приглашать их в гости. И когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

С тех пор шахматы разъехались по всему свету и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Так эта игра появилась и на нашей земле.

Сказка о том, как Кожа Насыр был лекарем

Эта история произошла в давние времена, когда ещё не были придуманы машины и самолёты, не было интернета. Чтобы поехать в другую страну, людям приходилось са-

даться на верблюдов. Страной правил хан Жанузак. Шли годы, хан постарел и умер. Его сын стал править страной. Молодой хан заболел. Придворный лекарь не мог понять, что это за болезнь. Заморские знахари тоже разводили руками. У хана был плохой аппетит, плохое настроение. Ему неинтересно было охотиться. Он не мог завести друзей. Никто не выдерживал капризов молодого хана. И однажды он слёг. Тогда придворные мудрецы разослали гонцов во все концы с тем чтобы найти лекаря, который бы смог вылечить хана. Обещано было вознаграждение — исполнить желание лекаря. Никто не приходил и не пытался предложить средство. Только один старец поведал о том, что у Багдадского халифа есть какое-то волшебное средство. А какое именно — не знал. Тогда визирь приказал страже доставить во дворец Кожа Насыра. Его доставили тот же час. Визирь спросил:

- Знаешь, что молодой хан болен и никто не знает чем?

Кожа Насыр:

- Да, господин, слышал. Только чем я могу быть полезен? Сами знаете, я не лекарь и не мудрец. Я слышу в народе недотёпой...

Визирь кивнул головой и ответил:

- Кожа, также я знаю, что ты умеешь вести беседу и занять собеседника. Всем на Востоке известна твоя бесхитрость. Никто не примет тебя за лазутчика. Я намерен отправить тебя к багдадскому халифу за волшебным средством. Ты привезёшь его и спасёшь молодого хана.

Возразить было невозможно. Кожа Насыр поехал в Багдад. Путь туда занял один месяц. В Багдаде Кожа Насыр пробыл ещё один месяц. Из Багдада Кожа Насыр приехал и пошёл сразу на приём к визирю. Кожа Насыр достал из корзына деревянную коробку. Поверхность коробки была расчерчена на квадратики.

- Что это? - спросил визирь.

- Это волшебное средство. В Багдаде все им пользуются — и богатые, и бедные...

Визирь:

- Иди к хану и сам представь это средство. Если хану это не поможет, то я тоже ничем тебе не смогу помочь.

Кожа Насыр тотчас предстал перед молодым ханом. Визирь оставил их одних. Он не хотел увидеть гнев правителя.

Весь день Кожа Насыр был в ханских покоях. К вечеру визирь пришёл и увидел весело беседующих хана и Кожа Насыра. Они сидели за столом. На столе стояла та самая коробка с клетками. На доске стояли причудливые фигуры белого и чёрного цветов... Хан и Кожа Насыр по очереди их передвигали. В какой-то момент хан сделал ход своей белой фигурой, Кожа Насыр произнес: «Конец моему хану» и уронил высокую чёрную

фигуру на доску. Визирь вздрогнул от такой дерзости, однако, увидев довольную улыбку на лице хана, успокоился.

Хан встретил визиря со словами:

- Приказываю всем вельможам ознакомиться с этой мудрой игрой! Кожа Насыра назначить учителем.

Вы догадались, ребята, о какой игре шла речь?

Кожа Насыр привез шахматы от халифа Багдада! Он обучил правилам игры всех придворных вельмож. Молодой хан полюбил игру так, что ни одного дня не проходило без неё. У него появилось много друзей. Он понял, что есть люди умнее его, научился слышать мнение других людей, признавать свои ошибки, учиться новому. Так шахматы вылечили хана от скуки и невежества. Жизнь в стране наладилась. Вы, конечно, хотите знать, какое вознаграждение попросил Кожа Насыр?

Кожа Насыр попросил правителя, чтобы в каждой семье были шахматы. С тех пор шахматы почитаемы на нашей земле.

Побеседовать с детьми об услышанной легенде. Спросить детей, понравилась ли им сказка. Попросить охарактеризовать шаха. Каким он был? (Жестоким, не умел решать споры мирным путём, жадным, всё ему было мало богатств, не было у него друзей). Что случилось с шахом потом? (Он заскучал, ему стало неинтересно, ничего его не радовало). Кто спас шаха от скуки? (Мудрец Кожа Насыр познакомил шаха с шахматной игрой). Изменился ли шах после того как научился играть в шахматы? (Он стал добрее, перестал воевать с соседями, стал жить с ними в мире и согласии, у него появились друзья). Обратит внимание детей на то, что занятия шахматами помогают не только развивать интеллектуальные способности, но и воспитывать характер.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 1. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Посмотри на картинку. В какую игру играет Мудрец с шахом?

Ответ: **1 (в шахматы).**

1. В шахматы;
2. В футбол.



Задание № 2. Сколько игроков обычно играет в шахматы?

Ответ: **1 (2 игрока).**

1. 2;
2. 4;
3. 22.

Задание № 3. Шахматы можно отнести к ...

Ответ: **2 (интеллектуальным играм).**

1. Подвижным играм;
2. Интеллектуальным играм.

Задание № 4. Каков возраст шахмат?

Ответ: **2 (2000 лет).**

1. 100 лет;
2. 2000 лет.

Задание № 5. Какую страну принято считать родиной шахмат?

Ответ: **2 (Индию).**

1. Казахстан;
2. Индию;
3. Россию.

Задание № 6. Сколько человек играло в чатурангу?

Ответ: **1 (четверо).**

1. четверо;
2. трое.

Задание № 7. К какому народу чатуранга попала из Индии?

Ответ: **2 (к арабам).**

1. К поморам;
2. К арабам.

Задание № 8. Шатрандж стал игрой для ... участников.

Ответ: **2 (двоих).**

1. Трех;
2. Двоих.

Задание № 9. Шахматы — это национальная игра какого народа?

Ответ: **2 (в шахматы играют люди разных стран и национальностей).**

1. Индийцев;
2. В шахматы играют люди разных стран и национальностей.

Задание № 10. Какие качества развивают шахматы?

Ответ: **1 (ценные качества ума).**

1. Ценные качества ума;
2. Силу рук;
3. Быстроту движений.

Ответы к Домашнему заданию:

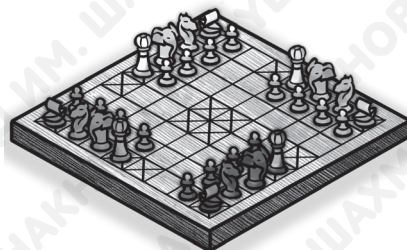
Задание № 12. Чтобы играть в шахматы, надо знать...

Ответ: **2 (правила шахматной игры).**

1. Правила дорожного движения;
2. Правила шахматной игры.

Задание № 13. Как называется игра, изображённая на картинке?

Ответ: **чатуранга.**



Задание № 14. Кто, согласно древней легенде, придумал шахматную игру?

Ответ: **мудрец.**

Задание № 15. Вспомни легенду о происхождении шахмат и скажи, какое самое грозное орудие было в армии шаха Бахман-Шехара?

Ответ: **слоны.**

Задание № 16. От какой болезни вылечил мудрец шаха?

Ответ: **2 (от скуки).**

1. От гриппа;
2. От скуки.

Задание № 17. Во время игры шахматные фигуры располагаются на...

Ответ: **2 (на доске).**

1. На лужайке;
2. На доске.

§ 2. Знакомство с шахматными фигурами

Цель урока:

- обучающая — познакомить учащихся с шахматными фигурами, белыми и чёрными (король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка); учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных, учить соотносить название фигуры, её внешний вид с её графическим символом;
- развивающая — заложить основы логического мышления, способности анализировать, сравнивать, делать выводы, концентрировать внимание;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; несколько комплектов шахмат, карточки с графическим символьным изображением шахматных фигур двух размеров (формат А4 — для демонстрации детям, меньшего размера — для выполнения игровых заданий), у детей учебники и рабочие тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить легенду о возникновении шахмат. Обратить внимание учащихся на те моменты в сказке, где идёт описание шахматных фигур. Подвести к основной теме «Знакомство шахматных фигур». (10 мин.)
2. Познакомить детей с шахматными фигурами, обратить внимание на их сходство и внешнее различие. Рассказать, кто явился прототипом той или иной фигуры. Познакомить детей с графическим символьным изображением шахматных фигур. (12 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10.(8 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Попросить одного-двух человек, по желанию, пересказать легенду о возникновении шахмат. Остановиться на том моменте в легенде, где идёт описание шахматных фигур. Обратит внимание детей на то, что в шахматы играют особыми фигурами — шахматными. У каждого из соперников своя армия шахматных фигур. Один игрок командует белой армией, а другой — чёрной. Плавно перейти к теме урока «Знакомство с шахматными фигурами». Для этого лучше использовать элемент сюрприза, например, сказать детям, что волшебный сундучок (или мешочек) с шахматными фигурами оказался у вас.

2. Знакомство с шахматными фигурами. Учитель достаёт из волшебного сундучка и показывает детям сначала шахматного Короля. Говорит детям, что это именно та фигура, в которой шах узнал самого себя. Просит детей описать (или сам описывает) эту фигуру. Говорит, что Король — самая главная фигура на шахматной доске, самая высокая и заметная. Рассказывает о том, что у одних народов государством правил шах, у других — раджа, у третьих — царь. В средние века большинством народов Европы правили короли. Так и в шахматах закрепилось название шахматной фигуры — Король. В реальной жизни король был самой главной персоной в государстве: и в мирной жизни, и на поле боя. Король всегда был окружён своими подданными, которые должны были его защищать. Точно так же и в шахматной игре — кому удастся захватить неприятельского короля в плен, тот и выигрывает шахматное сражение. У каждого игрока король только один. Учитель показывает детям белого и чёрного королей.

Далее учитель достаёт из волшебного сундучка фигуру шахматного ферзя. Просит детей сравнить фигуру шахматного ферзя с фигурой шахматного короля. Эти фигуры очень похожи. Ферзь чуть меньше короля. Слово «ферзь» произошло от персидского слова «фарзин», что означает «умный, учёный человек, советник». В древней Индии и Персии шах при себе всегда держал могущественных советников и главнокомандующих, которые помогали ему управлять государством. Во многих европейских странах эта фигура называется «королева» или «дама». Ферзь — самая могущественная, самая сильная фигура. Она сочетает в себе свойства некоторых других фигур. Если после пленения короля игра сразу заканчивается, то после потери ферзя бой ещё продолжается. В начале игры у каждого игрока имеется по одному ферзю.

Следующей учитель достаёт из волшебного сундучка ладью. Просит детей

описать эту фигуру. Она похожа на башенку с зубцами по краю. В древней Индии эта фигура напоминала боевую колесницу. Рассказать детям историю происхождения названия «ладья» на Руси. В Древней Руси купцы ходили за моря-океаны на лодках, которые назывались ладьями. Однажды в Индии купцы познакомились с интересной игрой, в которую играли все местные жители, — с шахматами. Им игра понравилась и они взяли шахматные фигуры домой. На обратном пути мореходы сидели на палубе и играли в шахматы, и так увлеклись игрой, что не заметили, как начался шторм. Сильный ветер и волны разметали все шахматные фигуры, часть из них унесло в море. По прибытию домой купцы некоторые фигуры нашли, но многие фигуры потерялись. Купцы не могли вспомнить, как выглядят и как называются недостающие фигуры. Поэтому придумали свои. Одной из таких фигур была лодочка (ладья). Только спустя время, в следующий раз, когда купцы поплыли в Индию, они узнали, что эта фигура выглядит и называется по-другому, но уже все привыкли к названию «ладья» и по-другому называть эту фигуру никто не захотел. У других народов эту фигуру называют «башня», «форт», «крепость». Каждый игрок имеет по две ладьи. Они стоят по углам доски, как башни, охраняя с двух сторон свои фигуры от неприятельских. Но в отличие от башен ладьи могут ещё и двигаться!

Учитель достаёт из волшебного сундучка следующую фигуру — шахматного слона. Просит детей описать эту фигуру. На слона эта фигура явно не похожа. Она, скорее, похожа на рыцаря в доспехах. (В некоторых комплектах шахмат слона делают с прорезью, напоминающей шлем рыцаря). Учитель может рассказать детям, что слона постигла та же участь, что и ладью. Купцы не могли вспомнить, что одна из фигур называется «слон». Ведь на Руси слоны не водились. Они дали этой фигуре название «офицер». И сейчас многие дедушки по старинке называют эту фигуру так. У многих народов эта шахматная фигура называется по-другому. Например, в Англии — это епископ, в Германии — бегун, в Польше — гонец, в Болгарии — офицер, в Чехии — стрелок, в Сербии — охотник. Слонов в каждой армии так же, как и ладей, два.

Следующую фигуру дети легко узнают и опишут. Это шахматный конь. В прежние времена одним из важнейших родов войск у всех народов была конница. В армиях древней Индии и средневековой Европы воины-всадники или конные рыцари были незаменимы. На шахматной доске эта фигура особенная. Она может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Именно поэтому на некоторых языках коней ещё называют прыгунами. В каждой армии два коня, так же, как и ладей и слонов.

Ну и последняя фигура шахматного войска — пешка. Похожа на маленького человечка в круглом шлеме. Пешки — это солдаты шахматной армии. Они смело идут в бой, защищая своё государство и своего короля. В любой армии есть солдаты-пехотинцы. Когда-то давным-давно их называли пешими воинами, так как передвигались они пешком. Они всегда были на передовой линии и поэтому первыми вступали в бой с врагом. Так же и в шахматной игре: именно пешки, как правило, начинают сражение. Они не отступают назад, идут только вперёд. Пешка — самая маленькая среди фигур. Но зато их в шахматной армии больше всего. У каждого из игроков по восемь пешек.

Дети часто спрашивают, почему у короля, ферзя, пешек нет ручек и ножек. Можно дать им следующее объяснение. Раньше все эти фигурки делали как положено — с ручками и ножками. Но во время игры фигуры часто падают. Ручки и ножки у них быстро ломаются. Поэтому решили делать фигуры без них.

Итак, мы познакомили детей со всеми шахматными фигурами. Повторить ещё раз названия всех фигур, можно хором. Показать детям фигуры по очереди и попросить вспомнить названия этих фигур.

Объяснить детям, что шахматные фигуры на шахматной доске не очень похожи на те, которые изображены в книжках. Для изображения шахматных фигур в книжках пользуются специальными символами, понятными во всех странах.

Так, шахматного короля изображают в виде короны, которую король надевает на голову, на верху короны — маленький крестик. *(Учитель сопровождает свой рассказ, показывая заранее заготовленные карточки).*



Ферзя изображают в виде короны с пятью зубцами.

Ладья выглядит как каменная башня с небольшими зубцами, похожими на кирпичики.

Изображение слона напоминает остроконечный шлем.

Конь изображается в виде конской головы.

Пешка — в виде маленького человечка с круглым шлемом.

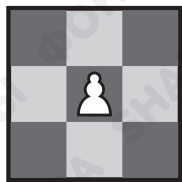
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «найди фигуру по названию»: расставить на столе белые и чёрные шахматные фигуры, приглашать детей по желанию к столу и давать задание найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных;
- «найди фигуру по описанию»: педагог описывает словами одну из шахматных фигур, дети должны найти в ряду остальных ту фигуру, о которой идёт речь;
- «найди фигуру по символу»: учитель показывает карточку с изображением графического символа фигуры, ученик должен назвать и найти эту фигуру в ряду остальных;
- «найди графический символ фигуры»: учитель показывает детям фигуру и предлагает найти соответствующий данной фигуре графический символ.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 2. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:



Задание № 1. Как называется эта фигура?

Название запиши: **пешка.**



Задание № 2. Как называется эта фигура?

Название запиши: **конь.**



Задание № 3. Как называется эта фигура?

Название запиши: **ладья.**



Задание № 4. Как называется эта фигура?

Название запиши: **слон.**



Задание № 5. Как называется эта фигура?

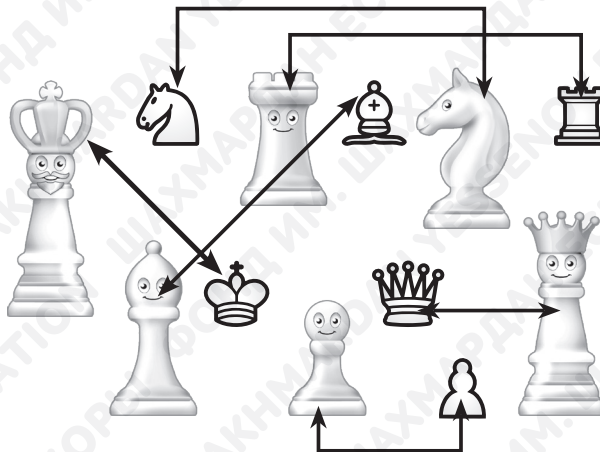
Название запиши: **ферзь.**



Задание № 6. Как называется эта фигура?

Название запиши: **король.**

Задание № 7. Соедини линией шахматную фигуру с её графическим символом.



Задание № 8. Какие шахматные фигуры спрятались в словах:

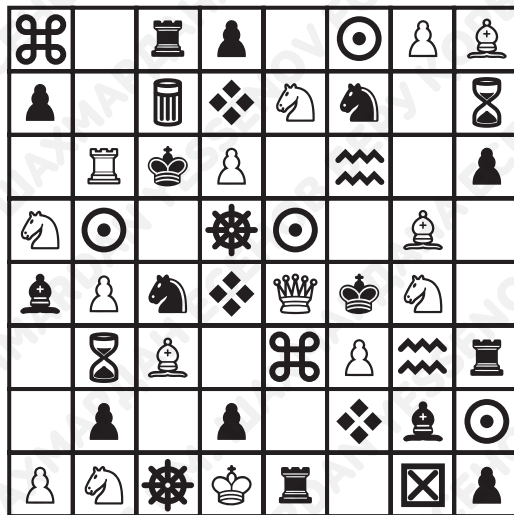
олады, спешка, заслонка, коньки?

Зачеркни лишние буквы, чтобы остались названия шахматных фигур.

Задание № 9. Какую букву нужно заменить в следующих словах, чтобы получились названия шахматных фигур?

Корь — конь, пушка — пешка, печка — пешка, бадья — ладья.

Задание № 10* (повышенной сложности, можно использовать для самостоятельной работы). Посчитай и запиши, сколько ты нашёл:



королей — 3;

ферзей — 1;

ладей — 4;

слонов — 5;

коней — 6;

пешек — 11.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. Отгадай загадки. Ответ запиши.

Ни к чему, ребята, спешка —

*Потеряться может **пешка**.*

Мне приснился страшный сон:

*С муравьём боролся **слон**.*

В углу стоит бадья,

*В бадье плывёт **ладья**.*

Кто может подсказать пароль?

*Его величество **король**.*

Задание № 13. В названиях каких шахматных фигур четыре буквы? Запиши эти названия.

Слон, конь.

Задание № 14. В названиях каких шахматных фигур пять букв? Запиши эти названия.

Ферзь, ладья, пешка.

Задание № 15. В названии какой шахматной фигуры шесть букв? Запиши это название.

Король.

Задание № 16. Посмотри внимательно на графические символы шахматных фигур. Напиши названия фигур, которым соответствует тот или иной символ. В свободной клеточке нарисуй точно такой же.



Король



Ферзь



Ладья



Слон



Конь



пешка

Задание № 17. Заполни таблицу:

Название шахматной фигуры	Её графический символ	Количество в белой армии	Количество в чёрной армии
Король		1	1
Ферзь		1	1
Ладья		2	2
Слон		2	2
Конь		2	2
Пешка		8	8

§ 3. Шахматная доска и фигуры

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей о шахматных фигурах, их названиях, внешнем виде, графических изображениях, количестве того или иного вида фигур в шахматной армии; познакомить с понятиями «шахматная доска», «шахматное поле», «расположение шахматной доски», «начальное расположение шахматных фигур на шахматной доске»;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, делать выводы;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; карточки с графическим символьным изображением шахматных фигур двух размеров (формат А4 — для демонстрации детям, меньшего размера — для выполнения игровых заданий); образцы шахматных досок (деревянная, картонная, виниловая), непрозрачный мешочек; у детей учебники и рабочие тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить, какие фигуры есть в шахматной армии; сколько фигур каждого вида есть у каждого из игроков, каких фигур больше всего, а каких меньше. Вспомнить, как шахматные фигуры изображаются в книге и на демонстрационной доске. Подвести детей к теме урока «Шахматная доска и фигуры». (10 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «шахматная доска», «шахматное поле»; белое, чёрное поле; правилом расположения доски между игроками, первоначальной расстановкой фигур. (12 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (8 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить названия шахматных фигур и их графическое изображение. Учитель показывает фигуру, а дети хором или по желанию говорят название этой фигуры. Спросить детей, каких фигур на шахматной доске больше всего, каких фигур в каждой армии только по одной, каких фигур в шахматной армии по две. Спросить детей, помнят ли они из легенды о возникновении шахмат, где происходит шахматное сражение. Подвести детей к теме урока «Шахматная доска и фигуры».

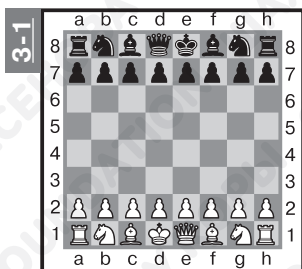
2. Шахматная доска и фигуры. Шахматное сражение происходит на шахматной доске. Шахматные доски могут быть деревянные, картонные, виниловые, стеклянные, металлические, пластиковые (например, демонстрационная доска может быть металлическая). Шахматная доска — это квадрат, разделённый на 64 маленьких клеточки. Клетки на шахматной доске называются полями. Они противоположных цветов: одни тёмные, другие светлые. На разных шахматных досках поля могут быть разного цвета: коричневые и жёлтые; светло-зелёные и тёмно-зелёные и т.д. Но независимо от этого, светлые клеточки называются белыми полями, а тёмные клеточки — чёрными полями. Поля на шахматной доске всегда чередуются. Не бывает рядом двух полей одинакового цвета. Такое чередование называется «шахматный порядок». Перед началом шахматного сражения игроки располагают доску между собой. Готовя доску к игре, нужно следить за тем, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

В начале игры каждый из игроков выстраивает своё войско в строго определённом порядке. Этот порядок неизменен (детям пока не надо сообщать, что есть шахматы Фишера, где первоначальное расположение фигур меняется). Белые фигуры выстраиваются на 1-2 ряду, а чёрные фигуры — на 7-8. По углам всегда ставятся ладьи, рядом с ладьями кони, возле коней слоны, а в середине король и ферзь. Для того чтобы дети лучше запомнили первоначальное расположение фигур, можно им предложить следующее объяснение. Ладьи выглядят как сторожевые башни. Башни обычно стоят по краям государства. Если на сторожевой башне увидят какую-то опасность, то надо будет сообщить об этом королю и главнокомандующему. А кто может доставить королю срочное донесение — конечно,

кони. Поэтому рядом с ладьями стоят кони. Конь с донесением не может сразу попасть к королю или генералу. Он важное сообщение передаёт офицеру или приближённому рыцарю. Значит, возле коня должен быть слон (у многих народов это офицер или епископ — лицо, более приближённое к правящей верхушке). Посредине располагаются король и ферзь. Начинающие шахматисты очень часто путают расстановку последних двух фигур. Чтобы не путаться, достаточно запомнить простое правило: «Ферзь любит поле своего цвета». Это значит, что белый ферзь всегда в начале игры ставится на белое поле, а чёрный ферзь — на чёрное. Короли пристраиваются возле своих ферзей. Перед фигурами выстраиваются пешки — это солдаты шахматной армии, они и первыми идут в наступление, и защищают короля.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

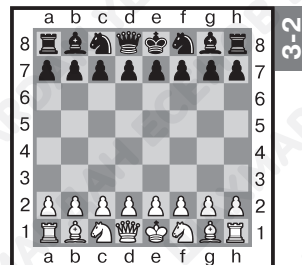
- «найди место фигуры на шахматной доске»: шахматные фигуры прячутся в непрозрачный мешочек, к доске приглашается желающий, который должен, не глядя, достать фигуру и поставить её на шахматную доску в первоначальное положение, затем вызывается следующий желающий, и так игра продолжается, пока все фигуры не займут своё место;
- «да и нет»: педагог показывает две фигуры и спрашивает, стоят ли эти фигуры рядом;
- «начальная расстановка»: учитель расставляет на демонстрационной доске неправильную позицию и даёт ученикам задание за определённое количество ходов получить правильную первоначальную расстановку. За один ход можно поменять местами две фигуры. Позиции могут быть следующими (3-1):

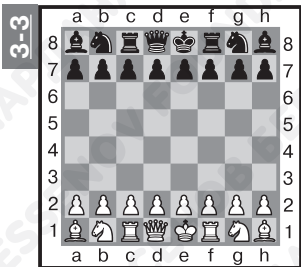


В этом варианте, чтобы вернуть позицию в первоначальную, надо сделать один ход. **(Поменять местами белого короля и ферзя).**

(3-2) В этом варианте, чтобы вернуть позицию в первоначальную, надо сделать четыре хода. **(Поменять местами: 1) одного**

белого коня и белого слона, 2) второго белого коня и белого слона, 3) чёрного коня и чёрного слона, 4) второго чёрного коня и чёрного слона).





(3-3) В этом варианте, чтобы вернуть позицию в первоначальную, надо сделать четыре хода. (**Поменять местами: 1) одну белую ладью и белого слона, 2) вторую белую ладью и белого слона, 3) чёрную ладью и чёрного слона, 4) вторую чёрную ладью и чёрного слона.**)

Таких позиций учитель может придумать сколько угодно с любым количеством ходов.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 3. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Какой формы шахматная доска?

Варианты ответов: круглая, прямоугольная, квадратная.

Ответ запиши: **квадратная.**

Задание № 2. Как называются клетки на шахматной доске?

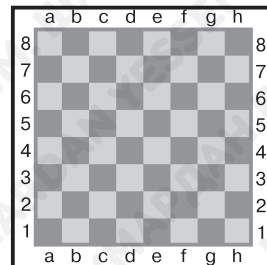
Ответ запиши: **поля.**

Задание № 3. Что больше — шахматная доска или шахматное поле?

Ответ запиши: **шахматная доска.**

Задание № 4. Найди названия шахматных клеток в словах: **поляна, тополя, поляк, полярник.**

Задание № 5. Раскрась поля шахматной доски. Вспомни, какого цвета должно быть правое нижнее поле. Начни раскрашивать с него.



Задание № 6. Найди поля, расположенные в шахматном порядке.



Задание № 7. Какие фигуры в первоначальном положении расположены на соседних полях:

1. Слон и ладья;
2. Король и конь;
3. **Ферзь и слон.**

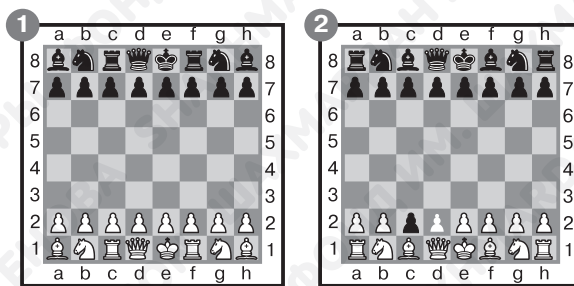
Задание № 8. На поле какого цвета стоит белый ферзь?

Ответ запиши: **белый ферзь стоит на белом поле.**

Задание № 9. Клетку какого цвета занимает чёрный король?

Ответ запиши: **чёрный король занимает белое поле.**

Задание № 10. На какой из двух шахматных досок шахматные фигуры расставлены правильно? Правильное расположение фигур отметь галочкой.



Правильно.

Ответы к Домашнему заданию:

Задание № 12. Закончи строчки стихотворения:

*Рожь на нём не колосится,
Не растёт на нём пшеница,
Слон и конь резвятся вволю,
Это — шахматное поле.*

*Даже маленькую мышь
Ты сюда не поместишь.
Здесь она — как бегемот,
Ей размер не подойдёт.*

*Вы запомните, ребята,
Чёрно-белые квадраты,
Называют их нередко
Просто **шахматные клетки**.*

Задание № 13. Для того чтобы шахматная доска была расположена правильно, надо:

1. Чтобы левое угловое поле было белым;
2. Чтобы правое угловое поле было белым.

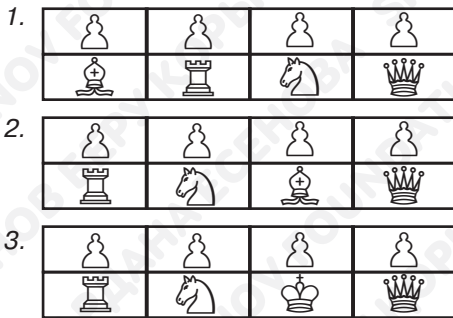
Запиши вариант правильного ответа: **2 (чтобы правое угловое поле было белым)**.

Задание № 14. Сколько полей на шахматной доске?

1. 100;
2. 28;
3. 64.

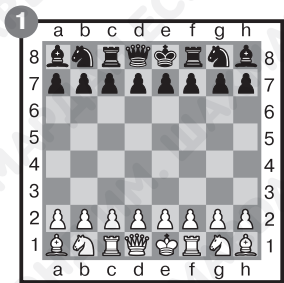
Запиши вариант правильного ответа: **3 (64 поля)**.

Задание № 15. На рисунке изображены фрагменты шахматной доски. На каком из них шахматные фигуры расположены правильно?

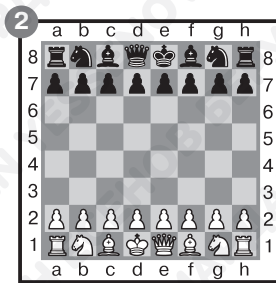


Запиши вариант правильного ответа: **2.**

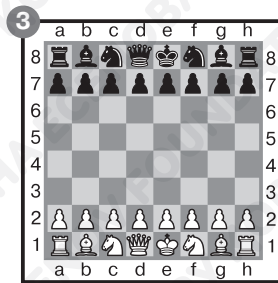
Задание № 16. Какие фигуры надо поменять местами, чтобы получилась правильная начальная расстановка? Под каждой диаграммой напиши названия фигур, которые необходимо поменять местами.



Ладья и слон.

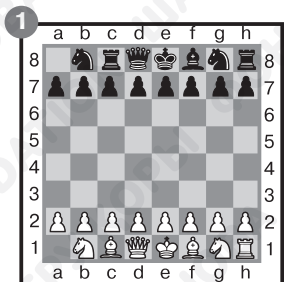


Король и ферзь.

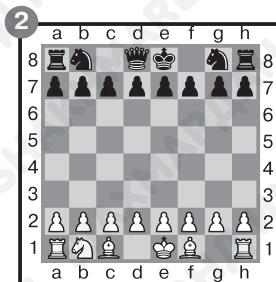


Слон и конь.

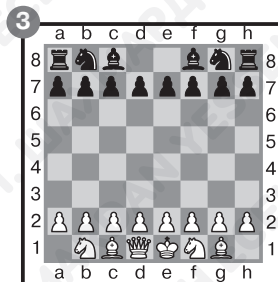
Задание № 17. На следующих диаграммах ещё не все фигуры заняли свои места. Дорисуй недостающие фигуры.



**Белая ладья,
чёрная ладья.**



**Белые ферзь и конь;
чёрные слоны.**



**Белые ладьи,
чёрные король и ферзь.**

§ 4. Горизонталь и вертикаль. Ладья

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «горизонталь», «вертикаль», «ход фигуры»; научить делать ход ладьёй; закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, делать выводы;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, не менее 8 штук каждого цвета, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

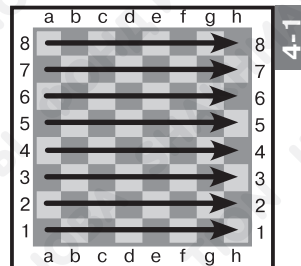
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить сведения о шахматной доске и первоначальном положении фигур на шахматной доске. Перейти к теме «Вертикаль, горизонталь. Ладья». (10 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «вертикальная линия», «вертикаль», «горизонтальная линия», «горизонталь», «ход фигуры», «препятствие», «ход ладьи». (12 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (8 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить, что шахматное сражение ведётся на шахматной доске, клетки шахматной доски называются полями, поля бывают двух цветов — белые и чёрные. Перед началом сражения шахматные фигуры занимают первоначальные позиции. Каждая фигура имеет своё место в шахматном строю. Повторить первоначальное расположение всех фигур. Подвести детей к теме урока «Горизонталь и вертикаль. Ладья».

2. Линии на шахматной доске. Горизонталь и вертикаль. Поля на шахматной доске образуют линии.

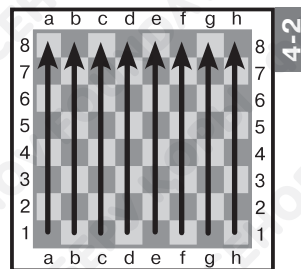
Чёрные и белые поля, идущие слева направо, образуют ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ линию или ГОРИЗОНТАЛЬ (4-1).

Спросить детей, встречали ли они вокруг себя горизонтальные линии (линия горизонта, дорога, поле, столешница, река).



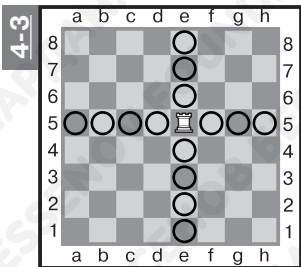
Чёрные и белые поля, идущие снизу вверх, образуют ВЕРТИКАЛЬНУЮ линию или ВЕРТИКАЛЬ (4-2).

Спросить детей, видели ли они вокруг себя вертикальные линии (деревья, столбы, здания). Слово «вертикаль» похоже на слово «вверх». Попросить детей поднять руку вверх. Рука образует вертикальную линию. Затем попросить детей вытянуть руку вперёд или в сторону. Рука образует горизонтальную линию.



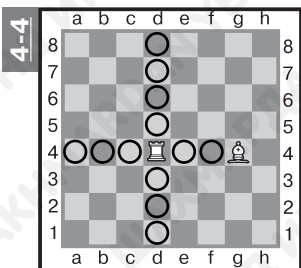
Попросить детей посчитать вертикальные и горизонтальные линии на шахматной доске. Обратит внимание, что на доске 8 горизонталей и 8 вертикалей. Попросить детей посчитать, сколько полей в вертикальной линии и сколько в горизонтальной. Спросить, каких полей больше в вертикальной линии — белых или чёрных. А в горизонтальной линии? Перейти ко второй теме урока.

Ладья. Вспомнить первоначальное положение фигур на шахматной доске. Спросить детей, как называются фигуры, занимающие угловые поля на шахматной доске. Рассказать детям, что фигуры на шахматной доске не стоят неподвижно. Они передвигаются по шахматным полям и линиям. Передвижение фигуры



по шахматной доске называется ходом. Каждая фигура движется по своим правилам. Сделать ход — это значит переместить фигуру с одного поля на другое. Узнаем, по каким правилам передвигается ладья. Ладья — это прямолинейная фигура. Ладья ходит по вертикальным и горизонтальным линиям на любое расстояние и в любом направлении: вперёд, назад, влево, вправо (4-3).

Поставить ладью на любое поле, с помощью магнитов отметить поля, на которые может пойти ладья. За один ход ладья имеет право переместиться только на какое-нибудь одно из указанных полей. Посчитать вместе с детьми количество возможных ходов из различных положений ладьи на шахматной доске. Их всегда 14.



(4-4) Объяснить детям, что ладья может двигаться только по открытой линии. Если на пути ладьи стоит какая-то фигура, она перекрывает ладье дорогу, является препятствием. Перепрыгнуть через препятствие ладья не может.

Слон стоит на пути ладьи, значит, дальше путь закрыт. Ладья не может перепрыгнуть через слона. Вспомнить первоначальную расстановку фигур. Спросить детей, может ли ладья ходить из первоначального положения.

может ли ладья ходить из первоначального положения.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «ход ладьи»: поставить на демонстрационную доску ладью, вызвать к доске ученика по желанию, попросить его отметить магнитами все поля, куда может пойти ладья; выставить на пути ладьи преграды, попросить ученика отметить магнитами ход ладьи в этом случае;
- «выполнение команд»: педагог ставит ладью в исходное положение и предлагает ученику сделать ход ладьёй на два поля по вертикали, на три поля по горизонтали вправо и т.д.;
- «поворот»: учитель ставит ладью на любое поле и приглашает двух учеников по желанию; первый ученик должен сделать любой ход ладьёй, а второй в свою очередь должен поменять направление. Например, если первый делает ход по вертикали, то второй должен сделать ход по горизонтали;

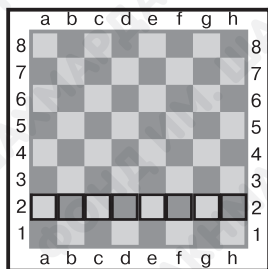
- «*кратчайшее расстояние*»: учитель ставит на доску ладью и в произвольное место магнит; задание — ладье добраться до магнита самым быстрым способом. Сначала можно проводить игру без препятствий, затем можно выставлять на пути препятствия.

В ходе выполнения последнего задания нужно обратить внимание детей, что в шахматах расстояние может измеряться ходами. Не важно, на одно поле мы пойдём или через всю доску, это всё равно будет один ход.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

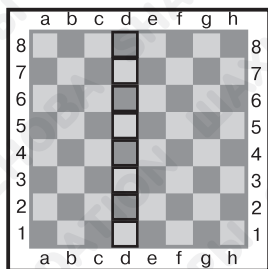
5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 4. Стихотворение о ладье выучить наизусть. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:



Задание № 1. Дорожка на шахматной доске, состоящая из белых и чёрных полей и идущая слева направо, называется...

Ответ запиши: **горизонталь**.



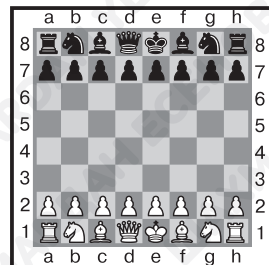
Задание № 2. Дорожка на шахматной доске, состоящая из белых и чёрных полей и идущая снизу вверх, называется...

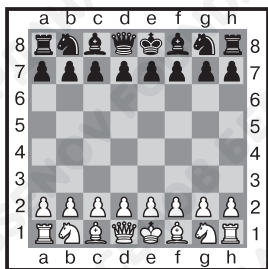
Ответ запиши: **вертикаль**.

Задание № 3. Вспомни начальную расстановку шахматных фигур.

Сколько шахматных фигур расположено на каждой вертикали?

Ответ запиши: **4**.





Задание № 4. Вспомни начальную расстановку шахматных фигур.

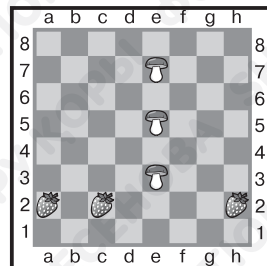
Есть ли на шахматной доске горизонтали, на каждом поле которых расположены фигуры? Сколько таких горизонталей?

Ответ запиши: **4.**

Задание № 5. На шахматной доске выросли грибы и ягоды. На каких линиях растут ягоды? На каких линиях растут грибы?

*Ягоды растут на одной **горизонтали**.*

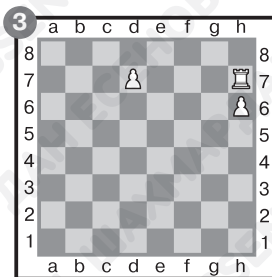
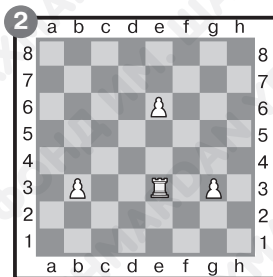
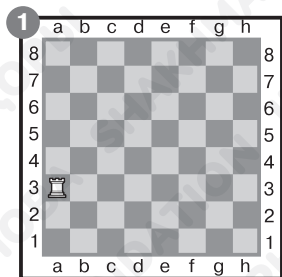
*Грибы растут на одной **вертикали**.*



Задание № 6. По каким линиям ходит ладья?

Ответ запиши: **по вертикалям и горизонталям.**

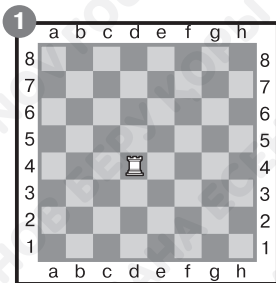
Задание № 7. Покажи все поля, на которые может пойти ладья.



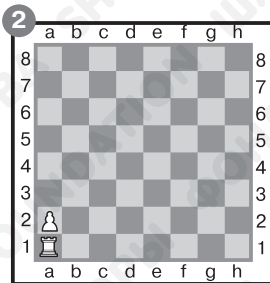
Вертикаль a, 3-я горизонталь. c3,d3,f3, e1,e2,e4,e5.

e7,f7,g7,h8.

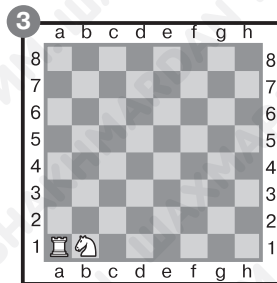
Задание № 8. Раскрась красным цветом поля, на которые ладья может пойти по горизонтали, и зелёным цветом поля, на которые ладья может пойти по вертикали.



4-я горизонталь — красным;
вертикаль d — зелёным.

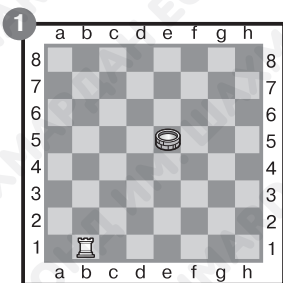


1-я горизонталь —
красным.

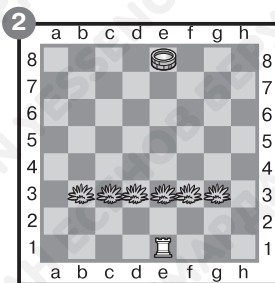


Вертикаль a —
зелёным.

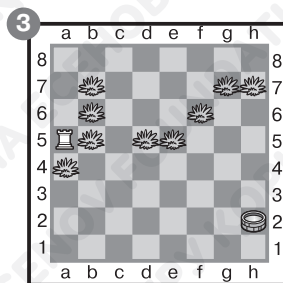
Задание № 9. Найди самый короткий путь ладьи до заданного поля.
Верблюжонок (ладья) гуляет по пустыне, помоги ему добраться до колодца, обходя колючки.



e1-e5 или b5-e5.

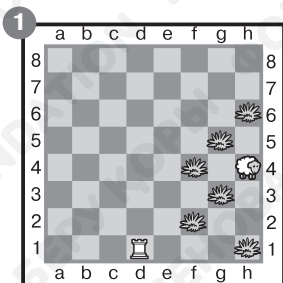


a1-a8-e8 или h1-h8-e8.

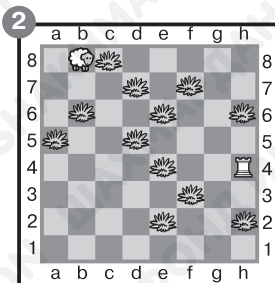


a8-c8-c2-h2.

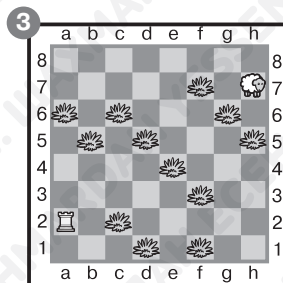
Задание № 10. Однажды пастух пас в степи отару овец, но одна из овец заблудилась. Помоги пастуху (ладья) отыскать пропажу.



g1-g2-h2-h4.



g4-g1-c1-c7-b7-b8.



**a3-e3-e2-g2-g5-e5-
e8-h8-h7.**

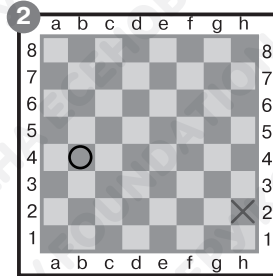
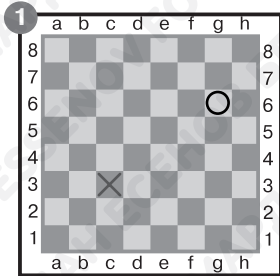
Ответы к Домашнему заданию:

Задание № 12. Верблюжонок (x) и ослик (0) решили посоревноваться, кто быстрее бегаёт.

Нарисуй для них дорожки. Закрась горизонталь, на которой стоит верблюжонок, красным цветом; вертикаль, на которой стоит ослик, синим цветом.

Ответ: **диаграмма-1: 3-я горизонталь — красным, вертикаль g — синим.**

Диаграмма-2: 2-я горизонталь — красным, вертикаль b — синим.



Задание № 13. Отгадай загадку:

Как танк могучий и стальной,

Она несётся по прямой.

Любые ей доступны дали

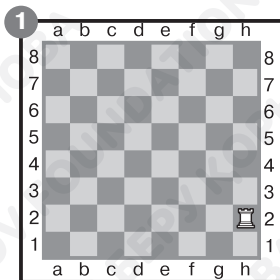
На вертикали и горизонтали.

Ответ запиши: **ладья.**

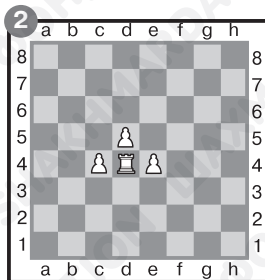
Задание № 14. Где стоит ладья в начале игры?

Ответ запиши: **на угловых полях.**

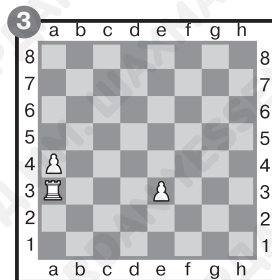
Задание № 15. Покажи все поля, на которые может пойти ладья.



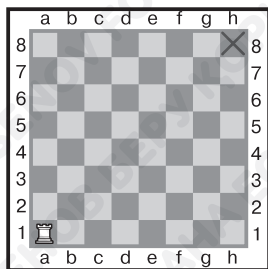
2-я горизонталь, вертикаль h.



d1-d2-d3.

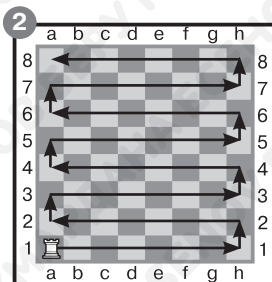
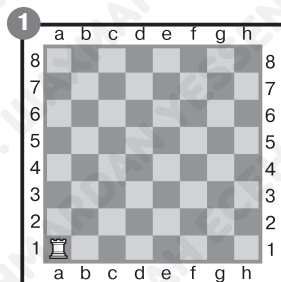


a1-a2, b3,c3,d3.



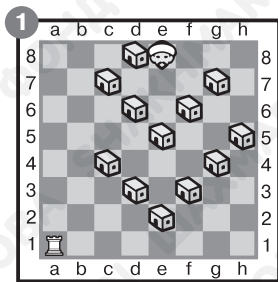
Задание № 16. Сколько ходов потребуется ладье, чтобы из одного чёрного угла попасть в противоположный чёрный угол? Путь нарисуй.

Ответ запиши: **2**.

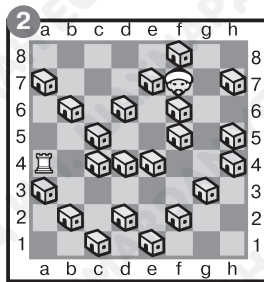


Задание № 17. Как ладье из углового поля обойти все поля шахматной доски, проходя над каждым полем только один раз? Путь ладьи нарисуй.

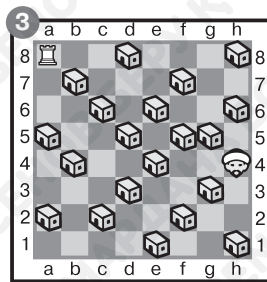
Задание № 18. Алдар-Косе (ладья) решил разыскать в старом городе своего друга Жиренше и заблудился. Помогите ему найти дорогу к дому товарища.



a5-d5-d4-f4-f5-g5-g6-h6-h8-e8.



b4-b3-f3-f4-g4-g7-f7.



a6-b6-b5-c5-c3-b3-b1-d1-d2-e2-e3-f3-f4-h4.

§ 5. Ладья. Взятие

Цель урока:

- обучающая — продолжить знакомить детей с шахматной фигурой ладья, вспомнить, как ходит ладья, положение ладьи в начале игры, познакомить детей с понятиями «взятие», «поле под ударом», «стать под бой»; закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

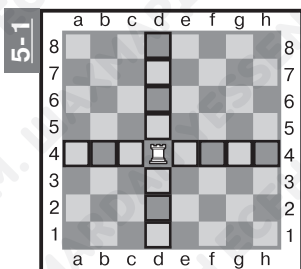
Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

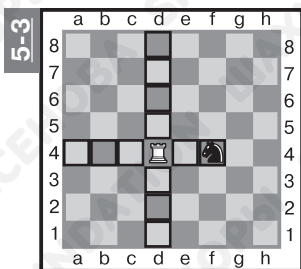
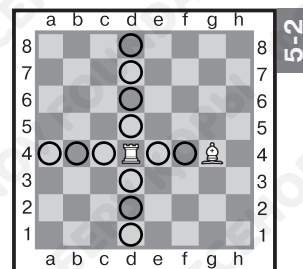
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить начальное положение ладьи на шахматной доске, что такое ход фигуры, какие линии на шахматной доске называются вертикалями, а какие горизонталями. Вспомнить ход ладьи. Перейти к теме: «Ладья. Взятие». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «взятие», «поле под ударом», «стать под бой». (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить, какое положение занимает ладья в начале партии и сколько всего ладей в начале игры у белых и у чёрных. Далее вспомнить, что такое ход фигуры (перемещение с одного поля на другое), что такое вертикаль и горизонталь, как ходит ладья (передвигается по вертикалям и горизонталям). Спросить детей, что произойдёт, если на пути ладьи окажется другая фигура. Подвести к теме «Ладья. Взятие».



2. Ладья. Взятие. Поставить на демонстрационную доску ладью. Попросить кого-то из учащихся отметить магнитами все поля, куда может пойти ладья из этого положения (5-1).

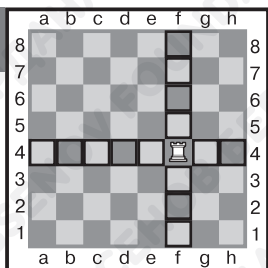
(5-2) Объяснить детям, что поля, на которые может пойти наша ладья, она держит под своим прицелом, стережёт их. Про такие поля говорят, что они контролируются ладьёй или находятся под ударом ладьи. Если на пути ладьи окажется своя фигура, то она станет препятствием для ладьи, и количество полей, которое ладья держит под ударом, уменьшится.



(5-3) Спросить детей, как они думают, что произойдёт, если на пути нашей фигуры в качестве препятствия станет фигура другого цвета.

В этом случае ладья может взять неприятельскую фигуру. Про фигуру, которая бьёт чужую фигуру, говорят, что она совершает ВЗЯТИЕ. Бить можно только фигуру противоположного цвета. Свои фигуры бить нельзя. В результате взятия

5-4



сбитая фигура снимается с доски и в дальнейшем в игре не участвует. А фигура, которая совершила взятие, становится на её место. Продемонстрировать детям, как происходит взятие (5-4).

О фигуре, которая оказалась на пути неприятельской, говорят, что она **СТОИТ ПОД БОЕМ**. Стать под бой — это значит оказаться на поле, которое находится под ударом (атакуется) какой-либо фигуры соперника. Опасность такого положения состоит в том, что оказавшаяся под боем фигура может быть сразу побита. Но следует заметить, что взятие в шахматах необязательно: хочешь — бей фигуру соперника, хочешь — не бей.

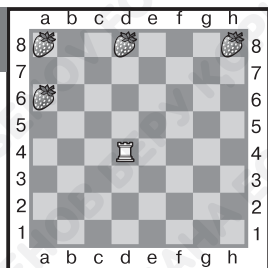
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- **«поля под ударом»:** поставить на демонстрационную доску ладью, вызвать к доске ученика по желанию, попросить его отметить магнитами все поля, которые атакует (держит под ударом) ладья; выставить на пути ладьи преграды, попросить ученика отметить магнитами ход ладьи в этом случае;

- **«цепочка»:** педагог ставит позицию, где ладья поочерёдно может сбивать неприятельские фигуры, и приглашает детей по очереди, чтобы они совершили взятие. Усложнение: попросить детей, не передвигая фигур, сказать, какую фигуру ладья побьёт последней. Можно взять позиции из рабочей тетради (задание № 6) или придумать свои, аналогичные;

- **«мудрая ладья»:** цель этой игры — так же, как и в предыдущей, побить все неприятельские фигуры. Здесь тоже нельзя делать «холостых» ходов (ходов без взятия). Ладья каждым ходом должна обязательно бить какую-нибудь чёрную фигуру. Однако в данной игре есть одно важное отличие — здесь могут возникнуть ситуации, когда есть выбор, какую фигуру взять. Поэтому прежде чем бить, надо всё рассчитать до конца. Если в игре возникнет ситуация, в которой останется хотя бы одна фигура, которую нельзя побить, значит, задание не выполнено. Позиции можно рассмотреть следующие (клубнички надо заменить чёрными фигурами).

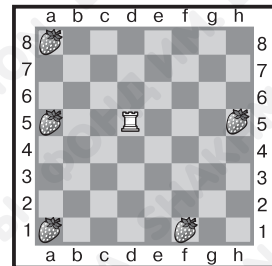
5-5



(5-5) Первой ладья бьёт фигуру на d8, затем у белых есть выбор, на какое поле побить. Если на a8, а затем на a6, то остаётся фигура на h8, которую никак сбить нельзя, т.к. делать холостые ходы по условию задания запрещено.

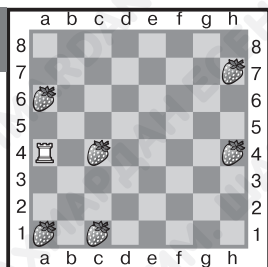
Правильно: **1-й ход — d8; 2-й ход — h8; 3-й ход — a8, 4-й — ход a6.**

(5-6) Правильно: **1-й ход — h5, 2-й ход — a5, 3-й ход — a8, 4-й ход — a1, 5-й ход — f1.**



5-6

5-7



(5-7) Правильно: **1-й ход — a6, 2-й ход — a1, 3-й ход — c1, 4-й ход — c4, 5-й ход — h4, 6-й ход — h7.**

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 5. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-16.

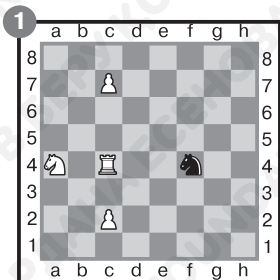
Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Отгадай загадку:

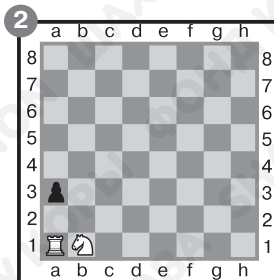
Стою на самом краю,
Путь откроют — пойду,
Только прямо хожу,
Как зовут — не скажу.

Ответ запиши: **ладья.**

Задание № 2. Отметь поля, на которые может пойти белая ладья.

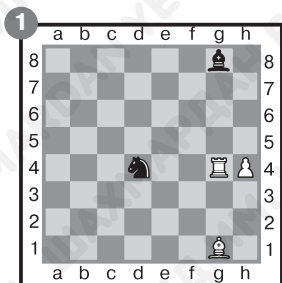


b4, d4, e4, f4, c3, c5, c6.

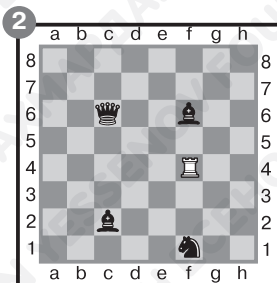


a2, a3.

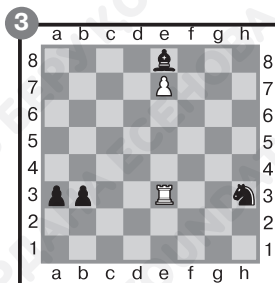
Задание № 3. Отметь на диаграммах те фигуры, которые ладья может побить за один ход.



Чёрные конь и слон.

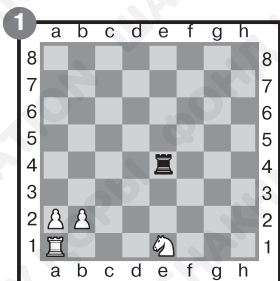


Чёрные конь и слон.

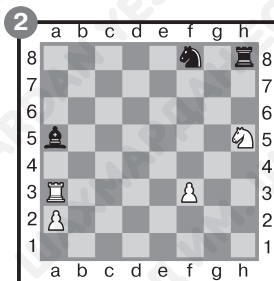


Чёрные пешка b3 и конь.

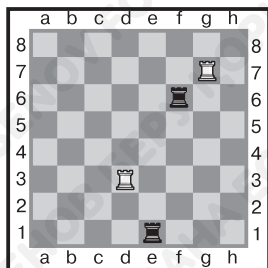
Задание № 4. Какая из ладей (белая или чёрная) держит больше полей под ударом?



Чёрная (14).



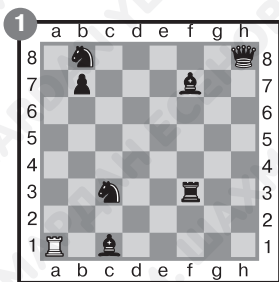
Белая (6).



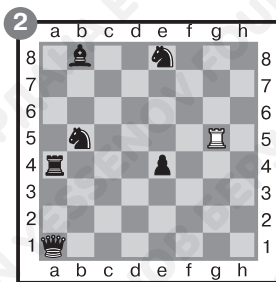
Задание № 5. Отметь поля, которые держат под ударом одновременно и белые, и чёрные ладьи.

d1, d6, e3, f3, f7, g1, g6, e7.

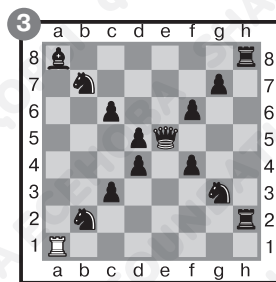
Задание № 6. Ладья решила поохотиться на неприятеля. По правилам «охоты» ходить может только ладья-охотник. Каждым своим ходом она должна сбивать фигуру соперника. «Холостых» ходов, ходов без взятия ладья делать не может.



c1, c3, f3, f7, b7, b8, h8.

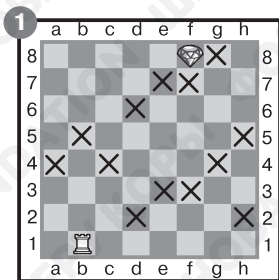


b5, b8, e8, e4, a4, a1.

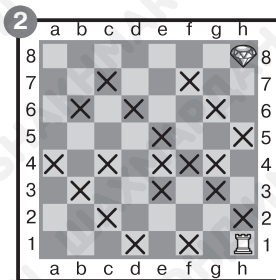


a8, h8, h2, b2, b7, g7, g3, c3, c6, f6, f4, d4, d5, e5.

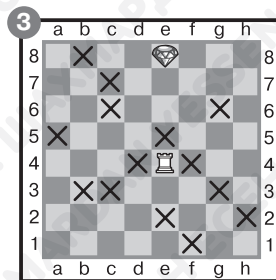
Задание № 7. Кожа Насыр увидел, что разбойники спрятали сокровища в горах. Помогите ему добраться до сокровищ незаметно. Нельзя становиться и перепрыгивать поля, где разбойники поставили капканы. (Кожа Насыр передвигается как ладья).



b3, d3, d5, c5, c8, f8.

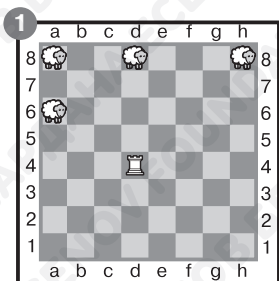


g1, g2, d2, d5, a5, a8, h8.

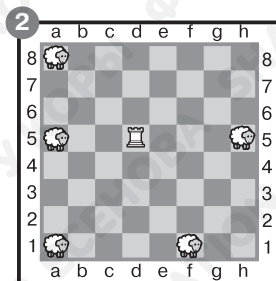


e3, d3, d1, a1, a4, c4, c5, d5, d8, e8.

Задание № 8. Отара овец разбрелась и заблудилась в степи. Пастух (ладья) должен собрать всё стадо. Каждым ходом надо забирать по одной овечке так, чтобы в конце ни одной овечки не осталось в степи. Делать ходы без взятия нельзя. Если хоть одна овечка пропадёт, то хозяин накажет пастуха.

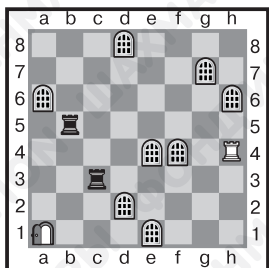


d8, h8, a8, a6.



h5, a5, a8, a1, f1.

Задание № 9. Кожа Насыр (белая ладья) попал в плен. Его заточили в замок Бая. Чтобы спастись, ему надо пробраться на поле с изображением двери. Но коридоры замка стерегут охранники — чёрные ладьи, и попадаться им на глаза, т.е. становиться под бой, нельзя. Охранники стоят неподвижно. Необходимо найти и показать кратчайший маршрут, по которому Кожа Насыр может выбраться из замка.



g4-g6-d6-d4-a4.

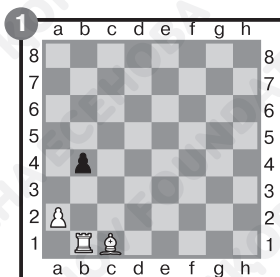
Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Отгадай загадку:

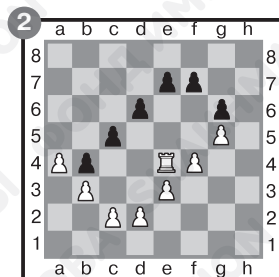
*Мы могли на ней бы плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам...*

Ответ запиши: **ладье.**

Задание № 12. Найди все поля, на которые может пойти белая ладья.

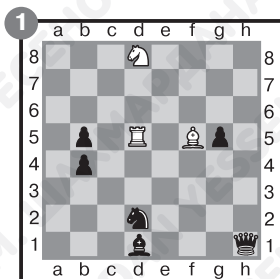


a1, b2, b3, b4.

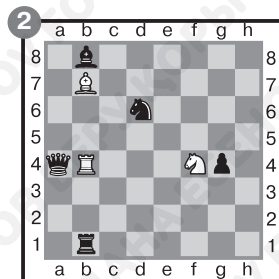


b4, c4, d4, e5, e6, e7.

Задание № 13. Найди все фигуры, которые ладья может побить своим ходом.

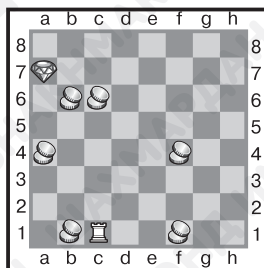


Коня на d2, пешку на b5.



Ферзя на a4, ладью на b1.

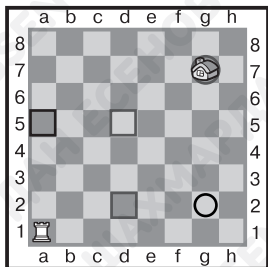
Задание № 14. Кожа Насыр решил выследить, где разбойники спрячут мешок с золотыми монетами. Он незаметно проделал в мешке отверстие и золотые монетки по одной стали выпадать из мешка. Найди, где спрятано золото, и по дороге собери все золотые монеты.



c6-b6-b1-f1-f4-a4-a7.

Задание № 15. Шахматная математика.

Каждым ходом ладьи прибавляй число, если ладья идёт по вертикали, и отнимай число, если ладья идёт по горизонтали. Напиши, какое число получится, когда ладья попадёт в домик.



Красный квадрат — 8.

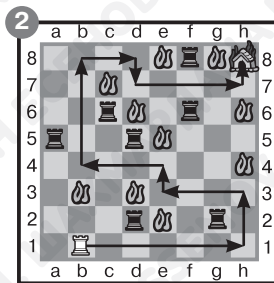
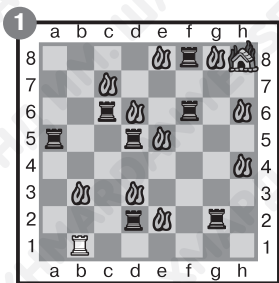
Зелёный квадрат — 3.

Жёлтый квадрат — 6.

Синий круг — 1.

Ответ: **10.**

Задание № 16. Маленький карасик (белая ладья) заблудился и попал в воды, где полно хищных рыб (чёрные ладьи). Помоги ему незаметно добраться домой, в пещерку, так, чтобы хищные рыбы его не увидели и не съели. В реке есть камни, за которые можно спрятаться.



Ответ.

§ 6. Диагональ. Слон

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «диагональ», «короткие и длинные диагонали», «белые и чёрные диагонали». Начать знакомить детей с шахматной фигурой слон; показать место слона в первоначальном положении; рассказать, что бывают белопольные и чернопольные слоны; продемонстрировать ход слона. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

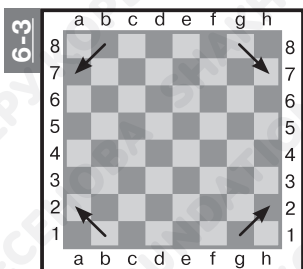
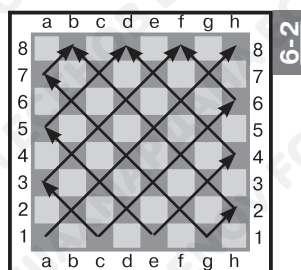
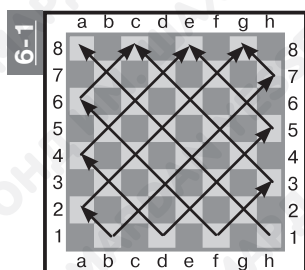
План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить, какие линии на шахматной доске называются вертикалями, а какие горизонталями. Вспомнить начальное положение фигур на шахматной доске. Перейти к теме: «Диагональ. Слон». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «диагональ», «короткие и длинные диагонали», «белые и чёрные диагонали». Начать знакомить детей с шахматной фигурой слон, ходом слона. Познакомить с понятиями белопольный и чернопольный слоны. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

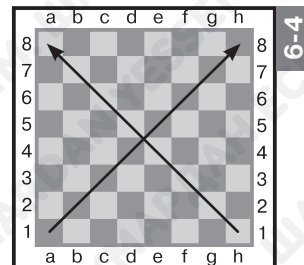
1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить, какие линии образуют поля на шахматной доске, что такое вертикаль и горизонталь, какое положение в начальной позиции занимает слон. Подвести к теме «Диагональ. Слон».

2. 2.1. Диагональ. Кроме вертикалей и горизонталей на шахматной доске есть линии, которые образуют поля одного цвета, связанные между собой противоположными уголками. Эти линии называются ДИАГОНАЛЯМИ. Есть диагонали, которые образованы белыми полями — это белые диагонали (6-1). И есть диагонали, образованные чёрными полями — чёрные диагонали (6-2). Всего на шахматной доске 13 белых диагоналей и 13 чёрных.

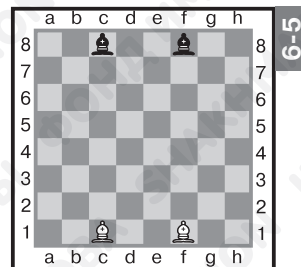


В отличие от вертикалей и горизонталей, диагонали по своей длине различаются. Есть совсем короткие диагонали, состоящие всего из двух полей, есть диагонали, которые состоят из трёх, четырёх, пяти, шести, семи, восьми полей (6-3).

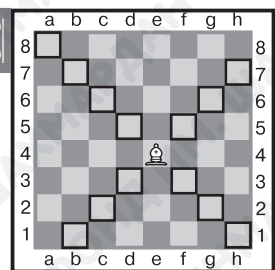
Диагонали из 8 полей являются самыми длинными. Самые длинные диагонали ещё называются БОЛЬШИМИ ДИАГОНАЛЯМИ. Больших диагоналей две: белая большая диагональ и чёрная большая диагональ (6-4).



2.2. Слон. Учитель предлагает детям вспомнить шахматную фигуру ладья и ход ладьи. Сказать детям, что мы продолжаем знакомиться с шахматными фигурами и сегодня поближе познакомимся с шахматной фигурой слон. В древней Индии слоны были грозным оружием. Их не мог остановить ни человек, ни дремучий лес, ни крепкие стены. Боевые слоны всё сметали на своём пути. У многих народов эта шахматная фигура называется по-другому. Например, в Англии — это епископ, в Германии — бегун, в Польше — гонец, в Болгарии — офицер, в Чехии — стрелок, в Сербии — охотник. У шахматного слона нет хобота. Наверное, он так часто падал с шахматной доски, что его хобот отвалился. Эта шахматная фигура больше напоминает человечка в остроконечном шлеме. Обратит внимание детей, что в первоначальной позиции у каждого из игроков два слона и располагаются они рядом с королём и ферзём. Один из слонов стоит на белом поле, второй — на чёрном (6-5).



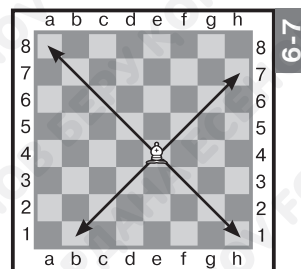
6-5



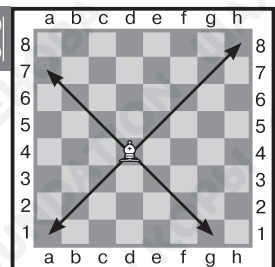
6-6

Слон, в отличие от ладьи, передвигается не по вертикалям и горизонталям, а по диагоналям. По этим косым линиям он может ходить в любом направлении и на любое количество свободных полей (6-6).

Слон, который в начале игры стоит на белом поле, ходит только по белым диагоналям и называется БЕЛОПОЛЬНЫЙ (6-7).



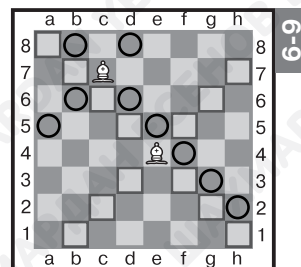
6-7



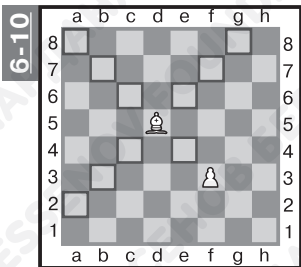
6-8

Слон, стоящий в начале игры на чёрном поле, ходит всю игру только по чёрным диагоналям и называется ЧЕРНОПОЛЬНЫЙ (6-8).

Белопольный и чернопольный слоны столкнутся на шахматной доске не могут, каждый хозяйничает на своих полях (6-9).



6-9

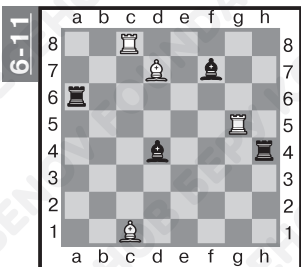


Если на пути слона стоит своя или чужая фигура, то перепрыгивать через неё он не может (6-10).

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «*диагональ*»: учитель вызывает к доске двух учеников и предлагает им фишками найти и заполнить одному большую белую диагональ, второму — большую чёрную диагональ; белую и чёрную диагонали, состоящие из 3 полей; белую и чёрную диагонали, состоящие из 4-х полей и т.д.;
- «*на пересечении диагоналей*»: учитель ставит на любое поле фишку (или слона) и предлагает детям магнитами отметить диагонали, на пересечении которых расположена фишка;
- «*кратчайший путь*»: на демонстрационную доску ставится слон, фишкой отмечаются поле, куда должен добраться слон; ученику необходимо показать самый быстрый способ, как слону добраться до нужного поля; дополнительно на пути слона можно выставить преграды, тогда слону надо добраться до нужного поля, обходя преграды;
- «*поля под ударом*»: на доску выставляется слон и препятствия на его пути, ученик должен посчитать, сколько полей под ударом держит слон.

Усложнение: ставим на доску две фигуры — слона и ладью, спрашиваем, есть ли на доске поля, которые держат под ударом и слон, и ладья.



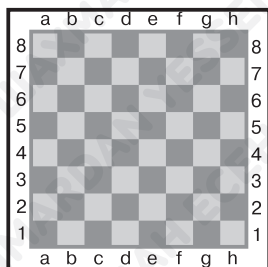
Ещё более сложное задание (6-11).

Какие поля держат под ударом одновременно белые и чёрные ладьи, белые и чёрные слоны, белые ладьи и чёрные слоны, белые слоны и чёрные ладьи?

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 6. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выучить стихотворение про слонов. Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

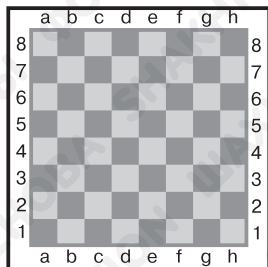
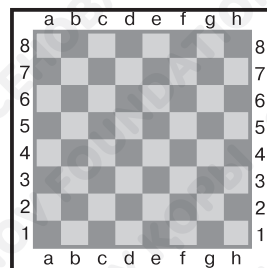


Задание № 1. Покажи большую белую диагональ. Сколько в ней полей?

Ответ запиши: **8 — a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1.**

Задание № 2. Какая диагональ длиннее: большая белая или большая чёрная?

Ответ запиши: **одинаковые.**



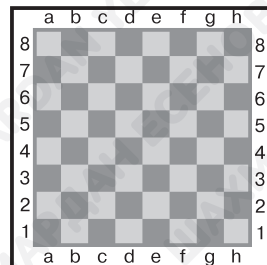
Задание № 3. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей? Сколько самых коротких диагоналей на шахматной доске?

В самой короткой диагонали 2 поля.

На шахматной доске 4 самых коротких диагонали.

Задание № 4. Покажи диагональ из трёх полей. Сколько на шахматной доске диагоналей, состоящих из трёх полей?

Ответ запиши: **4.**

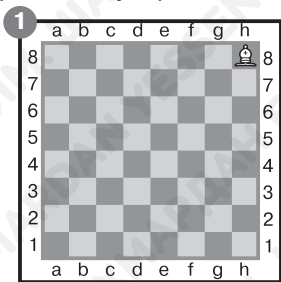




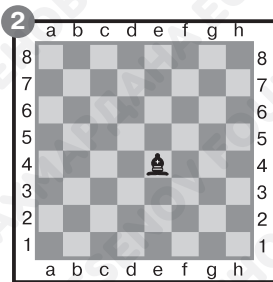
Задание № 5. Правильно ли нарисованы такие диагонали?

Ответ: **нет**.

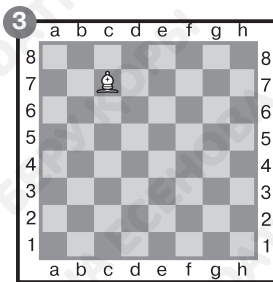
Задание № 6. Покажи поля, на которые может пойти слон. Сколько полей он держит под ударом?



7 полей – a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7.

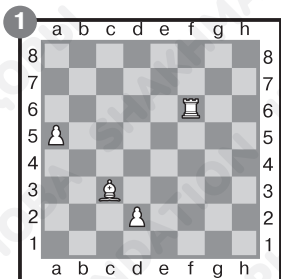


13 полей – a8, b7, c6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6, h7.

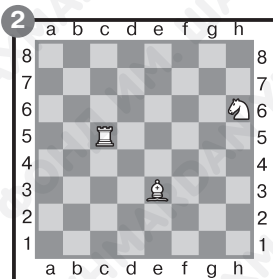


9 полей – a5, b6, d8, b8, d6, e5, f4, g3, h2.

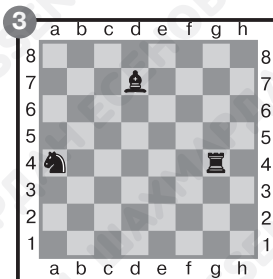
Задание № 7. Закрась все поля, на которые может пойти слон.



5 полей – a1, b2, d4, e5, b4.



7 полей – c1, d2, f4, g5, d4, f2, g1.

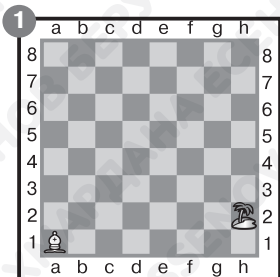


6 полей – b5, c6, e8, c8, e6, f5.

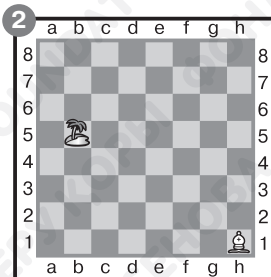
Отметь галочкой ту диаграмму, на которой слон обстреливает большее количество полей.

Ответ: **вторая**.

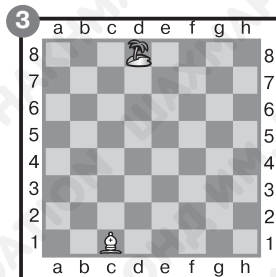
Задание № 8. Кратчайший путь. Верблюжонок много дней ходил по пустыне в поисках оазиса. Его силы на исходе. Помогите ему побыстрее добраться до нужного места. (Верблюжонок ходит как слон).



Ce5-h2.

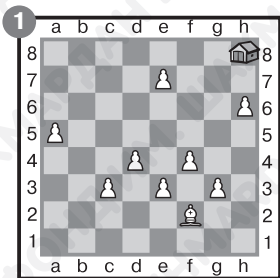


Cc6-b5.

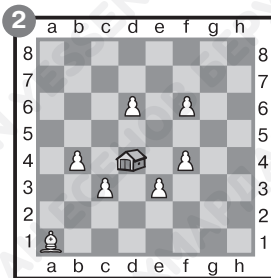


Cg5-d8.

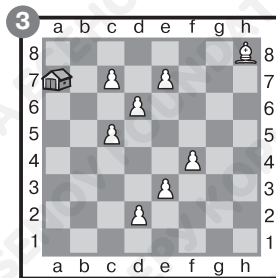
Задание № 9. Лабиринт. Ослик (слон) затерялся в степях. Помогите ему добраться домой, обходя степных змей (пешки).



**e1-d2-c1-a3-d6-
e5-h8.**



**b2-c1-d2-e1-h4-g5-h6-
f8-e7-d8-b6-d4.**

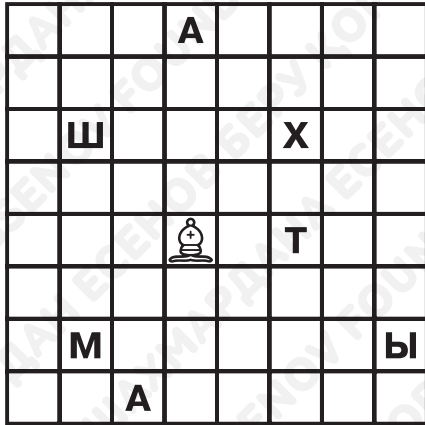


c3-a5-b6-a7.

	Т	А			Н
С					
	Х				
			А		
					З
	К				
			А		

Задание № 10. Дешифровщик. Отгадай, какое слово спряталось на шахматной доске. Для этого делай ход слоном и каждым ходом собирай букву.

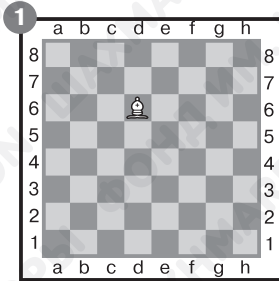
Ответ: **КАЗАХСТАН.**



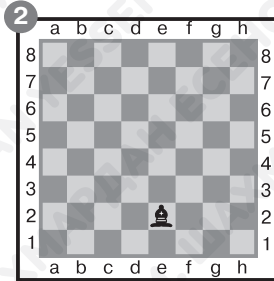
Ответ: **ШАХМАТЫ.**

Ответы на домашнее задание:

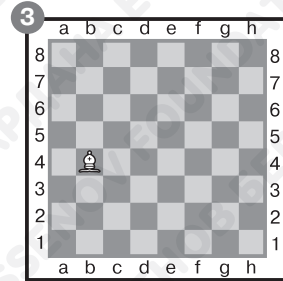
Задание № 12. Ослик Иа (слон) стоит в задумчивости на пересечении двух диагоналей. Закрась эти диагонали.



a3-f8, h2-b8.



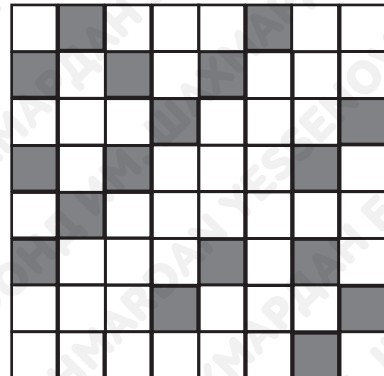
d1-h5, f1-a6.



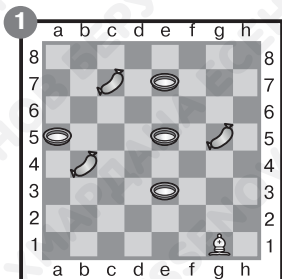
a3-f8, e1-a5.

Задание № 13. Закончи раскрашивать шахматную доску. Найди на ней диагонали, состоящие из 5 полей. Сколько таких диагоналей на шахматной доске?

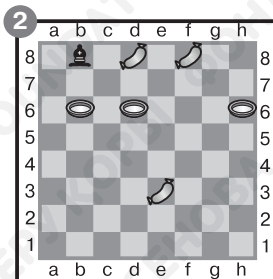
Ответ запиши: **4.**



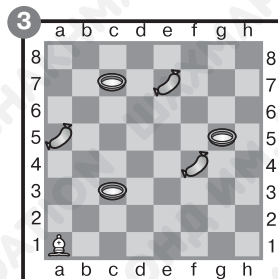
Задание № 14. Кот Мурлыка (слон) — ужасный обжора. Вот и сегодня он целый день ест. Сначала он ест сметану, а потом сосиску, и так целый день. Что кот съест в последнюю очередь? Обведи.



Сметана е5.

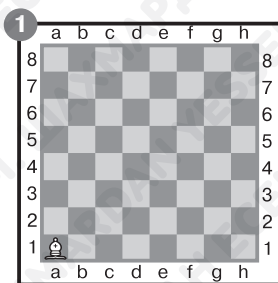


Сосиска d8.

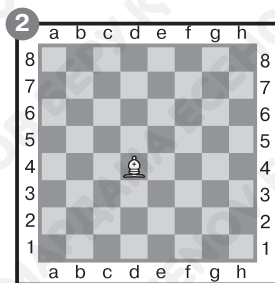


Сосиска е7.

Задание № 15. Из какого положения слон держит под ударом больше полей?



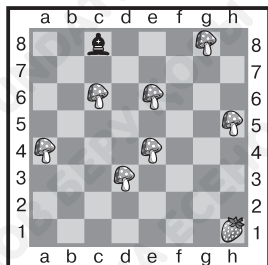
7 полей.



13 полей.

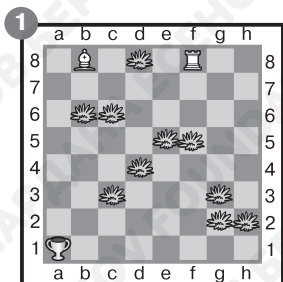
Отметь галочкой ту диаграмму, на которой слон атакует большее количество полей.

Задание № 16. Какое минимальное количество ходов надо сделать слону, чтобы съесть клубничку? (Гномик бежит в гости к бабушке. Есть два пути до бабушкиного дома. Найди их. Определи, какой путь короче.)

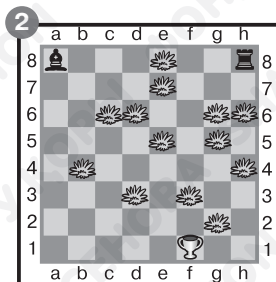


6 ходов: a6-c4-b3-d1-f3-h1.

Задание № 17. Верблюжонок и ослик решили посоревноваться, кто из них быстрее бегаёт. Верблюжонок ходит как ладья, а ослик — как слон. На колючки ни становиться, ни перепрыгивать нельзя.



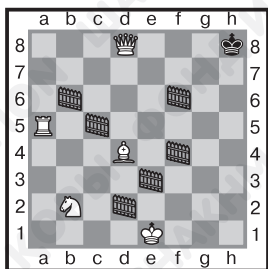
Ладья f7-a7-a1.



Ладья f8-f4-e4-e1-f1.

Кто из них придёт к финишу первым?

Задание № 18. Почтальон Печкин (ходит как слон) должен разнести письма коту Матроскину (конь), Шарик (ладья), Дяде Фёдору (ферзь), Корова Мурке (чёрный король), Галчонок (белый король). Посчитай и запиши, за сколько ходов он доберётся до каждого из них.



Кот Матроскин — 1.

Шарик — 2.

Дядя Фёдор — 3.

Корова Мурка — 5.

Галчонок — 7.

§ 7. Слон. Взятие

Цель урока:

- обучающая — продолжить знакомить детей с шахматной фигурой слон; вспомнить понятия «диагональ», «своя и чужая фигура», «препятствие», «место слона в первоначальном положении»; «белопольные и чернопольные слоны»; «ход слона». Показать детям, как слон осуществляет взятие. Сравнить шахматную фигуру ладья с шахматной фигурой слон. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

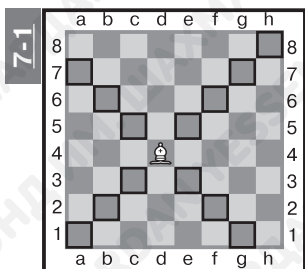
демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить понятия «диагональ», «своя и чужая фигура», «препятствие», «местоположение слона в начальной позиции», «белопольный и чернопольный слоны», «ход слона». Перейти к теме: «Слон. Взятие». (8 мин.)
2. Познакомить детей с тем, как слон осуществляет взятие. Сравнить шахматные фигуры ладья и слон между собой. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

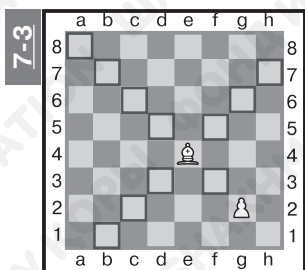
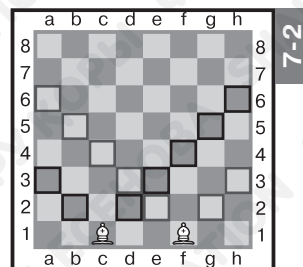
1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить, какое положение в начальной позиции занимает слон, как ходит слон, какие слоны называются белопольными, а какие чернопольными.



Вспомним ход слона.

Слон ходит по диагоналям (7-1).

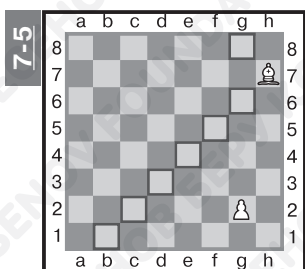
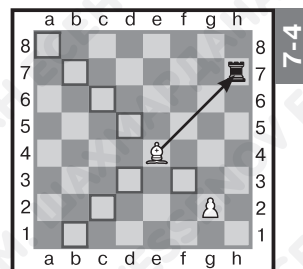
В начале игры у каждого из игроков по два слона. Тот слон, который в начале игры стоит на белом поле, называется белопольный и ходит только по белым диагоналям. Слон, который в начале игры стоит на чёрном поле, ходит только по чёрным диагоналям и называется чернопольный (7-2).



Если на пути слона стоит своя или чужая фигура, то перепрыгивать через неё слон не может. Она является для слона препятствием (7-3).

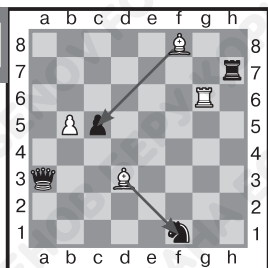
Подвести к теме «Слон. Взятие».

2. 2.1 Слон. Взятие. В случае, если на пути стала неприятельская фигура, то слон её может побить (7-4).



(7-5) Бьёт слон точно так же, как и ходит. То есть чужая фигура, стоящая на пути слона, снимается с доски, она больше не участвует в игре. А слон становится на её место.

7-6



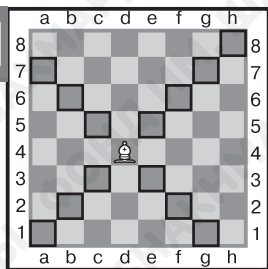
(7-6) Рассмотрим следующую позицию. (Позиция — это расположение шахматных фигур на доске). Какие фигуры могут побить белые слоны?

Белопольный слон может побить чёрного коня, а вот чёрная ладья ему недоступна, так как побить её мешает собственная ладья. Чернопольный слон может побить только пешку. Чёрный ферзь хоть и расположен на той же диагонали, что и слон, но пока прикрыт своей пешкой.

2.2. Ладья против слона. Провести сравнительную аналогию между фигурами ладья и слон. Спросить детей, что общего между этими фигурами (обе фигуры шахматного войска, ходят по линиям) и чем они различаются (ладья ходит по вертикалям и горизонталям, а слон — по диагоналям).

Мы познакомились уже с двумя шахматными фигурами — ладьёй и слоном. Кто же из них сильнее? Для того чтобы ответить на этот вопрос, давайте посчитаем и сравним:

7-7



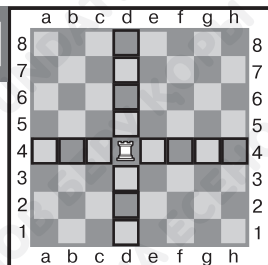
1. Какое наибольшее количество полей по всем направлениям атакует слон на пустой доске? (7-7).

Ответ: 13.

2. Какое наименьшее количество полей по всем направлениям атакует слон на пустой доске? (7-8).

Ответ: 7.

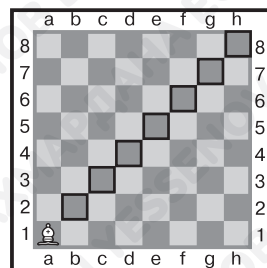
7-9

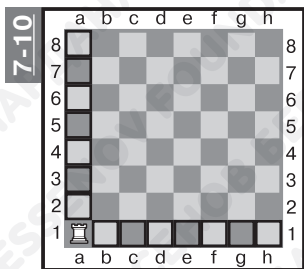


3. Какое наибольшее количество полей атакует на пустой доске ладья? (7-9).

Ответ: 14.

7-8



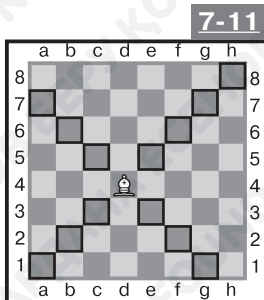


4. А наименьшее? (7-10).

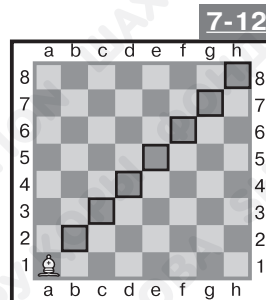
Ответ: **также 14.**

5. Где слон атакует больше полей — в углу или в середине доски? (7-11, 7-12).

Ответ: **в середине доски.**



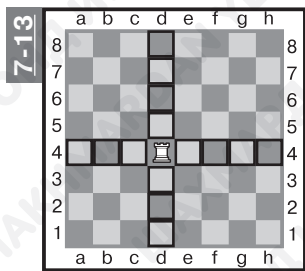
7-11



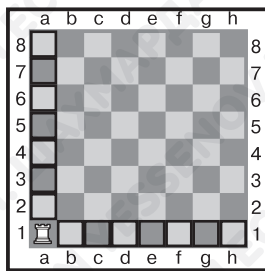
7-12

6. Влияет ли местоположение ладьи на доске на количество полей, которые она держит под ударом? (7-13, 7-14).

Ответ: **нет. Из любого положения ладья атакует 14 полей.**



7-13



7-14

Итак, подведём итог: ладья сильнее слона, потому что она атакует большее количество полей, чем слон. Местоположение ладьи не влияет на её боевую мощь, главное, чтобы были свободными вертикали и горизонтали. Слон же сильнее в середине доски, чем на краю. Кроме того, слон атакует только поля одного цвета. Это значит, что неприятельские фигуры могут прятаться на полях противоположного цвета, чем те, по которым ходит слон.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «какая фигура под боем»: учитель расставляет на доске позицию, аналогичную рассмотренной в теоретической части урока, вызывает к доске учеников по желанию и предлагает перечислить фигуры, которые находятся под боем;
- «цепочка»: учитель расставляет позицию, аналогичную приведённым в заданиях 6 и 14 рабочей тетради, и предлагает детям найти фигуру, которую может побить слон, и так пока не будут сбиты все неприятельские фигуры;
- «возможный ход»: на доску выставляется слон, свои фигуры в качестве препятствия на его пути и фигуры, которые слон может побить; ученик должен посчитать, сколько возможных ходов есть у слона.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 7. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

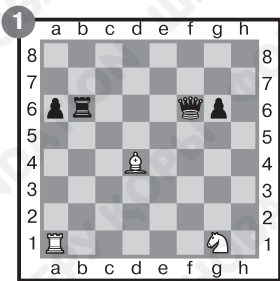
Задание № 1. Как называются линии, по которым ходит слон?

Ответ запиши: **диагонали.**

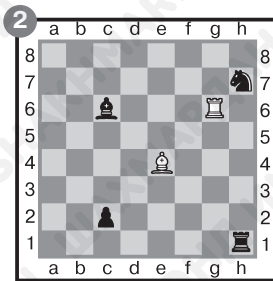
Задание № 2. Какое максимальное количество полей может атаковать слон?

Ответ запиши: **13.**

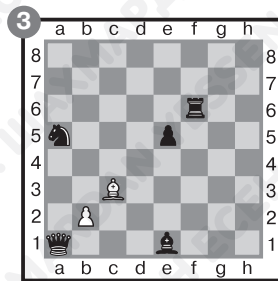
Задание № 3. Отметь все фигуры, которые может побить слон.



**Чёрные ладья
и ферзь.**

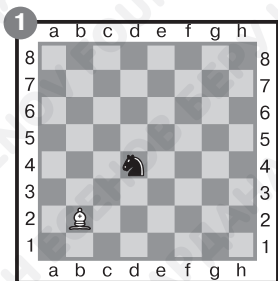


**Чёрные ладья,
слон и пешка.**

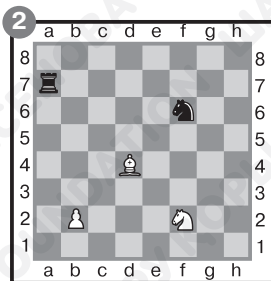


**Чёрные слон,
конь и пешка.**

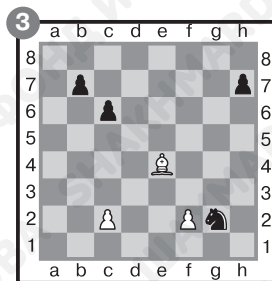
Задание № 4. Сколько возможных ходов может сделать белый слон?



5



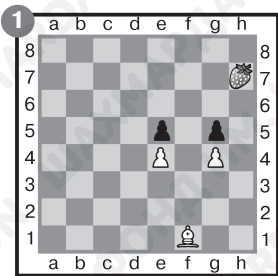
7



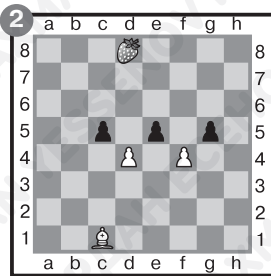
8

Задание № 5. За три хода добраться до клубники.

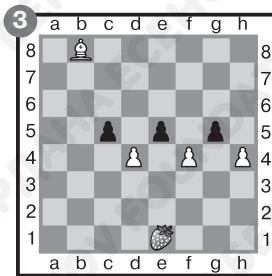
Жадный бай велел Алдару-Косе (слон) раздобыть волшебного коня (клубника). На свой поход Алдар-Косе может потратить три дня (три хода). Помоги Алдару-Косе справиться с задачей. Путь нарисуй.



c4-g8-h7.

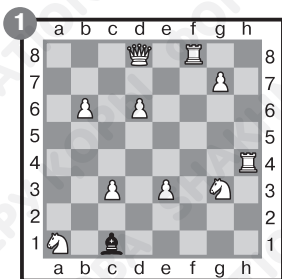


d2-a5-d8.

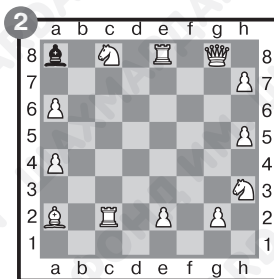


c7-a5-e1.

Задание № 6. Шарик вышел на фотоохоту. Каждым ходом фотографируй (сбивай) фигуру соперника. Какую фигуру Шарик сфотографирует последней?

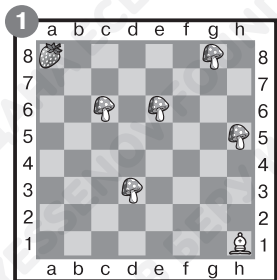


Конь a1.

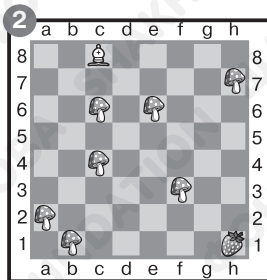


Слон a2.

Задание № 7. Какое наименьшее количество ходов надо сделать слону, чтобы добраться до клубнички, обходя грибы? (Корова Мурка заблудилась в лесу. Кот Матроскин должен её найти. Найди самый короткий путь, как коту найти свою любимицу).

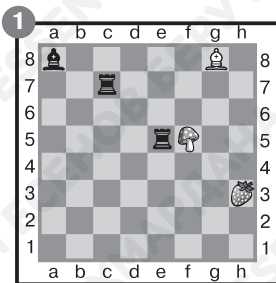


5 ходов — d5-c4-a6-b7-a8.

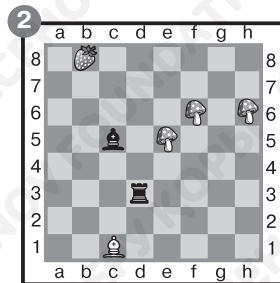


7 ходов — d7-e8-h5-g4-h3-g2-h1.

Задание № 8. Иван-царевич (белый слон) должен спасти Василису (клубника) из царства Кощея Бессмертного. Для этого ему нужно незаметно пробраться к Василисе (под бой чёрных фигур становиться нельзя), забрать её из замка и тем же путём вернуться домой.

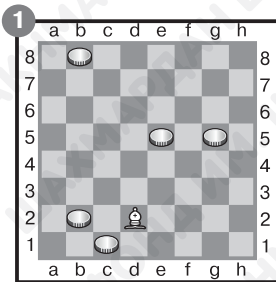


b3-d1-g4-h3.

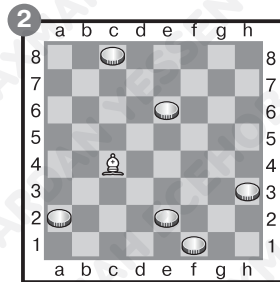


g5-h4-e1-a5-c7-b8.

Задание № 9. Буратино (слон) растерял свои золотые монеты, помоги ему их собрать. Каждым ходом бери одну монетку так, чтобы в конце не потерять ни одной.

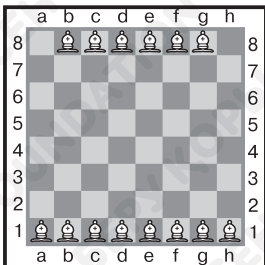


g5-c1-b2-e5-b8.



a2-e6-c8-h3-f1-e2.

Задание № 10* (повышенной сложности). Какое максимальное количество слонов можно расположить на шахматной доске так, чтобы ни один из них не стоял на диагонали другого?



Ответ: **14.**

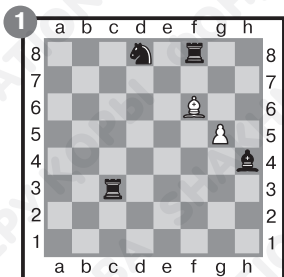
Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. Отгадай загадку.

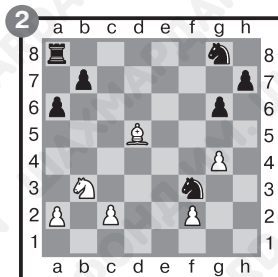
*Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же название
У фигуры этой...*

Ответ запиши: **слон.**

Задание № 13. Найди все фигуры, которые белый слон может взять своим ходом.

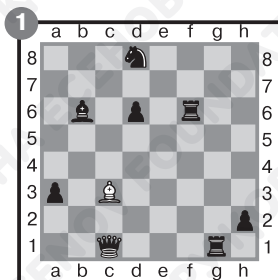


Конь, ладья на c3.

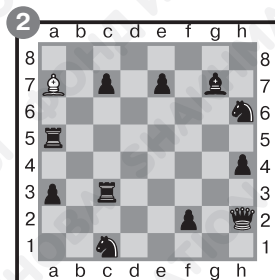


Два коня, пешка на b7.

Задание № 14. Слон вышел поохотиться на фигуры соперника. Каждым ходом забирай фигуру или пешку чёрных. Какую фигуру ты заберёшь последней?

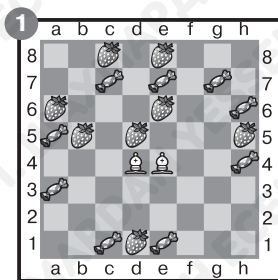


Ферзя.

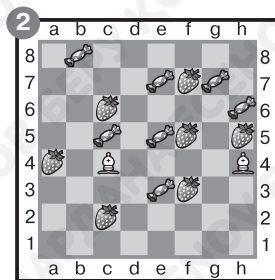


Ферзя.

Задание № 15. Белопольный слон любит клубнику, а чернопольный — конфеты. Отметь лакомство, которое каждый из слонов съест последним.

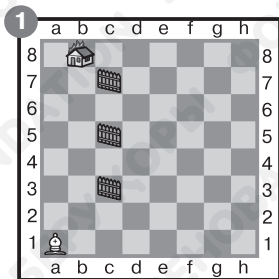


**Белопольный на d1,
чернопольный на c7.**

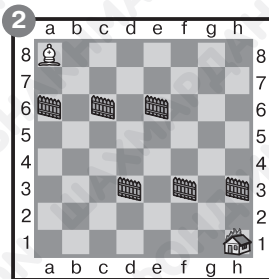


**Белопольный на c2,
чернопольный на b8.**

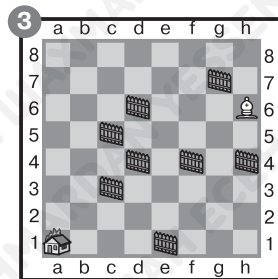
Задание № 16. Пожарная машина спешит на пожар. Найди самый быстрый путь добраться до места происшествия, обходя препятствия.



b2-a3-b4-a5-b6-a7-b8.

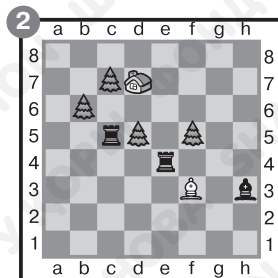
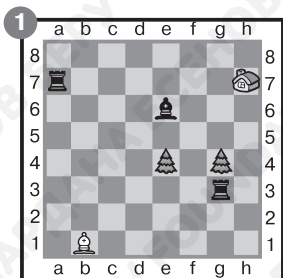


**b7-c8-d7-e8-g6-e4-d5-
b3-d1-e2-f1-g2-h1.**



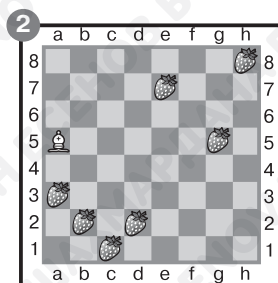
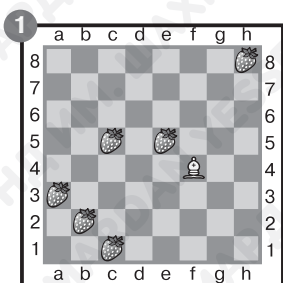
**g5-d8-a5-b4-a3-
b2-a1.**

Задание № 17. Зайчик (белый слон) заблудился в лесу. Помоги ему добраться домой и не попасть в лапы волков (чёрные ладьи) и лисы (чёрный слон).



c2-d1-e2-b5-e8-g6-h7. d1-b3-a2-b1-d3-a6-c8-d7.

Задание № 18. У бабушки на огороде уродился хороший урожай клубники. Помоги бабушке (слон) собрать весь урожай, не потеряв ни одной ягодки. Каждым ходом ты должен срывать одну ягоду так, чтобы в конце не осталось ни одной. Ходы без взятия делать нельзя.



e5-h8-b2-c1-a3-c5.

d2-c1-g5-e7-a3-b2-h8.

§ 8. Ферзь. Ход ферзя

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с шахматной фигурой ферзь; вспомнить понятия «вертикаль», «горизонталь», «диагональ», место ферзя в начальной позиции. Научить детей делать ход ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

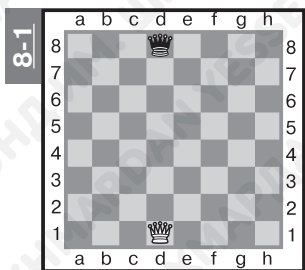
План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить понятия «вертикаль», «горизонталь», «диагональ», «препятствие», «местоположение ферзя в начальной позиции». Перейти к теме: «Ферзь. Ход ферзя». (8 мин.)
2. Познакомить детей с шахматной фигурой ферзь, ходом ферзя. Сравнить шахматные фигуры ферзь, ладья и слон между собой. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить всё, что дети знают о линиях на шахматной доске — «вертикалях», «горизонтальных», «диагоналях», о шахматной фигуре ферзь.

Ферзь — самая сильная фигура шахматной армии. У каждого из игроков в начале игры по одному ферзю.

Название фигуры ферзь произошло от индийского слова «фарзин», что значит «умный, учёный человек, советник». В древней Индии шах при себе всегда имел могущественных советников и главнокомандующих, которых называли также визириями. Самые ответственные решения правитель принимал, только посоветовавшись с ними. У многих народов эта фигура называется «королева» или «дама».

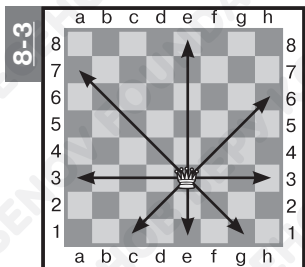
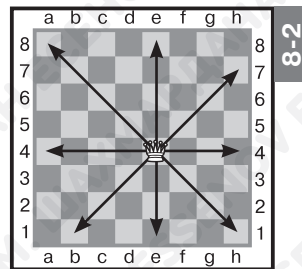


Место ферзя в начале игры — возле своего короля, на одной из центральных вертикалей (8-1).

Для того чтобы не путаться в расстановке ферзя и короля в начале партии, надо запомнить правило: «Ферзь любит свой цвет». Таким образом, белый ферзь в начале игры будет стоять на белом поле, а чёрный — на чёрном.

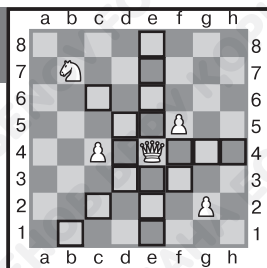
Подвести к теме урока «Ферзь. Ход ферзя».

2. Ферзь. Ход ферзя. На шахматной доске нет фигуры более сильной, чем ферзь. Он может ходить и как ладья — по вертикалям и горизонталям, и как слон — по диагоналям (8-2).



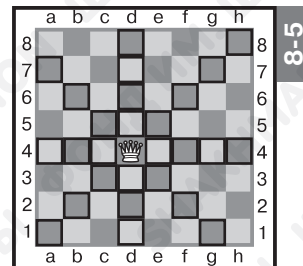
Если ферзь станет на белое поле, то будет ходить по белым диагоналям, как только он станет на чёрное поле — будет ходить по чёрным диагоналям (8-3).

8-4



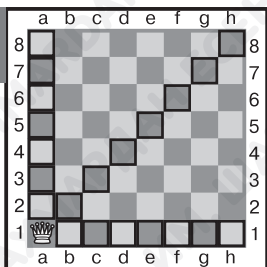
За один ход ферзь может переместиться на любое количество полей по диагонали, вертикали или горизонтали, свободных от фигур. Точно так же, как слон и ладья, ферзь перепрыгивать через фигуры, стоящие у него на пути, не может (8-4).

Находясь в середине доски, ферзь атакует 27 полей: 13 по диагонали (как слон) и 14 по вертикали и горизонтали (как ладья) (8-5).



8-5

8-6



Из углового поля ферзь атакует 21 поле: 7 по диагонали и 14 по вертикали и горизонтали (8-6).

Таким образом, чем ближе ферзь к середине доски, тем он сильнее.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти ферзь»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить ферзя на одно из полей шахматной доски и предложить ученику показать все возможные варианты ходов.

Усложнение: выставить на пути ферзя в качестве преград фигуры того же цвета и предложить ученику показать варианты ходов;

- «кратчайший путь»: учитель ставит на доску ферзя и фишку. Предлагает детям найти самый быстрый путь ферзя до фишки. Учитель может давать детям задание: сделай два хода ферзём так, как ходит ладья; сделай два хода ферзём так, как ходит слон, сделай один ход как ладья, а второй как слон и т.д. Обратить внимание детей на то, что, как и ладья, ферзь может до любого поля на пустой шахматной доске дойти за два хода;

- «лабиринт»: на доску выставляется ферзь, свои фигуры и фишки в качестве препятствия на его пути, ученик должен показать путь ферзя до заданного поля, обходя препятствия.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 8. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называются линии, по которым ходит ферзь?

Ответ запиши: **вертикали, горизонтали, диагонали.**

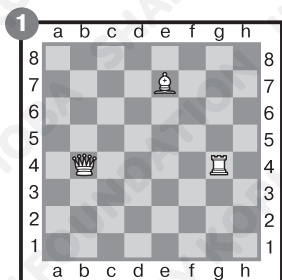
Задание № 2. Какое количество полей контролирует ферзь, находясь в середине доски?

Ответ запиши: **27.**

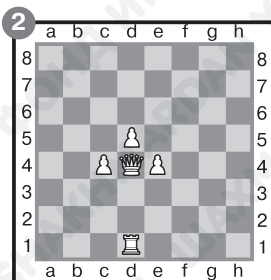
Задание № 3. Какое количество полей контролирует ферзь, находясь в углу доски?

Ответ запиши: **21.**

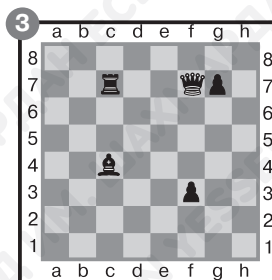
Задание № 4. Отметь все поля, на которые может пойти ферзь.



**b3, b2, b1, b5, b6, b7,
b8, a4, c4, d4, e4, f4, a3,
c5, d6, a5, c3, d2, e1.**

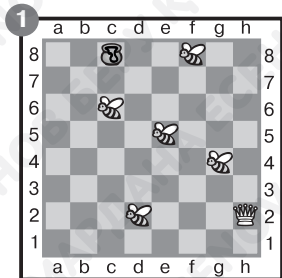


**d2, d3, a1, b2, c3, e5,
f6, g7, h8, a7, b6, c5,
e3, f2, g1.**

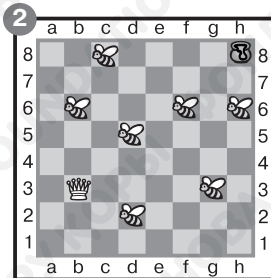


**d7, e7, f8, f6, f5, f4, d5,
e6, g8, e8, g6, h5.**

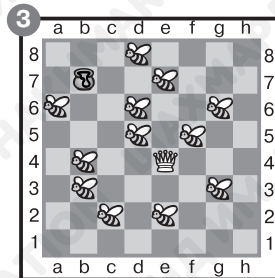
Задание № 5. Как Медвежонку (ферзь) побыстрее добраться до мёда? Ему следует остерегаться пчёл.



e2-a6-c8.



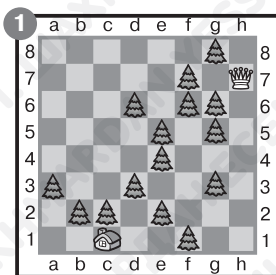
b4-f8-h8.



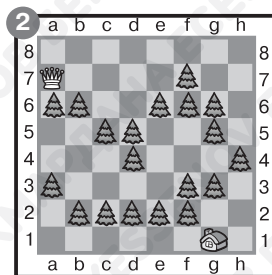
c4-c6(7)-b7.

В каждой задаче есть несколько вариантов ответа. Ответ не должен содержать больше 3-х ходов.

Задание № 6. Маша (ферзь) заблудилась в лесу. Помоги ей найти домик бабушки и дедушки, обходя ёлочки.

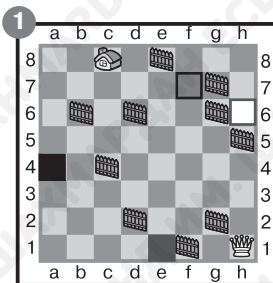


h4-f4-c1.

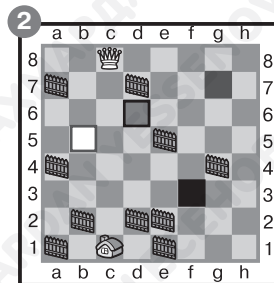


c7-f4-g4-h3-h2-g1.

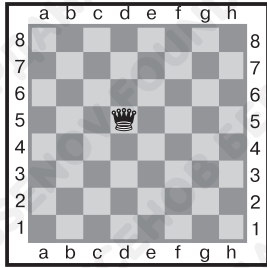
Задание № 7. Хозяйка (ферзь) решила сварить борщ. На базе ей надо купить (в строгом порядке) картошку (красный блок), морковку (зелёный блок), капусту (жёлтый блок), горох (синий блок). И вернуться домой к приходу внуков. Покажи самый короткий путь.



**Не более 11 ходов:
h4-e1-e6-f7-f4-h6-e3-
b3-a4-a6-c8.**



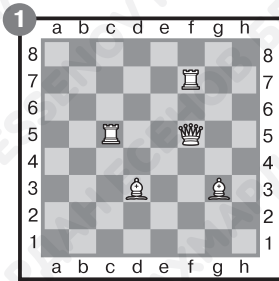
**Не более 10 ходов:
f8-g7-f6-d6-c5-b5-d5-
f3-c3-c1.**



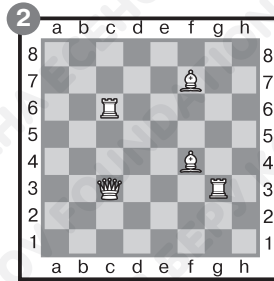
Задание № 8. Какое максимальное количество ходов потребуется ферзю на пустой доске, чтобы добраться до любого поля?

Ответ: **2 хода.**

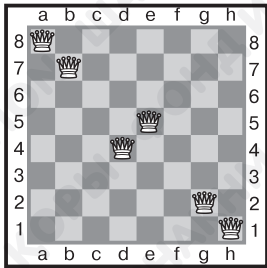
Задание № 9. Какие поля атакуют одновременно три белые фигуры?



e5, c7.



c4, e3, g6.



Задание № 10* (повышенной сложности). Расставь на шахматной доске шесть ферзей так, чтобы они обстреливали все поля шахматной доски.

Одна из возможных расстановок.

Ответы на домашнее задание:

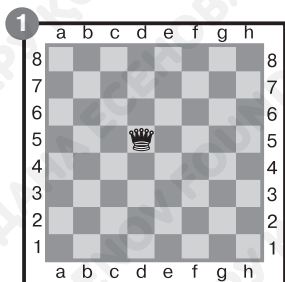
Задание № 12. Отгадай загадку:

*Он в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у него широк.*

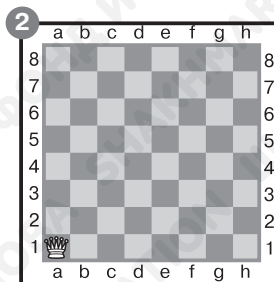
*Он может ходить как ладья и как слон,
И прямо, и наискосок.*

Ответ запиши: **ферзь.**

Задание № 13. Ферзь отправился погулять, но забыл, по каким полям он умеет ходить. Отметь все поля, куда может пойти ферзь.



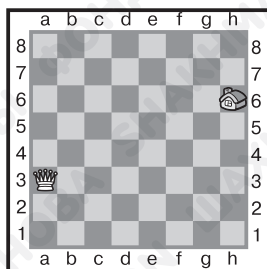
Вертикаль d, 5-я горизонталь, диагональ a2-g8, h1-a8.



Вертикаль a, 1-я горизонталь, диагональ a1-h8.

Задание № 14. Почтальон Печкин (ферзь) должен как можно быстрее доставить посылку Дяде Фёдору (домик). Покажи, как он может это сделать.

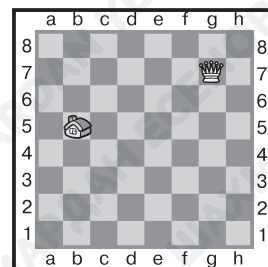
1. Сделай два хода так, как ходит ладья.
2. Сделай два хода так, как ходит слон.
3. Сделай первый ход как ладья, а второй — как слон.
4. Сделай первый ход как слон, а второй — как ладья.



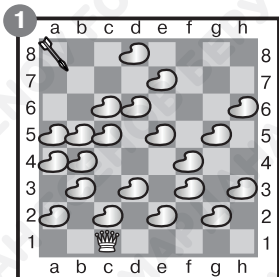
1. a6-h6;
2. f8-h6;
3. e3-h6;
4. d6-h6.

1. Сделай два хода так, как ходит ладья.
2. Сделай первый ход как ладья, а второй — как слон.
3. Сделай первый ход как слон, а второй — как ладья.

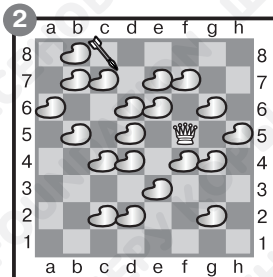
1. b7-b5;
2. d7-b5;
3. e5-b5.



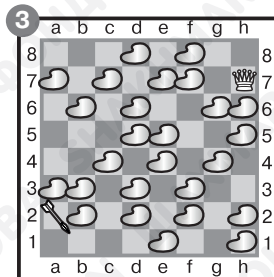
Задание № 15. Иван-царевич не может найти свою стрелу, которая улетела в дремучий лес, в топкое болото. Помогите Ивану-царевичу.



e1-g3-g4-c8-a8.

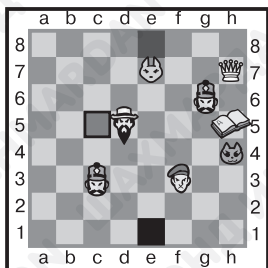


f6-h8-c8.



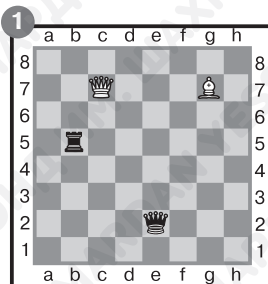
g7-f6-f4-e3-e2-d1-b1-a2.

Задание № 16. Буратино (ферзь) решил пойти в школу (книга), но одному ему идти скучно, поэтому он решил по дороге зайти за друзьями. Сначала он решил зайти за Пьеро (красный), затем за Артемоном (зелёный), а потом за Мальвиной (синий). Покажи путь Буратино, но старайся обходить кота Базилио, лису Алису, Дуремара, Карабаса-Барабаса и полицейских.

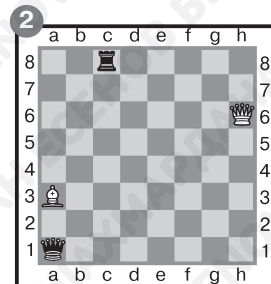


g8-e8-c6-c5-e3-e1-e5-h5.

Задание № 17. Какие поля атакуются одновременно всеми белыми и чёрными фигурами?



e5.



c1.



Задание № 18. Найди поля на шахматной доске, которые не держит под ударом ни одна фигура.

g4, g6, f8.

§ 9. Ферзь. Взятие

Цель урока:

- обучающая — продолжить знакомить детей с шахматной фигурой ферзь; вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзём. Сравнить изученные фигуры между собой, учить детей выделять сходства и различия отдельных фигур. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

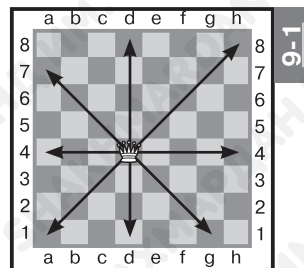
Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить местоположение ферзя в начальной позиции, ход ферзя. Перейти к теме: «Ферзь. Взятие». (8 мин.)
2. Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой ферзь, ходом ферзя. Сравнить шахматные фигуры ферзь, ладья и слон между собой. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

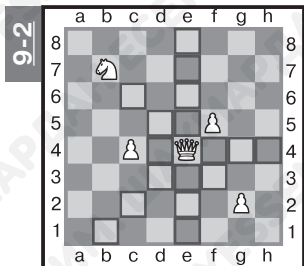
1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить о шахматной фигуре ферзь, его местоположении в начале партии, ходе ферзя. Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске. Ферзь может ходить как ладья и как слон (9-1).



9-1

Ферзь ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое количество свободных полей.

Ферзь не может перепрыгивать через фигуры, стоящие у него на пути (9-2).

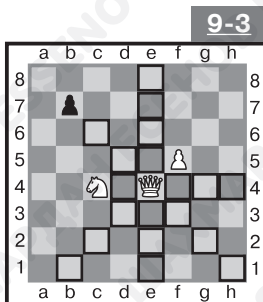


9-2

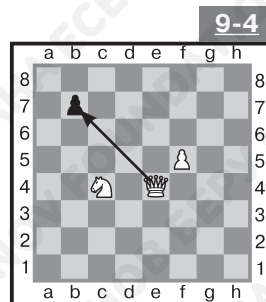
Подвести к теме урока «Ферзь. Взятие».

2. Ферзь. Взятие.

Если на пути встречается чужая фигура, то ферзь может её побить (9-3, 9-4).

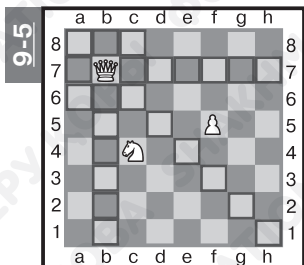


9-3



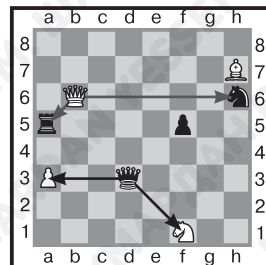
9-4

При этом фигура соперника снимается с доски, а ферзь ставится на её место (9-5).



9-5

В позиции на диаграмме белый ферзь может взять чёрную ладью и чёрного коня. У чёрного ферзя под боем находятся белая пешка и белый конь. Путь к белому слону ему перекрывает своя же пешка, поэтому побить его ферзь не может (9-6).

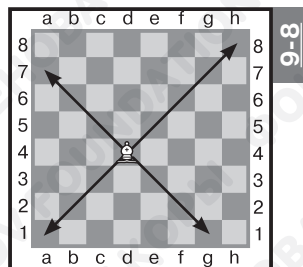
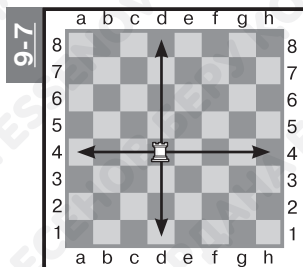


9-6

Сравнить изученные шахматные фигуры между собой. Спросить детей, какая из фигур, по их мнению, — ферзь, ладья или слон — сильнее? Сопоставить фигуры между собой. Для этого поставить перед детьми следующие вопросы.

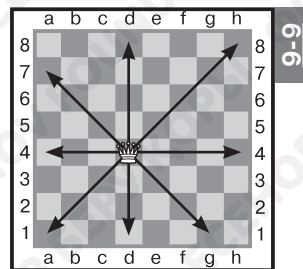
1. В скольких направлениях из середины доски может передвигаться ладья? А слон? (9-7, 9-8).

Ответ: **в четырёх направлениях передвигаются из середины доски и ладья, и слон.**



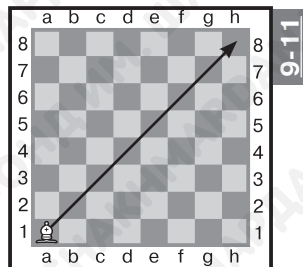
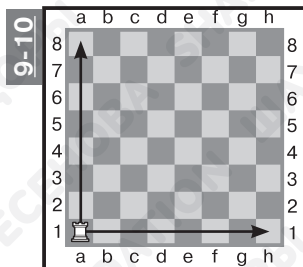
2. В скольких направлениях из середины доски может передвигаться ферзь? (9-9).

Ответ: **в восьми направлениях передвигается ферзь из середины доски.**

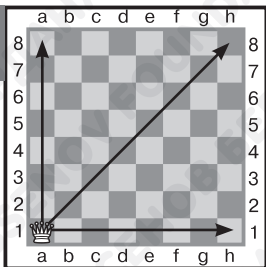


3. В скольких направлениях из углового поля доски может передвигаться ладья? А слон? (9-10, 9-11).

Ответ: **ладья из углового поля доски передвигается по двум направлениям. Слон из углового поля доски передвигается в одном направлении.**



9-12



4. В скольких направлениях из углового поля доски может передвигаться ферзь? (9-12).

Ответ: **ферзь из углового поля передвигается в трёх направлениях.**

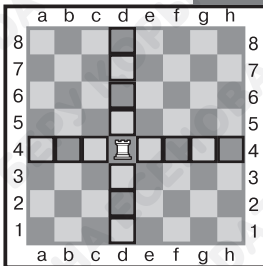
5. Какое количество полей атакует ладья из середины доски? А слон? (9-13, 9-14).

Ответ: **ладья атакует 14 полей из середины доски. Слон атакует 13 полей из середины доски.**

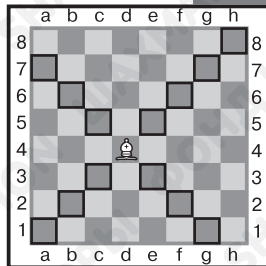
6. Какое количество полей атакует ферзь из середины доски? (9-15).

Ответ: **ферзь из середины доски атакует 27 полей.**

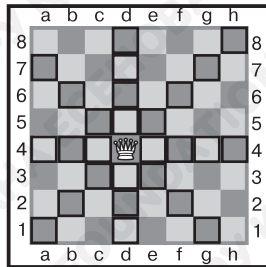
9-13



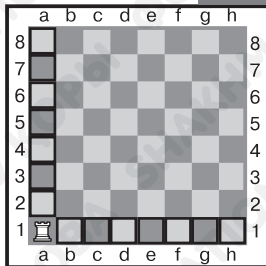
9-14



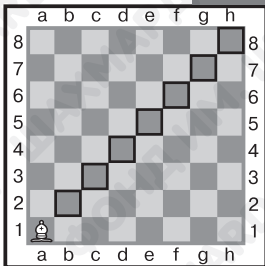
9-15



9-16



9-17



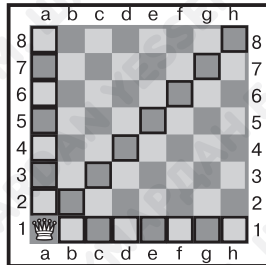
7. Какое количество полей атакует ладья из углового поля? А слон? (9-16, 9-17).

Ответ: **ладья из углового поля атакует также 14 полей. А вот слон из углового поля атакует только 7 полей.**

8. Какое количество полей атакует ферзь из углового поля? (9-18).

Ответ: **ферзь из углового поля атакует 21 поле.**

9-18



Итак, сделаем вывод: ферзь совмещает в себе способности и ладьи, и слона, поэтому он сильнее и ладьи, и слона в отдельности. Кроме того, ферзь немного сильнее ладьи и слона вместе взятых. Существенный недостаток слона в том, что он ходит по полям только одного цвета. У ферзя же такого недостатка нет. Если он окажется на чёрном поле, то будет ходить по чёрным диагоналям. Если ферзь станет на белое поле, то будет ходить по белым диагоналям.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти ферзь»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить ферзя на одно из полей шахматной доски, выставить на пути ферзя в качестве преград фигуры того же и противоположного цвета, предложить ученику показать варианты возможных ходов. Следить, чтобы ребёнок учитывал возможность взятия неприятельской фигуры;
- «какие фигуры может побить ферзь»: расставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную приведённым в рабочей тетради (задания 5,14), попросить детей назвать фигуры, которые может побить ферзь;
- «цепочка»: учитель ставит на доску ферзя и фигуры другого цвета. Предлагает детям каждым ходом сбивать чужую фигуру. Усложнение: попросить детей в уме рассчитать, какую из неприятельских фигур ферзь побьёт последней;
- «перехитри часовых»: в этой игре требуется дойти ферзём до нужного поля, не становясь под бой неприятельских фигур. На демонстрационную доску выставляются позиции, аналогичные приведённым в заданиях 8,18 рабочей тетради.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 9. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Может ли ферзь перепрыгивать через свои и чужие фигуры, стоящие у него на пути?

Ответ запиши: **нет.**

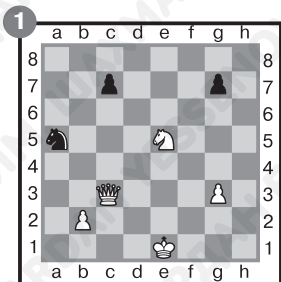
Задание № 2. Что может ферзь сделать с фигурой соперника, которая стала на его пути?

Ответ запиши: **ферзь может сбить фигуру соперника.**

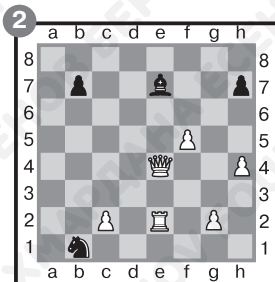
Задание № 3. Обязан ли ферзь бить неприятельскую фигуру, стоящую на его пути?

Ответ запиши: **не обязан.**

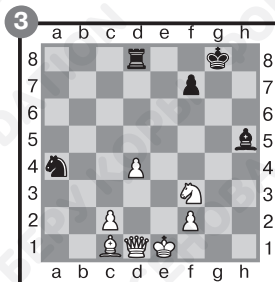
Задание № 4. Отметь все поля, на которые может пойти ферзь.



a3, b3, d3, e3, f3, c1, c2, c4, c5, c6, c7, a5, b4, d2, d4.

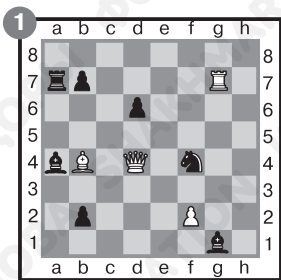


a4, b4, c4, d4, f4, g4, e3, e5, e6, e7, b7, c6, d5, d3, f3.

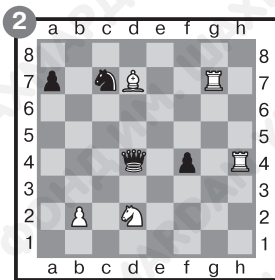


d2, d3, e2.

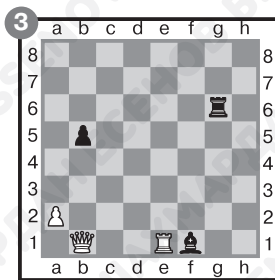
Задание № 5. Отметь все фигуры, которые может побить ферзь.



b2, a7, d6, f4.

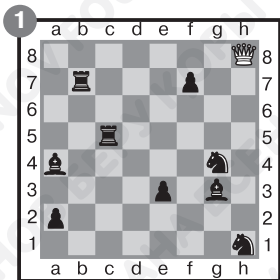


b2, d2, d7, g7.

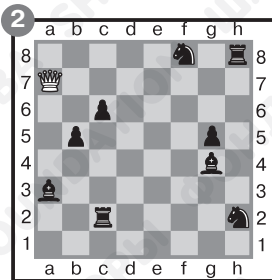


b5, g6.

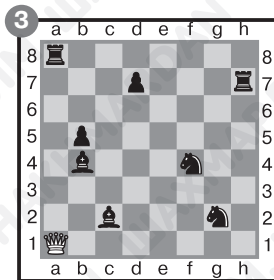
Задание № 6. Ферзь на охоте. Каждым ходом сбивай одну неприятельскую фигуру. Какую фигуру ферзь поубьет последней? Обведи эту фигуру.



Ладья на c5.

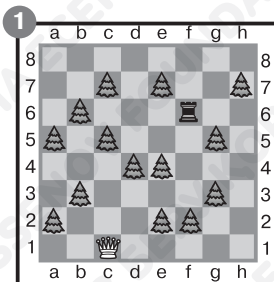


Слон на g4.

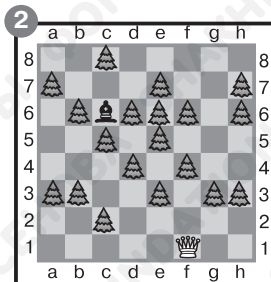


Конь на f4.

Задание № 7. Царь велел Иванушке-дурачку (белый ферзь) раздобыть жар-птицу (чёрная фигура), которая обитает в лесу. Как Ивану незаметно подобраться к жар-птице и посадить в мешок? Главное — не спугнуть птицу. Под бой неприятельской фигуры становиться нельзя.

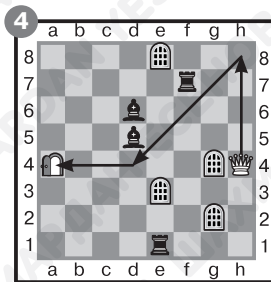
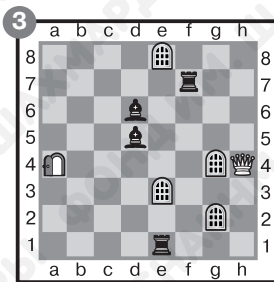
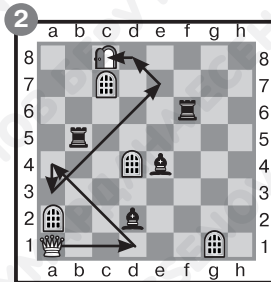
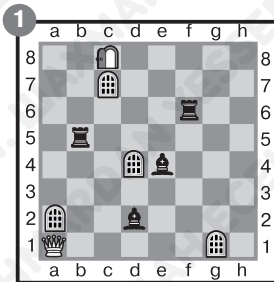


c4, g8, g7, f6.

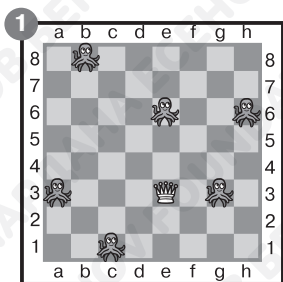


d3, g6, g8, d8, c7, c6.

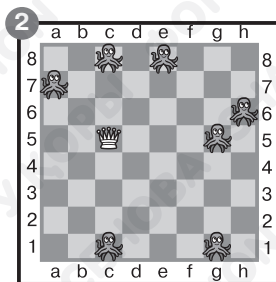
Задание № 8. Кощей Бессмертный запер в темнице Ивану-царевича, а охранять его поставил своих стражников. Помогите Ивану-царевичу (ферзь) незаметно выбраться из темницы, не попадаясь на глаза стражникам (чёрные фигуры).



Задание № 9. Папа-осьминог (ферзь) пошёл на прогулку с детками-осьминожками. В парке все детки разбежались. Помоги папе собрать своих деток, но смотри, никого не забудь.

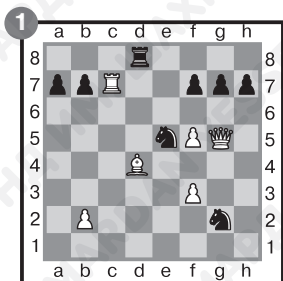


е6, h6, c1, a3, g3, b8.



а7, g1, g5, h6, c1, c8, e8.

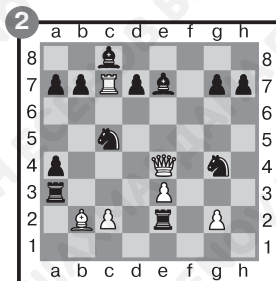
Задание № 10. Посмотри на позицию. Какие фигуры могут побить белые? Фигуры, которые может побить слон, отметь красным. Фигуры, которые может сбить ладья, синим цветом. Фигуры, которые может побить ферзь, зелёным цветом.



Слон: а7, е5. Ладья:

b7, f7.

Ферзь: d8, g2, g7.



Слон: а3, g7. Ладья:

b7, d7, c8, c5.

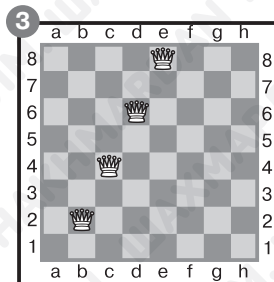
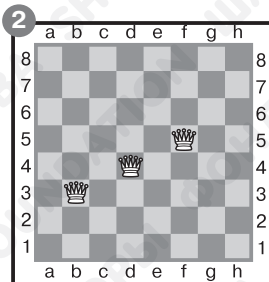
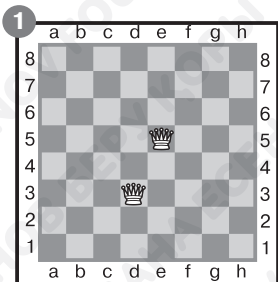
Ферзь: а4, g4, e7, h7, b7.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. В начальном положении рядом с каким ферзём (белым или чёрным) стоит белопольный слон?

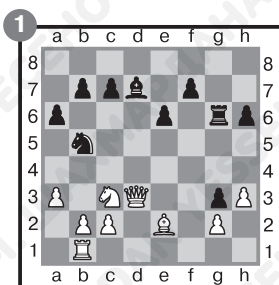
Ответ запиши: **с чёрным ферзём.**

Задание № 13. Расположи на шахматной доске два, три, четыре ферзя так, чтобы ни один из них не стоял на пути другого.

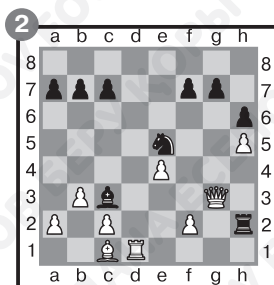


Есть и другие варианты расположения ферзей (всего можно расположить восемь ферзей так, чтобы они не били друга друга).

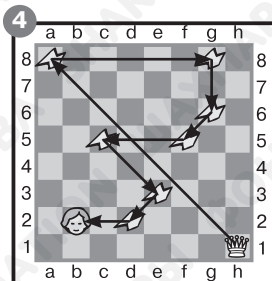
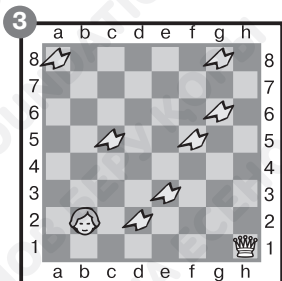
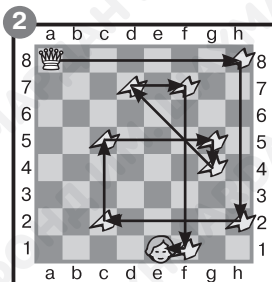
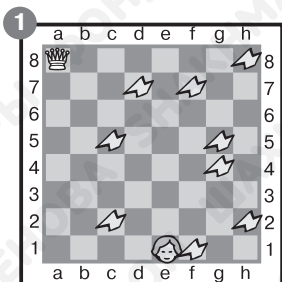
Задание № 14. Какие фигуры может побить ферзь?




b5, d7, g6, g3.



c3, e5, h2, g7.



Задание № 15. Чтобы найти путь в царство Снежной королевы, Герде (ферзь) надо воспользоваться подсказками ворона Карла. Герда каждым ходом должна брать волшебную льдинку, которая поможет найти Кая. (Ферзь должен каждым ходом сбивать фигуру).

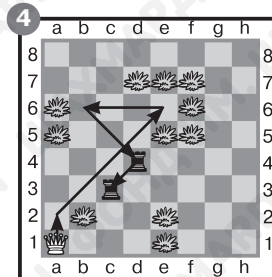
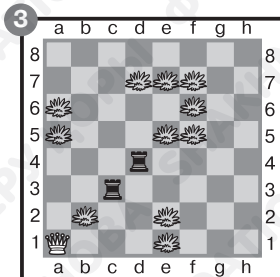
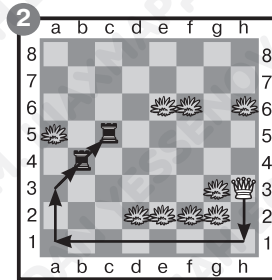
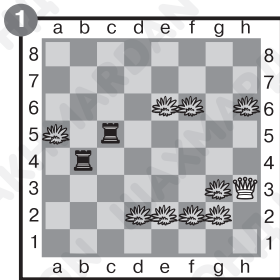
							О
		В		Е			
							
Ь						Т	
							С
	Н			Ч			

Задание № 16. Какое слово собирает из льдинок Кай в замке у Снежной королевы?

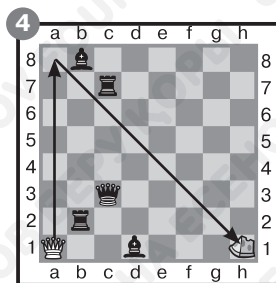
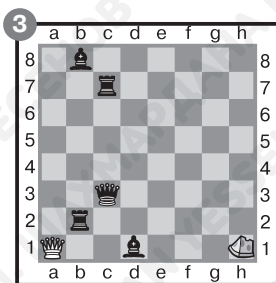
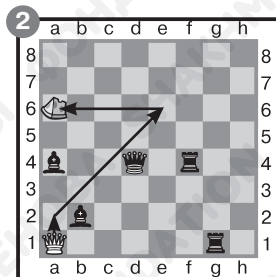
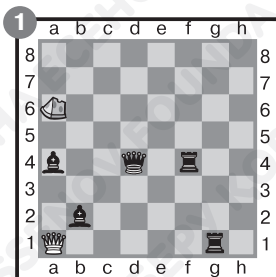
Ответ: **вечность.**

Задание № 17. Отец велел Иванушке-дурачку выследить и изловить волшебных коней (чёрные ладьи), которые топчут пшеницу. Помоги Иванушке (ферзь) справиться с задачей.

Доберись до чёрных фигур белым ферзём и побей их, избегая полей, атакованных чёрными фигурами, и обходя преграды в виде кустов.



Задание № 18. Мышка (белый ферзь) хочет добраться до сыра, но ей надо не попасть в мышеловки (слоны), на глаза хозяйке (чёрный ферзь) и в лапы котят (лады).



§ 10. Пешка

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с шахматной фигурой пешка; вспомнить место пешки в начальной позиции, ход пешки, взятие пешкой, правило превращения пешки. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

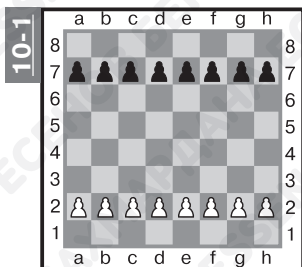
Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить местоположение пешки в начальной позиции. Перейти к теме: «Пешка. Ход пешки. Взятие. Превращение пешки». (8 мин.)
2. Познакомить детей с шахматной фигурой пешка, ходом пешки. Учить осуществлять взятие пешкой. Познакомить детей с правилом превращения пешки. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить о шахматной фигуре пешка, её местоположении в начале партии.



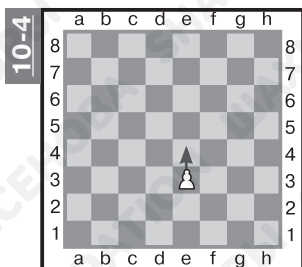
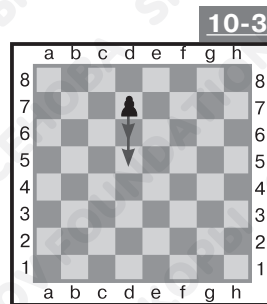
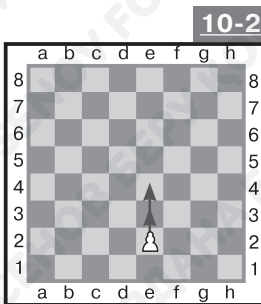
Пешки — это храбрые солдаты шахматной армии. Пешек на шахматной доске больше всего. В каждой шахматной армии по 8 пешек (10-1).

В начальном положении они прикрывают собой остальные фигуры.

Перейти к теме урока «Пешка. Ход пешки. Взятие. Превращение пешки».

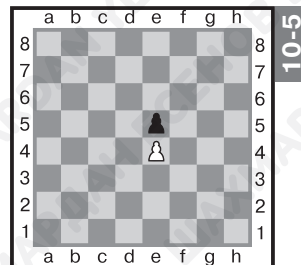
2. 2.1 Ход пешки.

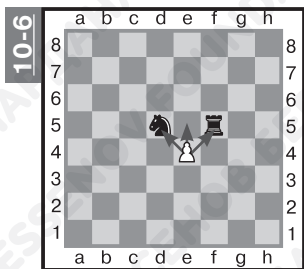
Пешки ходят по особым правилам. Фигуры, с которыми мы уже познакомились, могут ходить и вперёд, и назад, и в стороны. Пешка же ходит только вперёд, по вертикали. Ходит пешка медленно, почти всегда — только на одно поле вперёд. Правда, есть исключение. В начальном положении пешка имеет право на «двойной ход». Она может перепрыгнуть через поле (10-2, 10-3).



(10-4) Если же пешка сделала хотя бы один ход, то она теряет право на «двойной прыжок».

В дальнейшем эта пешка может передвигаться лишь на одно поле. Перепрыгивать через свои или чужие фигуры пешка не может. Если на пути пешки возникла преграда, то дальше пути нет. Такая пешка должна ждать, пока дорога не освободится (10-5).

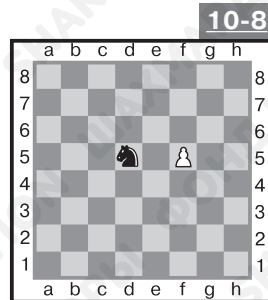
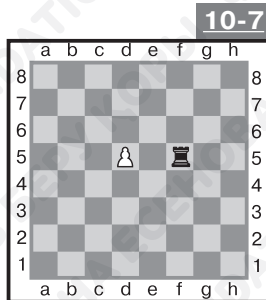




2.2 Взятие пешкой.

Пешка бьёт фигуры соперника не так, как ходит, а на одну клетку вперёд по диагонали (наискосок), вправо и влево (10-6).

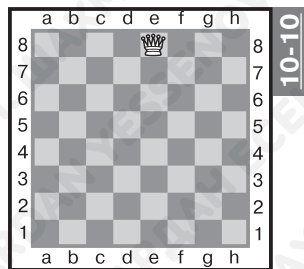
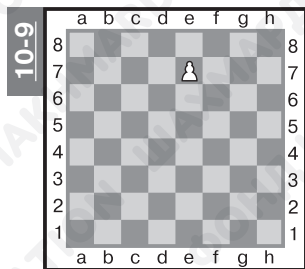
После взятия пешка попадает на соседнюю вертикаль и дальше уже движется по ней (10-7, 10-8).



Так же, как и другим фигурам, бить пешке необязательно. Можно бить, а можно и не бить.

2.3 Правило превращения пешки.

Пешка идёт вперёд медленно. Если она уцелеет на шахматной доске и дойдёт до последнего ряда, то её ожидает награда. Вступив на последнюю горизонталь, пешка тут же превращается в фигуру своего цвета (10-9, 10-10).



В какую фигуру её превратить, решает сам игрок. Пешку можно превратить в ферзя, ладью, слона или коня. Но нельзя превратить пешку в ещё одного короля. А также нельзя пешку оставить пешкой. Решая, в какую фигуру превратить пешку, игроки обычно предпочитают ферзя. Ведь это самая сильная фигура, при этом не имеет значения, есть ли уже на доске ферзь или нет. Каждая пешка, дойдя до последнего ряда, может превратиться в любую фигуру, в том числе и в ферзя.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти пешка»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить пешку на одно из полей шахматной доски, предложить ученику показать варианты возможных ходов пешки;
- «какие фигуры может побить пешка»: расставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную приведённым в рабочей тетради (задания 5,15), попросить детей назвать фигуры, которые может побить пешка;
- «змейка»: учитель ставит на доску пешку и фигуры другого цвета. Предлагает детям каждым ходом сбивать чужую фигуру;
- «превращение пешки»: в этой игре требуется дойти пешкой до последнего ряда и выбрать фигуру, в которую превратится пешка. На демонстрационную доску выставляются позиции, аналогичные приведённым в заданиях 9, 17 рабочей тетради.

1. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

2. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 10. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. По какой линии передвигается пешка?

Ответ запиши: **по вертикали.**

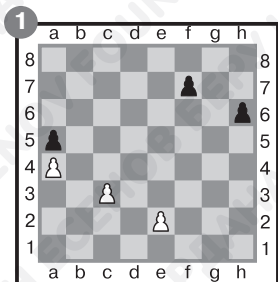
Задание № 2. По какой линии пешка бьёт?

Ответ запиши: **по диагонали.**

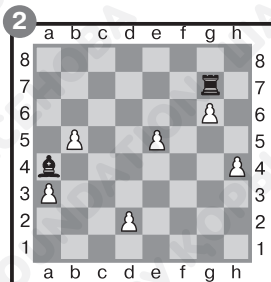
Задание № 3. В какие фигуры не может превратиться пешка, дошедшая до последнего ряда?

Ответ запиши: **пешка не может превратиться в короля и остаться пешкой.**

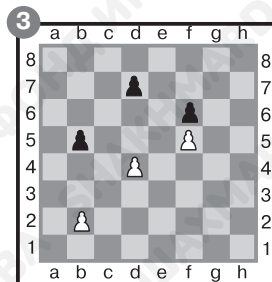
Задание № 4. Отметь все поля, на которые могут пойти белые пешки.



c4, e3, e4.

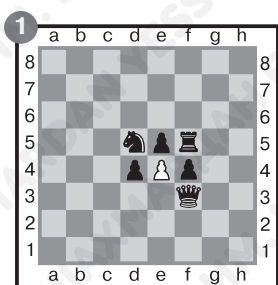


b6, d3, d4, e6, h5.

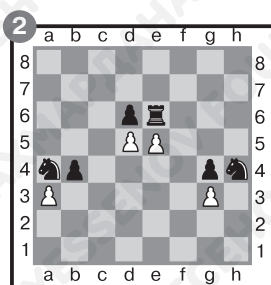


b3, b4, d5.

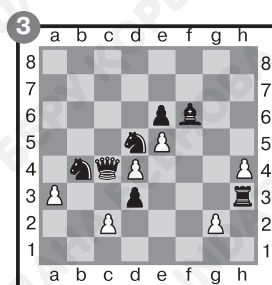
Задание № 5. Отметь все фигуры, которые могут побить белые пешки.



Конь, ладья.

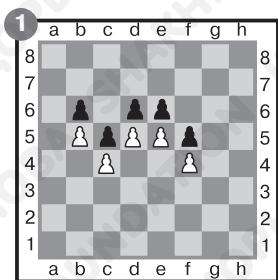


**Пешки на b4, d6,
ладья, конь на h4.**

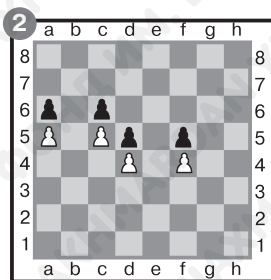


**Конь на b4, пешка
на d3, слон, ладья.**

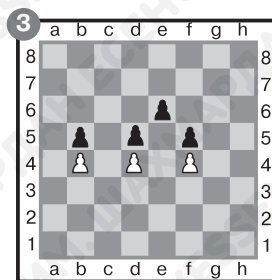
Задание № 6. Может ли какая-либо пешка сделать ход? Если такие пешки есть, обведи их.



Белые и чёрные пешки d, e.

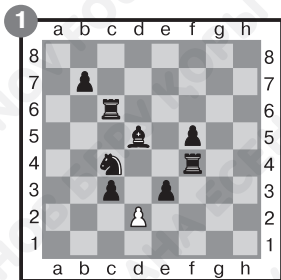


Таких пешек нет.

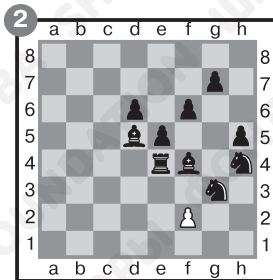


Чёрная пешка e.

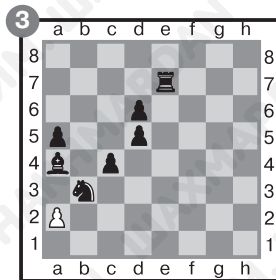
Задание № 7. Муравей (пешка) получил задание принести в муравейник как можно больше хворосту. Помоги муравью справиться с заданием.



d3, c4, d5, c6, b7.

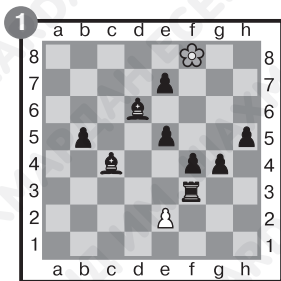


g3, f4, e5, f6, g7.

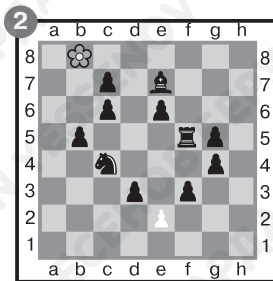


b3, c4, c5, d6, e7.

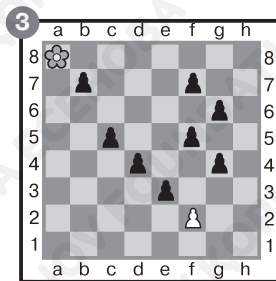
Задание № 8. Мачеха послала падчерицу в дремучий лес на поиски подснежников среди зимы. Помоги девушке (пешка) выйти на волшебную поляну (цветочек). (Делай ход как пешка, по пути можешь сбивать неприятельские фигуры).



e3, f4, e5, d6, e7, f8.

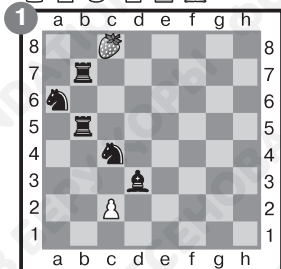


d3, c4, b5, b6, c7, b8.

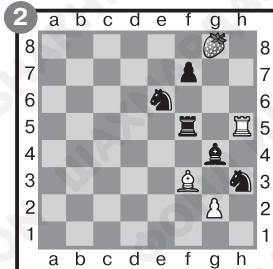


e3, d4, c5, c6, b7, a8.

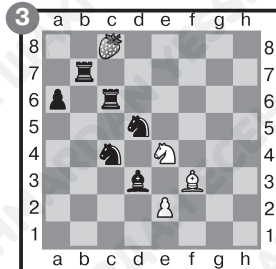
Задание № 9. Помоги гусенице (пешка) собрать урожай и съесть вкусную клубнику. Выбери, в какую бабочку превратиться гусенице, когда она дойдёт до последнего ряда. (Каждым ходом забирай фигуру противника, а дойдя до последнего ряда, выбери фигуру для превращения).



d3, c4, b5, a6, b7, c8.

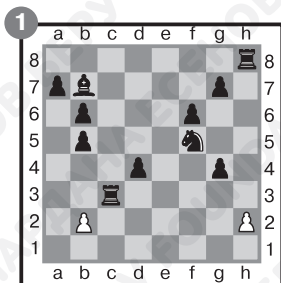


h3, g4, f5, e6, f7, g8.



d3, c4, d5, c6, b7, c8.

Задание № 10. Гонки. Какому автомобилю (пешка) потребуется меньше ходов, чтобы добраться до финиша (до последнего ряда)?



Пешка h — 5 ходов:
h4, h5, h6, g7, h8.



Пешка b — 5 ходов:
b4, a5, b6, a7, a8.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. О какой фигуре идёт речь?

*Она — маленький солдат,
Лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперёд.*

*На войну, не на парад,
Она держит путь.
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.*

Ответ запиши: **пешка.**

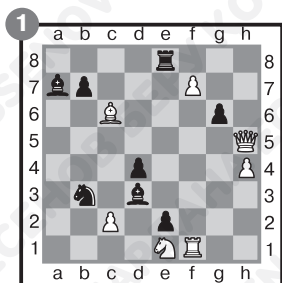
Задание № 13. Ходят ли пешки назад?

Ответ запиши: **нет.**

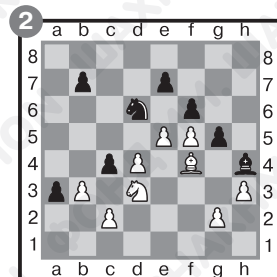
Задание № 14. Бьют ли пешки назад?

Ответ запиши: **нет.**

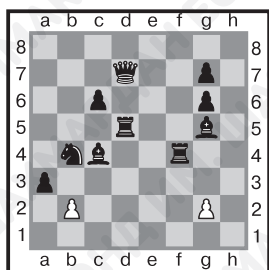
Задание № 15. Найди все возможные ходы и взятия белых и чёрных пешек.



Белые: c: b3, c: d3, f: e8,
ходы: c3, c4, f8.
Чёрные: b: c6, e: f1, g: h5,
ходы: b6, b5, g5.



Белые: b: c4, e: d6, e: f6,
ходы: b4, c3, d5, e6, g3, g4.
Чёрные: c: b3, c: d3, f: e5, g: f4,
ходы: a2, b6, b5, c3, e6, g4.



Задание № 16. Улитка и черепаха (белые пешки) устроили соревнование — кто быстрее доберётся до реки (последняя горизонталь) и при этом соберёт больше ягод. Подумай и определи победителя.

Пешка b: b3, c4, d5, c6, d7.

Задание № 17. Дойди пешкой до последнего ряда, сбивая по возможности фигуры соперника, и выбери фигуру, в которую превратится пешка.



e3, d4, c5, b6, c7, c8.

2



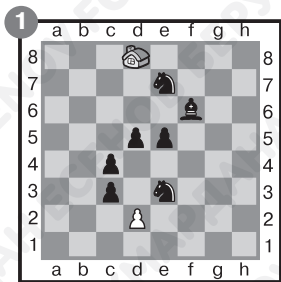
d4, e5, d6, c7, d8.

3

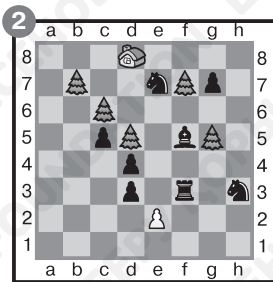


g3, h4, g5, f6, e7, e8.

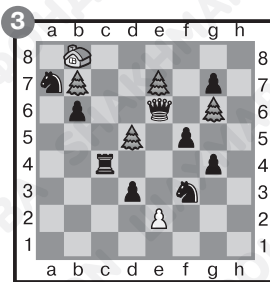
Задание № 18. Богатырь (пешка) стоит на перепутье. Каким путём ему надо пойти, чтобы быстрее добраться до старого города (домик)?



d4, e5, f6, e7, d8.



e4, f5, f6, e7, d8.



d3, c4, c5, b6, a7, b8.

§ 11. Конь. Ход коня

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с шахматной фигурой конь; вспомнить место коня в начальной позиции. Учить детей ходить конём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

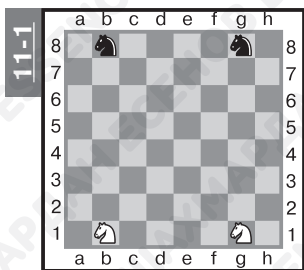
демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

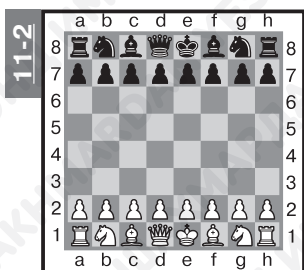
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить местоположение коня в начальной позиции. Перейти к теме: «Конь. Ход коня». (8 мин.)
2. Познакомить детей с шахматной фигурой конь, ходом коня. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить о шахматной фигуре конь, его местоположении в начале партии.

Конь — самая необычная фигура в шахматной армии.



(11-1) В прежние времена одним из важнейших родов войск у всех народов была конница. В древней армии воины-всадники или конные рыцари всегда сражались при полном боевом снаряжении. Рыцарские доспехи были очень тяжёлыми, но несмотря на это, в бою рыцарь должен был быть быстрым и ловким. Рыцарь и его конь были очень сильными. В древней армии у шаха или короля были тысячи воинов-всадников. У шахматного короля всего два боевых коня.



В начальной позиции кони располагаются между ладьёй и слоном (11-2).

Перейти к теме урока «Конь. Ход коня».

2. Конь. Ход коня.

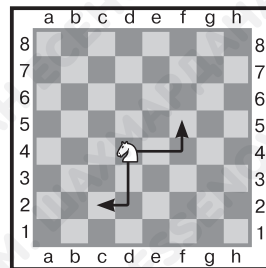
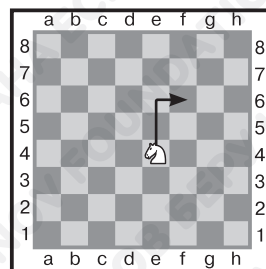
Попросить детей вспомнить, по каким линиям ходят ладья, слон, ферзь.

Ход коня очень необычен. Конь — единственная фигура, которая не ходит по прямой линии. Конь ходит по ломаной линии: два поля вперёд и одно в сторону (11-3).

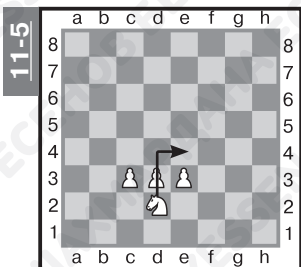
Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что ход коня похож на букву «Г» (11-4).

Буква «Г» может быть перевернута или повернута в любую сторону.

Объясняя детям, как ходит конь, педагог может приговаривать: «Клетка прямо — прыг, клетка прямо — скок, клетка в сторону — вбок». Также можно обратить внимание детей, что ход коня — это маленький ход ладьи на одну клетку, а затем маленький ход слона на одну клетку вперёд по диагонали.

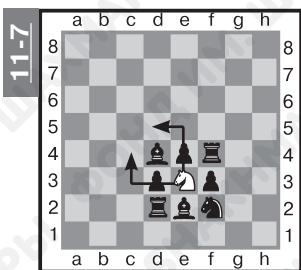
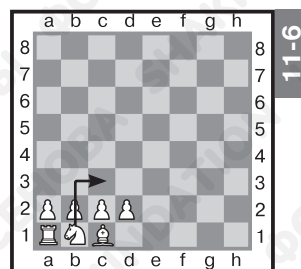


Конь ходит по белым и по чёрным полям. Причём с белого поля конь всегда идёт только на чёрное поле, а с чёрного — на белое. Таким образом конь каждым ходом меняет цвет поля: белое, чёрное, белое, чёрное. Конь никогда не пойдёт с белого поля на белое и с чёрного на чёрное.



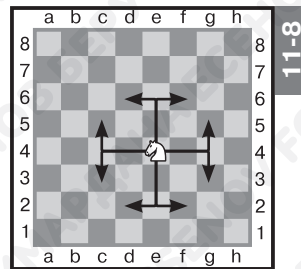
Ещё конь отличается от других фигур тем, что для него нет преград. Он может перепрыгивать через любые фигуры — свои и чужие. За способность перепрыгивать через препятствия эту фигуру в некоторых странах называют прыгуном (11-5).

Конь — единственная фигура (кроме пешек), которая в первоначальном положении может сделать ход. Ведь для движения других фигур нужны открытые дорожки, а конь лихо перепрыгивает через строй пешек (11-6).

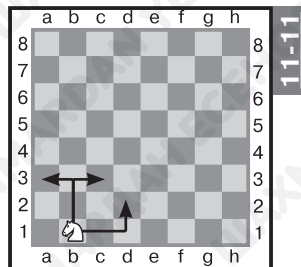
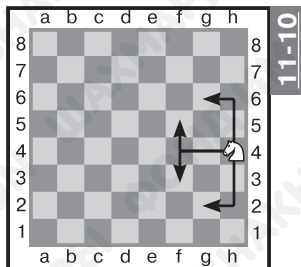
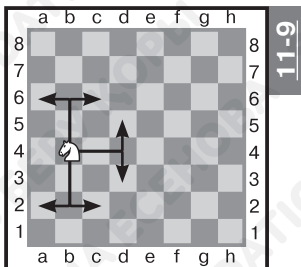


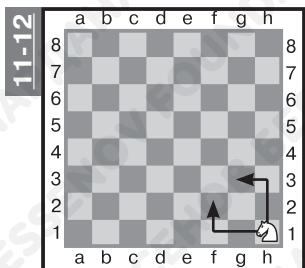
Да и попасть в окружение чужих фигур коню не страшно (11-7).

Наиболее активен конь в середине доски. Здесь он держит под контролем 8 полей (11-8).



Чем ближе конь расположен к краю доски, тем слабее он становится (11-9, 11-10, 11-11).





На крайних дорожках конь атакует всего 4 поля. Но больше всего конь не любит стоять в углу. Из угла он контролирует только 2 поля (11-12).

Обратить внимание детей, что на краю доски конь значительно слабее, чем в центре. Поэтому в игре коня лучше располагать в середине доски.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти конь»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить коня на одно из полей шахматной доски, предложить ученику показать варианты возможных ходов коня;
- «кратчайший путь»: расставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную приведённым в рабочей тетради (задание 6), попросить детей найти путь коня до заданного поля. Для начала надо выбирать одношаговые маршруты. Если дети уже усвоили ход коня, то можно задавать им позиции на несколько ходов;
- «лабиринт»: попросить детей найти путь коня до заданного поля, перепрыгивая через препятствия. Начинать надо с простых лабиринтов, где у коня есть единственно возможный ход, далее можно постепенно усложнять задание, приучая детей выбирать правильный путь из нескольких возможных.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 11. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Ходит ли конь по вертикалям, горизонталям и диагоналям?

Ответ запиши: **нет**.

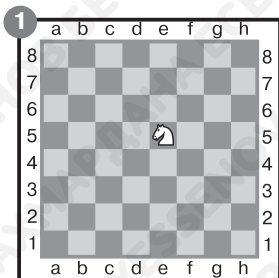
Задание № 2. Может ли конь с белого поля пойти на белое?

Ответ запиши: **нет**.

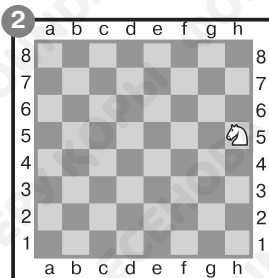
Задание № 3. Перепрыгивает ли конь через чужие фигуры? А через свои?

Ответ запиши: **да**.

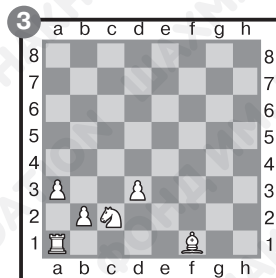
Задание № 4. Отметь все поля, на которые может пойти конь.



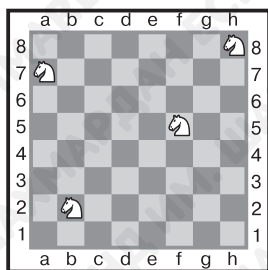
d3, c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3.



g3, f4, f6, g7.



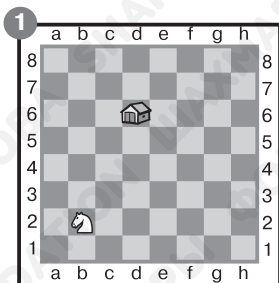
e1, e3, d4, b4.



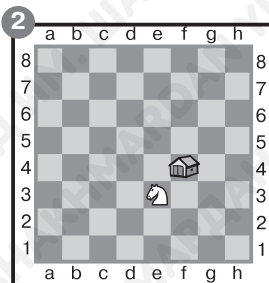
Задание № 5. Отметь коня, который атакует наибольшее количество полей?

Конь на f5 обстреливает 8 полей.

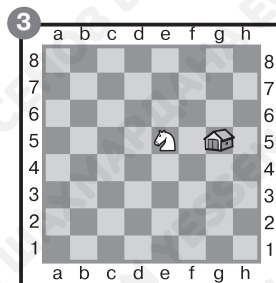
Задание № 6. Как коню быстрее попасть домой?



c4, d6.



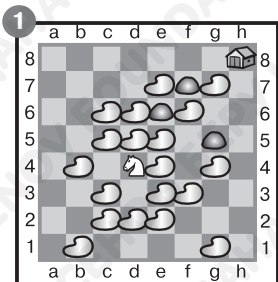
d5, f4 или g2, f4.



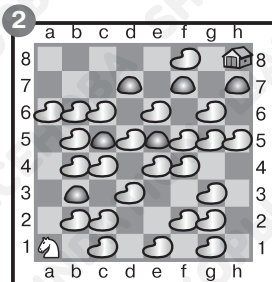
f7, g5 или f3, g5.

Задание № 7. Конь забрёл на болото. Помоги ему выбраться и дойти до дома.

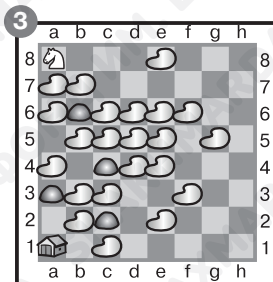
Поищи, нет ли поблизости твёрдых кочек (камней), на которые можно вставить, чтобы не утонуть.



e6, g5, f7, h8.

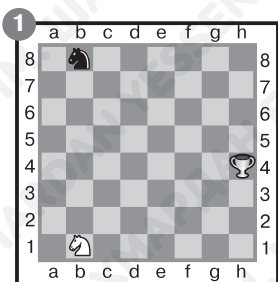


b3, c5, d7, e5, f7, h8.



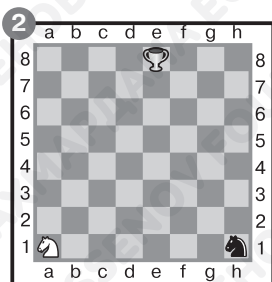
b6, c4, a3, c2.

Задание № 8. Какой из коней быстрее придёт к финишу?



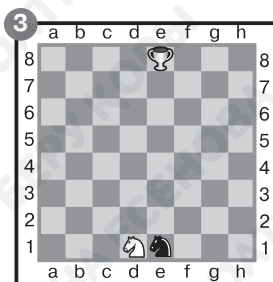
Белый конь 3 хода:
d2, f3, h4.

Чёрный конь 4 хода:
c6, e5, g6, h4.



Чёрный конь 4 хода:
g3, f5, g7 (d6), e8
или f2, e4, f6, e8.

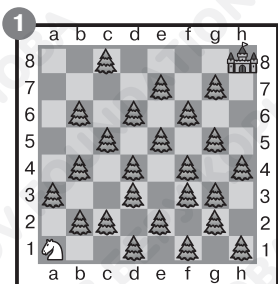
Белый конь 5 ходов:
c2, d4, b5, c7, e8
или b3, c5, b7, d6, e8.



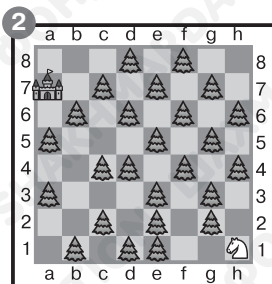
Белый конь 4 хода:
c3, d5, c7, e8.

Чёрный конь 5 ходов:
f3, e5, g4, f6, e8.

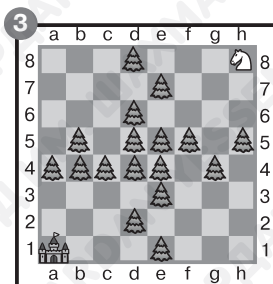
Задание № 9. Конь через дремучий лес пробирается к замку короля. Помоги ему найти путь, обходя ёлочки.




b3, a5, c6, d8, f7, h8.



f2, d3, b4, c6, a7.



g6, f4, d3, c1, b3, a1.

				С			
	Ь						
			Т		О		
				Д			
	М					Р	
			У				

Задание № 10. Дешифровщик. Отгадай слово, которое спряталось на шахматной доске. Делай ход конём и складывай из букв слово.

Ответ: **мудрость.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. О какой фигуре идёт речь?

*Не мила ему неволя,
Перед ним простор широк,
Очень ловко на два поля
Совершает он прыжок:
«Прыг, скок и вбок».*

Ответ запиши: **конь.**

Задание № 13. Сколько возможных ходов в начальной позиции может сделать каждый конь?

Ответ запиши: **2 хода.**

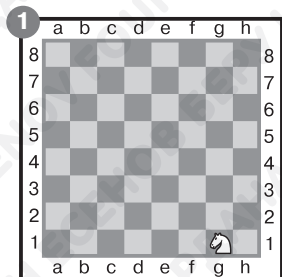
Задание № 14. Какое максимальное количество полей может атаковать конь?

Ответ запиши: **8 полей из центра доски.**

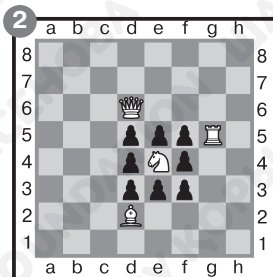
Задание № 15. Конь стоит на чёрном поле. Какого цвета поля он держит под ударом?

Ответ запиши: **белые поля.**

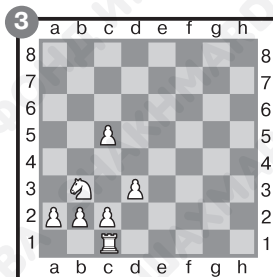
Задание № 16. Отметь все поля, на которые может пойти конь.



e2, f3, h3.

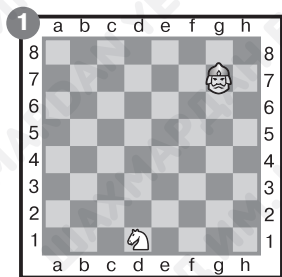


f6, g3, f2, c3, c5.

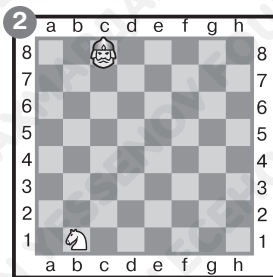


a1, a5, d4, d2.

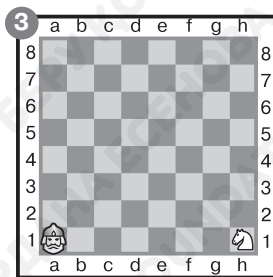
Задание № 17. Богатырский конь Бурушка спешит на помощь Илье Муромцу. Помоги ему найти самый короткий путь.



e3, f5, g7.

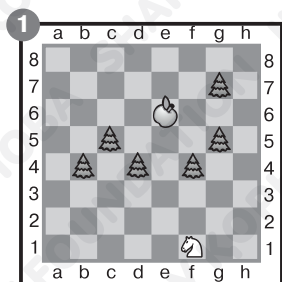


c3, b5, d6, c8.

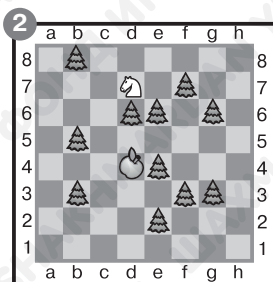


f2, d3, c1, b3, a1.

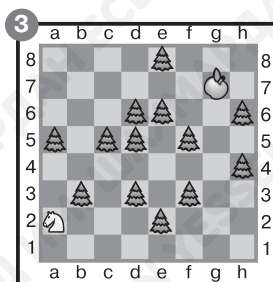
Задание № 18. Послал царь Иванушку-дурачка раздобыть молодильные яблочки. Помоги ему справиться с заданием царя, обходя ёлочки.



g3, h5, f6, e8, c7.



e5, c6, d4.



c3, e4, g3, h5, g7.

§ 12. Конь. Взятие

Цель урока:

- обучающая — продолжить знакомить детей с шахматной фигурой конь; вспомнить место коня в начальной позиции, ход коня. Учить детей осуществлять взятие конём. Сравнить изученные фигуры между собой, учить выделять сходства и различия отдельных фигур. Познакомить детей с понятиями «тяжёлая фигура», «лёгкая фигура». Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

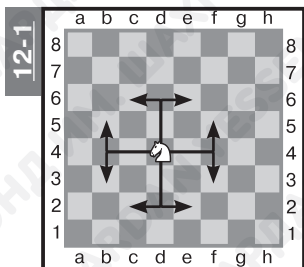
демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, шаблон «хода коня» из плотной бумаги, ватмана или картона в виде буквы «Г», у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить местоположение коня в начальной позиции, ход коня. Перейти к теме: «Конь. Взятие». (8 мин.)
2. Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой конь, взятиями коня. Сравнить между собой изученные шахматные фигуры: ферзя, ладью, слона, коня, пешку. Познакомить детей с понятиями «тяжёлая фигура», «лёгкая фигура». (10 мин.)

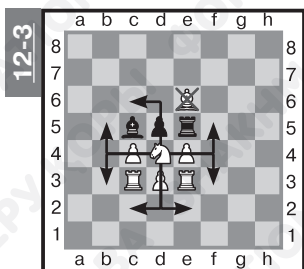
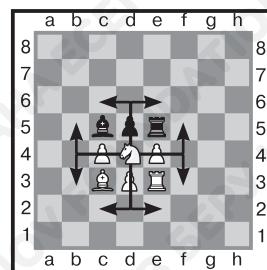
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить о шахматной фигуре конь, его местоположении в начале партии, ходе коня. Перейти к теме урока «Конь. Взятие».



2. 2.1 Конь. Взятие. Вспомнить с детьми ход коня. Для этого можно использовать шаблон «хода коня» из картона. Объясняя ход коня, наложить шаблон на поле, где находится конь. И тогда дети наглядно увидят, на какое поле конь может сделать ход (12-1).

Напомнить детям, что конь — единственная фигура в шахматной армии, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры (12-2).



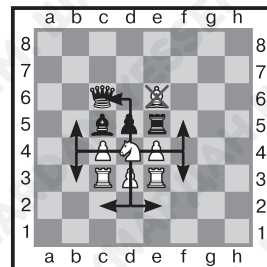
Спросить детей, как они думают, что будет, если поле, на которое хочет пойти конь, будет занято фигурой.

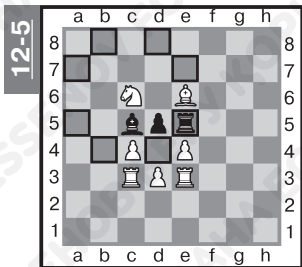
Объяснить детям, что если на поле, куда хочет стать конь, стоит своя фигура, то ход невозможен (12-3).

В этой позиции у белого коня только 7 возможных ходов, так как одно из полей, куда мог бы пойти конь, занято своим же слоном.

Если же на поле, куда хочет пойти конь, стоит чужая фигура, то конь может её побить.

В данной ситуации белый конь может побить чёрного ферзя (12-4).





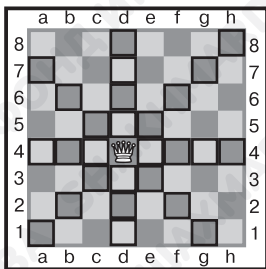
Показать, как осуществляется взятие. Чужая фигура снимается с доски и на её место становится конь.

Конь побил чёрного ферзя и стал на его место (12-5).

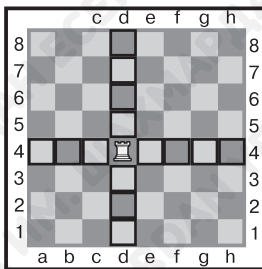
2.2. Кто сильнее.

Сравнить между собой изученные фигуры. Объяснить детям, что фигура тем сильнее, чем больше полей она атакует. (Привести аналогию с артиллерийским орудием. Если пушка бьёт только в одном направлении и способна поражать одну цель, то она недостаточно мощная. Если же она способна поражать множество целей в разных направлениях, то такое орудие более грозное). Сопоставить между собой шахматные фигуры: ферзя, ладью, слона, коня и пешку. Попросить детей ответить на вопросы:

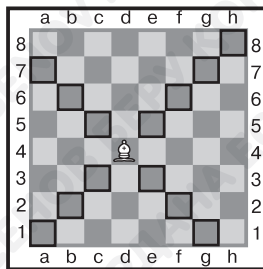
1. Какая из изученных фигур атакует большее количество полей, находясь в центре доски? (12-6, 12-7, 12-8, 12-9, 12-10).



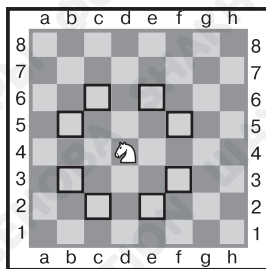
Ферзь атакует 27 полей.



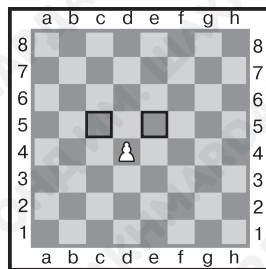
Ладья атакует 14 полей.



Слон атакует 13 полей.

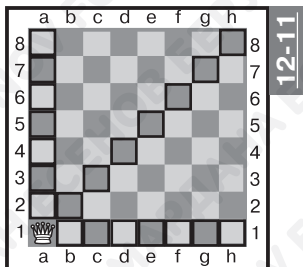


Конь атакует 8 полей.

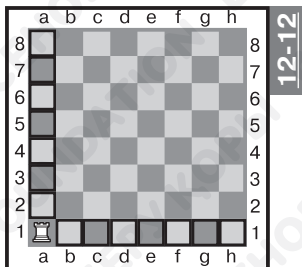


Пешка атакует 2 поля.

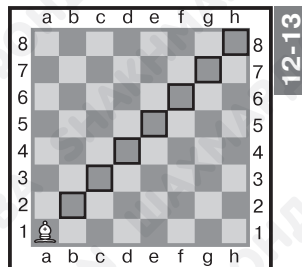
2. Какая из изученных фигур атакует большее количество полей, находясь в углу доски? (12-11, 12-12, 12-13, 12-14, 12-15).



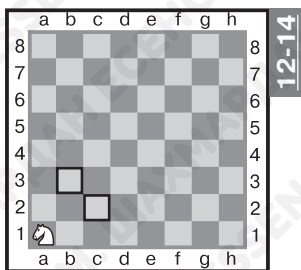
Ферзь атакует 21 поле.



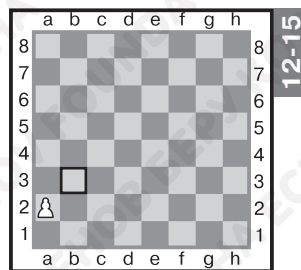
Ладья атакует 14 полей.



Слон атакует 7 полей.



Конь атакует 2 поля.



Пешка атакует 1 поле.

3. Поля какого цвета атакует фигура?

Ферзь, ладья ходят по белым и по чёрным полям, атакуют и белые, и чёрные поля.

Слон ходит только по полям одного цвета, атакует поля того же цвета.

Конь каждым ходом меняет цвет поля: с белого поля идёт на чёрное, а с чёрного на белое. Атакует также поля по очереди: если стоит на белом поле, то атакует чёрные, и наоборот.

Пешка ходит по полям любого цвета. Если пешка стоит на поле белого цвета, то и атакует белые поля. Если пешка стоит на чёрном поле, то атакует чёрные поля.

Сделать вывод: по своей силе конь слабее ферзя и ладьи, так как он атакует меньше полей, чем эти фигуры. Конь по силе приблизительно равен слону. Хотя слон атакует больше полей, но он ходит только по полям одного цвета, и это его существенный недостаток. Конь однозначно сильнее пешки. Пешка — самый слабый воин шахматной армии.

Сказать детям, что в шахматах ферзя и ладью называют тяжёлыми фигурами —

они мощные, дальнобойные (бьют издали), как тяжёлая артиллерия. А слона и коня называют лёгкими фигурами. Они уступают ферзю и ладье в своей силе.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти конь»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить коня на одно из полей шахматной доски, вокруг него выставить свои и неприятельские фигуры. Предложить ученику показать варианты возможных ходов коня;

- «какие фигуры может побить конь»: расставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную приведённым в рабочей тетради (задание 4), попросить детей перечислить фигуры, которые может побить конь;

- «цепочка»: поставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную тем, что приведены в рабочей тетради (задание № 5). Попросить детей по очереди назвать фигуру, которую может побить конь. И так до тех пор, пока не будут сбиты все фигуры;

- «перехитри часовых»: поставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную тем, что приведены в рабочей тетради (задание № 8). Попросить детей найти путь коня до заданного поля, не становясь под бой неприятельских фигур.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 12. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

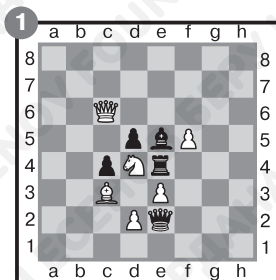
Задание № 1. Бьёт ли конь так же, как и ходит?

Ответ запиши: **да**.

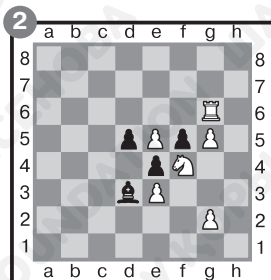
Задание № 2. Может ли конь побить чужую фигуру, стоящую на соседнем поле?

Ответ запиши: **нет**.

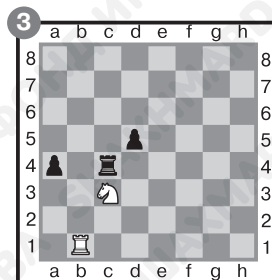
Задание № 3. Отметь все поля, на которые может пойти конь.



e6, f3, e2, c2, b3, b5.

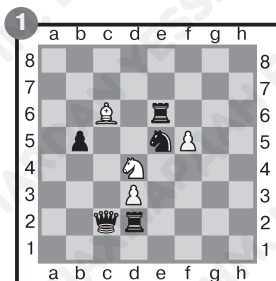


h5, h3, e2, d3, d5, e6.

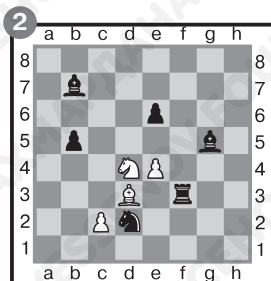


d5, e4, e2, d1, a2, a4, b5.

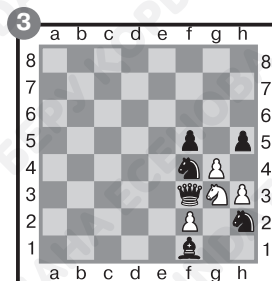
Задание № 4. Найди все фигуры, которые может побить конь.



Ферзь, пешка, ладья.

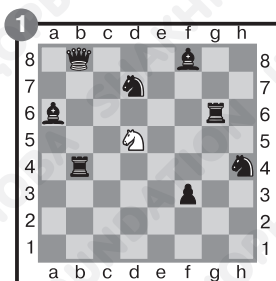


Обе чёрные пешки, ладья.

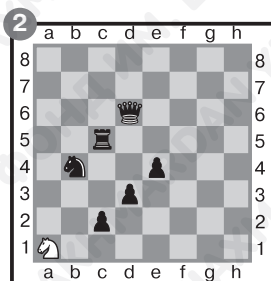


Обе чёрные пешки, слон.

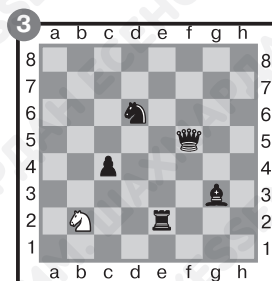
Задание № 5. Каждым ходом конь должен сбивать чужую фигуру. Какую фигуру он побьёт последней?



Пешку.

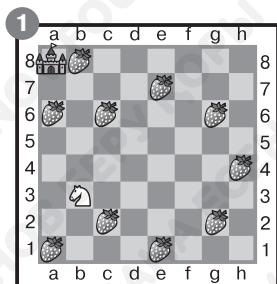


Ферзя.

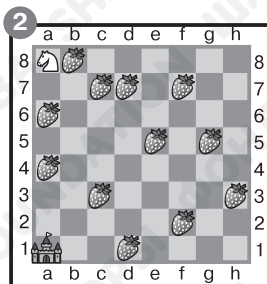


Ладью.

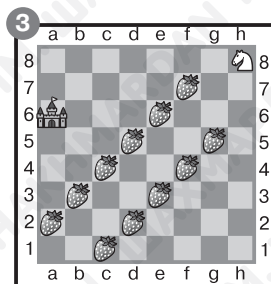
Задание № 6. Король отправил коня на сбор урожая. Каждым ходом он должен срывать ягоду, а затем доставить собранный урожай в замок короля.



**a1, c2, e1, g2, h4,
g6, e7, c6, b8, a6, c7, a8.**

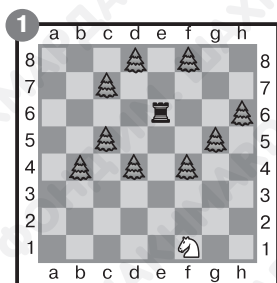


**c7, a6, b8, d7, e5, f7,
g5, h3, f2, d1, c3,
a4, c5, b3, a1.**

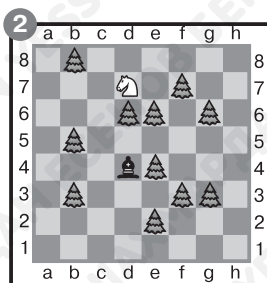


**f7, g5, e6, f4, d5,
e3, c4, d2, b3,
c1, a2, b4, a6.**

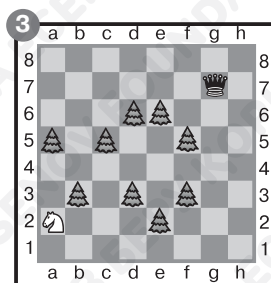
Задание № 7. Фотоохотник выслеживает редкую, но очень пугливую птичку для того чтобы её сфотографировать. Помогите ему незаметно подойти к птичке и сделать фотографию, но смотри, не спугни её. (Охотник — конь, чёрная фигура — редкая птичка. Конь должен побить чёрную фигуру, но не должен становиться на поля, атакованные этой фигурой).



g3, h5, g7, e6.

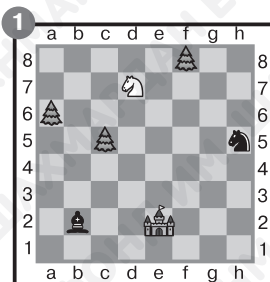


**f8, h7, g5, h3, f4,
d3, e1, c2, d4.**

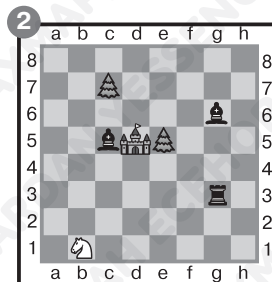


b4, d5, f4, h5, g7.

Задание № 8. После долгих странствий рыцарь (белый конь) возвращается домой. Подойдя поближе, он замечает, что его замок окружён неприятелем. Помогите рыцарю незаметно проникнуть в замок и подготовиться к битве. Под бой неприятельских фигур становиться нельзя.

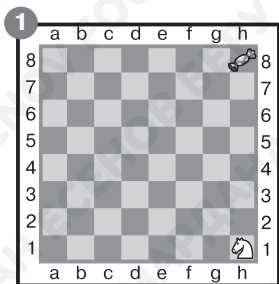


b6, c4, d2, f3, g1, e2.

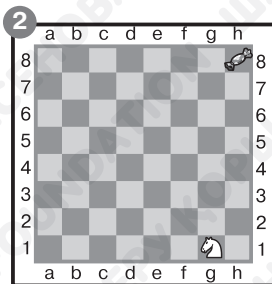


**d2, c4, a5, c6,
d8, e6, f4, d5.**

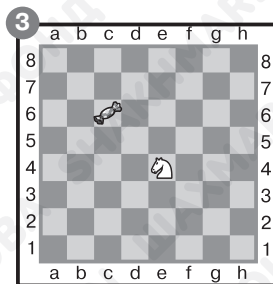
Задание № 9. Какое наименьшее количество ходов потребуется коню, чтобы добраться до поля с конфеткой?



5 ходов: f2, e4, g5, f7, h8.

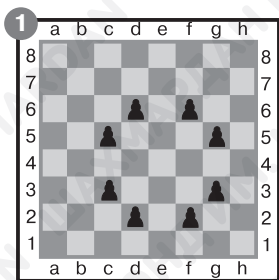


4 хода: f3, g5, f7, h8.

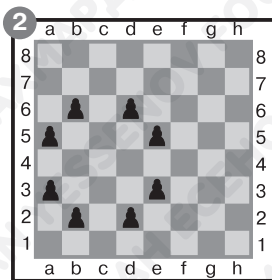


4 хода: d2, c4, e5, c6.

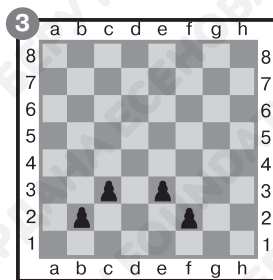
Задание № 10. Король поручил пастуху (белый конь) сторожить овец. Где должен находиться пастух, чтобы контролировать каждую овечку (пешку)?



На поле e4.



На поле c4.



На поле d1.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. О какой фигуре идёт речь?

Он на одной стоит ноге
И ходит только буквой «Г».

Ответ запиши: **конь.**

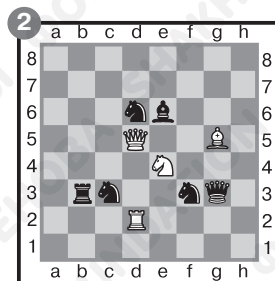
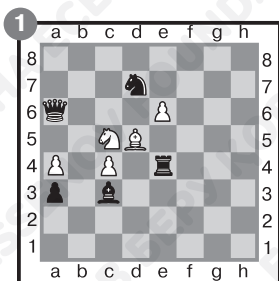
Задание № 13. Откуда конь контролирует больше полей: из центра доски или из углового поля?

Ответ запиши: **из центра доски.**

Задание № 14. Какая фигура конь: лёгкая или тяжёлая?

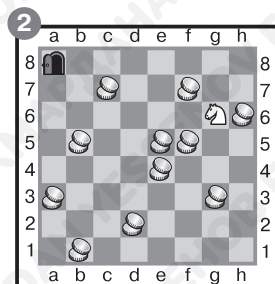
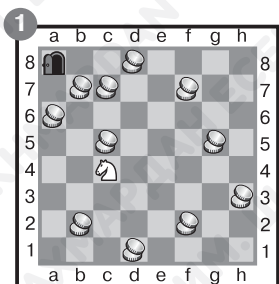
Ответ запиши: **лёгкая.**

Задание № 15. Найди все фигуры, которые белый конь может взять своим ходом.



Ферзь, конь, ладья. Ферзь, конь на c3, конь на d6.

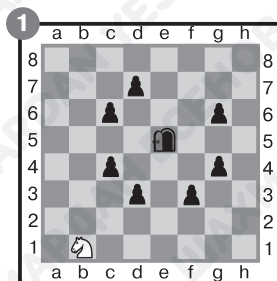
Задание № 16. Али-Баба решил выследить, где находится пещера разбойников. Для этого он незаметно продырявил мешок с золотом, который разбойники везут к себе в пещеру. Теперь из мешка незаметно выпадают золотые монеты. Помогите Али-Бабе (конь) собрать монеты и найти путь в пещеру.



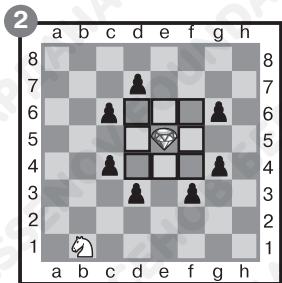
b2, d1, f2, h3, g5, f7, d8, b7, c5, a6, c7, a8.

e5, f7, h6, f5, g3, e4, d2, b1, a3, b5, c7, a8.

Задание № 17. Хозяйка Медной горы спрятала каменный цветок в пещере. Охранять подступы к пещере она поставила своих стражников (чёрные пешки). Помогите Даниле-мастеру (конь) найти вход в пещеру и не попасть в руки стражников. (Под бой чёрных пешек становиться нельзя. Пешки идут вниз).



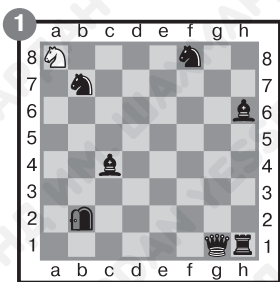
c3, e4, g5, f7, e5.



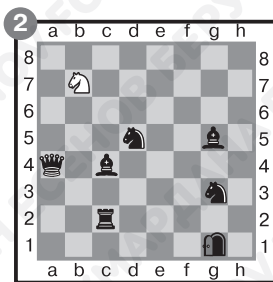
Усложнение: нельзя становиться на поля вокруг каменного цветка. Если Данила-мастер станет на какое-то из этих полей, то сам превратится в камень.

c3, a4, b6, c8, e7, g8, h6, f7, e5.

Задание № 18. Иван-царевич оседлал своего верного коня Сивку-Бурку и отправился вызволять прекрасную принцессу из плена. Помоги ему незаметно добраться до замка злодея, выкрасть принцессу и вернуться тем же путём домой. Но помни, что пробираться к замку он должен незаметно, иначе его самого схватят и посадят в темницу. (Под бой чёрных фигур становиться нельзя).



c7, e8, f6, e4, c3, a4, b2.



d6, f7, e5, f3, g1.

§ 13. Король

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с шахматной фигурой король; вспомнить место короля в начальной позиции. Учить детей осуществлять ход и взятие королём. Вспомнить понятия «поле под боем» или «атакованное поле». Познакомить детей с правилами для короля: «Ходить под бой нельзя», «Король к королю не приближается». Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

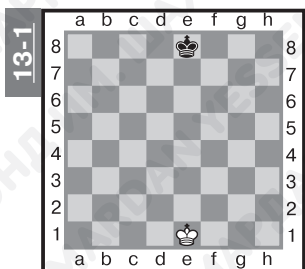
План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить с детьми всё, что они знают о шахматной фигуре король, местоположении короля в начале партии. Перейти к теме: «Король. Ход короля. Взятие». (8 мин.)
2. Познакомить детей с шахматной фигурой король, ходом и взятием короля. Познакомить детей с правилами для короля: «Ходить под бой нельзя», «Король к королю не приближается». (10 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (12 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

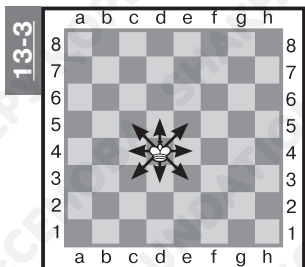
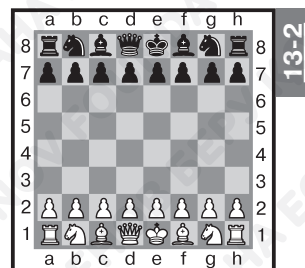
1. Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Попросить детей вспомнить всё, что они знают о шахматной фигуре король, его местоположении в начале партии. Король — самая главная фигура шахматного королевства. На шахматной доске нет более важной и ценной фигуры, чем король. Но нет фигуры

и более слабой и уязвимой, чем Его Величество. Если в ходе сражения какая-нибудь фигура будет сбита, то игра продолжается. А вот без короля игра продолжаться не может. Кому из игроков удастся захватить короля в плен, тот и выигрывает шахматное сражение. Поэтому другие шахматные фигуры должны оберегать и защищать своего короля. У каждого игрока только по одному королю (13-1).



В начальной позиции король занимает одну из центральных вертикалей и стоит между ферзём и слоном (13-2).

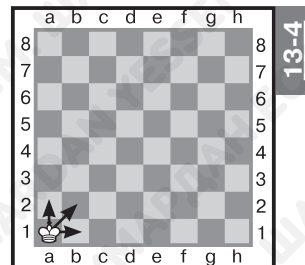
Перейти к теме урока «Король. Ход и взятие».

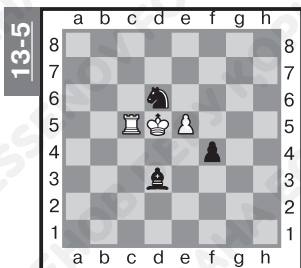


2. Король. Ход и взятие. Объяснить детям, что шахматный король — это старенький дедушка. Он может ходить в любом направлении, но только на одно соседнее поле.

Находясь в середине доски, король может пойти на одно из восьми соседних полей (13-3).

Если же король стоит в углу, то здесь у него три возможных хода (13-4).

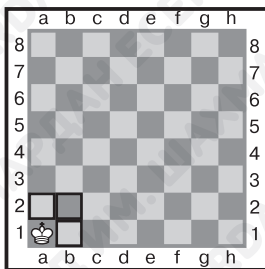
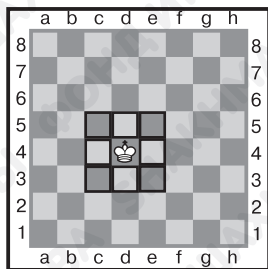
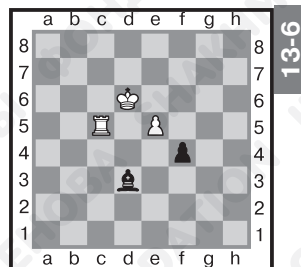




Вспомните с детьми, что значит поле под ударом или атакованное поле. Спросите детей, что происходит с неприятельской фигурой, если она оказывается на пути нашей фигуры (её можно побить). Объясните детям, как бьёт король. Король бьёт так же, как и ходит. Как и другие фигуры, король не может бить фигуры своего цвета. Бить можно только фигуры соперника (13-5).

В этой позиции король может побить чёрного коня. Взятие происходит так: чёрный конь снимается с доски, а король становится на его место (13-6).

Любую фигуру можно побить, но только не короля. Без короля игра продолжаться не может. Поэтому для короля существует важное ограничение. Его Величество не может ходить на поле, атакованное неприятельской фигурой, то есть он не может становиться под бой. Запомни правило: Король под бой ходить не может! Короля не бьют!



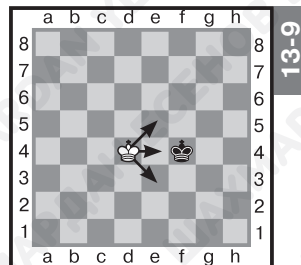
Сам же Король, хоть и слабая фигура, но может за себя постоять. Он атакует поля вокруг себя. Если чужая фигура станет рядом с королём, то он сможет её побить. Но при условии, что сам при этом не попадёт под бой.

В середине доски король атакует 8 полей (13-7, 13-8), в углу — 3 поля.

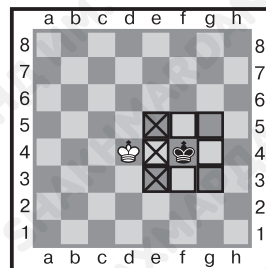
Предложить детям подумать и ответить на такие вопросы:

1. Может ли король приблизиться к королю соперника? (13-9).

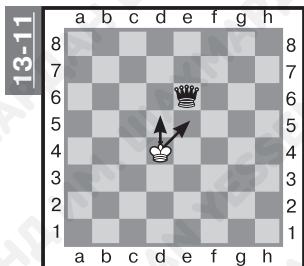
Ответ: **нет**.



Неприятельский король атакует все поля вокруг себя. Значит, если король захочет приблизиться к королю соперника, то попадёт под бой. А это запрещено. Поэтому запомни правило: король к королю не приближается (13-10).



13-10

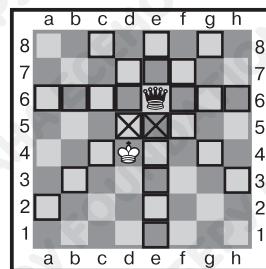


13-11

2. Может ли король подойти к ферзю соперника? (13-11).

Ответ: **тоже нет, по той же причине.**

Ферзь атакует все поля вокруг себя. Поэтому они королю недоступны (13-12).



13-12

Обратить внимание детей, что король может приблизиться к неприятельской ладье по диагонали, к слону и к пешке — по вертикали или горизонтали, к коню король может подойти с любой стороны.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «куда может пойти король»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить короля на одно из полей шахматной доски, вокруг него выставить свои и неприятельские фигуры. Предложить ученику показать варианты возможных ходов короля;
- «какие фигуры может побить король»: расставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную приведённым в рабочей тетради (задание 4), попросить детей перечислить фигуры, которые может побить король;

- «цепочка»: поставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную тем, что приведены в рабочей тетради (задание № 5). Попросить детей по очереди назвать фигуру, которую может побить король. И так до тех пор, пока не будут сбиты все фигуры;

- «перехитри часовых»: поставить на демонстрационной доске позицию, аналогичную тем, что приведены в рабочей тетради (задание № 8). Попросить детей найти путь короля до заданного поля, не становясь под бой неприятельских фигур.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 12. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

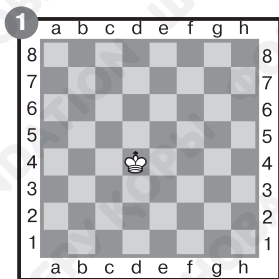
Задание № 1. По каким шахматным дорожкам ходит король?

Ответ запиши: **по вертикалям, горизонталям и диагоналям, но только на одно поле.**

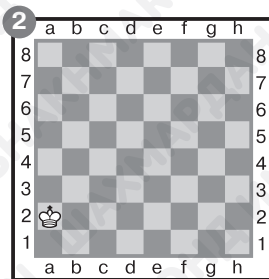
Задание № 2. Может ли король в первоначальном положении сделать ход?

Ответ запиши: **нет.**

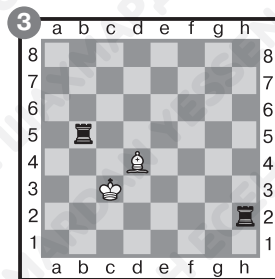
Задание № 3. Отметь все поля, на которые может пойти король.



**d3, e3, e4, e5,
d5, c5, c4, c3.**

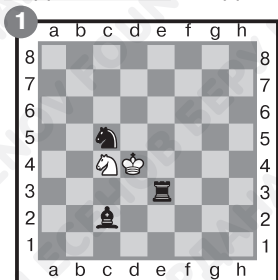


a1, b1, b2, b3, a3.

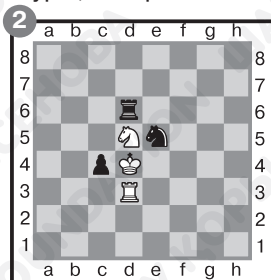


c4, d3.

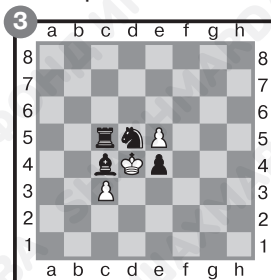
Задание № 4. Найди все фигуры, которые может побить король.



Конь, ладья.

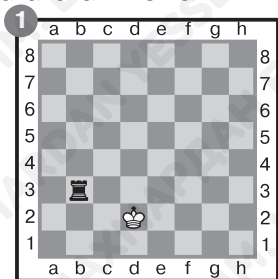


Конь.

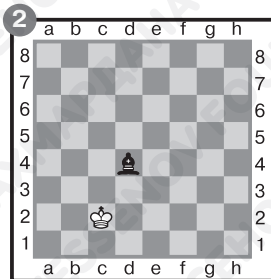


Ладья, пешка.

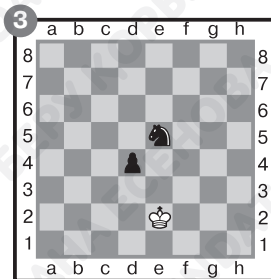
Задание № 5. Подойди белым королём к неприятельской фигуре, не становясь на атакованные поля.



c2.

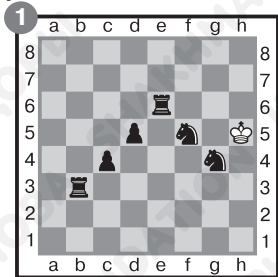


d3.

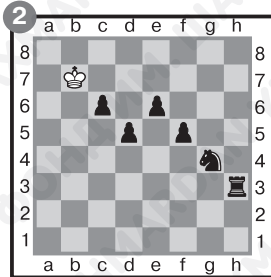


f2, g3, f4, e4.

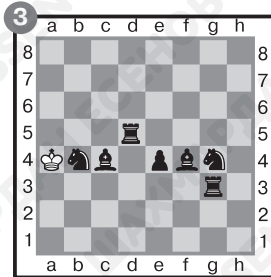
Задание № 6. Каждым ходом король должен сбивать чужую фигуру. Какую фигуру он побьёт последней?



Ладья на b3.

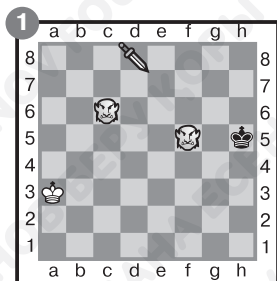


Ладья на h3.

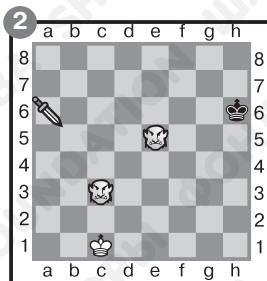


Конь на g4.

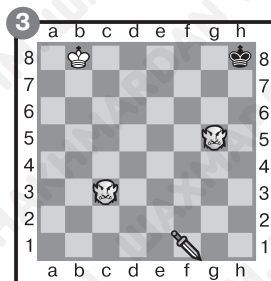
Задание № 7. Два батыра (два короля) решили посоревноваться, кто из них первым добудет волшебный меч. Но меч стерегут великаны дядя, к ним подходить нельзя. Определи победителя. Кому из батыров удастся первым добраться до волшебного меча?



Чёрный король.

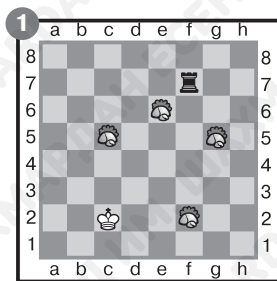


Белый король.

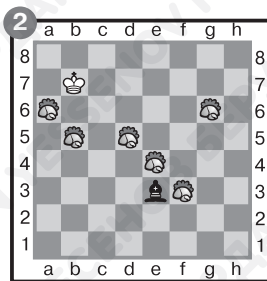


Белый король.

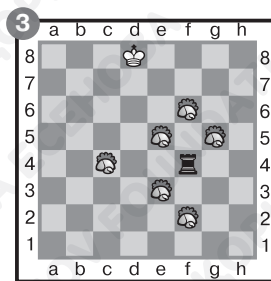
Задание № 8. Батыр Ер-Тостик решил сразиться с великаном дядя. Для этого батыру (белый король) надо незаметно подойти к дяде (чёрная фигура) и нанести удар. Помоги Ер-Тостик справиться с задачей. (Под бой чужой фигуры становиться нельзя и нужно обходить препятствия).



**d2, e2, f1, g2,
h3, h4, h5, g6.**

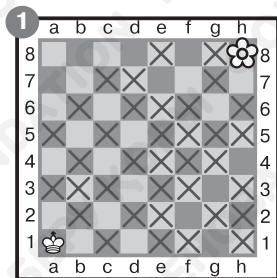


**c7, d6, e5, f5, g4,
g3, g2, f1, e2.**

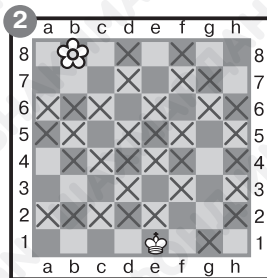


**d7, c6, b5, b4, c3,
d2, e2, f1, g2, g3.**

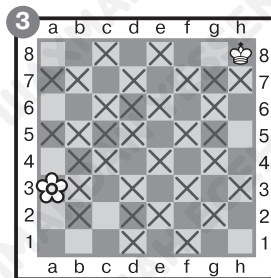
Задание № 9. Алдар-Косе (белый король) отправился на поиски чудодейственного цветка, сок которого помогает излечивать больных. Этот цветок растёт на высокой горной вершине. Помоги герою найти путь к заветному цветку.



**b1, c2, d3, c4, b5, c6, b7,
c8, d8, e7, f7, g6, h7, h8.**

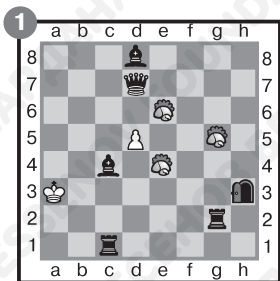


**f2, g3, g4, g5, f6, e7,
d6, c7, b8.**

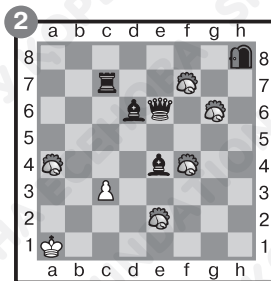


**g8, f8, e7, f6, e5, d4,
c3, c2, b1, a2, a3.**

Задание № 10. Злой и жестокий хан решил известить батыра (белого короля) и посадил в темницу. Сторожить батыра хан оставил своих стражников. На выручку своему хозяину отправился его верный слуга (белая пешка). Помоги батыру выбраться из плена и добраться домой. Верный слуга будет прикрывать бегство батыра. (Как королю добраться до нужного поля, не становясь под бой неприятельских фигур? Белая пешка прикрывает своего короля).



**b4, c5, d4, e5, f5,
g6, h5, h4, h3.**



**b2, c1, d2, e3, f2, g3,
h4, g5, h6, g7, h8.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. О какой фигуре идёт речь?

Он любит гладкий

Расчищенный путь,

На шаг в любую сторону

Может шагнуть.

Ответ запиши: **король.**

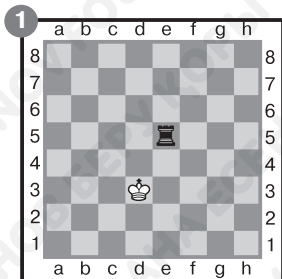
Задание № 13. Откуда король контролирует больше полей: из центра доски или из углового поля?

Ответ запиши: **из центра.**

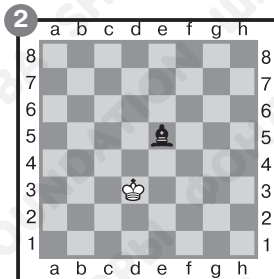
Задание № 14. Может ли король приблизиться к королю соперника? А к ферзю соперника?

Ответ запиши: **1. нет; 2. нет.**

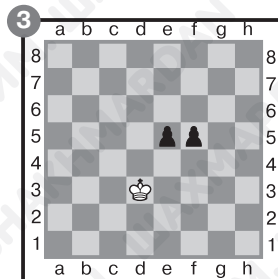
Задание № 15. Как королю подойти к неприятельской фигуре, не становясь на атакованные поля?



d4.

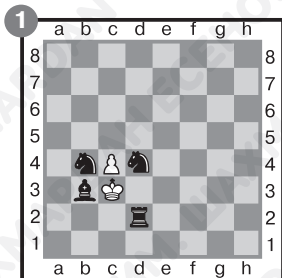


e4.

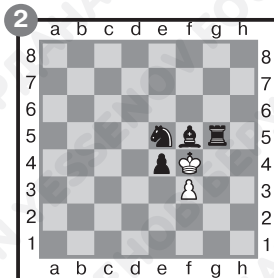


c4, d5, e6.

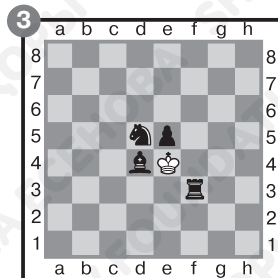
Задание № 16. Найди все фигуры, которые белый король может взять своим ходом.



Коня на b4 и ладью.

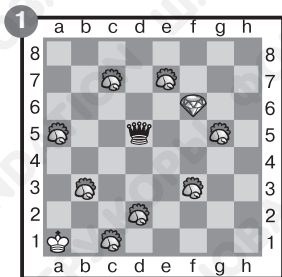


Ладью и коня.

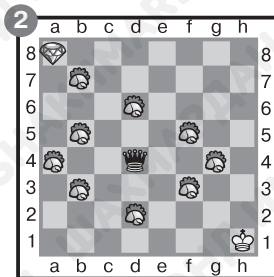


Коня и ладью.

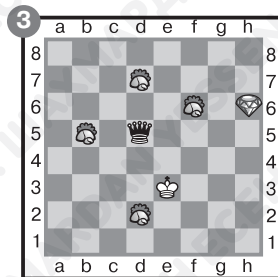
Задание № 17. Алдар-Косе решил наказать жадного Алаша-хана и отобрать у него сундук с чужим добром. Алаша-хан (ферзь) спрятал сундук в старом колодце и стережёт его и день и ночь. Помоги Алдару-Косе (белый король) незаметно пробраться к сокровищам и вернуть их простым людям.



**b2, c2, d1, e2, f2,
g3, h4, h5, g6, f6.**

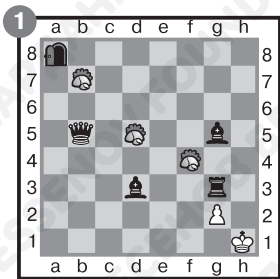


**g2, g3, h4, g5, g6, f7,
e8, d7, c8, b8, a8.**

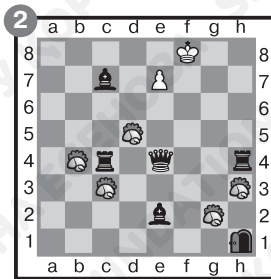


**e2, d1, c2, c3, b4, a5, b6,
c7, d8, e7, f8, g7, h6.**

Задание № 18. Злой хан схватил и посадил в темницу красавицу Карашаш. Охранять её оставил своих стражников (чёрные фигуры). Жиренше (белый король) со своим товарищем (белая пешка) отправился спасать Карашаш. Верный товарищ поможет Жиренше незаметно пробраться к ней. (Как королю добраться до нужного поля, не становясь под бой неприятельских фигур? Белая пешка прикрывает своего короля).



***g1, f2, e1, d2, c3,
d4, e5, d6, c7,
b8, a8.***



***e8, d7, c8, b7, a6, b5,
a4, b3, b2, c1, d2,
e1, f2, g1, h1.***

§ 14. Обозначение полей доски и фигур

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с условным обозначением полей и шахматных фигур; ввести понятия «шахматная нотация», «полная нотация», «краткая нотация». Учить детей определять название поля, вертикали, горизонтали, диагонали. Вспомнить, что такое ход. Учить детей записывать положение фигур на шахматной доске, перемещение фигур по шахматной доске. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, картонные карточки с названиями шахматных полей, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение материала, изученного на предыдущем уроке. Вспомнить с детьми всё, что они знают о линиях на шахматной доске и о шахматных фигурах. Перейти к теме: «Обозначение полей и шахматных фигур». (8 мин.)

2. Познакомить детей с понятием «шахматная нотация». Объяснить детям, как условно обозначаются вертикали и горизонтали на шахматной доске, как образу-

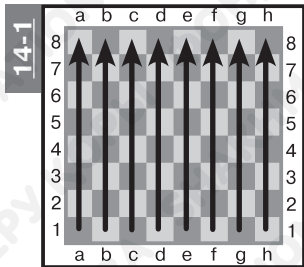
ется название поля и диагонали. Познакомить детей с условным обозначением шахматных фигур, объяснить, что есть условно графическое изображение фигур в виде символа и условно буквенное обозначение фигур. Учить детей записывать положение фигур на шахматной доске и перемещение фигур по шахматной доске. Познакомить детей с понятиями «полная нотация», «краткая нотация». (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

Предварительная часть урока. Начать с проверки домашнего задания. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить с детьми, какие линии и какие фигуры есть на шахматной доске. Объяснить детям, что для того чтобы описать положение фигур на шахматной доске и их перемещение по шахматной доске, придумали специальный шахматный язык, который называется шахматная нотация. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ — это система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске. Перейти к теме урока «Обозначение полей доски и фигур».

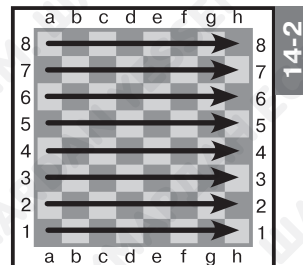


$g - [же], h - [аш].$

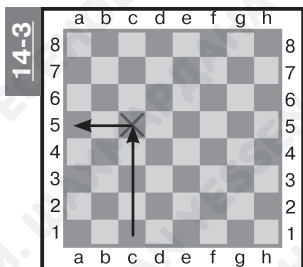
1. Обозначение полей на шахматной доске. Шахматная доска состоит из вертикальных и горизонтальных линий. Каждая вертикаль и горизонталь имеет своё название. Вертикали на шахматной доске обозначаются снизу вверх маленькими буквами латинского алфавита — **a, b, c, d, e, f, g, h**. (14-1).

Названия вертикалей принято читать следующим образом: $a - [a], b - [бэ], c - [цэ], d - [дэ], e - [е], f - [эф],$

Горизонтالي обозначаются слева направо арабскими цифрами: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**. (14-2).

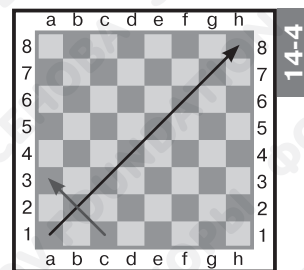


Поля на шахматной доске также имеют свои названия. Каждое такое название складывается из названия вертикали и горизонтали, на которой расположено поле. Это как домашний адрес: название улицы и номер дома. Название улицы — это название вертикали, на которой расположено поле, а номер дома — это название горизонтали.



Чтобы определить название поля, нужно посмотреть, на какой вертикали оно расположено и какой горизонтали оно также принадлежит. Поле, помеченное крестиком на шахматной доске, расположено на вертикали «с» и горизонтали 5. Значит, его название «с5» (14-3).

(14-4) Кроме вертикалей и горизонталей на шахматной доске есть ещё и диагонали. Они также имеют своё обозначение, но более сложное, чем обозначение вертикальной и горизонтальной линий. Обозначение диагонали состоит из обозначения двух полей — первого и последнего в этой диагонали.



Например, диагональ a1-h8, c1-a3 и т.д.

2. Обозначение шахматных фигур. Запись положения и хода.

Шахматные фигуры кроме своего графического обозначения также имеют и буквенное обозначение. Для такого обозначения используются, как правило, первые буквы названий фигур.

 **король — Кр**

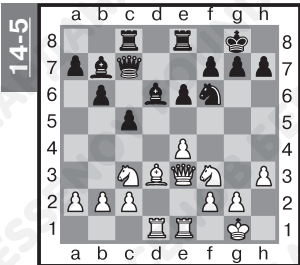
 **ферзь — Ф**

 **ладья — Л**

 **слон — С**

 **конь — К**

 **пешка — не имеет буквенного обозначения**



Пользуясь нотацией, можно записать любую шахматную позицию.

Показать детям, как можно записать позицию, приведённую на диаграмме (14-5):

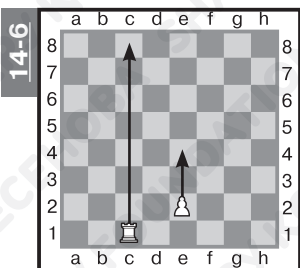
Белые: Крг1, Фе3, Лд1, Ле1, Cd3, Кс3, Кf3, a2, b2, c2, e4, f2, g2, h3.

Чёрные: Крг8, Фс7, Лс8, Ле8, Сb7, Cd6, Кf6, a7, b6, c5, e6, f7, g7, h7.

В записи позиций приняты следующие правила. Сначала записываются белые фигуры, а затем чёрные. Фигуры записываются в следующем порядке: Кр, Ф, Л, С, К, пешки. Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения от вертикали «а» к вертикали «h». Если одинаковые фигуры стоят на одной вертикали, то они записываются от 1-й к 8-й горизонтали.

Вспомнить, что такое ход. Передвижение фигуры на шахматной доске называется ходом.

Шахматные ходы также можно записать. Для этого указывается сокращённое название шахматной фигуры, которая сделала ход, поле, где фигура находится, и поле, на которое она ходит. Если ход делает пешка, обозначение фигуры не ставится.

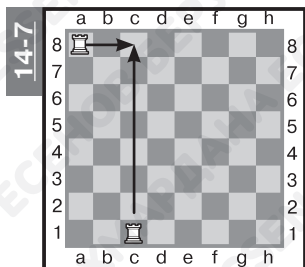


Например, ход ладьи с поля с1 на поле с8 записывается так: Лс1-с8.

Ход пешки записывается следующим образом: e2-e4 (14-6).

Такая запись приведена в ПОЛНОЙ НОТАЦИИ. Существует также и КРАТКАЯ НОТАЦИЯ. В этом случае не указывается, с какого поля вышла фигура, а записывается только поле, на которое фигура пришла. Например, Лс8 или, если ходит пешка, то e4.

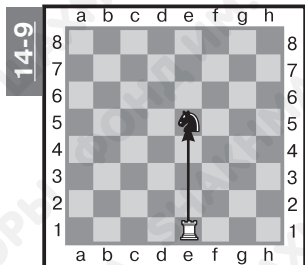
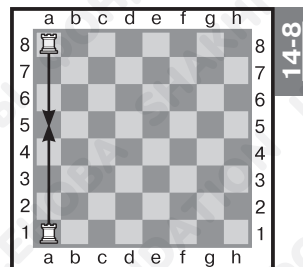
Если на одно и то же поле могут пойти одноимённые фигуры, то указывается название горизонтали или вертикали той фигуры, которая делает ход.



Например, Лас8. Эта запись означает, что на поле с8 пошла ладья, которая стояла на линии «а» (14-7).

(14-8) Ход ладьи с поля a1 на поле a5 записывается следующим образом: Л1а5. Если бы на поле a5 пошла другая ладья, то в этом случае мы бы записали: Л8а5.

Краткая нотация используется значительно чаще, поскольку она требует меньше времени и места для записи.

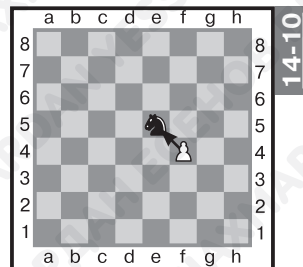


Если при своём ходе фигура не просто пошла на какое-то поле, а совершила взятие неприятельской фигуры, то это действие обозначается двоеточием (:).

При своём ходе белая ладья с поля e1 побила чёрного коня на поле e5 (14-9).

Этот ход можно записать полной нотацией: Ле1:e5. Краткой нотацией этот ход записывается следующим образом: Л:e5.

Рассмотрим пример, когда взятие совершает пешка (14-10).



Своим ходом пешка с поля f4 бьёт коня на поле e5. Полной нотацией запись этого хода будет выглядеть так: f4:e5. При записи краткой нотацией принято указывать только название вертикали — на какой вертикали пешка была и на какую вертикаль стала: fe (то есть пешка с вертикали f перешла на вертикаль e). При этом двоеточие между буквами, обозначающими вертикаль, не ставится.

Важно научиться хорошо ориентироваться в шахматной нотации, так как она понадобится нам, когда мы перейдём к изучению шахматных партий и конкретных шахматных позиций.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- **«назови поле»:** вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить любую шахматную фигуру на одно из полей шахматной доски. Предложить ученику назвать поле, где расположена фигура;
- **«фигура потерялась»:** рассказать детям, что фигура (учитель) пошла гулять по шахматной доске и потерялась, не знает, как найти свой дом, но она знает свой домашний адрес. Она обратилась за помощью к полицейскому (ребёнок) и просит отвести её домой. Ученик должен по адресу найти поле, где живёт фигура;
- **«почтальон»:** поставить на демонстрационную доску шахматные фигуры, ребёнку дать картонные карточки с названиями полей, на которых стоят фигуры (это письма), и попросить разнести письма адресатам. (Какое письмо какой фигуре предназначено?);
- **«шахматное лото»:** на столе у учителя лежат перевёрнутые карточки с названиями шахматных полей. Ученик по желанию подходит к столу, вытягивает карточку и на поле, которое там указано, должен поставить магнитик;
- **«цепочка»:** учитель расставляет на шахматной доске позицию и просит детей по цепочке назвать поля, на которых стоят шахматные фигуры. (1-й называет, где стоит белый король, 2-й называет, где стоит белый ферзь, и т.д. Затем переходим к чёрным фигурам).

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 14. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18. Выучить названия шахматных вертикалей.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называется система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на шахматной доске?

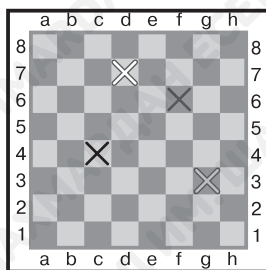
Ответ запиши: **нотация.**

Задание № 2. Как на шахматной доске обозначаются вертикали?

Ответ запиши: **латинскими буквами.**

Задание № 3. Как на шахматной доске обозначаются горизонтали?

Ответ запиши: **арабскими цифрами.**



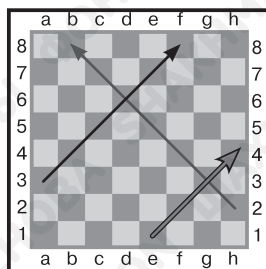
Задание № 4. Напиши названия выделенных шахматных полей.

Синий крестик — c4.

Жёлтый крестик — d7.

Красный крестик — f6.

Зелёный крестик — g3.

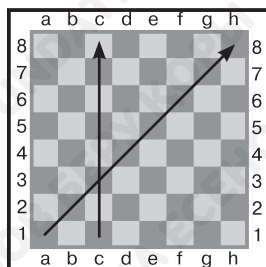


Задание № 5. Обозначить выделенные диагонали.

Синяя — a3-f8.

Красная — h2-b8.

Зелёная — e1-h4.



Задание № 6. Какое поле находится на пересечении диагонали a1-h8 и вертикали «с»?

Ответ запиши: **c3.**

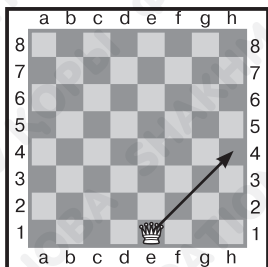
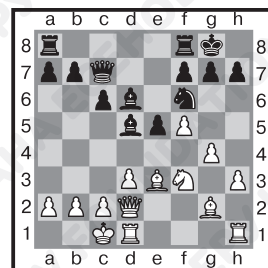
Задание № 7. Заполни таблицу:

Наименование фигуры	Графическое изображение	Условное обозначение
Король		<i>Кр</i>
Ферзь		<i>Ф</i>
Ладья		<i>Л</i>
Слон		<i>С</i>
Конь		<i>К</i>
Пешка		<i>нет обозначения</i>

Задание № 8. Запиши положение фигур на шахматной доске.

Белые: *Крс1, Фd2, Лd1, Лh1, Се3, Сg2, Кf3, а2, b2, с2, d3, f5, g4, h3*

Чёрные: *Крг8, Фс7, Ла8, Лf8, Cd5, Cd6, Кf6, а7, b7, с6, е5, f7, g7, h7.*



Задание № 9. Как записать перемещение ферзя с поля е1 на поле h4? Сделай запись полной и краткой нотацией.

Ответ запиши: ***Фе1-h4, Фh4.***

Задание № 10. Укажи поля, на которых размещены белые и чёрные фигуры на шахматной доске.



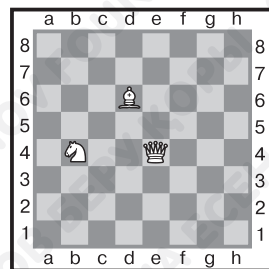
Белый король — f1. Чёрный король — g7.
Белый ферзь — g3. Чёрный ферзь — с6.
Белая ладья — d1. Чёрная ладья — a8.
Белый слон — b3. Чёрный слон — e7.
Белый конь — f3. Чёрный конь — e6.
Белая пешка — с3. Чёрная пешка — g6.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. Поля a1 и a8 находятся на одной линии. Как называется эта линия?

Ответ запиши: **вертикаль a.**

Задание № 13. Шахматный тест. На каждый вопрос из теста есть три варианта ответа (a, b, c), но только один из них правильный. Посмотри на диаграмму и поставь галочку напротив правильного ответа.



1. Какая фигура находится на поле e4?

a) конь; b) слон; **с) ферзь.**

2. Какие две фигуры находятся на одной горизонтали?

a) ферзь и конь; b) конь и слон; c) ферзь и слон.

3. Какие две фигуры расположены на одной диагонали?

a) ферзь и конь; **b) конь и слон;** c) ферзь и слон.

4. Какая фигура может за один ход пойти на поле e2?

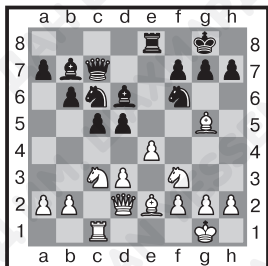
a) слон; **b) ферзь;** c) конь.

5. Сколько ходов понадобится сделать слону, чтобы с поля d6 попасть на поле e1?

a) один; b) три; **с) два.**

6. На какое поле ферзь и слон могут попасть за один ход, а конь за два?
 а) на поле e1; **б) на поле e7;** с) на поле d5.

7. На какое поле надо поставить чёрную ладью, чтобы она атаковала сразу три белые фигуры?
а) на поле d4; б) на поле e6; с) на поле b6.



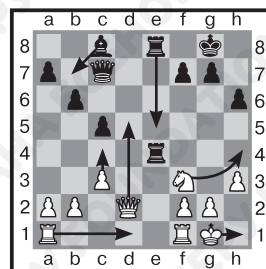
Задание № 14. Запиши положение фигур на шахматной доске.

Белые: *Kpg1, Фd2, Лс1, Се2, Сg5, Кс3, Кf3, а2, b2, d3, e4, f2, g2, h2.*

Чёрные: *Kpg8, Фс7, Ле8, Сb7, Cd6, Кс6, Кf6, а7, b6, с5, d5, f7, g7, h7.*

Задание № 15. Запиши перемещение фигур по шахматной доске.

Сделай запись полной и краткой нотацией.



Ход	Полная нотация	Краткая нотация
Король с поля g1 пошёл на поле h1	<i>Kpg1-h1</i>	<i>Kph1</i>
Ферзь сделал ход с поля d2 на поле d5	<i>Фd2-d5</i>	<i>Фd5</i>
Ладья пошла с поля a1 на поле d1	<i>Ла1-d1</i>	<i>Лад1</i>
Ладья пошла с поля e8 на поле e5	<i>Ле8-e5</i>	<i>Л8e5</i>
Слон с поля с8 переместился на поле b7	<i>Сс8-b7</i>	<i>Сb7</i>
Конь пошёл с поля f3 на поле h4	<i>Кf3-h4</i>	<i>Kh4</i>
Пешка пошла с поля с3 на поле с4	<i>с3-с4</i>	<i>с4</i>

Задание № 16. Почтальон разносит письма. На письмах указаны следующие адреса. Кому надо отдать эти письма?

a2 – белый слон, b7 – чёрный ферзь,

c1 – белая ладья, c6 – чёрный конь,

d3 – белый ферзь, e6 – белый конь,

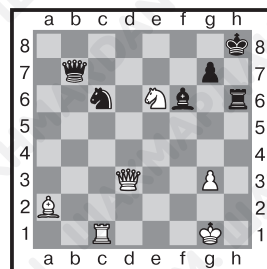
f6 – чёрный слон, g1 – белый король,

g3 – белая пешка, g7 – чёрная пешка,

h6 – чёрная ладья.

Какая фигура не получила письма?

Ответ запиши: ***чёрный король.***



Задание № 17. Поля c3 и g3 находятся на одной линии. Как называется эта линия?

Ответ запиши: ***3-я горизонталь.***

Задание № 18. Поля d1 и g4 находятся на одной линии. Как называется эта линия?

Ответ запиши: ***диагональ d1-h5.***

§ 15. Проверочное занятие

Цель урока:

- обучающая — повторить всё, что дети узнали о шахматной доске и шахматных фигурах. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, картонные карточки с заданиями, карточки с названиями шахматных полей, непрозрачный мешочек, комплекты шахматных фигур, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данное занятие может быть проведено либо в форме конкурса или викторины, либо как самостоятельная проверочная работа по рабочей тетради.

Ниже приведён примерный сценарий шахматной викторины.

Разделить класс на две-три команды. Предложить детям придумать название своей команде. Выбрать капитана команды.

Задание первое.

Капитаны команд по очереди подходят к учителю и выбирают карточку с шахматной загадкой. Учитель загадывает загадку команде. Команда должна тут же дать ответ. Остальные команды молчат, не подсказывают. Если команда ошибается, то остальные команды могут дать ответ. За правильный ответ начисляется один балл.

Загадки.

1. Рожь на нём не колосится,
Не растёт на нём пшеница,
Слон и Конь резвятся вволю,
Это — ... **(шахматное поле).**

2. Даже маленькую мышь
Ты сюда не поместишь.
Здесь она, как бегемот,
Ей размер не подойдёт.
Вы запомните, ребята,
Чёрно-белые квадраты,
Называют их нередко
Просто... **(шахматные клетки).**

3. Мы могли на ней бы плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам... **(ладье).**

4. Быть особо защищённым —
У него такая роль,
Это правило резонно,
Потому что он — ... **(король).**

5. Обитает не в саванне
И не так огромен он,
Но такое же название
У фигуры этой — ... **(слон).**

6. Он не цокает, конечно,
Но легко перешагнёт
Через ряд фигур и пешек
Этим шахматным... **(конём).**

7. Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык неспешно
И берёт наискосок?
Ну, конечно, это —... **(пешка)**.

8. Это правило известно —
Короля нам есть нельзя,
Но свободно можешь есть ты
Вместо этого... **(ферзя)**.

Задание второе. Собери шахматную доску.

Каждая команда получает комплект фрагментов шахматной доски. Побеждает та команда, которая быстрее правильно составит из фрагментов целую шахматную доску.

Задание третье. Волшебный мешочек.

Учитель прячет в волшебный мешочек короля, ферзя, ладью, слона, коня и пешку. От каждой команды вызывается по одному участнику. Каждому предлагается нащупать в волшебном мешочке шахматную фигуру, определить, что это за фигура, затем достать её из мешочка и рассказать про эту фигуру всё, что знаешь. Как она ходит? Где фигура расположена в первоначальной позиции? Какие у неё характерные особенности?

Задание четвёртое. Эстафета.

Чья команда быстрее и правильнее расставит начальную позицию.

Напротив каждой команды на столике располагается шахматная доска. Рядом с доской в открытой коробке в рассыпную лежат шахматные фигуры. Члены команды выстраиваются друг за другом. По команде учителя ученик подбегает к шахматной доске, берёт любую фигуру из набора и ставит её в первоначальное положение, затем возвращается и передаёт эстафету следующему члену команды. Так пока все фигуры не будут расставлены.

Задание пятое. Шахматные линии.

От каждой команды вызывается один участник. Учитель даёт задание одному выставить фишки по вертикали, второму — по горизонтали, третьему — по диагонали. (Учитель может назвать конкретную вертикаль, горизонталь, диагональ a1-h8 или h1-a8). Побеждает тот из участников, кто справится с заданием быстрее.

Задание шестое. Найди шахматное поле.

На столе перед каждой командой лежит пустая шахматная доска. Рядом с доской — перевёрнутые карточки с указанием шахматного поля, по количеству учеников в команде. По сигналу учителя ученик подбегает к шахматной доске, берёт одну из карточек и кладёт её на поле, которое в ней указано. Затем возвращается к команде и передаёт эстафету следующему ученику. Так продолжается, пока каждый из учеников не побывает у шахматной доски. В конце задания учитель проверяет, правильно ли были найдены поля. За каждое правильно найденное поле команде начисляется балл.

Задание седьмое. Расставь позицию.

От каждой команды вызывается один участник. Он получает карточку, где записано положение фигур на шахматной доске. Ученик должен быстро и правильно расставить заданную позицию. Учитель проверяет, кто из учеников сделал всё правильно и без ошибок.

Задание восьмое. Блиц-опрос.

Учитель задаёт по очереди каждой из команд вопрос, на который команда должна дать ответ. Так по кругу. Каждая из команд должна ответить на пять вопросов. За каждый правильный ответ команда получает очко.

Перечень вопросов можно взять из предыдущих уроков:

- Как ходит пешка? (**Только вперед по вертикали**).
- Является ли пешка фигурой? (**Нет, она просто пешка**).
- Где размещаются ладьи на доске до начала игры? (**По углам шахматной доски**).
- Какие слоны никогда не столкнутся? (**Белопольный и чернопольный**).
- Какие фигуры называют лёгкими, а какие тяжёлыми?
- В чем отличие коня от всех остальных фигур?
- На каких рядах располагаются белые фигуры в начале игры?
- Сколько всего клеток на шахматном поле?
- Клеток какого цвета, белого или чёрного, больше на шахматной доске? И т.д.

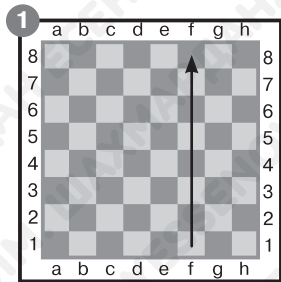
В конце урока учитель подсчитывает очки, набранные командами, и определяет победителя.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

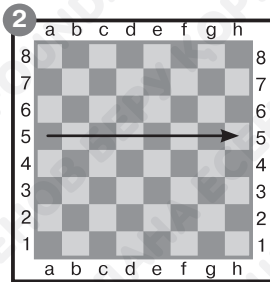
Задание № 1. Сколько полей на шахматной доске?

Ответ запиши: **64.**

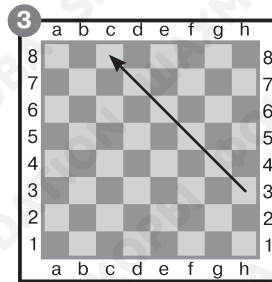
Задание № 2. Как называется выделенная линия? Ответ запиши.



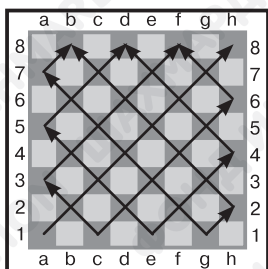
Вертикаль f.



5-я горизонталь.



Диагональ h3-c8.



Задание № 3. Сколько чёрных диагоналей на шахматной доске?

Ответ запиши: **13.**

Задание № 4. На поле какого цвета в начале игры расположен чёрный ферзь?

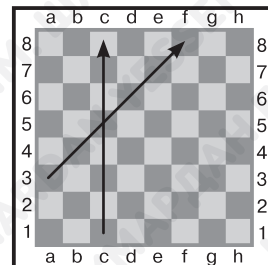
Ответ запиши: **чёрного.**

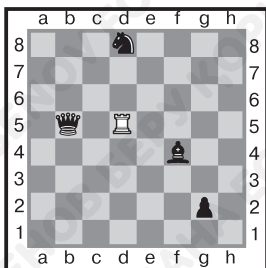
Задание № 5. Какая фигура, кроме пешки, может начинать шахматную партию?

Ответ запиши: **конь.**

Задание № 6. Какое поле находится на пересечении диагонали a3-f8 и вертикали «с»?

Ответ запиши: **с5.**





Задание № 7. Какие чёрные фигуры может побить белая ладья?

Запиши эти ходы: **Л:b5, Л:d8.**

Задание № 8. Какие чёрные фигуры может побить белый слон?

Запиши эти ходы: **С:a5, С:f6.**

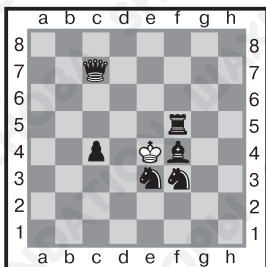


Задание № 9. Какие чёрные фигуры может побить белый ферзь?

Запиши эти ходы: **Ф:b6, Ф:d2, Ф:f6.**

Задание № 10. Какие чёрные фигуры может побить белый конь?

Запиши эти ходы: **К:b3, К:c6, К:f5, К:e2.**

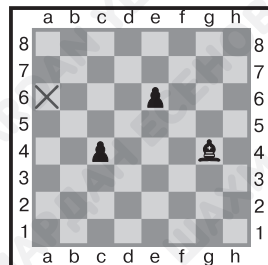
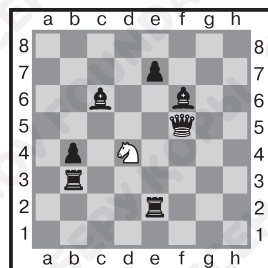
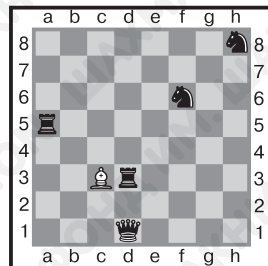


Задание № 11. Какие чёрные фигуры может взять белый король?

Запиши эти ходы: **Кр:f3.**

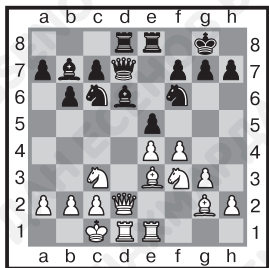
Задание № 12. Какое минимальное количество ходов потребуется слону, чтобы с поля g4 попасть на поле a6?

Запиши маршрут слона: **Сf3-b7-a6.**



Задание № 13. В какие фигуры может превратиться пешка, дошедшая до последнего ряда?

Ответ запиши: **ферзь, ладья, слон, конь.**



Задание № 14. Запиши положение шахматных фигур:

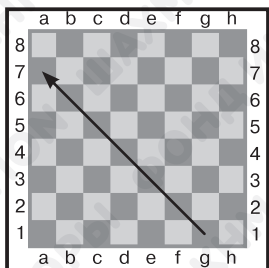
Белые: **Крc1, Фd2, Лd1, Ле1, Се3, Сg2, Кс3, Кf3, a2, b2, c2, e4, f4, g3, h2.**

Чёрные: **Кpg8, Фd7, Лd8, Ле8, Сb7, Cd6, Кс6, Кf6, a7, b6, c7, e5, f7, g7, h7.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 16. Сколько чёрных полей на шахматной доске?

Ответ запиши: **32.**

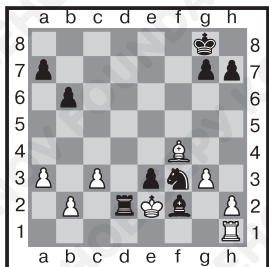
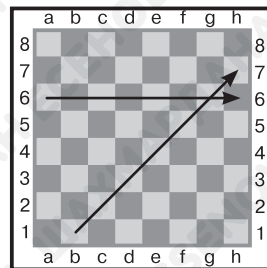


Задание № 17. Как обозначается выделенная диагональ?

Ответ запиши: **g1-a7.**

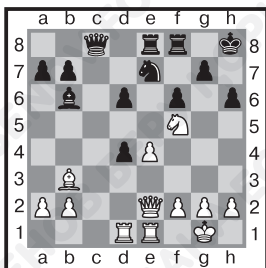
Задание № 18. Какое поле находится на пересечении диагонали b1-h7 и 6-ой горизонтали?

Ответ запиши: **g6.**



Задание № 19. Какую фигуру может взять белый король так, чтобы самому не оказаться под боем?

Запиши этот ход: **Кр:f3.**

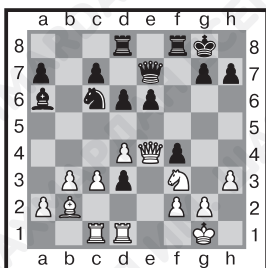
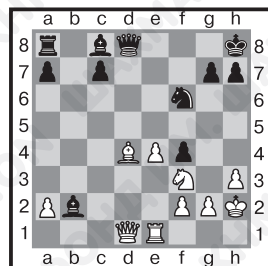


Задание № 20. Какую фигуру может взять белый конь так, чтобы самому не оказаться под боем?

Запиши этот ход: **K:d6.**

Задание № 21. Какую фигуру может взять белый слон так, чтобы самому не оказаться под боем?

Запиши этот ход: **C:b2.**

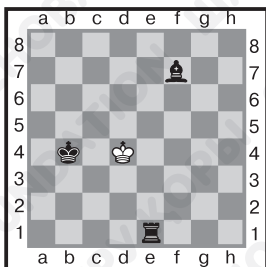
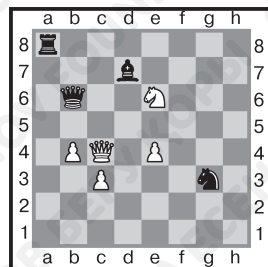


Задание № 22. Какую фигуру может взять белый ферзь так, чтобы самому не оказаться под боем?

Запиши этот ход: **Ф:c6.**

Задание № 23. Сколько различных ходов может сделать белый ферзь так, чтобы самому не попасть под бой?

Запиши возможные ходы: **Фb3, Фd3, Фd5.**



Задание № 24. Найдите все возможные ходы белого короля и запишите их.

Ответ: **Kpd3.**

§ 16. Нападение

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятием «нападение». Учить детей осуществлять нападение всеми фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

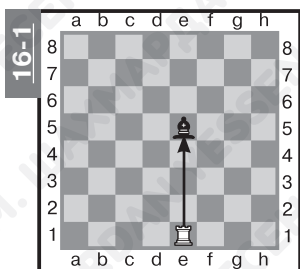
1. Вводная часть урока. Вспомнить с детьми всё, что они знают о шахматных фигурах, ходе шахматной фигуры и взятии. Перейти к теме: «Нападение на фигуры соперника». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятием «нападение». Объяснить детям, что фигуры на шахматной доске не просто перемещаются, а стараются нанести урон войску соперника, осуществляют взятия. Ситуации, в которых фигура может осуществить взятие, возникают неслучайно. Для того чтобы побить фигуру соперника, необходимо сначала сделать такой ход, который бы создал угрозу взятия. Такой ход называется нападение. Познакомить детей с тем, как фигуры осуществляют нападение. Обратит внимание, что не всякое нападение может быть выгодным.

Показать детям, что если фигура, произведя нападение, сама стала под бой, она может быть сбита раньше, чем осуществит взятие. (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

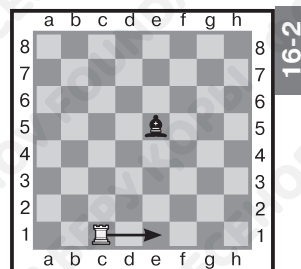
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)



1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми все шахматные фигуры, правила, по которым фигура осуществляет ход. Напомнить детям, что фигуры на шахматной доске не только передвигаются, но и осуществляют взятия. Взятие происходит, если неприятельская фигура оказывается под боем (расположена на атакованном поле) (16-1).

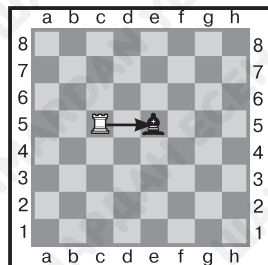
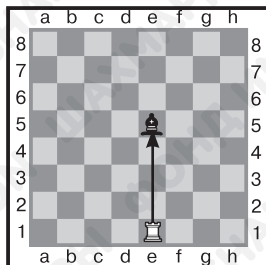
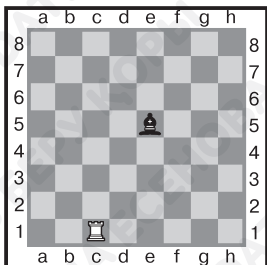
Перейти к теме урока «Нападение».

2. 2.1. Нападение на фигуры соперника. Обратит внимание детей, что на атакованное поле чужая фигура попадает чаще всего неслучайно. Это происходит в результате преднамеренного действия, называемого нападением (или атакой) (16-2).

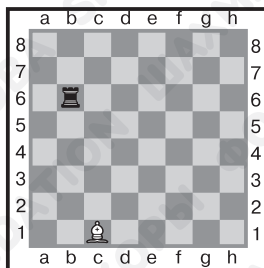


Нападение — это целенаправленный ход, который содержит в себе угрозу взятия неприятельской фигуры.

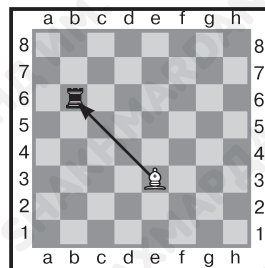
Показать детям, как фигура осуществляет нападение. Нападая, мы как бы прицеливаемся к фигуре соперника, предупреждаем её — берегись, мы хотим тебя сбить. Нападение — это угроза взятия. Разобрать на примерах, как атакуют шахматные фигуры.



Ладья атакует по вертикалям и горизонталям. Чтобы напасть на неприятельскую фигуру, ладье надо прицелиться, стать на одну линию с неприятельской фигурой — либо на вертикаль, либо на горизонталь, на которой находится чужая фигура (16-3, 16-4, 16-5).



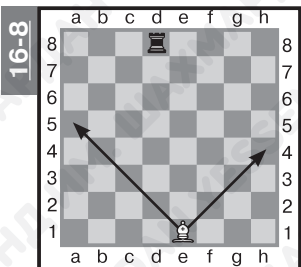
16-6



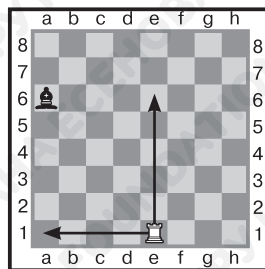
16-7

Слон атакует по диагоналям. Поэтому чтобы осуществить нападение на чужую фигуру, слон должен попасть на одну с ней диагональ (16-6, 16-7, 16-8).

В зависимости от расположения фигур может быть один или два способа нападения.

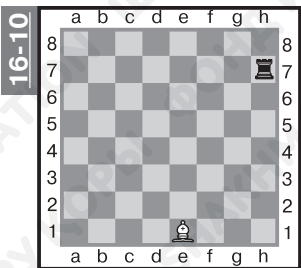


Ладья из любого положения может напасть на слона двумя способами (по вертикали и горизонтали) (16-9).

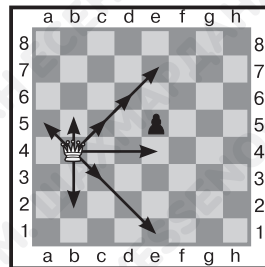


16-9

А вот слон не всегда может атаковать ладью. Если слон и ладья стоят на полях разного цвета, то ладья будет недосягаема для слона (16-10).



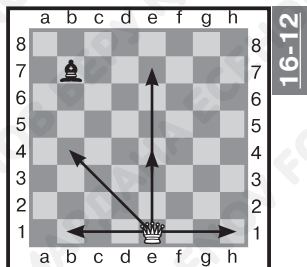
Ферзь как самая сильная фигура может атаковать любую неприятельскую фигуру. При этом ферзь нападает многими способами (16-11).



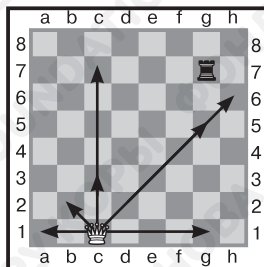
16-11

Обратить внимание детей, что нападение не всегда оказывается выгодным. Бывает так, что, нападая на фигуру соперника, наша фигура сама оказывается под боем. Такая фигура не успеет совершить взятие, так как очередь хода перейдет к сопернику и он первый побьет нашу фигуру.

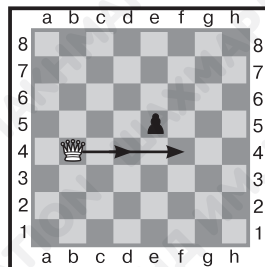
Так, ферзь невыгодно атаковать слона по диагонали, ладью по вертикали и горизонтали, а пешку — с расстояния в одно поле по диагонали (16-12, 16-13, 16-14).



16-12



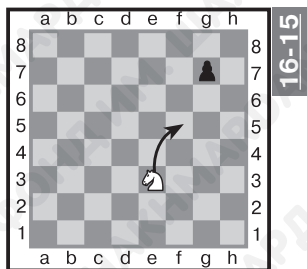
16-13



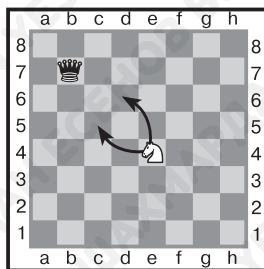
16-14

Синими стрелочками показаны поля, с которых ферзь выгодно атаковать неприятельские фигуры. Красными стрелочками — поля, с которых невыгодно атаковать чужую фигуру, так как ферзь может быть сбит раньше, чем сам побьёт.

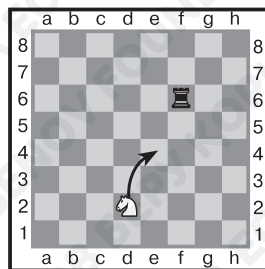
Очень хитрая фигура — конь. Для того чтобы атаковать, ей не надо становиться с неприятельской фигурой на одну линию. Конь атакует как бы из-за угла. При этом он остаётся неуязвимым для неприятельских фигур (16-15, 16-16, 16-17).



16-15

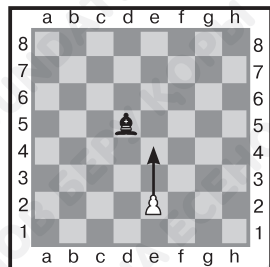


16-16

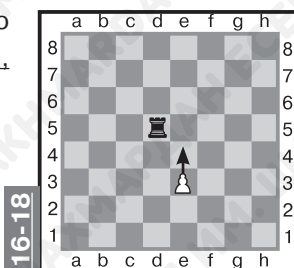


16-17

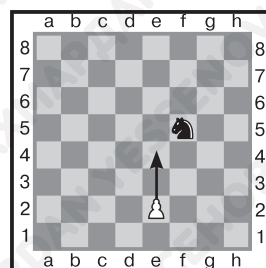
Пешка атакует с ближнего расстояния по диагонали (16-18, 16-19).



16-20



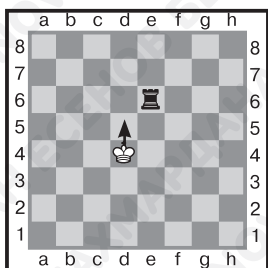
16-18



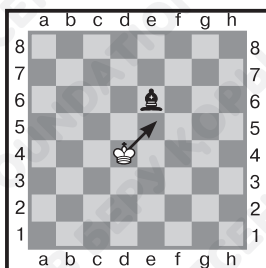
16-19

А вот на слона и ферзя пешке нападать невыгодно, потому что она сама может быть сбита (16-20).

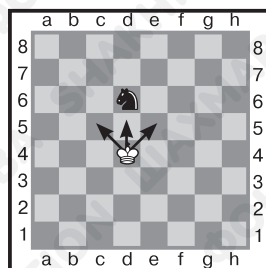
Король также может атаковать неприятельские фигуры с ближнего расстояния. Главное — помнить, что королю строго-настрога запрещено ходить под бой неприятельских фигур (16-21, 16-22, 16-23).



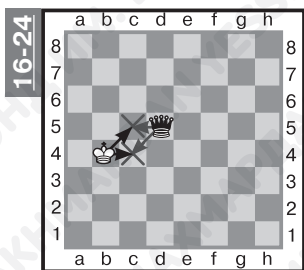
16-21



16-22



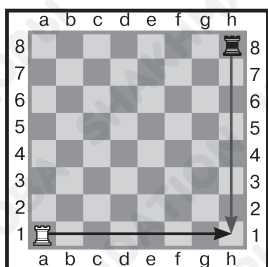
16-23



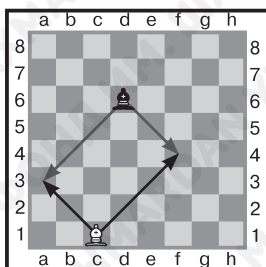
16-24

По этой причине на ладью король может напасть только по диагонали, на слона — по вертикали или горизонтально. А вот ферзя король никогда не сможет атаковать. Ферзь контролирует все поля вокруг себя, и для короля они недоступны (16-24).

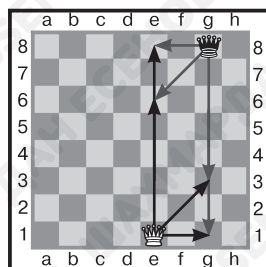
Также зачастую опасно нападать на одноимённые фигуры (ладьёй на ладью, слоном на слона, пешкой на пешку и т.д.). В этом случае всегда надо помнить, что твою фигуру могут побить первой (16-25, 16-26, 16-27).



16-25



16-26



16-27

В этих случаях ни белая фигура не может напасть на чёрную, ни чёрная на белую. Иначе они сами будут сбиты фигурой соперника.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «напади на фигуру соперника»: вызвать к демонстрационной доске учащегося (по желанию), поставить белую и чёрную фигуры на шахматную доску. Предложить ученику осуществить нападение на чужую фигуру. Отработать с детьми нападение ладьёй, нападение слоном, ферзём, конём, пешкой, королём;
- «меткий стрелок»: расставить на доске магнитики — это мишени, поставить на доску шахматную фигуру — это стрелок. Предложить детям сбить все магнитики. При этом магнитики надо расставить так, чтобы для того чтобы побить, ученик должен был сначала прицелиться, а затем осуществить взятие.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 16. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Все ли фигуры могут нападать на фигуры соперника?

Ответ запиши: **да, все.**

Задание № 2. По каким линиям ферзь выгоднее атаковать ладью?

Ответ запиши: **по диагоналям.**

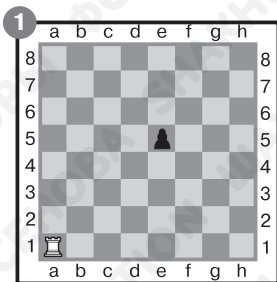
Задание № 3. На шахматной доске расположены белый слон и чёрный ферзь.

Выгодно ли нападать слоном на ферзя?

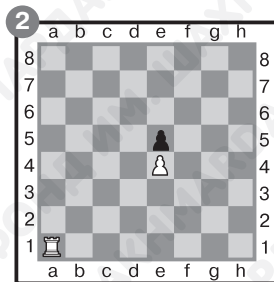
Ответ запиши: **нет, невыгодно.**

Задание № 4. Напади как можно быстрее белой ладьёй на чёрную пешку. Ответ

запиши.

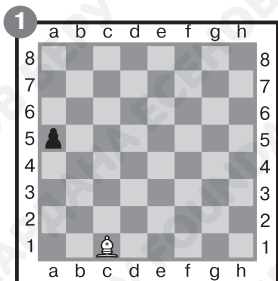


Ла5, Ле1.

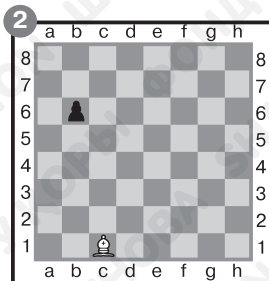


Ла5.

Задание № 5. Напади как можно быстрее белым слоном на чёрную пешку. Ответ запиши.

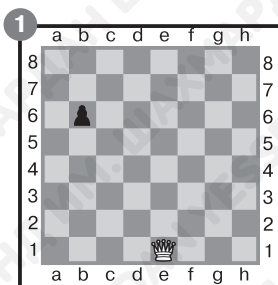


Cd2.

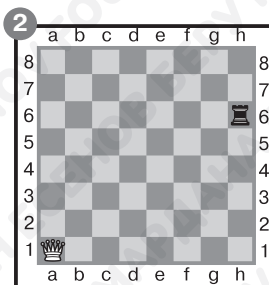


Ce3.

Задание № 6. Укажи все возможные нападения белого ферзя. Ферзю самому нельзя становиться под бой неприятельских фигур.

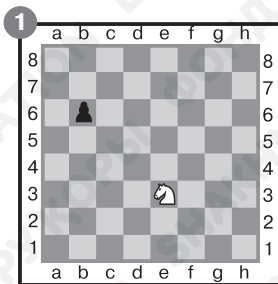


Фb1, Фb4, Фе3, Фе6, Фf2, Фg1.

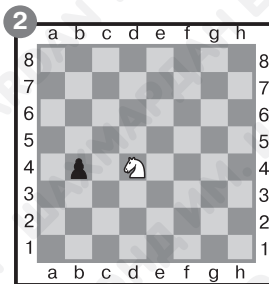


Фc1, Фg7.

Задание № 7. Напади конём на чёрную пешку. Запиши все возможные варианты нападения.

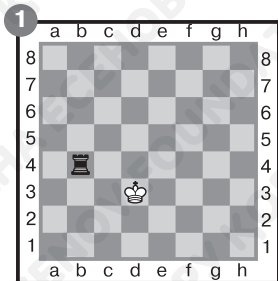


Kc4, Kd5.

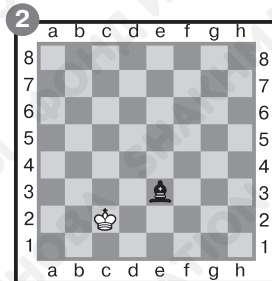


Kc2, Kc6.

Задание № 8. Атакуй королём неприятельскую фигуру. Помни, король под бой ходить не имеет права. Ответ запиши.

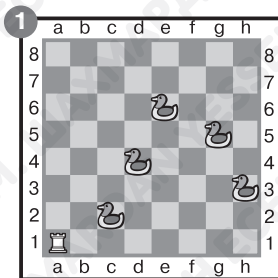


Крc3.

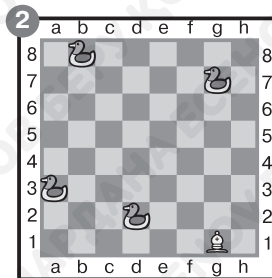


Крd3.

Задание № 9. Охотник отправился на охоту пострелять уток. Помоги ему выполнить эту работу. Ответ запиши. (Сначала прицелься, потом побей).



**Лс1, Л:c2, Лс4, Л:d4, Лd6,
Л:e6, Лg6, Л:g5, Лh5, Л:h3.**



**Сс3, С:d2, Сс1, С:a3,
Сf8, С:g7, Сe5, С:b8.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Можно ли побить неприятельскую фигуру, не атакая на неё?

Ответ запиши: **нет.**

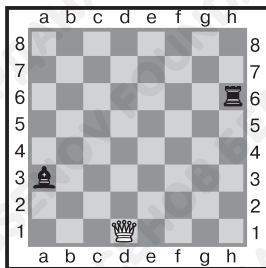
Задание № 12. На шахматной доске расположены белая пешка и чёрный слон.

Выгодно ли пешкой нападать на слона?

Ответ запиши: **нет.**

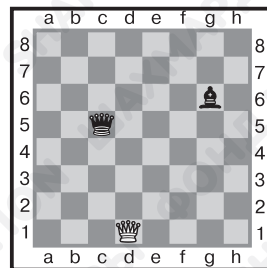
Задание № 13. Может ли король атаковать ферзя?

Ответ запиши: **нет.**



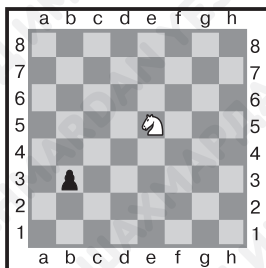
Задание № 14. Может ли белый ферзь атаковать ладью так, чтобы самому не стать под бой неприятельских фигур?

Запиши этот ход: **Фd2.**



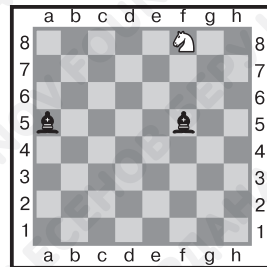
Задание № 15. Может ли белый ферзь атаковать слона так, чтобы самому не стать под бой неприятельских фигур?

Запиши этот ход: **Фg4.**



Задание № 16. Какое минимальное количество ходов потребуется коню, чтобы атаковать пешку? Решение запиши.

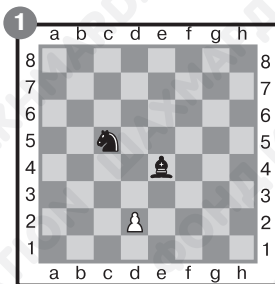
Ответ: **2 хода — Kd7, Kc5.**



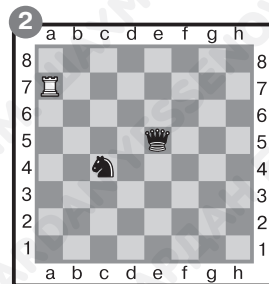
Задание № 17. Из конюшни хана сбежал волшебный конь (тулпар). Хан велел батырам изловить коня. Как им справиться с этой задачей? (Напади на белого коня чёрной фигурой так, чтобы коню некуда было пойти.) Ответ запиши.

Ответ: **Сb4.**

Задание № 18. Выбери мишень. Прицелься белой фигурой на одну из чёрных. Свою фигуру под бой ставить нельзя. Ответ запиши.



d4.



Лa4.

§ 17. Ценность фигур

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «ценность фигур», «материальный перевес». Учить детей сравнивать фигуры между собой. Формирование навыка осуществления выгодного и равноценного размена. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, весы, знаки «больше», «меньше», «равно», у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

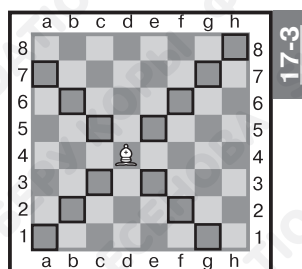
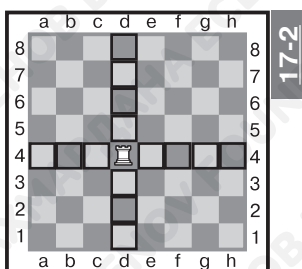
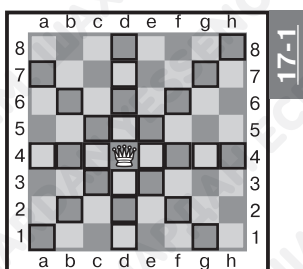
План урока:

1. Вводная часть урока. Спросить детей, чем, по их мнению, определяется сила фигур. Вспомнить, сколько полей атакует каждая фигура в центре доски и в углу. Перейти к теме: «Ценность фигур». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятием «ценность фигур». Объяснить детям, что сила фигуры определяется ударностью фигуры, количеством полей, которые фигура держит под ударом, и подвижностью фигуры, способностью быстро передвигаться по шахматной доске. Сравнить по этим показателям фигуры между собой. Вывести соотношения ценности фигур. Познакомить детей с понятиями «размен», «выгодный и невыгодный размен», «материальное преимущество». (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

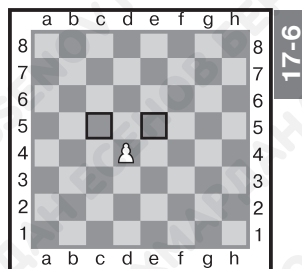
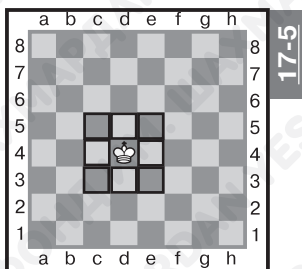
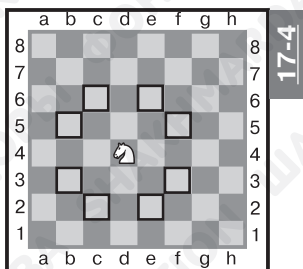
1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, чем определяется сила фигур. Спросить детей, как они думают, какая фигура на шахматной доске самая быстрая. Вспомнить, сколько полей атакует каждая фигура.

Ферзь в центре пустой доски атакует 27 полей, ладья — 14 полей, слон — 13 полей (17-1, 17-2, 17-3).



Конь и король в середине доски атакуют по 8 полей, а пешка — 2 (17-4, 17-5, 17-6).

Перейти к теме урока «Ценность фигур».



2. 2.1 Ценность фигур.

Сила шахматной фигуры определяется её возможностями, которые в свою очередь определяются правилами хода. Чем большее количество полей атакует фигура на пустой доске, чем быстрее она способна передвигаться по доске, тем фигура сильнее. Посчитав, какое максимальное количество полей атакует каждая фигура на пустой доске, можно примерно сравнить их силу.

Пешка по своим возможностям самая слабая. Она атакует только два поля и

ходит медленно, поэтому её и приняли за единицу измерения. Решили силу фигур мерять в пешках.

$$\text{Слон} = \text{Конь} \quad (\text{единица измерения})$$

Слон и конь считаются равноценными фигурами. Их сила приблизительно равна трём пешкам. Слон атакует больше полей, но ему доступны поля одного цвета. Конь атакует меньше полей, но зато он может попасть на любое поле шахматной доски.

$$\text{Конь} = \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} \quad \text{Слон} = \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка}$$

Ладья сильнее слона и коня, поэтому её сила оценивается в пять пешек.

$$\text{Ладья} = \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка}$$

Ферзь приблизительно вдвое сильнее ладьи, поэтому его сила оценивается в десять пешек.

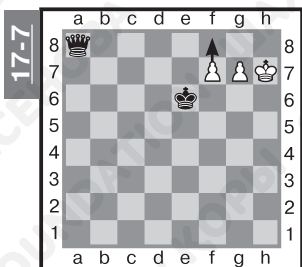
$$\text{Ферзь} = \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка} + \text{Пешка}$$

Король — фигура бесценная, но его силу, когда он вступает в бой, приблизительно оценивают в три пешки.

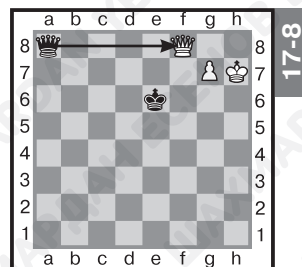
Приведённые соотношения силы фигур очень относительны, всё зависит от того, где на шахматной доске расположена фигура и какую пользу она приносит.

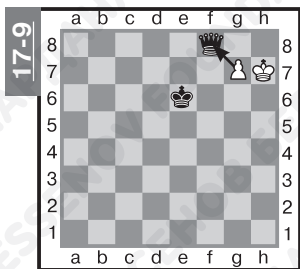
Иногда две пешки могут оказаться сильнее не только слона, коня или ладьи, но даже ферзя (17-7).

Например, если им удастся пройти в ферзи, то две пешки превратятся в двух ферзей. Вот как это может произойти.

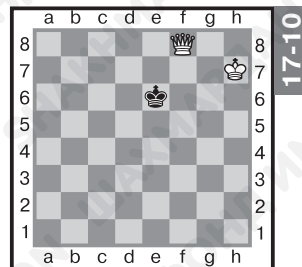


Сначала одна пешка превращается в ферзя. Чёрные вынуждены отдать за новорождённого белого ферзя своего ферзя (17-8).





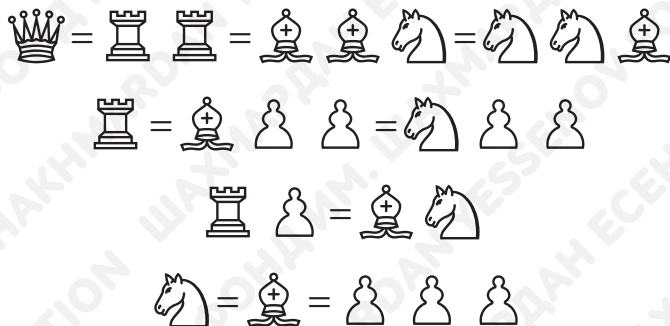
А затем вторая пешка превращается в ферзя (17-9).



В итоге у белых оказывается лишний ферзь (17-10).

2.2 Размен фигур.

Если один из игроков отдаёт свою фигуру, но взамен бьёт неприятельскую, то эта операция называется разменом. В рассмотренном нами случае размен ферзя на ферзя был равноценным разменом. Но в размене могут участвовать не только одинаковые фигуры, но и фигуры, имеющие разную силу. Менять фигуры, разные по своей силе, не всегда бывает выгодно. Начинающему игроку важно запомнить следующие соотношения фигур:



Итак, без ущерба для себя можно разменять ферзя на две ладьи или три лёгкие фигуры. Ладью можно поменять на лёгкую фигуру и две пешки. Невыгодно разменивать ладью на лёгкую фигуру. Разница в силе ладьи и лёгкой фигуры называется КАЧЕСТВОМ. Если один из игроков отдаёт более сильную фигуру за более слабую, то такой размен является неравноценным. Про сторону, имеющую более сильные фигуры, говорят, что она обладает МАТЕРИАЛЬНЫМ ПРЕИМУЩЕСТВОМ.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «сравни фигуры»: учитель показывает две фигуры или фигуру и набор фигур. Ученик должен с помощью знаков «больше», «меньше», «равно» сравнить фигуры.

Второй вариант игры: учитель называет фигуру, а ученик должен подобрать набор фигур, который стоит столько же. Например, учитель называет фигуру ферзь, ученик может назвать: две ладьи, ладья, слон и две пешки и т.д.;

- «шахматные весы»: учитель кладёт на чашу весов несколько магнитиков или называет какое-то число (например, 5), ученик должен уравновесить весы равноценной фигурой или набором фигур (ладья, слон и две пешки, пять пешек);

- «какую фигуру взять выгоднее?»: учитель расставляет на демонстрационную доску фигуры таким образом, чтобы дети оценили, какую фигуру взять выгоднее. Варианты заданий аналогичны заданию № 6 в рабочей тетради.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 17. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. В каких единицах измеряется сила шахматных фигур?

Ответ запиши: **в пешках.**

Задание № 2. Какая фигура сильнее — ладья или конь?

Ответ запиши: **ладья.**

Задание № 3. Что сильнее — ладья с конём или ферзь?

Ответ запиши: **ферзь.**

Задание № 4. Сосчитай и напиши, сколько пешек стоят фигуры.

$$\text{Конь} + \text{Слон} + \text{Пешка} = 7$$

$$\text{Конь} + \text{Ладья} = 8$$

$$\text{♙} + \text{♖} + \text{♖} = 13$$

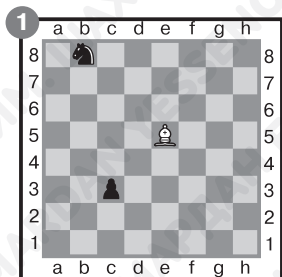
Задание № 5. Сравни силу фигур, поставив знак «больше», «меньше» или «равно».

$$\text{♘} + \text{♙} < \text{♖} = \text{♖}$$

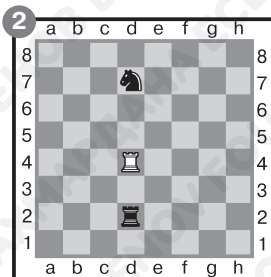
$$\text{♖} + \text{♖} < > = \text{♔}$$

$$\text{♖} + \text{♘} < > = \text{♔}$$

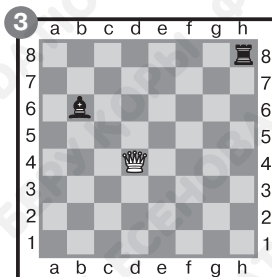
Задание № 6. Какую фигуру белым взять выгоднее? Нужный ход запиши.



Коня.



Ладью.



Ладью.

Задание № 7. Уравновесь шахматные весы. Сколько пешек и на какую чашу весов надо добавить, чтобы уравновесить весы? Закрась нужное количество пешек.



Одну пешку к ладье.



Четыре пешки к слону и коню.



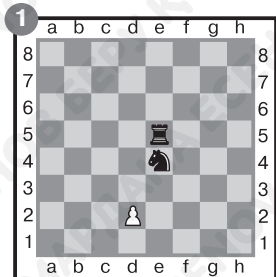
Три пешки к ладьям.



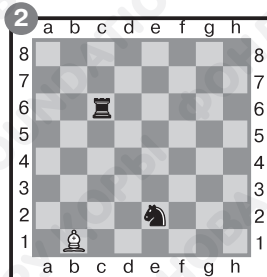
Две пешки к ладье и слону.



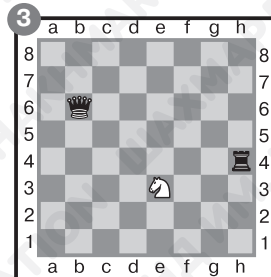
Задание № 8. Напади белой фигурой на более ценную чёрную фигуру. Ход запиши.



На ладью.

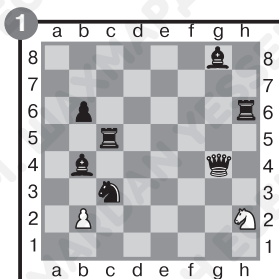


На ладью.

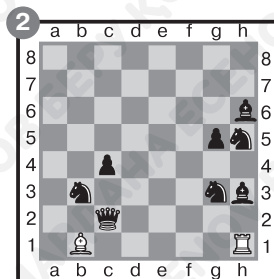


На ферзя.

Задание № 9. Белые фигуры осуществляют взятие чёрных фигур. Какая из белых фигур соберёт более ценный урожай? Ответ запиши.



Конь.



Слон.

Задание № 10. Алдар-Косе отправился в шахматный магазин за шахматными фигурами. Помоги Алдару-Косе посчитать, сколько стоит его покупка.

1 пешка = 1 монета.

= 19

= 16

= 26

= 12

Ответы на домашнее задание:

Задание № 12. Какая фигура сильнее — слон или конь?

Ответ запиши: **равноценны.**

Задание № 13. Сколько пешек стоит ладья?

Ответ запиши: **пять.**

Задание № 14. Сколько пешек стоит ферзь?




Ответ запиши: **десять.**

Задание № 15. Реши следующие шахматные примеры, указав в ответе шахматную фигуру.

а)  -  -  -  = 




б)  +  +  +  = 

в)  +  +  = 





г)  -  = 

д)  +  +  +  = 





Задание № 16. Реши следующие шахматные уравнения, поставив вместо вопросительного знака шахматную фигуру.

а)  - ? = 2 ( или )

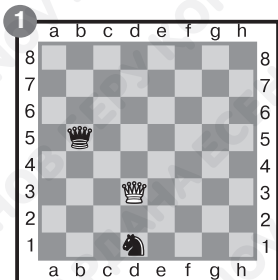
б)  + 5 =  + ? ()

в)  + ? =  - 4 ( или )

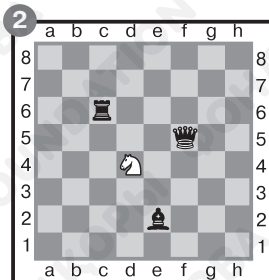
г) ? +  =  - 2 ()

д)  + ? +  = 7 ( или )

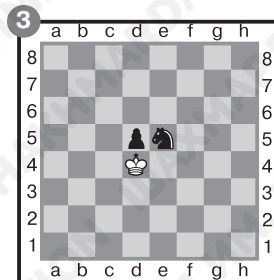
Задание № 17. Какую фигуру белым взять выгоднее? Запиши правильный ход.



Ф: b5.

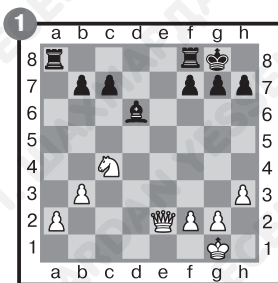


К: f5.

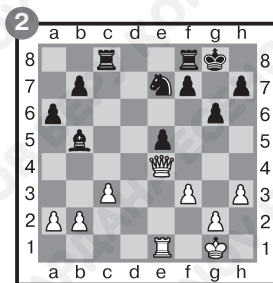


Кр: e5.

Задание № 18. Посчитай силу каждой армии. С помощью знаков «больше >», «меньше <» или «равно =» сравни белую и чёрную армии.

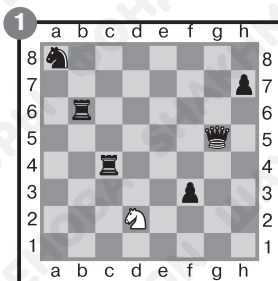


Белые = чёрные.

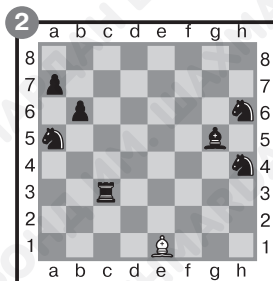


Белые < чёрные.

Задание № 19. Купец стоит на развилке дороги и думает, в какую сторону ему идти. Где ему удастся приобрести более ценный товар? Помоги купцу сделать правильный выбор.



Ладья, ладья, конь.



Ладья, конь, пешки.

§ 18. Основные шахматные правила.

Нападение и защита фигуры

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с основными шахматными правилами: в шахматы играют два игрока, начинают игру белые фигуры, ходы делаются по очереди, каждый из игроков стремится нанести урон неприятельской армии и сохранить свои фигуры. Учить детей осуществлять нападение всеми фигурами и находить объекты для атаки. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Повторить названия всех шахматных фигур и правила их передвижения по шахматной доске. Вспомнить легенду возникновения шахмат, обратить внимание детей на тот момент легенды, где мудрец объяснял шаху правила и цель игры. Перейти к теме: «Основные шахматные правила. Нападение и защита». (8 мин.)

2. Познакомить детей с основными шахматными правилами. Объяснить детям, что в шахматы играют два игрока, ходы делаются по очереди, за один ход пере-

мещается только одна фигура, исключение составляет только ход «рокировка», с которым дети познакомятся позже. За один ход можно побить только одну фигуру. Каждый из игроков стремится побить как можно больше неприятельских фигур и сохранить свои фигуры. Для того чтобы сбить чужую фигуру, на неё надо напасть. Вспомнить, что такое нападение. Объяснить детям, что если соперник напал на нашу фигуру, мы должны не ждать, когда он её побьёт, а предпринять некоторые действия, чтобы отразить нападение. Познакомить детей с определением «защита». (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

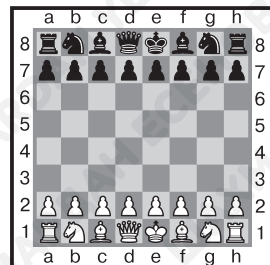
1. Предварительная часть урока. Повторить с детьми названия всех шахматных фигур и правила их ходов. Спросить детей, помнят ли они легенду о возникновении шахмат. Попросить детей по желанию пересказать легенду. Если дети не вспомнят, учитель сам кратко напомним детям легенду. Остановиться на моменте, где мудрец объясняет шаху правила игры.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом — армию чёрного короля. Стал мудрец учить шаха играть в новую, доселе неизвестную игру. Объяснил мудрец шаху, что в этой игре каждая фигурка двигается по своим правилам. Передвигая по очереди эти фигуры, каждый из игроков стремится ослабить войско противника, нанести ему урон и уничтожить его. Но самая главная цель каждого игрока — загнать неприятельского короля в безвыходное положение.

Перейти к теме урока «Основные шахматные правила. Нападение и защита фигуры».

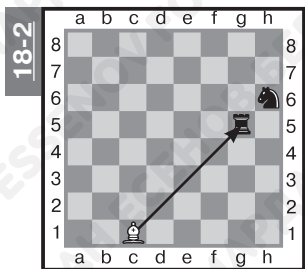
2. 2.1 Основные шахматные правила. Познакомить детей с основными шахматными правилами.

(18-1) В шахматы играют два игрока. Каждый из игроков управляет либо армией белых фигур, либо армией чёрных фигур.



18-1

Перед началом игры белые и чёрные фигуры выстраиваются в первоначальном положении. Начинают игру белые фигуры.



Перемещение фигуры на шахматной доске называется ходом. Ходы делаются по очереди. Первыми ходят белые фигуры, затем чёрные, и так до конца игры. За один ход перемещается одна фигура, но у этого правила есть исключение, о котором вы узнаете позже. Все фигуры, кроме коня, не могут перепрыгивать через фигуры, стоящие у них на пути.

Если по линии движения фигуры стоит неприятельская фигура, то её можно побить. За один ход можно побить только одну фигуру (18-2).

Каждый из игроков стремится ослабить войско неприятеля, побить как можно больше чужих фигур и взять в плен неприятельского короля.

2.2 Нападение и защита фигуры. Вспомнить с детьми, что означает термин «нападение на фигуру противника».

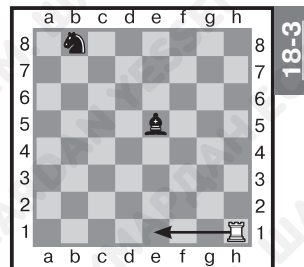
Для того чтобы ослабить чужую армию, надо сбить как можно больше неприятельских фигур. Хорошо, если чужая фигура сама окажется на пути нашей фигуры и мы сможем её взять. Но чаще всего, чтобы побить чужую фигуру, на неё надо сначала напасть. Нападение — это ход, содержащий в себе угрозу выгодного взятия чужой фигуры.

Особо обратить внимание на то, что нападение — это угроза выгодного взятия. Выгодно взятие или нет, определяется ценностью фигур. Если мы нападаем на пешку, но после её взятия теряем более ценную фигуру, то это не нападение, и оно для соперника не является угрозой. Соперник будет только рад, если мы отдадим более ценную фигуру за менее дорогую. Нападение необходимо отражать специальными действиями. Иначе это может привести к материальным потерям и ослаблению собственного войска.

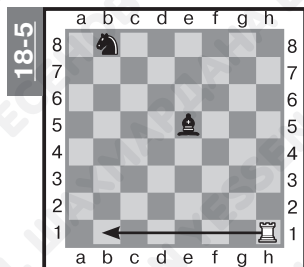
Отражаются нападения с помощью действий, называемых ЗАЩИТОЙ. Шахматная борьба в основном состоит из нападений (атак) и защит. Каждая из сторон стремится нападать на чужие фигуры и защищать свои.

Разобрать на примере, что значит нападение.

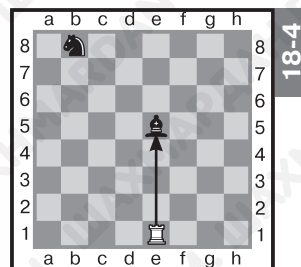
Вот как выглядит простое нападение.



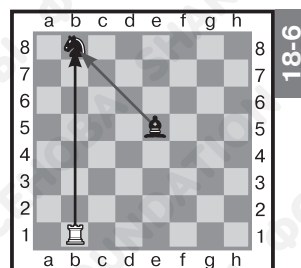
Белая ладья делает ход, в результате которого возникает угроза чёрному слону (18-3). Он оказывается под ударом. И если чёрные не осуществляют каких-либо защитных действий, то следующим ходом ладья просто побьёт слона (18-4).



Если белая ладья своим ходом нацелится на коня, то такой ход нападением не является (18-5).



Белые не создали угрозу выгодного взятия фигуры. Ладье будет невыгодно сбивать коня, так как она при этом сама будет сбита слонем (18-6).



Ладья более ценная фигура, чем конь. Отдавать ладью за коня белым невыгодно.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «напади на фигуру»: учитель расставляет на доске белую и чёрную фигуры и просит детей осуществить нападение. Игра проводится с разными фигурами, чтобы дети научились нападать всеми фигурами;
- «на какую фигуру выгодно напасть»: учитель ставит на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 7 рабочей тетради, и просит детей определить, на какую фигуру выгодно нападать.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 18. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Армии какого цвета принимают участие в шахматной игре?

Ответ запиши: **белые и чёрные.**

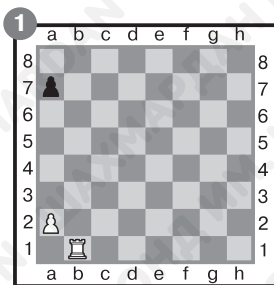
Задание № 2. Как называется перемещение шахматной фигуры с одного поля на другое?

Ответ запиши: **ход.**

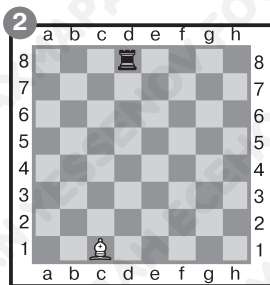
Задание № 3. Можно ли в шахматах сделать два хода подряд фигурами одного цвета?

Ответ запиши: **нет.**

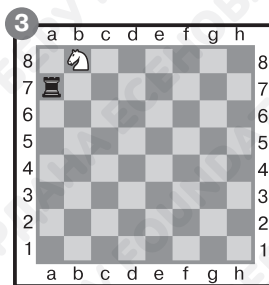
Задание № 4. Напай белой фигурой на чёрную. Ход запиши.



Ль7.

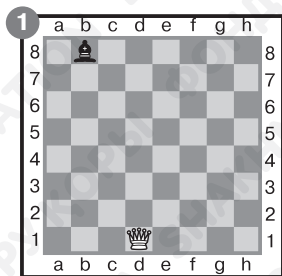


Сg5.

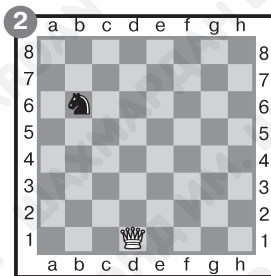


Кс6.

Задание № 5. Посчитай, сколько различных способов нападения на чёрную фигуру есть у белого ферзя. Будь внимателен — свою фигуру под бой ставить нельзя.

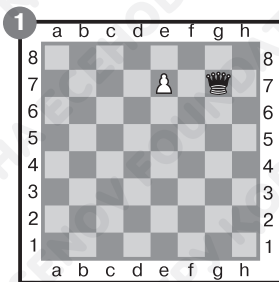


3: Фb1, Фb3, Фd8.

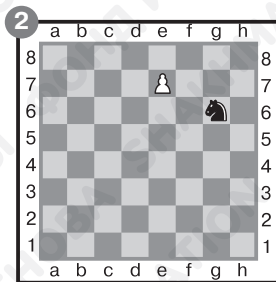


**6: Фb1, Ф b3, Фd4,
Фd6, Фd8, Фg1.**

Задание № 6. Вспомни правило превращения пешки и подумай, в какую фигуру надо превратить пешку, чтобы она напала на неприятельскую фигуру.

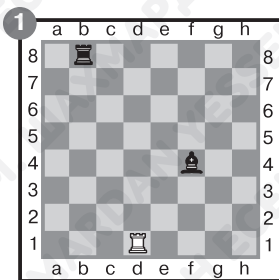


Конь. Ход: e8К.

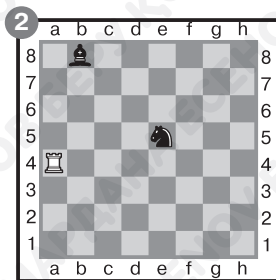


Ферзь, Слон. Ходы: e8Ф, e8С.

Задание № 7. На какую фигуру выгодно напасть белой ладье? Правильный ход запиши.

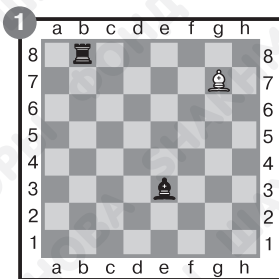


На слона: Лd4, Лf1.

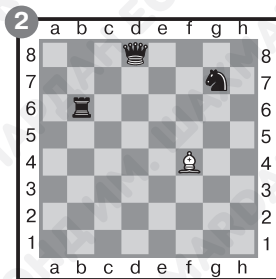


На слона: Ла8, Лb4.

Задание № 8. На какую фигуру выгодно напасть белому слону? Правильный ход запиши.

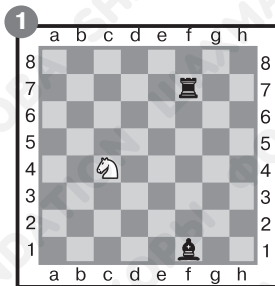


На ладью: Се5.

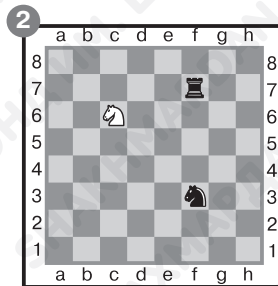


На коня: Се5.

Задание № 9. На какую фигуру выгодно напасть белому коню? Правильный ход запиши.



На ладью: Kd6, Ke5.



На ладью: Kd8.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры?

Ответ запиши: **конь**.

Задание № 12. Можно ли за один ход побить две неприятельские фигуры?

Ответ запиши: **нет**.

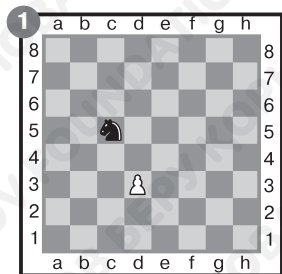
Задание № 13. Можно ли в шахматной игре пропустить ход?

Ответ запиши: **нет**.

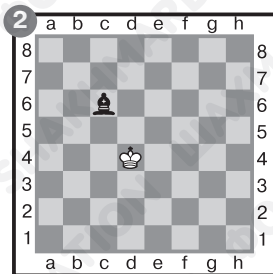
Задание № 14. Как называются действия, с помощью которых отражается угроза нападения?

Ответ запиши: **защита**.

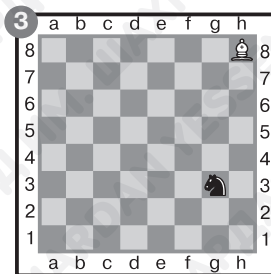
Задание № 15. Напай белой фигурой на чёрную. Ход запиши.



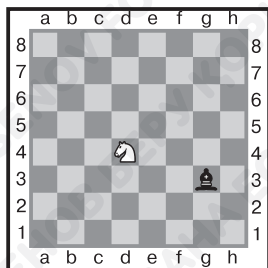
d4.



Kpc5.



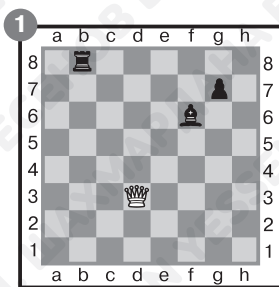
Ce5.



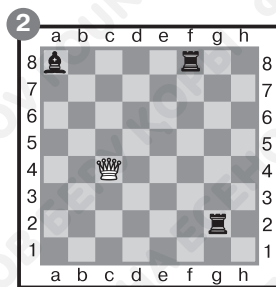
Задание № 16. Найди и запиши все возможные нападения белого коня.

Ответ: *Ke2, Kf5.*

Задание № 17. Определи, какую фигуру выгодно атаковать белому ферзю. Правильный ход запиши.



Ладью b8, Фd6, Фg3.



Ладью f8, Фb4, Фc5.

§ 19. Нападение и защита фигуры. Разные виды защиты

Цель урока:

- обучающая — формировать у детей устойчивое представление об основных правилах шахматной игры и одной из основных целей игры — уничтожение фигур соперника. Познакомить детей с различными способами защиты от нападения: уход фигуры от нападения, защита фигуры, взятие атакующей фигуры, перекрытие атакующей фигуры. Учить детей находить оптимальный способ защиты от нападения. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Повторить с детьми основные шахматные правила: в шахматы играют два игрока, ходы делают по очереди. Вспомнить цель игры в шахматы (нанести урон неприятельской армии и взять короля в плен). Спросить детей, что такое нападение и для чего надо нападать на чужие фигуры; надо ли отражать нападение. Перейти к теме урока: «Нападение и защита. Разные виды защиты». (8 мин.)

2. Познакомить детей с понятиями «атакующая фигура», «атакуемая фигура». Обратить внимание детей, что нападение необходимо отражать с помощью направленных действий, называемых защитой. Показать детям различные способы защиты от нападения: взятие фигуры, которая осуществляет нападение; уход фигуры от нападения в безопасное место; защита фигуры; перекрытие атакующей фигуры. (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

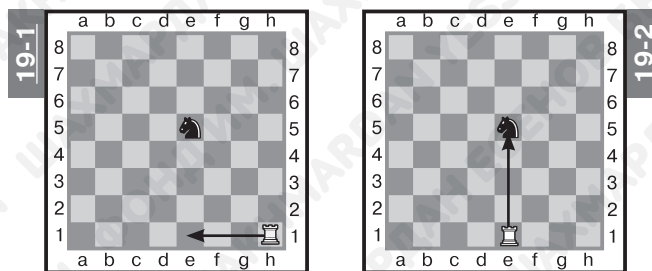
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Повторить с детьми основные правила шахматной игры: в шахматы играют два игрока, ходы делают по очереди. Вспомнить цель игры в шахматы (нанести урон неприятельской армии и взять короля в плен), что означает термин «нападение на фигуру противника». Напомнить детям, что нападение — это угроза выгодного взятия. Нападение необходимо отражать специальными действиями (защищаться). Иначе это может привести к материальным потерям и ослаблению собственного войска. Ввести понятия «атакующая фигура», «атакуемая фигура».

Фигура, которая осуществляет нападение, называется атакующей фигурой. А фигура, на которую нападают, называется атакуемой фигурой.

Объяснить эти понятия на примере (19-1, 19-2):

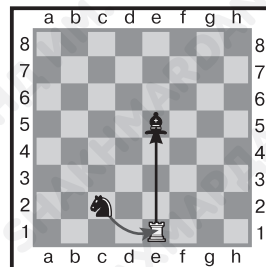


Ладья, делая ход, нападает на коня. Ладья — это атакующая фигура. Конь — атакуемая фигура.

Перейти к теме урока «Нападение и защита фигуры. Разные виды защиты».

2. Разные виды защиты. Познакомить детей с различными видами защиты. Отражая нападение, игрок может предпринять различные защитные действия.

1. Взятие атакующей фигуры. Это возможно в том случае, если атакующая фигура сама оказалась под боем. Рассмотрим этот способ защиты от нападения на примере (19-3).



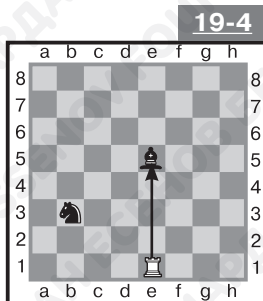
19-3

Например, белая ладья, атакуя слона, стала на поле, которое держит под контролем чёрный конь. В этом случае конь просто может сбить ладью, тем самым угроза нападения исчезнет.

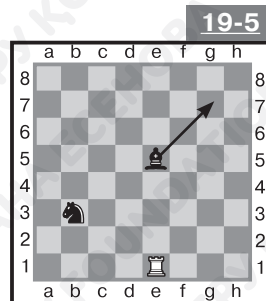
Обратить внимание детей, что при каждом нападении надо в первую очередь проверять, не стоит ли атакующая фигура сама под боем.

2. Уйти от нападения на безопасное поле.

(19-4, 19-5). Если побить атакующую фигуру нельзя, можно попытаться уйти от нападения. Слон может убежать от ладьи в безопасное место. Обязательно надо смотреть, чтобы на новом месте слон не оказался под боем.



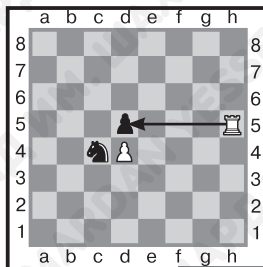
19-4



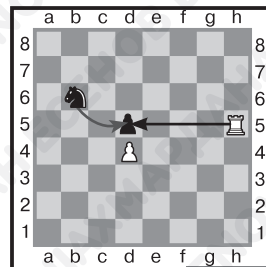
19-5

3. Защита атакуемой фигуры другой своей фигурой.

(19-6, 19-7). Может получиться так, что ни побить атакующую фигуру, ни убежать от неё нет возможности. Либо уходить фигурой невыгодно.



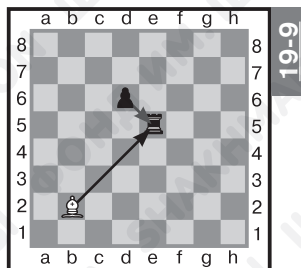
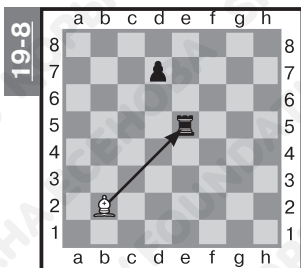
19-6



19-7

Тогда надо поискать возможность защитить фигуру, на которую нападают, другой своей фигурой.

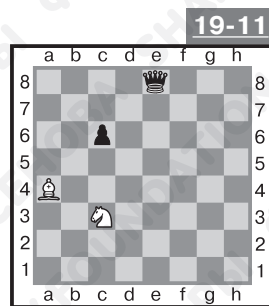
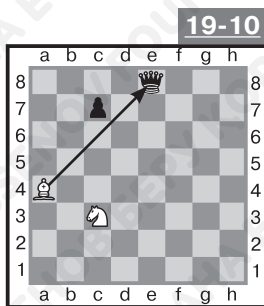
При этом, если атакующая фигура является менее ценной, чем атакуемая, то защищать её другой фигурой нет смысла. Так как это всё равно приведёт к материальным потерям.



(19-8, 19-9). Белый слон атакует чёрную ладью. В этом случае защищать ладью чёрной пешкой нет смысла, так как ладья более ценная фигура, чем слон. Белым будет выгодно отдать слона за ладью. Тем самым они выиграют качество.

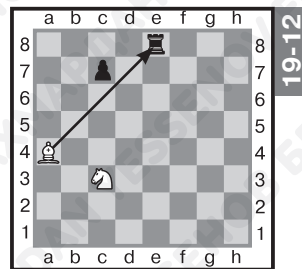
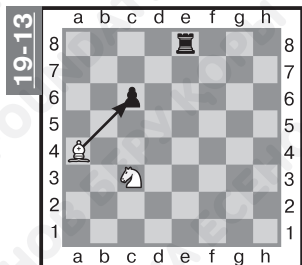
4. Перекрытие линии действия атакующей фигуры.

(19-10, 19-11). Перед фигурой, которой угрожают, можно поставить «щит» — другую, менее ценную фигуру.



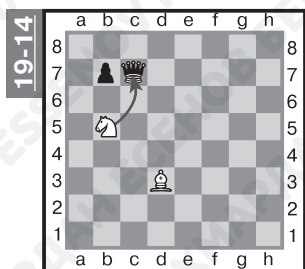
При этом важно, чтобы фигура, используемая для перекрытия, была защищена. В противном случае она сама погибнет. Например, белый слон нападает на чёрного ферзя. Чёрные могут защититься от этого нападения, прикрывшись пешкой. Пешка в этом случае находится под защитой ферзя.

Если же в такой же позиции вместо ферзя будет стоять ладья (19-12),



то перекрываться пешкой нет смысла (19-13). В этом случае пешка может быть просто сбита слоном и нападение на ладью опять возобновится.

Способ защиты перекрытием не применяется, если атакующей фигурой является конь.



(19-14). Конь перепрыгивает через фигуры, поэтому от нападения коня прикрыться нельзя. Также нельзя перекрыться от нападения пешки и короля, так как эти фигуры атакуют с близкого расстояния, с соседнего поля, и поставить «щит» просто некуда.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «*напади на фигуру и уйди от нападения*»: учитель расставляет на доске белую и чёрную фигуры, приглашает к доске двух учеников и просит одного из детей осуществить нападение, а второго уйти фигурой от нападения. Игра проводится с разными фигурами, чтобы дети научились нападать всеми фигурами (ладья атакует, слон убегает; слон атакует, ладья убегает; ферзь против ладьи; ферзь против слона; ладья против коня; два слона против коня и т.д.). Во время игры может сложиться ситуация, когда одна из сторон, нападая, поставит свою фигуру под бой (или учитель сам создаст такую ситуацию). Учитель должен обратить внимание детей на возможность сбить атакующую фигуру. Напомнить детям, что прежде чем убегать своей фигурой, надо убедиться, нельзя ли выгодно сбить атакующую фигуру;
- «*защити атакуемую фигуру*»: учитель ставит на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 7 рабочей тетради, и просит детей найти способ защитить атакуемую фигуру другой фигурой;
- «*перекрой атакующую фигуру*»: учитель ставит на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 9 рабочей тетради, и просит детей найти способ защитить атакуемую фигуру, перекрыв атакующую;
- «*найди лучшую защиту*»: учитель расставляет на доске позиции, где возможно несколько способов защититься от нападения, и просит детей выбрать наилучший. С помощью этого задания учитель учит детей анализировать позицию: не делать первый попавшийся ход, а выбирать из возможных наиболее подходящий.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 19. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. На свободной от других шахматных фигур доске белый слон и чёрный ферзь. Выгодно ли слоном нападать на ферзя?

Ответ запиши: **нет**.

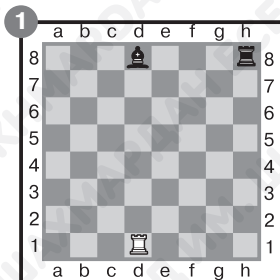
Задание № 2. Выгодно ли белым ферзём нападать на чёрного ферзя?

Ответ запиши: **нет**.

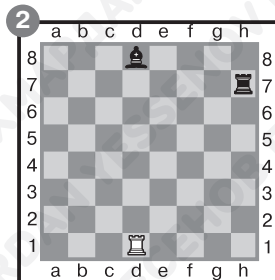
Задание № 3. От нападения каких фигур нельзя защититься перекрытием?

Ответ запиши: **конь, пешка, король**.

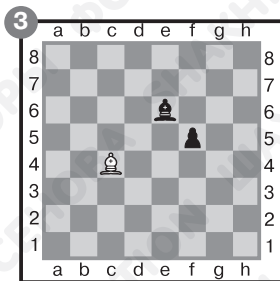
Задание № 4. Выгодно ли белым в следующих положениях бить чёрную фигуру?



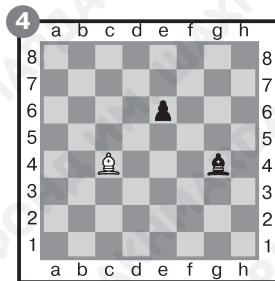
Нет.



Да.

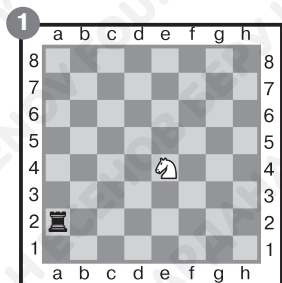


Да.

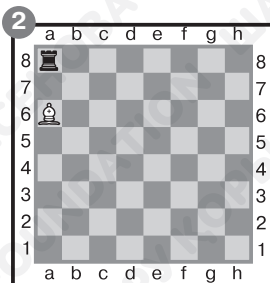


Нет.

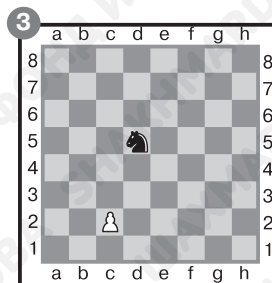
Задание № 5. Атакуй чёрную фигуру. Ход запиши.



Кс3.

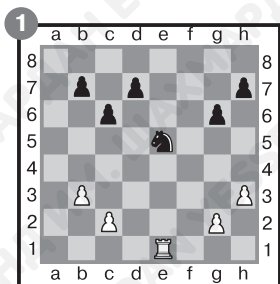


Сb7.

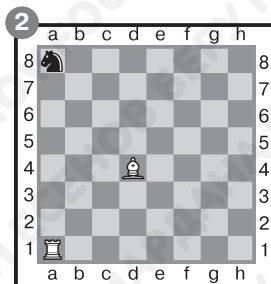


с4.

Задание № 6. Белая фигура атакует чёрную фигуру. Уйди чёрной фигурой от нападения.

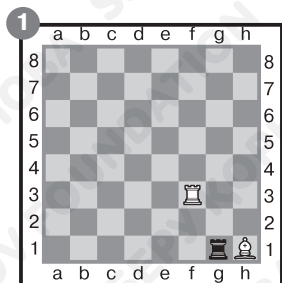


Кf7.

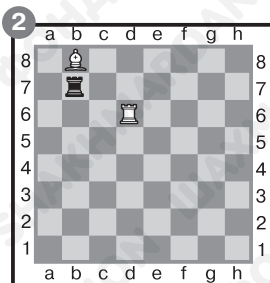


Кс7.

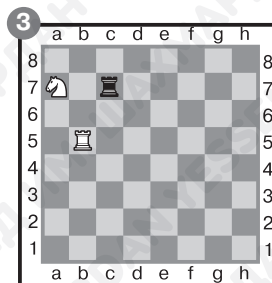
Задание № 7. Белая фигура атакована. Какой ход могут сделать белые, чтобы не потерять свою фигуру? Запиши правильный ход.



Лh3.

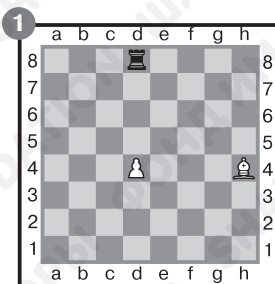


Лd8.

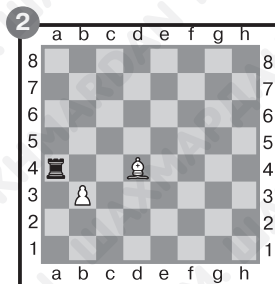


Лa5.

Задание № 8. Одна из белых фигур находится под боем. Найди лучший способ защититься от угрозы взятия. Ход запиши.

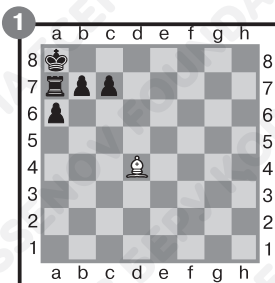


C:d8.

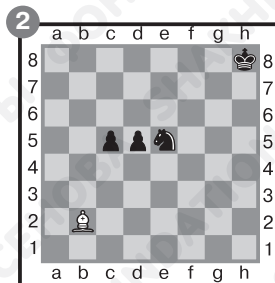


ba.

Задание № 9. Защити атакованную фигуру, используя перекрытие атакующей фигуры. Ход запиши.



b6.



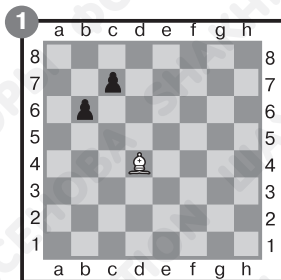
d4.

Ответы на домашнее задание:

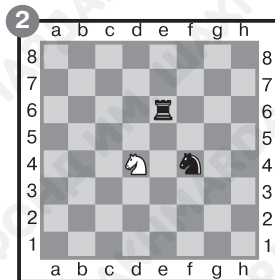
Задание № 11. На шахматной доске есть только белая ладья и чёрный ферзь. Разумно ли ладьёй нападать на ферзя?

Ответ запиши: **нет.**

Задание № 12. Выгодно ли белым в следующих положениях бить чёрную фигуру? Ответ запиши.

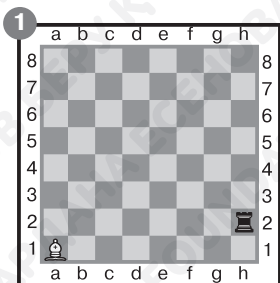


Нет.

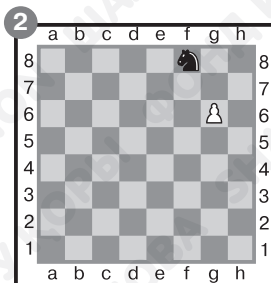


Да.

Задание № 13. Атакуй чёрную фигуру. Ход запиши.

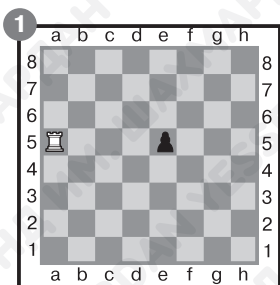


Се5.

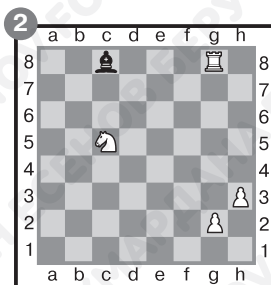


g7.

Задание № 14. Спаси атакованную фигуру, отойдя в безопасное место. Ход запиши.

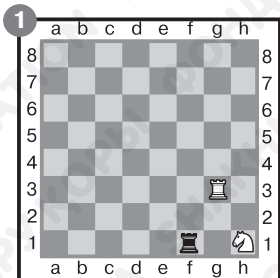


е4.

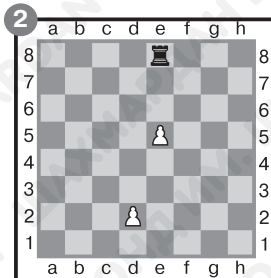


Сf5.

Задание № 15. Защити атакованную фигуру. Ход запиши.

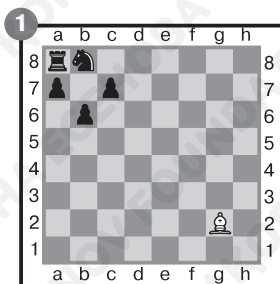


Лh3.

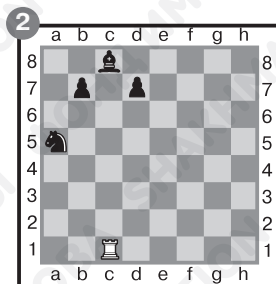


d4.

Задание № 16. Перекрой атакующую фигуру. Ход запиши.



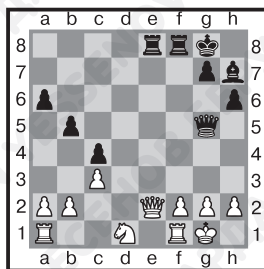
Кс6.



Кс6.

Задание № 17. Ход белых. Одна из их фигур атакована. Найди лучшую защиту.

Ход запиши.



Кс3.

§ 20. Защищённые и незащищённые фигуры

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «защищённая фигура», «незащищённая фигура», «побить незащищённую фигуру». Учить детей находить защищённые и незащищённые фигуры в разных позициях. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

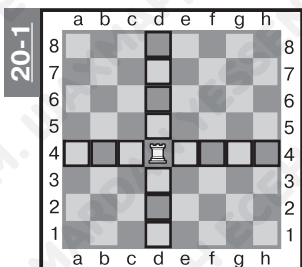
1. Вводная часть урока. Повторить с детьми правила взятия неприятельских фигур. Вспомнить понятия «атакованное поле», «поле под ударом», «атакующая фигура», «атакованная фигура». Перейти к теме урока: «Защищённые и незащищённые фигуры». (8 мин.)

2. Познакомить детей с понятиями «защищённая фигура», «защищающая фигура», «незащищённая фигура», «побить незащищённую фигуру». Обратить внимание детей, что положение защищённой фигуры выгодно, так как она не может быть побита чужой фигурой; незащищённая фигура — это мишень для атаки. (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

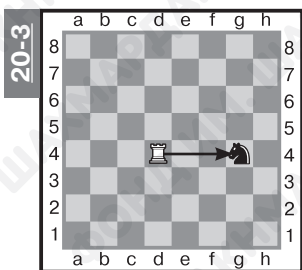
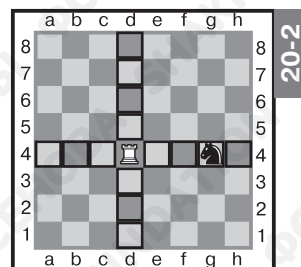
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Повторить с детьми правила взятия фигур. Вспомнить понятия «поле под ударом», «атакующая фигура», «атакованная фигура». Любая фигура обладает способностью атаковать поля (держат поля под ударом). Эта способность определяется правилом хода фигуры.



(20-1). Все поля, на которые может пойти фигура, она держит под ударом.

(20-2). Если на поле, которое фигура держит под ударом, расположена чужая фигура, то её можно побить.



(20-3). В этом случае фигура, которая нападает, является атакующей фигурой, а фигура, на которую нападают — атакующей.

В нашем примере ладья — атакующая фигура, она создаёт угрозу выгодного взятия коня. Конь — атакующая фигура, ему грозит опасность быть сбитым.

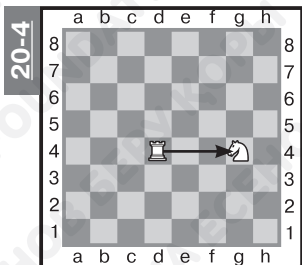
Перейти к теме урока «Защищённые и незащищённые фигуры».

2. Защищённые и незащищённые фигуры. Познакомить детей с понятиями

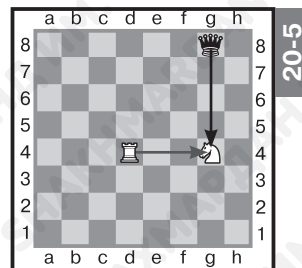
«защищённая фигура», «защищающая фигура», «незащищённая фигура», «побить незащищённую фигуру».

Если на поле, которое фигура держит под ударом, расположена своя фигура, то она находится под защитой.

Такая фигура поддерживается своей фигурой и является защищённой. Ладья защищает коня. Конь является защищённой фигурой. Ладья — защищающая фигура (20-4).



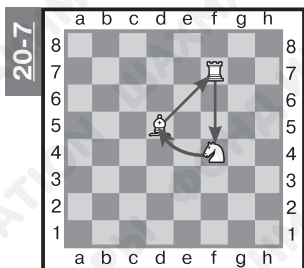
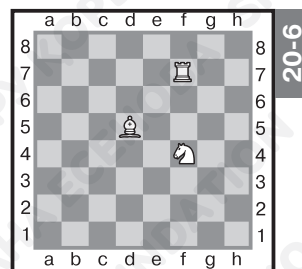
(20-5). Положение защищённой фигуры выгодно, так как если её побьёт неприятельская фигура, то будет сбита в ответ.



Чёрный ферзь атакует коня. Так как конь находится под защитой ладьи, то ферзю его бить невыгодно. Иначе он сам будет сбит белой ладьёй.

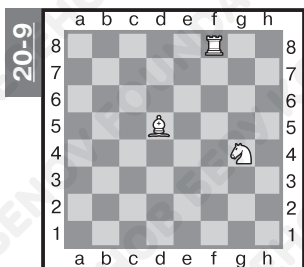
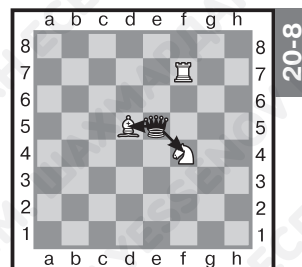
Фигура, у которой нет поддержки со стороны своих фигур, является незащищённой. Незащищённая фигура — это мишень для атаки.

Разобрать следующий пример (20-6):

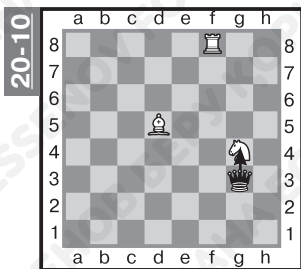


(20-7). Положение белых фигур очень выгодно, так как ладья защищает коня, конь защищает слона, слон защищает ладью.

(20-8). Неприятельской фигуре невыгодно нападать на такие дружные фигуры, так как ни одну из них не удастся побить.

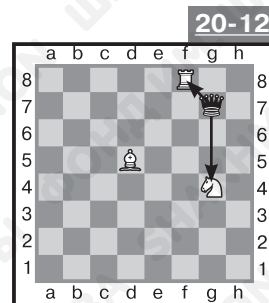
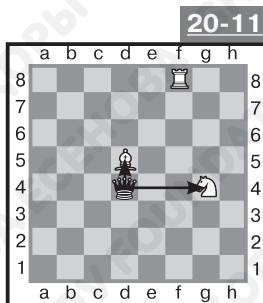


(20-9). Немного изменим положение белых фигур.



Теперь ни ладья, ни конь, ни слон не защищают друг друга. На доске три незащищённые фигуры. Они являются прекрасной мишенью для фигур другого цвета (20-10).

Неприятельская фигура (в нашем случае — чёрный ферзь) может атаковать белые фигуры как по отдельности, так и одновременно две (а бывают случаи — и более) фигуры (20-11, 20-12).



Отразить такую атаку будет гораздо труднее.

Обратить внимание детей, что, играя партию, надо стараться защищать свои фигуры, тогда сопернику будет невыгодно на них нападать. Если же фигуры незащищены, то они станут прекрасными объектами для атаки, и это может привести к материальным потерям. В то же время надо замечать незащищённые фигуры противника, для того чтобы самому их атаковать.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «найди защищённые и незащищённые фигуры»: учитель расставляет на доске белые и чёрные фигуры и просит детей определить, какие фигуры защищены, а какие нет;
- «побей незащищённую фигуру»: учитель ставит на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 8 рабочей тетради, и просит детей определить, какую фигуру выгодно побить, чтобы не потерять свою фигуру.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 20. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Белые ладья и слон расположены на одной вертикали. Какая из двух фигур является защищённой?

Ответ запиши: **слон.**

Задание № 2. Белые ладья и слон расположены на одной диагонали. Какая из двух фигур является защищённой?

Ответ запиши: **ладья.**

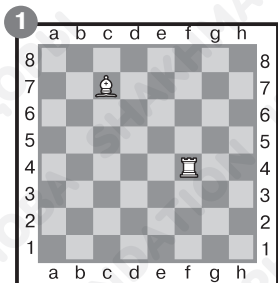
Задание № 3. Сколько фигур одновременно может защищать ладья, если она стоит в центре доски?

Ответ запиши: **четыре.**

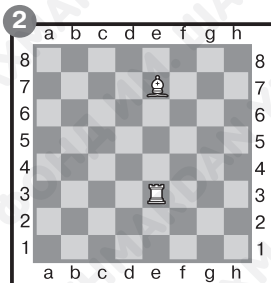
Задание № 4. Сколько фигур одновременно может защищать ферзь, расположенный в середине доски?

Ответ запиши: **восемь.**

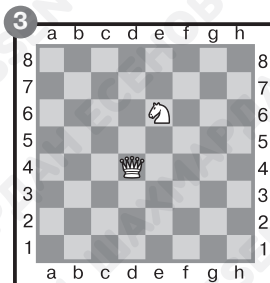
Задание № 5. Определи, какая из фигур является защищённой, а какая незащищённой. Обведи защищённую фигуру зелёным цветом, а незащищённую красным.



**Ладья — зелёный,
слон — красный.**

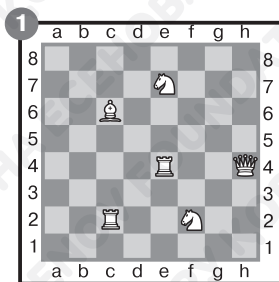


**Слон — зелёный,
ладья — красный.**

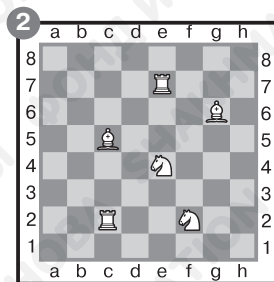


**Ферзь — зелёный,
конь — красный.**

Задание № 6. Найди защищённые фигуры. Обведи защищённые фигуры зелёным цветом.

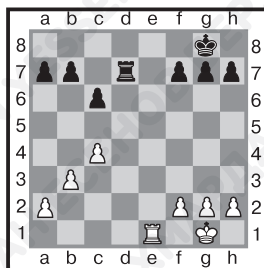


Все, кроме ладьи на с2.



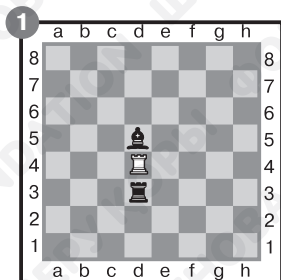
Кроме ладьи на с2, слона на g6.

Задание № 7. Найди все незащищённые фигуры. Обведи незащищённые фигуры красным цветом.

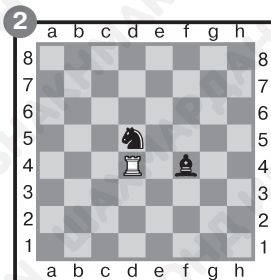


па2, Ле1, Лd7, па7.

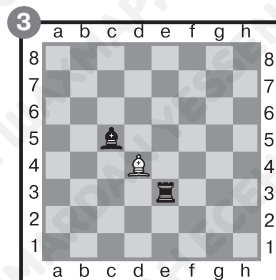
Задание № 8. Побей незащищённую фигуру. Ход запиши.



Л:d3.

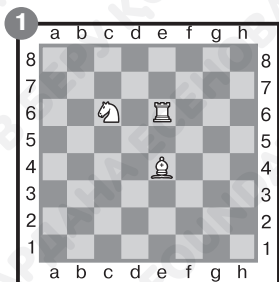


Л:d5.

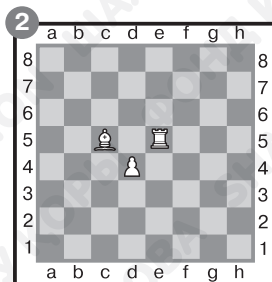


С:c5.

Задание № 9. Какая из белых фигур защищает больше своих фигур? Ответ запиши.



Ладья.



Пешка.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. На доске, свободной от других фигур, на одной горизонтали расположены конь и ферзь. Какая из двух фигур является незащищённой?

Ответ запиши: **ферзь.**

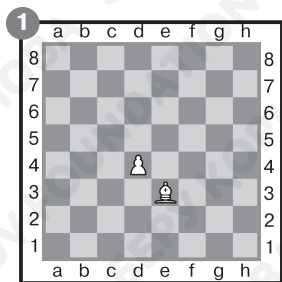
Задание № 12. Белые слон и ферзь расположены на одной диагонали. Есть ли на доске незащищённые фигуры?

Ответ запиши: **нет.**

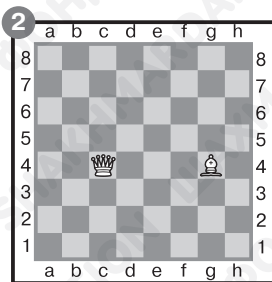
Задание № 13. Сколько фигур одновременно может защищать пешка, находящаяся на центральной вертикали?

Ответ запиши: **две.**

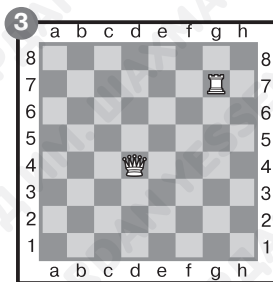
Задание № 14. Определи, какая из фигур является защищённой, а какая незащищённой. Обведи защищённую фигуру зелёным цветом, а незащищённую красным.



**Пешка — зелёный,
слон — красный.**

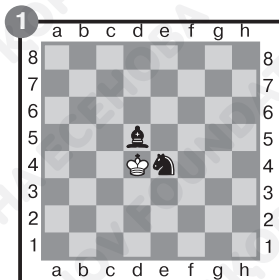


**Слон — зелёный,
ферзь — красный.**

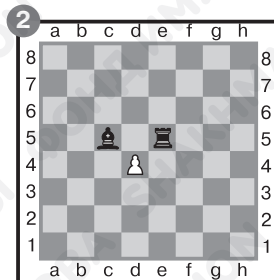


**Ладья — зелёный,
ферзь — красный.**

Задание № 15. Побей незащищённую фигуру. Ход запиши.

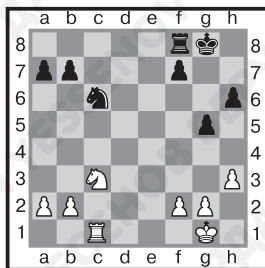


Кр:d5.



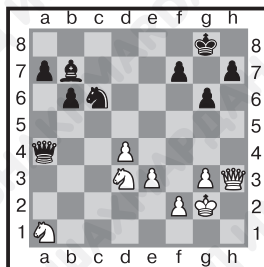
de.

Задание № 16. Найди все незащищённые фигуры у белых и у чёрных. Обведи их красным цветом.



nb2, Лс1, nb7, nh6.

Задание № 17. Найди незащищённую фигуру белых, которой угрожает опасность, и защити её своей фигурой. Ход запиши.



Конь на a1. Ход: Фh1.

§ 21. Двойной удар

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с тактическим приёмом «двойной удар». Учить детей наносить двойной удар различными фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, пространственного мышления; умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Закрепить с детьми знания о шахматных фигурах. Вспомнить, что такое нападение, защита от нападения, способы защиты от нападения, что означает термин «материальное преимущество». Вспомнить понятие «незащищённая фигура». Перейти к теме урока: «Двойной удар». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятием «двойной удар», показать, как нанести двойной удар различными фигурами. Обратить внимание детей, что с помощью двойного удара можно добиться материального преимущества, но при условии, что такой удар наносится на незащищённые или более ценные фигуры. (12 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Повторить с детьми названия и правила хода шахматных фигур. Обратить внимание, что фигуры могут действовать в нескольких направлениях. Вспомнить, как шахматные фигуры нападают, способы защиты от нападения, что означает термин «материальное преимущество». Перейти к теме урока «Двойной удар».

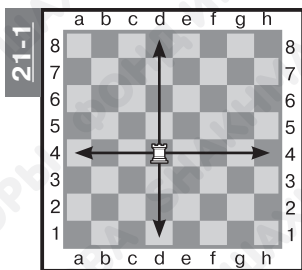
2. Двойной удар. Обратить внимание детей на то, что благодаря своим широким возможностям, шахматная фигура способна атаковать в нескольких направлениях.

Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта (фигуру или пешку) противника.

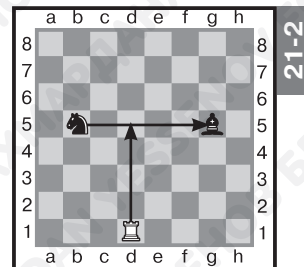
Возможно одновременное нападение на три и более объектов, но эти случаи встречаются очень редко.

Объектами двойного удара чаще всего оказываются незащищённые фигуры или пешки.

Рассмотрим, как умеют наносить двойной удар различные фигуры.

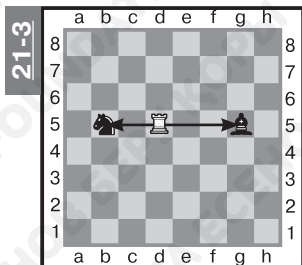


(21-1) Ладья способна атаковать в четырёх направлениях по вертикали и горизонтали.

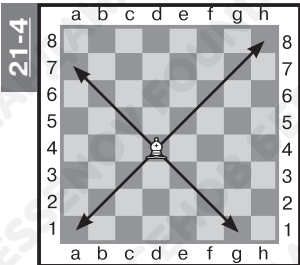


Предположим, две неприятельские фигуры расположены на одной вертикальной или горизонтальной линии

(21-2).



Если ладья может также стать на эту линию, то получится двойной удар (21-3).

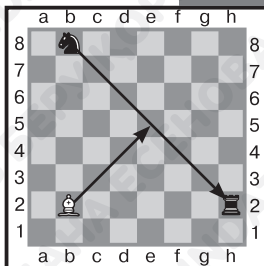


Ладья атакует одновременно две фигуры чёрных. За один ход можно спасти только одну фигуру, а вторая будет сбита.

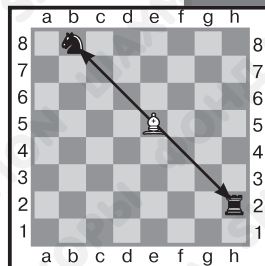
(21-4) Слон способен наносить двойной удар по диагонали.

(21-5, 21-6) Расположение двух неприятельских фигур на одной диагонали может оказаться опасным, если на эту диагональ способен стать слон.

21-5

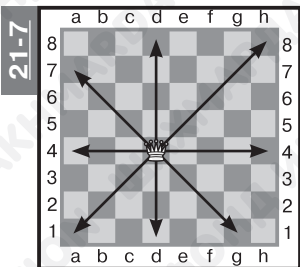


21-6



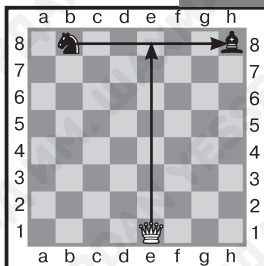
Такой двойной удар также приведёт к материальному преимуществу белых.

(21-7) Ферзь способен нападать в восьми направлениях: как ладья по вертикалям и горизонталям и как слон по диагоналям.

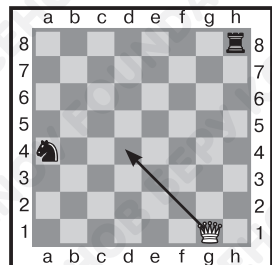
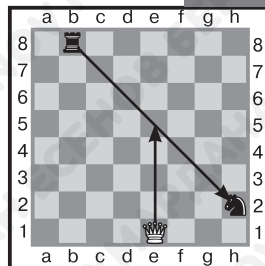


Поэтому ферзь может наносить двойной удар как ладья и как слон (21-8, 21-9).

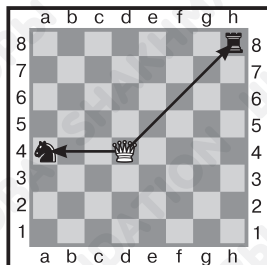
21-8



21-9



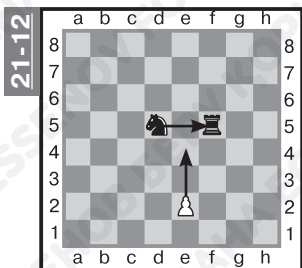
21-10



21-11

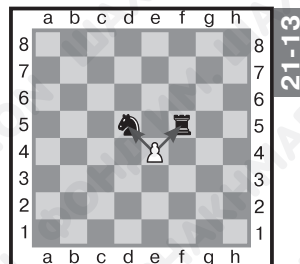
Кроме того, ферзь может делать комбинированный двойной удар по вертикали (горизонтالي) и по диагонали (21-10, 21-11).

Ферзь атакует ладью по диагонали, а коня — по горизонтали.

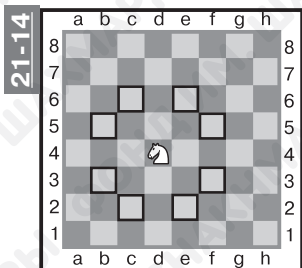


Несмотря на то, что пешка является самой слабой на шахматной доске, она также способна наносить двойной удар (21-12).

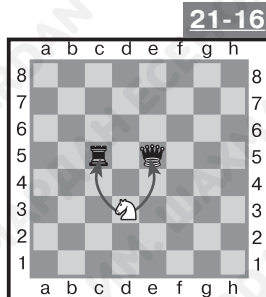
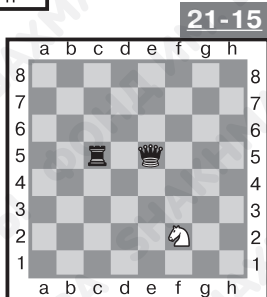
Если две неприятельские фигуры будут находиться на одной горизонтали через одно поле, то пешка сможет атаковать одновременно сразу две фигуры (21-13).



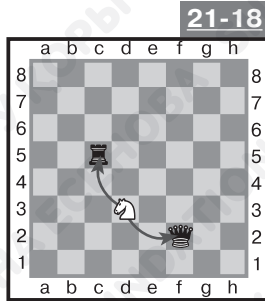
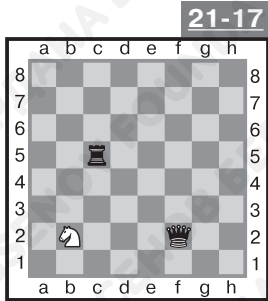
Пешка стоит меньше остальных фигур, поэтому двойной удар пешкой оказывается очень выгодным. Даже если пешку затем побьют, всё равно она возьмёт более дорогую фигуру.



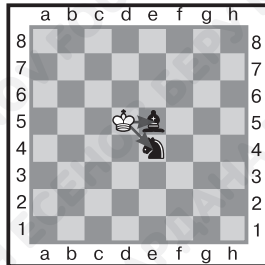
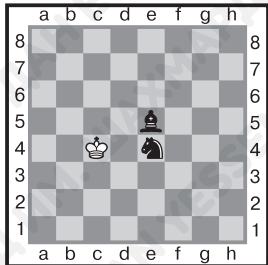
(21-14) Очень хитрый двойной удар может наносить конь. Конь в центре доски атакует восемь полей противоположного цвета.



(21-15, 21-16) Двойной удар, который способен нанести конь, не просто увидеть. Конь может атаковать две фигуры, стоящие на одной вертикальной или горизонтальной линии через одно или три поля.



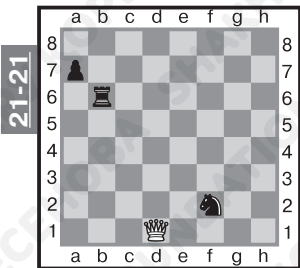
А вот как конь атакует две фигуры, расположенные на одной диагонали через два поля (21-17, 21-18).



Двойной удар пешкой и конём принято называть **вилкой**. (21-19, 21-20) Король также способен наносить двойной удар с близкого расстояния.

Надо только помнить, что король не может становиться на поля, которые находятся под ударом чужих фигур.

Объяснить детям, что почти всегда результатом двойного удара является материальное приобретение стороны, использующей этот коварный приём. Это происходит из-за того, что за один ход бывает очень сложно спасти сразу две фигуры. Как правило, только одну из фигур удаётся спасти, а вторая фигура погибает. Кроме того, двойной удар эффективен, когда его объектом становятся незащищённые или более ценные фигуры.



(21-21) Показать детям на примерах, что невыгодно наносить двойной удар на защищённые фигуры, которые к тому же являются менее ценными. Для примера можно привести следующую позицию или ей аналогичную.

Ходом Фd4 белый ферзь может нацелиться и на ладью, и на коня. Но ладья защищена пешкой, поэтому угроза ферзя для неё несущественна. Ферзю невыгодно будет её побить, а конь спокойно может уйти от нападения. Этот двойной удар оказался неэффективным и не принёс белым материального преимущества.

Если на поле d4 стоял бы белый слон, тогда бы картина изменилась. Ладья, хоть и защищена, но она более ценная фигура, чем слон. Белым оказывается выгодно побить ладью за слона (при наличии у белых ещё и других фигур). Они таким образом могут выиграть качество.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «нанеси двойной удар»: учитель расставляет на доске белые и чёрные фигуры и просит детей нанести двойной удар ладьёй, слоном, ферзём, конём, пешкой и королём;
- «найди мишени для двойного удара»: учитель ставит на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 17 рабочей тетради, и просит детей найти незащищённые фигуры и способ нанести двойной удар.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 21. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

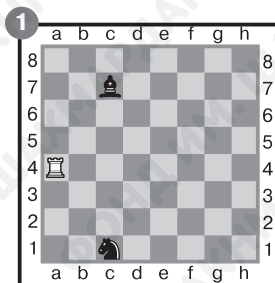
Задание № 1. Как называется одновременное нападение на две фигуры соперника?

Ответ запиши: **двойной удар.**

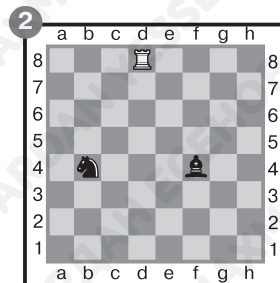
Задание № 2. На сколько фигур одновременно может нападать конь, стоящий в центре доски?

Ответ запиши: **на восемь.**

Задание № 3. Нанеси двойной удар ладьёй. Ход запиши.

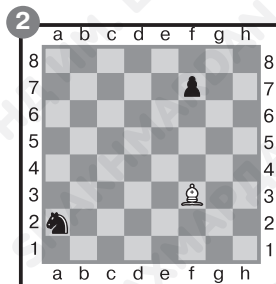
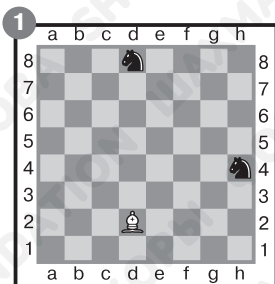


Лс4.



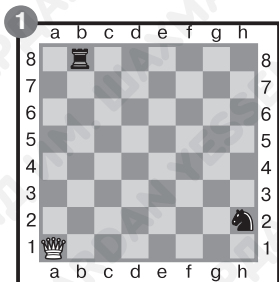
Лд4.

Задание № 4. Нанеси двойной удар слоном. Ход запиши.

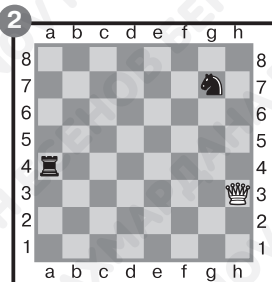


Cg5.

Cd5.



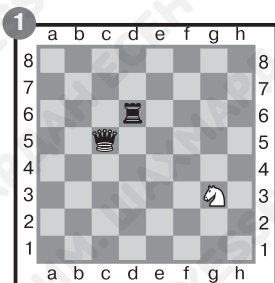
Фe5.



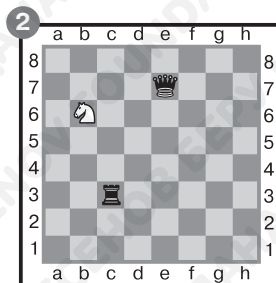
Фd7.

Задание № 5. Нанеси двойной удар ферзём. Ход запиши.

Задание № 6. Нанеси двойной удар конём. Ход запиши.

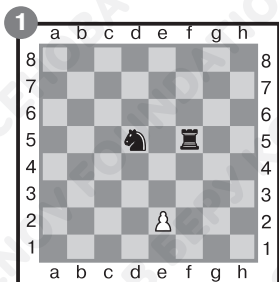


Ke4.

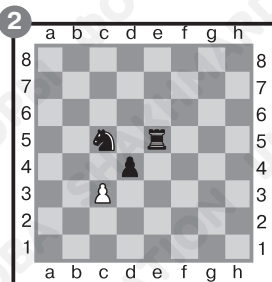


Kd5.

Задание № 7. Нанеси двойной удар пешкой. Ход запиши.

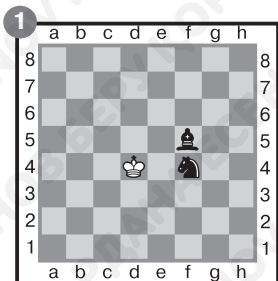


e4.

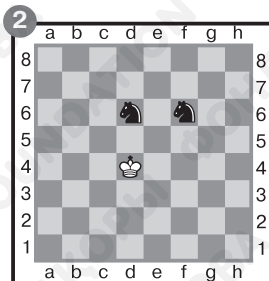


cd.

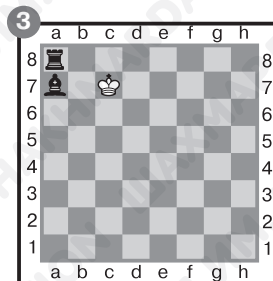
Задание № 8. Нанеси двойной удар королём. Ход запиши.



Крe5.

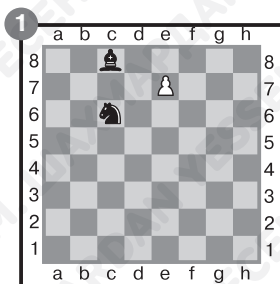


Крe5.

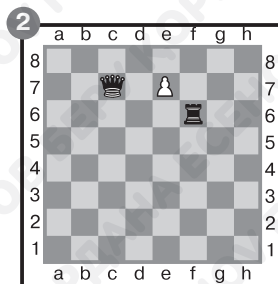


Крb7.

Задание № 9. Выбери, в какую фигуру превратиться пешке, чтобы она нанесла двойной удар по неприятельским фигурам.



В ферзя.



В коня.

Ответы на домашнее задание:

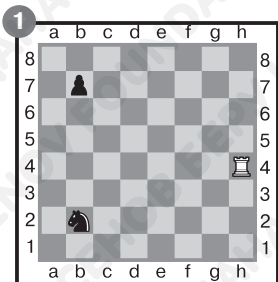
Задание № 11. Какие фигуры чаще всего становятся объектами двойного удара?

Ответ запиши: **незащищённые.**

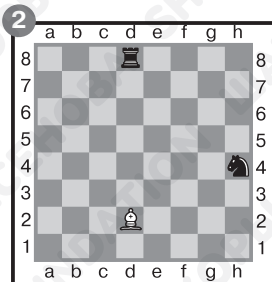
Задание № 12. Выгодно ли наносить двойной удар на две защищённые менее ценные фигуры?

Ответ запиши: **нет.**

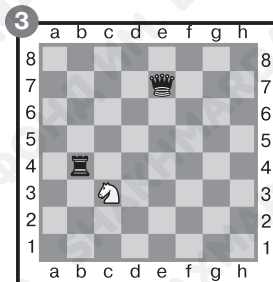
Задание № 13. Нанеси двойной удар. Ход запиши.



Ль4.

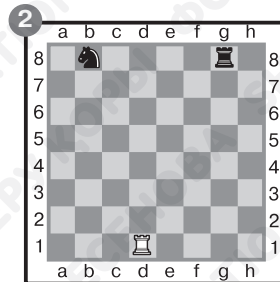
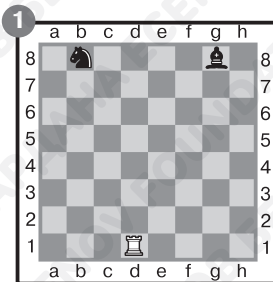


Сg5.



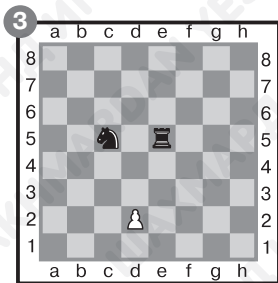
Kd5.

Задание № 14. Выбери из двух позиций ту, в которой нанести двойной удар наиболее выгодно.

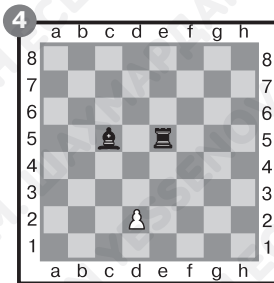


Выгодно.

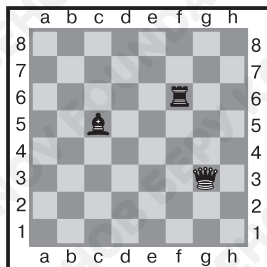
Невыгодно.



Выгодно



Невыгодно.

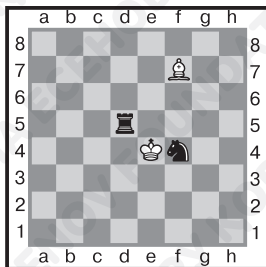


Задание № 15. Какую фигуру и на какое поле надо поставить, чтобы напасть на все чёрные фигуры?

Ответ: **Ke4.**

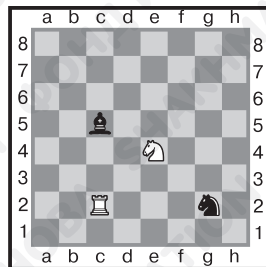
Задание № 16. Какая из двух белых фигур нанесла двойной удар? Ответ запиши.

1



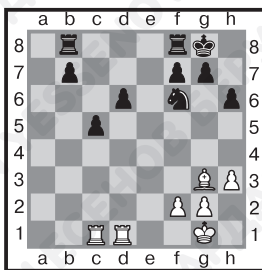
Король.

2



Ладья.

Задание № 17. Найди двойной удар, который могут нанести белые. Ход запиши.



Cd6.

§ 22. Особая роль короля. Шах

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с особой ролью короля в шахматах, с понятием «шах». Учить детей объявлять шах различными фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, карточки с учебными заданиями, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Вспомнить, что такое нападение, взятие, защита от нападения, способы защиты от нападения. Напомнить детям, что целью нападения является взятие неприятельской фигуры. Напомнить детям, как различные фигуры осуществляют нападение. Отдельно остановиться на короле. Спросить детей, может ли король нападать на другие фигуры; могут ли другие фигуры нападать на короля. Перейти к теме урока: «Особая роль короля. Шах». (8 мин.)

2. Познакомить детей с понятием «шах», учить детей объявлять шах различными фигурами. Обратит внимание детей, что несмотря на то, что на короля можно нападать, его нельзя побить. Напомнить детям, что главная цель игры — взять короля в плен, именно взять в плен, а не сбить. Познакомить детей с запретами для короля. (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Повторить с детьми понятия «нападение», «взятие», «защита от нападения». Напомнить детям, как разные фигуры осуществляют нападение. Обратить внимание на то, что целью нападения является взятие фигур соперника. Чем больше фигур соперника мы побьём, тем легче будет подходить к королю. Спросить детей, может ли король нападать на другие фигуры; могут ли другие фигуры нападать на короля.

Любая фигура на шахматной доске может нападать на чужие фигуры. Король, как и все остальные фигуры, также может нападать на неприятельские фигуры. И на короля в свою очередь могут нападать фигуры соперника.

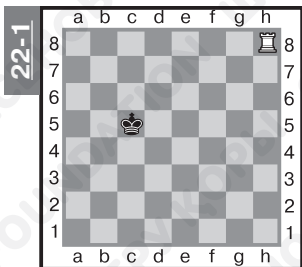
Перейти к теме урока «Особая роль короля. Шах».

2. Особая роль короля. Шах. Познакомить детей с понятием «шах».

Шах — это нападение на короля.

В отличие от других фигур, короля нельзя побить. Игры без короля не бывает.

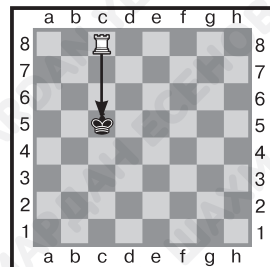
Если фигура (ферзь, ладья, слон, конь, пешка) не защитится от нападения, то она может быть побита. Игра после взятия этой фигуры продолжается дальше. Король же — фигура особенная. Он не может быть сбит чужой фигурой. Главная цель каждого из игроков — взять чужого короля в плен. Если король погибает, это означает мгновенный проигрыш, игра прекращается. Поэтому короля необходимо беречь. Любое нападение на короля, любой шах — это предупреждение королю: «Король, берегись! Ты в опасности!» Не замечать шах нельзя.



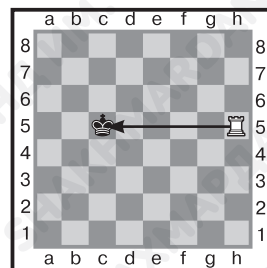
Показать детям, как могут объявлять шах разные фигуры.

(22-1) Ладья своим ходом может осуществить нападение на

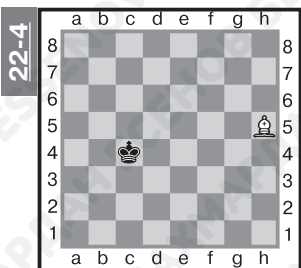
чёрного короля. С поля с8 ладья объявляет шах королю по вертикали (22-2).



С поля h5 ладья объявляет шах королю по горизонтали (22-3).



22-3

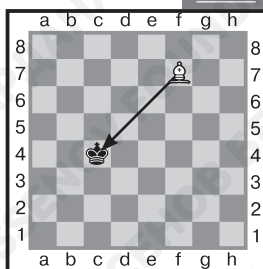


22-4

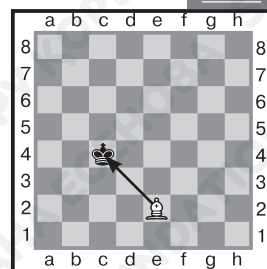
В следующей позиции шах королю объявляет слон (22-4).

У слона в этой ситуации также есть две возможности атаковать короля соперника.

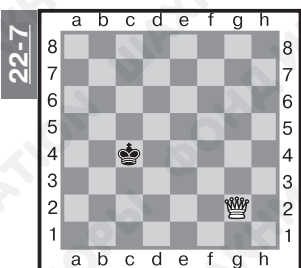
Слон может объявить шах с поля f7 и поля e2 (22-5, 22-6).



22-5



22-6

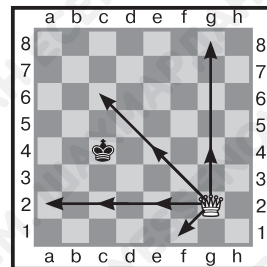


22-7

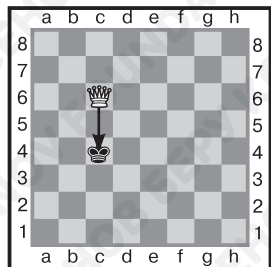
Виртуозно объявляет шах ферзь (22-7).

Как известно, ферзь — фигура самая сильная, может нападать по вертикали, горизонтали и диагонали.

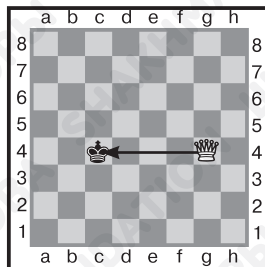
В данной ситуации у ферзя есть 8 способов объявить шах чёрному королю! (22-8)



22-8

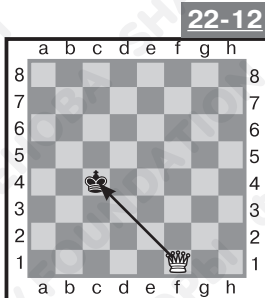
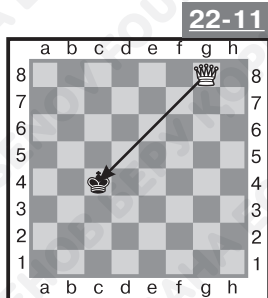


22-9



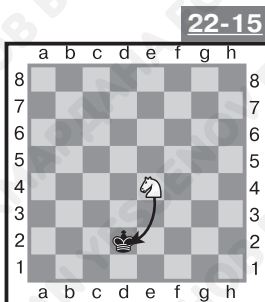
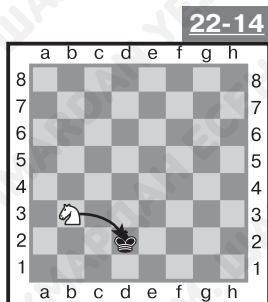
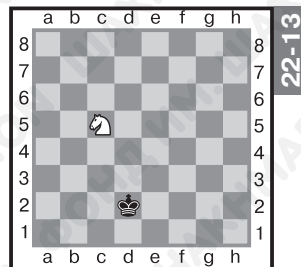
22-10

Ферзь может объявлять шах как ладья — по вертикали и горизонтали (22-9, 22-10).



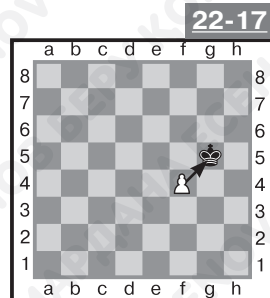
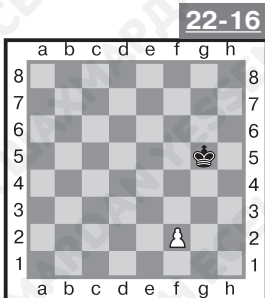
Также ферзь может давать шах как слон — по диагонали (22-11, 22-12).

Конь, как известно, фигура коварная. Он атакует короля как бы из-за угла (22-13).



В этой ситуации у коня есть две возможности объявить шах королю (22-14, 22-15).

Пешка также может осмелиться напасть на короля. Делает она это с близкого расстояния (22-16, 22-17).



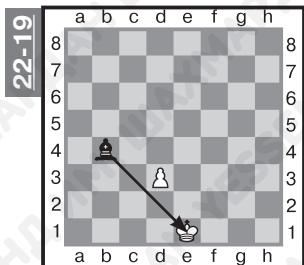
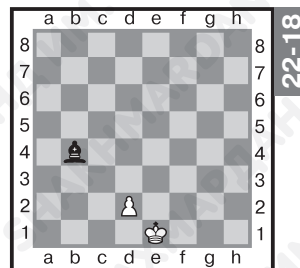
Рассказать детям о том, что нельзя делать королю.

Шахматный король, хоть и самая главная фигура на доске, но делать может далеко не всё, что захочет. Для короля есть свои запреты. Так, королю нельзя:

1. Не замечать шаха.
2. Оставаться под шахом.
3. При своём ходе идти под шах.
4. Ходом другой фигуры открывать короля под шах.

Последний из запретов разобрать на следующем примере:

(22-18) В этой позиции чёрный слон расположился на одной диагонали с белым королём. От нападения слона короля прикрывает белая пешка. Если бы пешки не было, то слон объявлял бы шах королю.



При своём ходе белые не могут сделать ход пешкой, так как король в этом случае окажется под шахом. Поэтому пешка как часовой должна оставаться на своём посту до тех пор, пока угроза шаха не исчезнет (22-19).

Способы защиты от шаха будут рассмотрены на следующем уроке.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «дай шах»: учитель расставляет на демонстрационной доске в любое положение белую ладью и чёрного короля, вызывает к доске детей по очереди и просит объявить шах ладьёй. Ученик делает ход: если правильно, то ход засчитывается, если неправильно, то даётся ещё одна попытка. Ребёнок объявляет шах, учитель убегает королём. Очередь переходит к следующему ребёнку. Ту же самую игру провести со слоном, ферзём, конём. Учитель старается делать такие ходы королём, что бы у ученика была возможность объявить шах. Иногда учитель может сделать ход королём, при котором шах объявить невозможно. Например, если слон белопольный, то можно пойти королём на чёрное поле. Обратить внимание детей, что в такой ситуации невозможно дать шах. Так же при игре с конём. Можно поставить короля от коня через поле по диагонали. Показать детям, что в этой ситуации конь объявить шах не может;

- «шах или не шах»: учитель делит класс на команды, можно по рядам. Каждая команда получает карточки с позициями. Необходимо выбрать те, в которых королю объявлен шах. Чья команда справится быстрее, та и победила. Можно проводить эту игру индивидуально. Например, в каждом ряду на первой парте лежат карточки с заданиями (8-10 шт). Из каждой команды вызывается по одному уче-

нику. Он должен выбрать те карточки, где королю объявлен шах. Кто первым и правильно выполнит задание, тот принесёт победу команде;

- «какая фигура объявила шах»: на демонстрационной доске расставляется позиция, в которой необходимо определить, какая фигура объявила шах.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 22. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называется нападение на короля?

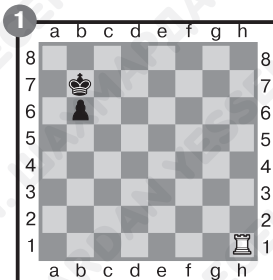
Ответ запиши: **шах.**

Задание № 2. Чёрные фигуры одновременно напали на ферзя и короля белых.

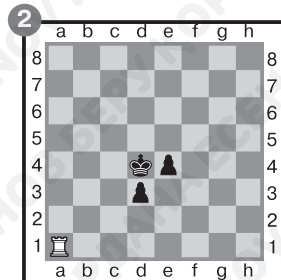
Какую фигуру надо спасти белым в первую очередь?

Ответ запиши: **короля.**

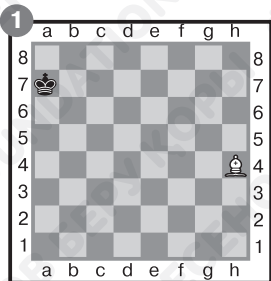
Задание № 3. Объяви шах чёрному королю ладьёй. Ход запиши.



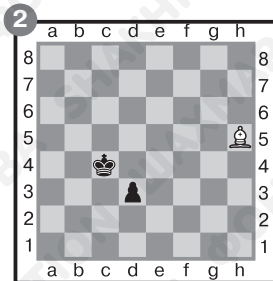
Лh7.



Ла4.

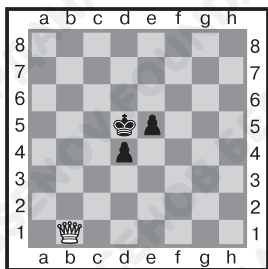


Cf2.



Cf7.

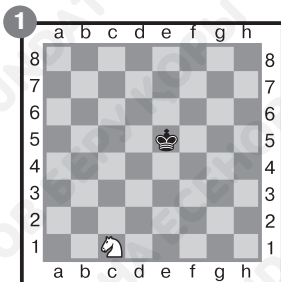
Задание № 4. Объяви шах чёрному королю слоном. Ход запиши.



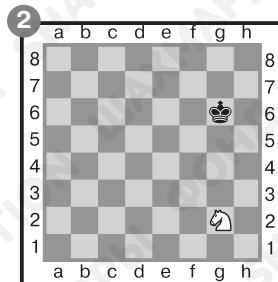
Задание № 5. Сколько шахов чёрному королю в следующих позициях может объявить белый ферзь? Посчитай и ответ запиши.

Ответ: **6.**

Задание № 6. Объяви шах чёрному королю конём.

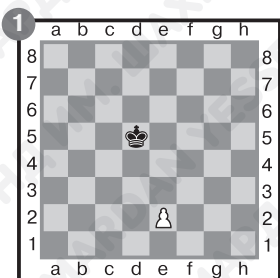


Kd3.

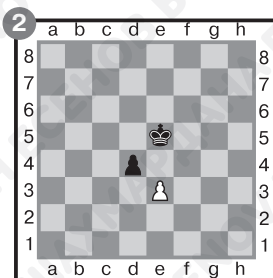


Kf4, Kh4.

Задание № 7. Объяви шах чёрному королю пешкой.

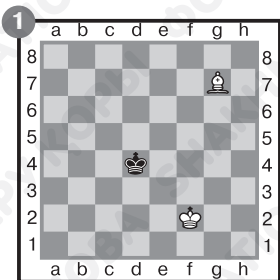


e4.

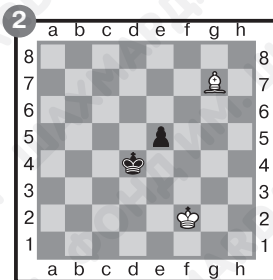


ed.

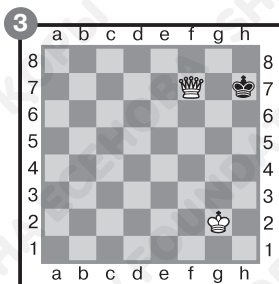
Задание № 8. Из двух схожих позиций выбери ту, в которой чёрному королю объявлен шах.



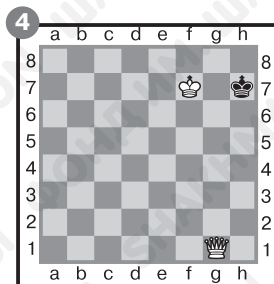
Шах.



Нет шаха.

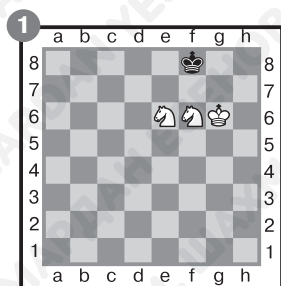


Шах.

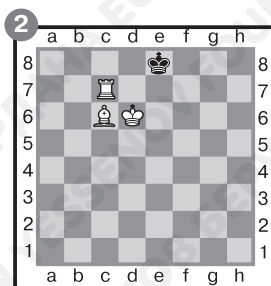


Нет шаха.

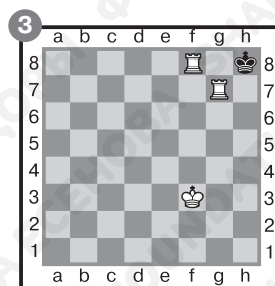
Задание № 9. Какая фигура объявила чёрному королю шах? Ответ запиши.



Конь на e6.



Слон.



Ладья на f8.

Ответы на домашнее задание:

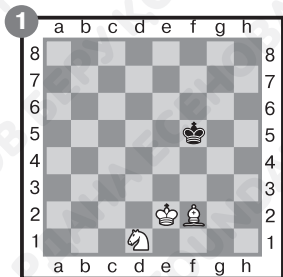
Задание № 11. Как закончить четверостишие?

На тебя решил нагнать
 Твой соперник страх.
 Королю сейчас опять
 Объявил он...

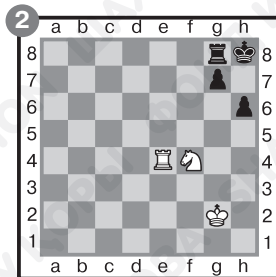
Ответ запиши: **шах.**

Задание № 12. Найди слово «шах» в *камыш***а**х, *уш***а**х, *мыш***а**х, *малыш***а**х и карандаш**а**х.

Задание № 13. Объяви шах чёрному королю. Ход запиши.

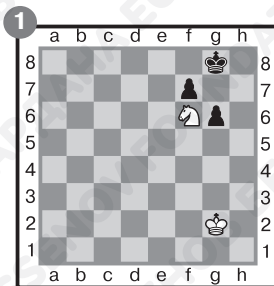


Ке3.

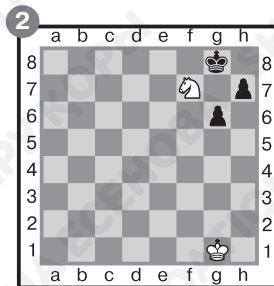


Кг6.

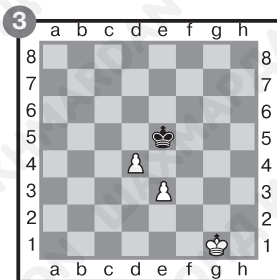
Задание № 14. Отметь позиции, в которых чёрному королю объявлен шах.



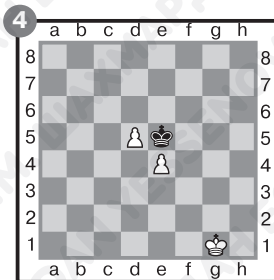
Шах.



Нет шаха.



Шах.



Нет шаха.

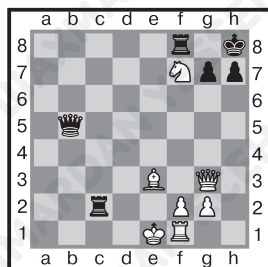
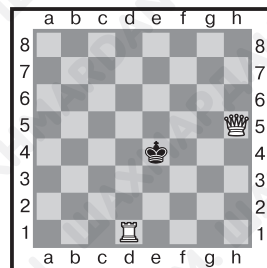


Задание № 15. Какому королю объявлен шах? Ответ запиши.

Ответ: **белому королю.**

Задание № 16. Куда может пойти король, чтобы не оказаться под шахом? Раскрась поля, на которые может пойти король, зелёным цветом.

Ответ: **зелёные** — **e3, f4**.



Задание № 17. Посмотри внимательно на каждую из диаграмм и найди фигуру, которая объявила королю шах.

Ответ запиши.

Ответ: **белый конь**.

§ 23. Защита от шаха

Цель урока:

- обучающая — формировать у детей устойчивое представление о «шахе», особой роли короля в шахматной игре, правилах для короля; познакомить детей с тремя способами защиты от шаха. Учить детей находить наиболее выгодные способы защиты от шаха. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, карточки с учебными заданиями, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое «шах», какие особые правила существуют для короля, что могут делать другие фигуры и не может делать король. Спросить детей, может ли король остаться под шахом. Перейти к теме урока: «Защита от шаха». (8 мин.)

2. Познакомить детей с тремя способами защиты от шаха. Обратит внимание детей, что в каждой конкретной позиции может быть выгодна та или иная защита от шаха. Учить детей находить наиболее выгодный способ защиты от шаха. Объяснить детям, что от шаха, который объявляет конь или пешка, прикрыться

нельзя. Показать детям, что не всякий шах хорош. Если при шахе теряется ценная фигура и при этом не достигается никакая другая выгода, то такой шах — плохой, глупый. (12 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

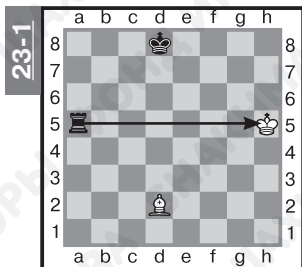
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое шах, чем король отличается от других фигур. Любая фигура, кроме короля, если на неё напали, может не обращать на нападение внимания. Если какую-то фигуру побьют, то игра продолжится дальше. Если же король окажется под шахом, то он не может игнорировать нападение, он должен быть обязательно спасён. Перейти к теме урока «Защита от шаха».

2. Особая роль короля. Защита от шаха. Познакомить детей с тремя способами защиты от шаха. Рассмотреть подробно каждый способ защиты от шаха.

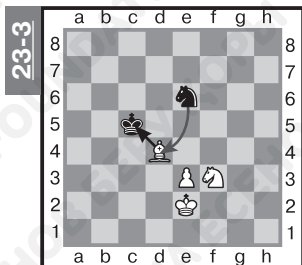
1. Побить фигуру, которая объявила шах.



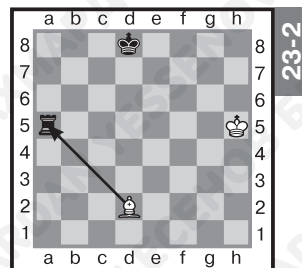
Если королю объявлен шах, надо прежде всего внимательно изучить ситуацию и посмотреть, нельзя ли сбить атакующую фигуру своей фигурой.

Чёрная ладья объявила шах белому королю. Посмотрим, нельзя ли сбить ладью (23-1).

У белого слона есть такая возможность. Он может побить чёрную ладью и угроза будет устранена (23-2).



Побить фигуру, которая объявила шах, иногда может и сам король. Надо только помнить, что король не имеет права идти под бой, а значит, если фигура защищена, то король её побить не сможет (23-3).

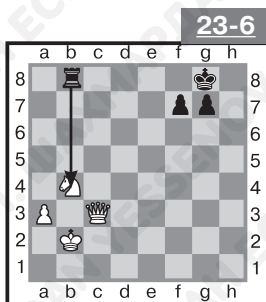
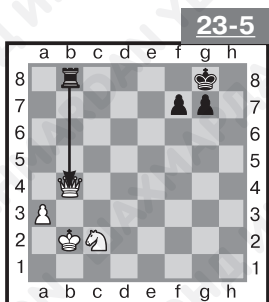
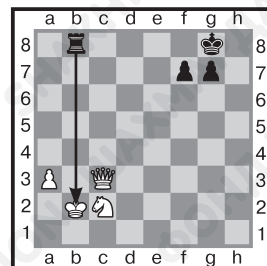


Белый слон объявил шах чёрному королю. Если бы слона не защищали пешка и конь, то король мог бы побить слона. Но в этой ситуации слона может побить только чёрный конь, король бить не имеет права.

2. Закраться от шаха.

Если фигуру, которая объявила шах, побить не удастся, можно поискать способ прикрыть своего короля от нападения. Для этого лучше использовать фигуру, которая является менее ценной, чем атакующая фигура, или равноценную ей.

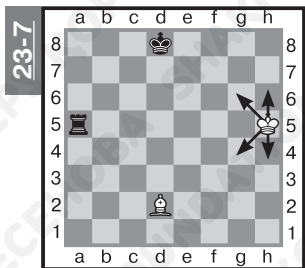
Чёрная ладья объявила белому королю шах. Побить ладью нельзя, но можно прикрыться от шаха своей фигурой (23-4).



Прикрыть белого короля могут и ферзь, и конь (23-5, 23-6).

Ферзём невыгодно закрывать от шаха, так как ладья побьёт ферзя. Ферзь более ценная фигура, чем ладья.

А вот конь вполне может справиться с этой задачей. Чёрной ладье будет невыгодно бить коня, так как он менее ценная фигура, чем ладья.



3. Уйти от шаха.

Ну и, наконец, можно просто уйти королём в безопасное место (23-7).

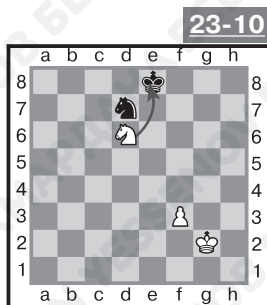
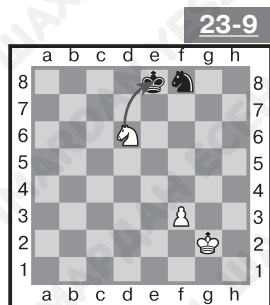
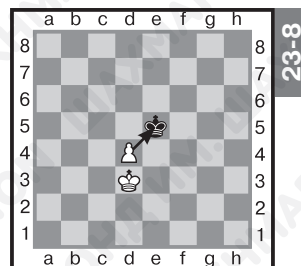
В нашем примере белый король может спрятаться от шаха на одном из четырёх безопасных полей.

Обратить внимание детей на то, что какой из способов защиты от шаха выбрать, каждый игрок решает самостоятельно. Если королю объявлен шах, то игрок

должен внимательно оценить ситуацию, рассмотреть, какие способы защиты возможны, и выбрать наиболее подходящий.

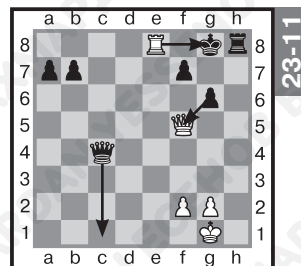
Объяснить детям, что не в каждой позиции возможны все три способа защиты от шаха. Например, если шах объявили конь или пешка, то прикрыться от такого шаха нельзя.

От шаха пешкой прикрыться нельзя, так как пешка атакует с соседнего поля и поставить щит из другой фигуры просто невозможно (23-8).



Если же шах объявил конь, то также прикрыться нельзя, так как конь перепрыгивает через другие фигуры, и сколько бы фигур не окружало короля, конь до него всё равно доберётся (23-9, 23-10).

Ещё раз подчеркнуть, что спасти короля от шаха надо обязательно. Рассмотреть ситуацию: что же делать, если соперник не заметил, что его королю шах, и сделал другой ход? Можно ли воспользоваться его невнимательностью, побить короля и объявить свою победу? Нет, тут надо вспомнить правило, что короля бить нельзя. А как же действовать в такой ситуации? Привести пример из футбола. В футболе нельзя забить гол в ворота соперника руками. Это не по правилам. Если игроки сделали это, то им не засчитывается сразу проигрыш, а выносятся предупреждение, красная карточка. Так и в шахматах. Если соперник не заметил, что ему шах и не спас короля, это значит, он сделал невозможный ход. Сопернику объявляется предупреждение, и он должен вернуть позицию в ту ситуацию, в которой произошла ошибка, и сделать ход, защищающий короля от шаха. Рассмотреть эту ситуацию на примере (23-11):



В данной позиции как бы чёрным ни хотелось побить белого ферзя или своим ферзём объявить шах белому королю, они не имеют права этого сделать. И тот, и

другой ход будет невозможным. Ведь объявлен шах их королю. Значит, в первую очередь надо спасти своего короля.

Ещё раз обратить внимание детей: чтобы избежать таких ситуаций с невозможным ходом, надо внимательно следить за угрозами соперника и при шахе принимать защитные меры.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «защитись от шаха»: учитель расставляет на демонстрационной доске позицию, в которой одному из королей объявлен шах. Просит детей определить, какому королю объявлен шах, затем просит детей предложить, как можно спастись от шаха. Позиции могут быть с одним-единственным способом защиты от шаха, можно также предложить детям позиции, где у одной из сторон есть много способов защиты от шаха, рассмотреть каждый из способов и попросить детей найти наиболее выгодный;

- «умный шах»: учитель расставляет на доске позиции, аналогичные приведённым в задании № 10, где есть несколько способов объявить шах королю. Попросить детей найти выгодный шах — такой, при котором атакующая фигура сама не становится под бой. Обратить внимание детей, что не всякий шах хорош, шах может быть полезным, умным, а может быть бесполезным, вредным;

- прочитать детям стихотворение Инна Весела, Иржи Веселы:

*На тебя решил нагнать твой соперник страх:
Королю сейчас опять объявил он шах,
Ты пугаться не спеши вражеских атак,
Поразмысли-ка в тиши: может, шах — пустяк?
Короля-владыки честь войску дорога —
Посмотри, нельзя ли съесть дерзкого врага?
А ещё я путь другой подсказать могу:
Ты дорогу перекрой этому врагу.
Стань фигурой своей на его пути —
Короля всего верней сможешь ты спасти.
Подскажу тебе, позволь, я и третий путь:
Не сумеет ли король в сторону шагнуть?*

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 23. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

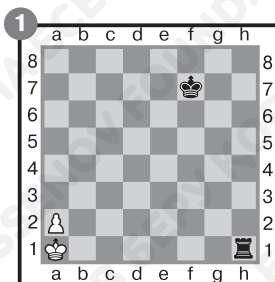
Задание № 1. Кому объявляют шах?

Ответ запиши: **королю.**

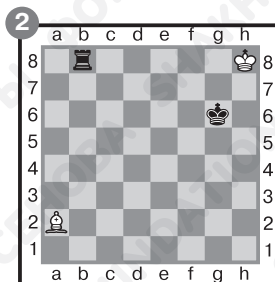
Задание № 2. Сколько может быть способов защиты от шаха, объявленного конём?

Ответ запиши: **два.**

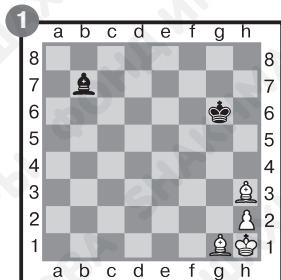
Задание № 3. Найди лучший способ защититься от шаха, объявленного ладьёй. Ход запиши.



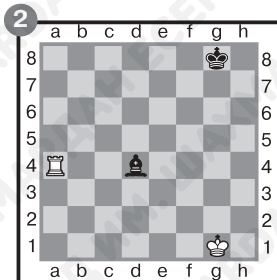
Крb2.



Сg8.



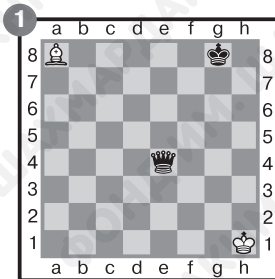
Сg2.



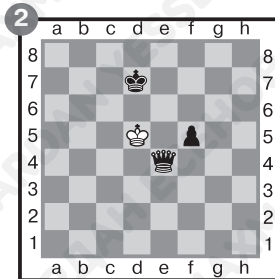
Л:d4.

Задание № 4. Найди лучший способ защититься от шаха, объявленного слоном. Ход запиши.

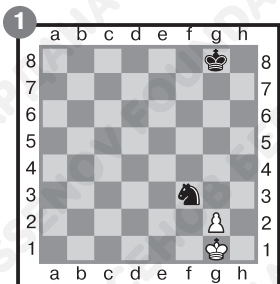
Задание № 5. Найди лучший способ защититься от шаха, объявленного ферзём. Ход запиши.



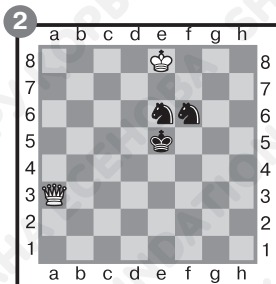
С:e4.



Крc5.



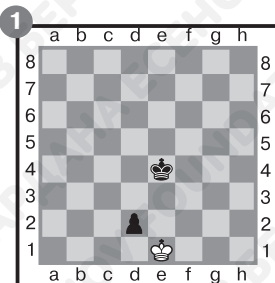
gf.



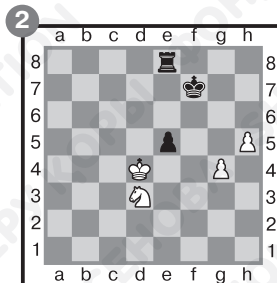
Кре7, Крf7.

Задание № 6. Найди лучший способ защититься от шаха, объявленного конём. Ход запиши.

Задание № 7. Найди лучший способ защититься от шаха, объявленного пешкой. Ход запиши.

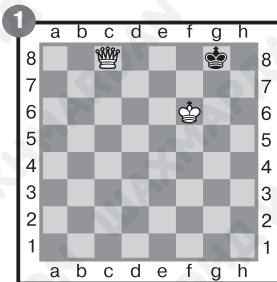


Кр:d2.

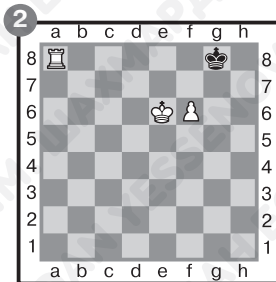


К:e5.

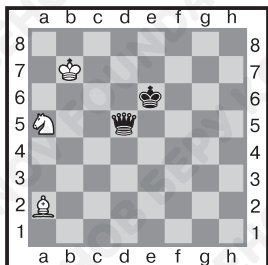
Задание № 8. Защитись от шаха. Ход запиши.



Крh7.



Крh7.



Задание № 9. Сколько способов защиты от шаха есть у белых?

Ответ: **3 способа: (побить ферзя, перекрыть конем, уйти королем от шаха).**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Может ли король объявить шах королю?

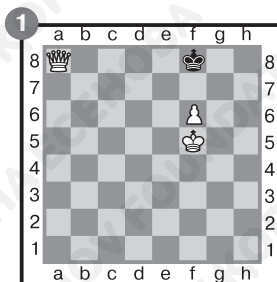
Ответ запиши: **не может, король на короля не нападает.**

Задание № 12. От шаха каких фигур нельзя прикрыться?

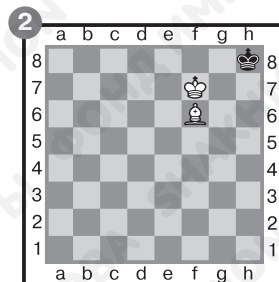
Ответ запиши: **коня и пешки.**

Задание № 13. Какой способ защиты от шаха лучше всего применить в следующих позициях?

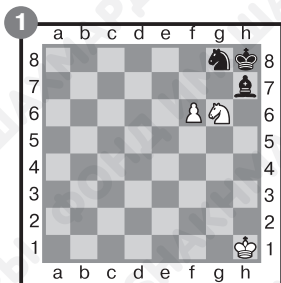
Ответ запиши: **уйти королём.**



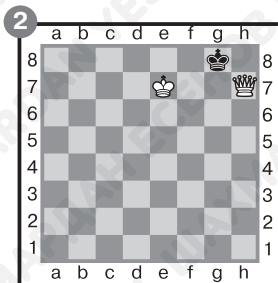
Крf7.



Крh7.



С:g6.



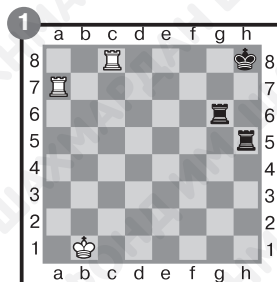
Кр:h7.

Задание № 14. Какой способ защиты от шаха лучше всего применить в следующих позициях?

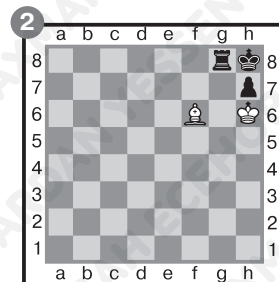
Ответ запиши: **побить фигуру, которая объявила шах.**

Задание № 15. Какой способ защиты от шаха лучше всего применить в следующих позициях?

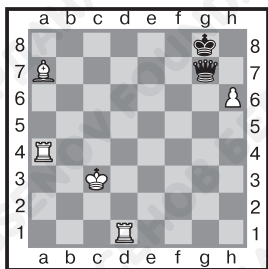
Ответ запиши: **прикрыться своей фигурой.**



Лg8.



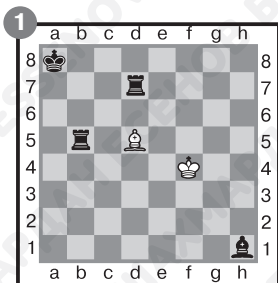
Лg7.



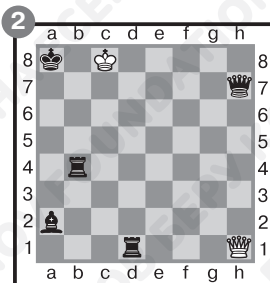
Задание № 16. Найди наилучший способ защиты от шаха. Ход запиши.

Ответ: **hg.**

Задание № 17. Из двух позиций выбери ту, в которой есть наибольшее количество способов защититься от шаха.



7 способов.



9 способов.

§ 24. Мат

Цель урока:

- обучающая — вспомнить с детьми, что такое шах, какие есть способы защиты от шаха; познакомить детей с понятиями «мат», «простой мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, карточки с учебными заданиями, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое шах, какие есть способы защиты от шаха. Спросить детей, что делать, если при шахе нельзя применить ни один из способов защиты короля. Перейти к теме урока: «Мат». (8 мин.)
2. Познакомить детей с новыми понятиями «мат», «простой мат». Обратит внимание детей, что мат — это прежде всего шах, от которого нет защиты. Мата без шаха не бывает. Показать детям, как ставят простой мат различные фигуры. Учить детей находить фигуру, которая объявила мат. (12 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

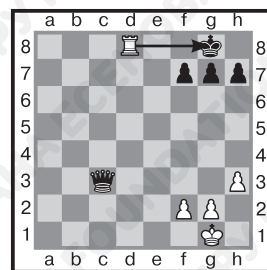
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое шах, три способа защиты от шаха. Спросить детей, что делать, если королю объявлен шах и нет ни единого способа защититься от шаха. Перейти к теме урока «Мат».

2.1. Мат. Рассмотреть с детьми ситуацию, когда королю объявлен шах и нет возможности защититься от шаха.

По правилам игры короля нельзя оставить под боем, необходимо принять защитные меры. Если же нет ни одного способа спасти короля от шаха, то возникает ситуация, которая называется **мат королю**.

(24-1) В нашем примере белая ладья объявила чёрному королю шах. Короля оставить под шахом нельзя. Но сейчас побить белую ладью чёрные не могут: прикрыться от шаха нечем, а убежать королю некуда. Получилась безвыходная ситуация, в которой спасти чёрного короля невозможно. Это мат. Таким образом, мат — это шах, от которого нет защиты. Поставить мат королю соперника — главная цель шахматной игры. Во время игры каждый из игроков должен стремиться поставить неприятельского короля в безвыходное положение, то есть объявить ему такой шах, от которого нельзя спастись. Поставить мат означает взять в плен чужого короля. Тот из игроков, кто первым поставит мат королю соперника, тот и победил. Мат — это конец игры, шахматная партия на этом заканчивается.



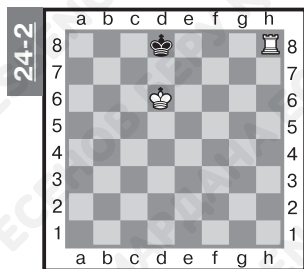
Объяснить детям, как обозначается мат при записи хода.

При записи хода мат можно обозначать двумя способами: либо крестиком (**x**), либо решёткой (**#**). Мы будем обозначать мат крестиком (**x**), но иногда вы сможете увидеть и обозначение мата решёткой (**#**).

2.2. Мат различными фигурами. Объяснить детям, что любая фигура, кроме короля, может объявить мат. Различают два основных вида мата — простой мат и мат с подкреплением.

Простым называют такой мат, в котором атакующая фигура нападает на ко-

роля с безопасного расстояния. Она не подходит вплотную к королю и поэтому король не может её побить.

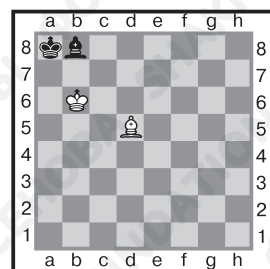


1.Лh8x.

Рассмотрим примеры, в которых простой мат объявляют различные шахматные фигуры.

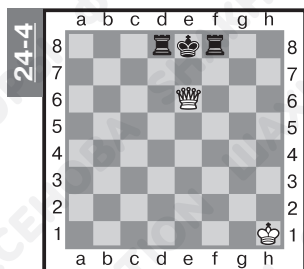
Здесь мат объявила белая ладья. Она атакует чёрного короля: бежать королю некуда, белый король преградил путь, а бить и прикрываться нечем. Чёрный король взят в плен. Мат (24-2).

А вот так ставит простой мат слон. Он нападает на чёрного короля. Белый король, как и в предыдущем примере, не даёт своему коллеге убежать. А вот чёрный слон не только не помогает своему королю защититься от шаха, но ещё и отнял важное поле у своего короля. Не будь чёрного слона, король мог бы скрыться от белого слона, а так своя же фигура сослужила королю «медвежью услугу» (24-3).



1.Cd5x.

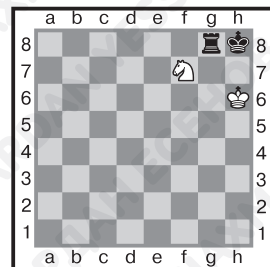
Ферзь — самая сильная фигура, поэтому ему много помощников не надо, чтобы поставить мат.



1.Фe6x.

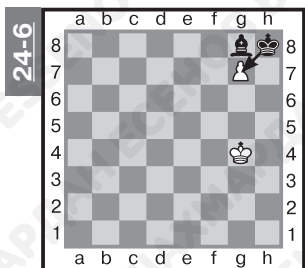
В этой позиции ферзь поставил мат без помощи своего короля, но при содействии неприятельских ладей. Чёрные ладьи так же, как и в предыдущем примере слон, оказали своему королю «медвежью услугу». Они отняли у своего короля поля, на которых король мог бы спрятаться от шаха белого ферзя. Теперь же на доске мат чёрному королю (24-4).

Конь также может ставить мат королю. Правда, и тут ему нужны помощники (24-5).



1.Кf7x.

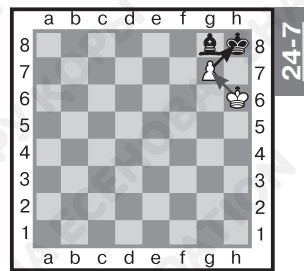
В этом примере конь атакует чёрного короля, белый король помогает коню не выпустить чужого короля. А чёрная ладья и тут оказалась нестати. Она хотела защитить своего короля, но сама же заняла спасительное для своего короля поле. В результате — мат.



(24-6) А вот пешка простой мат не ставит, так как она объявляет шах с близкого расстояния и без подкрепления к неприятельскому королю подойти не может.

Как только пешка осмелится приблизиться к королю и нанести удар, король тут же её побьёт. Но стоит на помощь пешке прийти своему королю, ситуация тут же изменится.

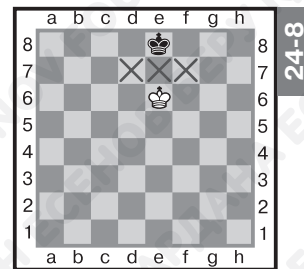
(24-7) Тут пешка находится под защитой своего короля, и чёрный король её побить уже не может. Такой мат называется мат с подкреплением. В этом случае мат объявляет фигура, которая подходит вплотную к неприятельскому королю. А чтобы король не смог её побить, ей нужна защита (подкрепление) своей фигуры.



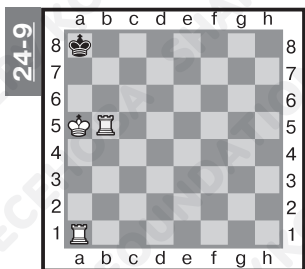
1.g7x.

Поставить мат может любая фигура, кроме короля. По правилам игры короли не могут становиться под бой, а значит, им нельзя приближаться друг к другу (24-8).

А вот поставить мат ходом короля можно. Рассмотрим такой пример.

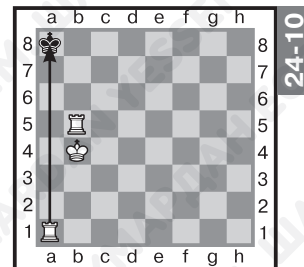


1.Пгb4x.



Чёрный король находится в затруднительном положении: белая ладья зажала его на крайней вертикали. Вторая белая ладья спряталась за белым королём (24-9).

Белый король отступает и открывает линию атаки белой ладьи. Чёрному королю бежать некуда (24-10).



Вот так, ход сделал король, а мат поставила ладья.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «шах или мат»: игру можно проводить либо индивидуально, либо как командное соревнование. Каждому ребёнку или команде даётся несколько карточек. Задание: отобрать те карточки, на которых королю объявлен мат. Кто быстрее и правильнее справится с заданием, тот победил;

- «какая фигура объявила мат»: учитель расставляет на доске позиции, аналогичные приведённым в заданиях № 8, 17, и предлагает сначала определить, какому королю объявлен мат, затем — какая фигура объявила мат.

2 вариант командной игры: каждая команда получает карточки, в которых одному из королей объявлен мат различными фигурами. Задание: выбрать карточки, на которых мат даёт определённая фигура (ладья, слон, конь, ферзь, пешка). Чья команда быстрее и правильнее справится с заданием, та и победила;

- прочитать детям стихотворение Инна Весела, Иржи Веселы:

В бой ты ведёшь деревянную рать,

Ну, а умеешь ли мат объявлять?

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!

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 24. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называется шах, от которого нет защиты?

Ответ запиши: **мат.**

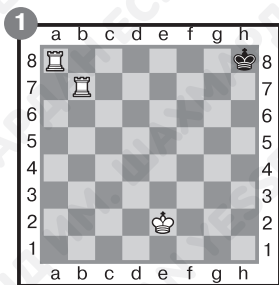
Задание № 2. Что выгоднее: побить неприятельского ферзя или поставить мат?

Ответ запиши: **поставить мат.**

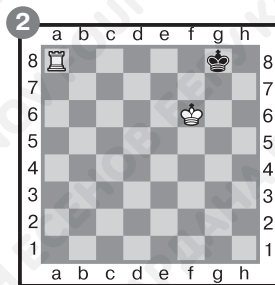
Задание № 3. Какая фигура не может объявить мат?

Ответ запиши: **король.**

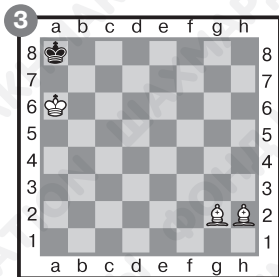
Задание № 4. Шах или мат? Под каждой диаграммой подпиши, объявлен шах или поставлен мат чёрному королю.



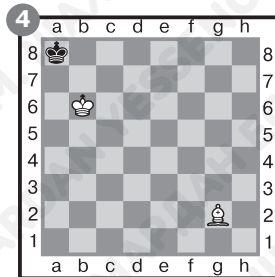
Мат.



Шах.

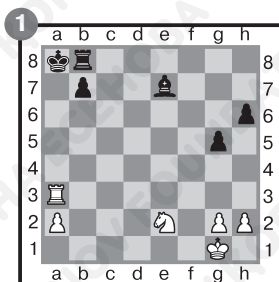


Мат.

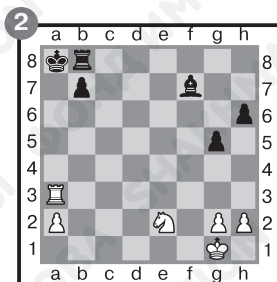


Шах.

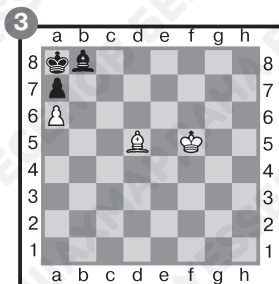
Задание № 5. Мат или не мат?



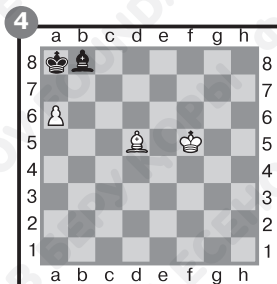
Не мат.



Мат.

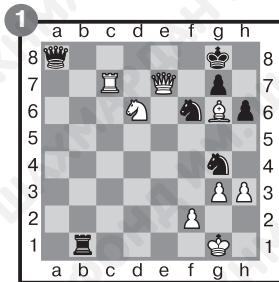


Мат.

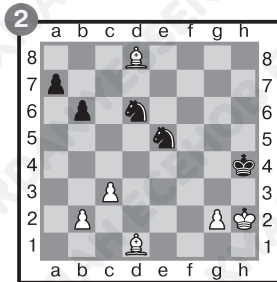


Не мат.

Задание № 6. Определи, какому королю объявлен мат.

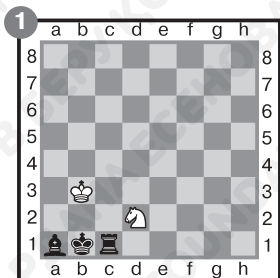


Белому.

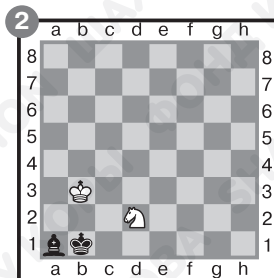


Чёрному.

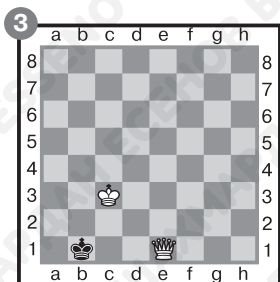
Задание № 7. Из двух позиций выбери ту, в которой объявлен мат.



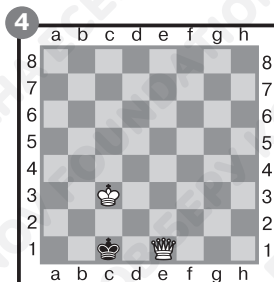
Мат.



Не мат.

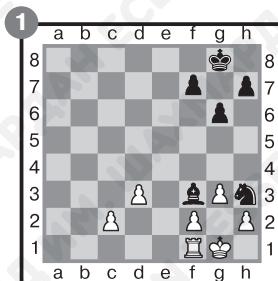


Не мат.

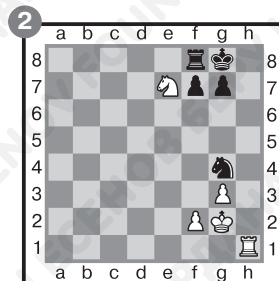


Мат.

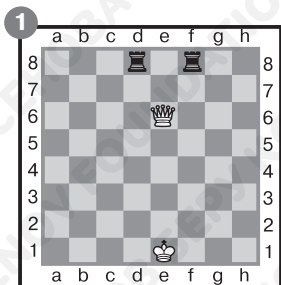
Задание № 8. Какая фигура объявила мат? Ответ запиши.



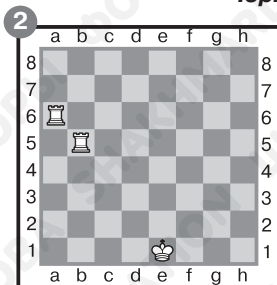
Чёрный конь.



Белый конь.



Кре8.



Кра8.

Задание № 9. На какое поле надо поставить чёрного короля, чтобы ему был мат?

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Закончи четверостишие:

Если в шахматы играешь,
То, наверно, точно знаешь,
Будет лучший результат,
Если ты поставишь...

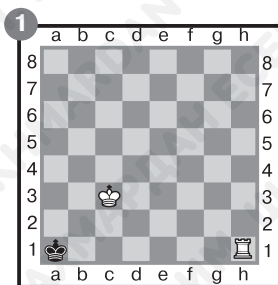
Ответ запиши: **мат.**

Задание № 12. Что выгоднее: объявить шах или дать мат?

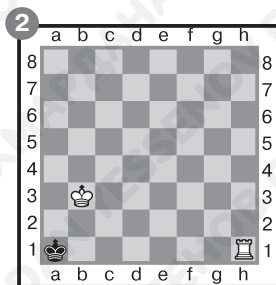
Ответ запиши: **дать мат.**

Задание № 13. Прячется ли «мат» в словах: **автомат**, **матрёшка**, **формат**, **матрос**, **математика**?

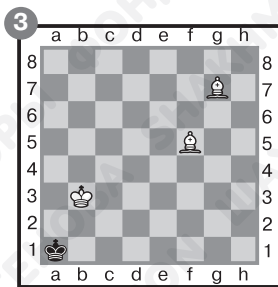
Задание № 14. Отметь позицию, в которой объявлен мат.



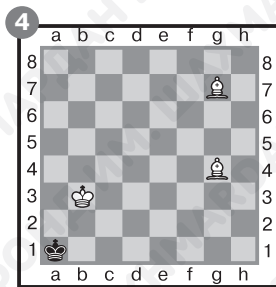
Не мат.



Мат.

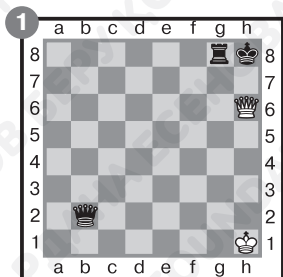


Мат.



Не мат.

Задание № 15. Определи, какому королю объявлен мат.

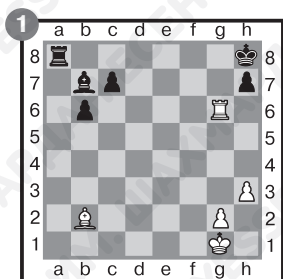


Чёрному.

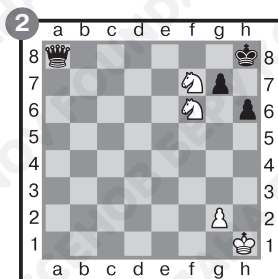


Белому.

Задание № 16. Какая фигура объявила мат?

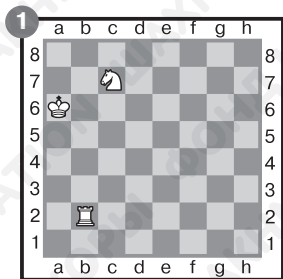


Белый слон.

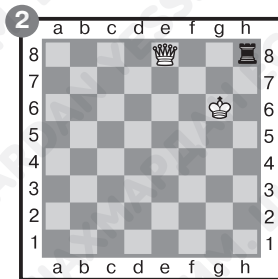


Конь на f7.

Задание № 17. На каком поле надо расположить чёрного короля, чтобы ему был мат?



Крa8.



Крg8.

§ 25. Мат в один ход

Цель урока:

- обучающая — вспомнить с детьми, что такое мат, чем мат отличается от шаха; познакомить детей с понятием «мат в один ход». Учить детей ставить мат в один ход различными фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, карточки с учебными заданиями, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсудить задания, которые вызвали у детей затруднение. Вспомнить с детьми, что такое «мат», чем мат отличается от шаха. Перейти к теме урока: «Мат в один ход». (5 мин.)
2. Познакомить детей с новым понятием «мат в один ход». Обратить внимание детей, что мат могут поставить все фигуры, кроме короля. Показать детям, как ставят мат стеснённому королю различные фигуры. Объяснить детям, что если король не стеснён своими фигурами, то одной фигурой ему мат не поставит. В этом случае необходима помощь других своих фигур, которые будут ограничивать

неприятельского короля. Учить детей находить фигуру, которая может объявить мат. (12 мин.)

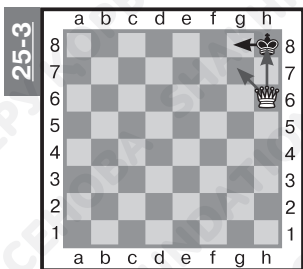
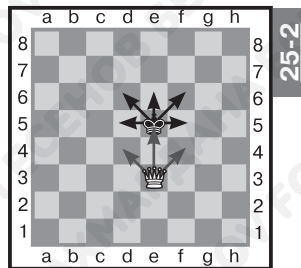
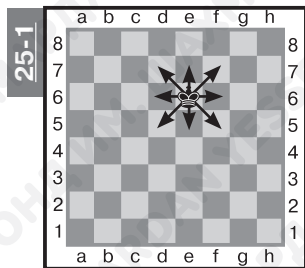
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое мат, чем мат отличается от шаха. Объяснить детям, что для того чтобы выигрывать в шахматах, надо научиться ставить мат неприятельскому королю. Перейти к теме урока «Мат в один ход».

2.1. Мат в один ход королю, стеснённому своими фигурами. Объяснить детям, что поставить мат королю, который свободно может передвигаться по доске, непросто. Он может пойти на 8 полей вокруг себя (25-1).



Ни одна фигура, даже ферзь, не может самостоятельно напасть на короля и преградить ему все поля для отступления (25-2).

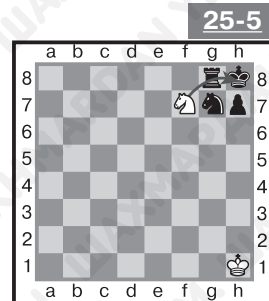
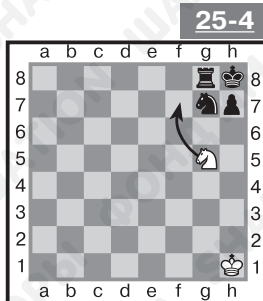
(25-3) Другое дело, если король находится на краю доски или стеснён своими же фигурами.

Здесь возможности короля значительно ограничены, у него есть всего одно поле для отступления.

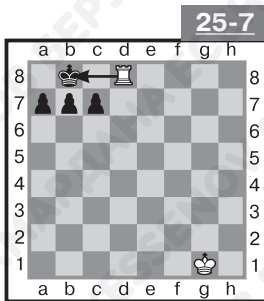
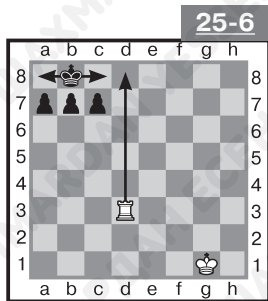
Рассмотрим, как могут объявлять мат стеснённому королю различные фигуры.

Легче всего поставить мат королю, который полностью заблокирован своими

фигурами. У такого короля нет ни одного возможного хода. Но и добраться до такого короля может только конь (25-4, 25-5).



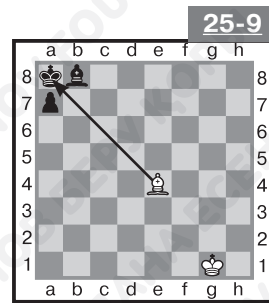
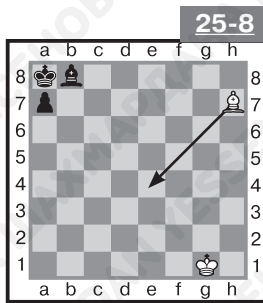
Такой мат называется спёртый или «мат от удушья».



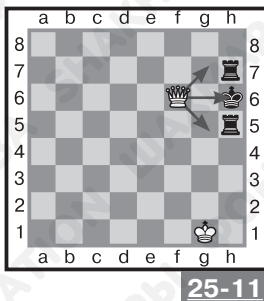
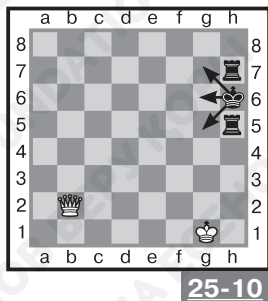
(25-6, 25-7) Если король заблокирован лишь частично и может ходить на поля по вертикали или горизонтали, то такому королю можно поставить горизонтальный или вертикальный мат ладьёй или ферзём.

Такой мат встречается очень часто в партиях начинающих игроков и называется ещё мат по последней горизонтали.

Если король частично заблокирован и может передвигаться только по диагонали, то можно поставить диагональный мат слонном (25-8, 25-9).



Такой же мат умеет ставить и ферзь.



Если король частично заблокирован по вертикали или горизонтали, то можно поставить мат ферзём, который может одновременно контролировать три поля (25-10, 25-11).

Такой мат называется эполетным.

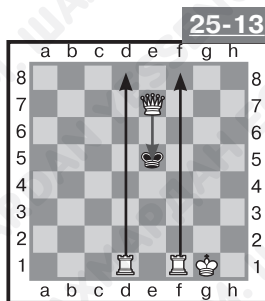
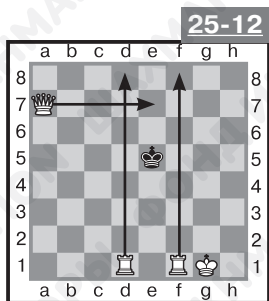
Сделать вывод: одиночная фигура прекрасно справляется с королём, который стеснён своими фигурами.

2.2. Мат в один ход королю, не стеснённому своими фигурами. Объяснить детям, что если король не стеснён своими фигурами, то мат можно поставить только при помощи других своих фигур. При игре на мат в один ход фигуры могут выполнять различные задачи:

1. Одна из фигур может только объявлять мат, а другие фигуры, помогая ей, контролировать пути отхода неприятельского короля.

2. Одна из фигур может не только объявлять мат, но и одновременно осуществлять контроль некоторых полей отхода неприятельского короля. Другие фигуры, помогая атакующей фигуре, могут контролировать поля бегства неприятельского короля.

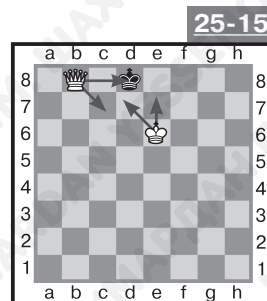
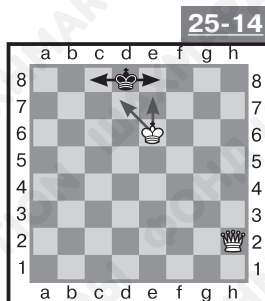
Рассмотреть примеры, в которых одна из сторон ставит мат в один ход, применяя вышеизложенные принципы.



В этой позиции чёрный король ограничен белыми ладьями, которые не дают ему убежать на соседние вертикали. Ферзь же объявляет мат (25-12, 25-13).

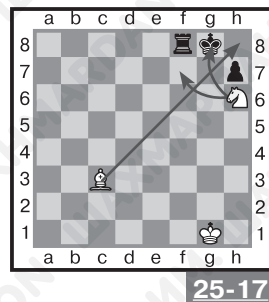
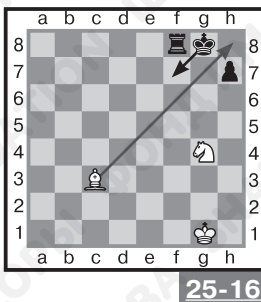
Очень часто в конце партии мат одинокому королю ставится при помощи своего короля.

Белый король захватывает неприятельского короля на последней горизонтали. Ферзь атакует короля. Получается мат (25-14, 25-15).



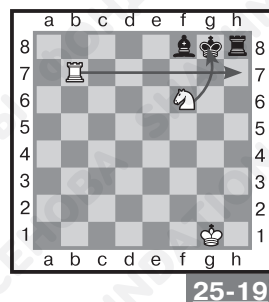
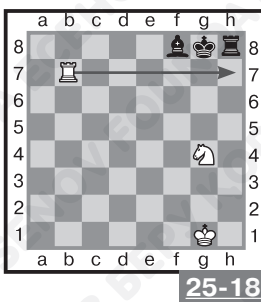
Вот как совместными усилиями ставят мат слон и конь частично заблокированному чёрному королю.

Слон в этой позиции выполняет роль сторожа, он не даёт чёрному королю пойти на чёрные поля. Конь — охотник, атакует короля по белым полям (25-16, 25-17).

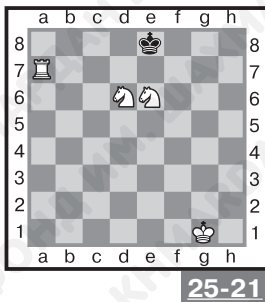
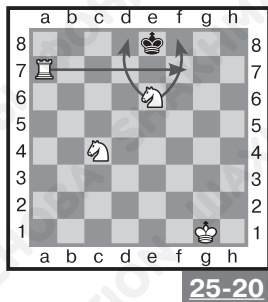


В следующем примере роль сторожа взяла на себя ладья.

(25-18, 25-19) Конь здесь выполняет роль охотника, он объявляет мат королю.



Чем больше у неприятельского короля возможных ходов, тем больше фигур-сторожей может понадобиться.



(25-20, 25-21) Здесь ладья не даёт чёрному королю убежать с последней горизонтали. Конь на е6 удерживает короля на одном месте. Второй конь выполняет роль охотника и объявляет мат.

Сделать вывод: если неприятельский король может свободно передвигаться, то для того чтобы поставить мат, требуется помощь других фигур.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «дай мат в один ход»: игру можно проводить либо индивидуально, либо как

командное соревнование. Каждому ребенку или команде даётся карточка с заданием дать мат в один ход. Для начала можно давать детям подсказку — называть фигуру, которая должна объявить мат. Затем, когда дети уже приобретут небольшой опыт, можно не давать подсказки. Кто быстрее и правильнее справится с заданием, тот победил;

- «определи роль фигур»: учитель расставляет на доске позиции, в которых мат в один ход ставят фигуры при согласованной игре. Просит сначала детей определить в конкретной позиции, какая фигура выполняет роль сторожа, затем — какая из фигур может выполнить роль охотника. После того как дети правильно определяют роль фигур, учитель предлагает детям найти мат в один ход. Позиции даём аналогичные приведённым в заданиях № 9, 15, 17.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 25. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Можно ли поставить мат, если не дан шах королю?

Ответ запиши: **нет, мата без шаха не бывает.**

Задание № 2. Какой особый мат умеет объявлять конь?

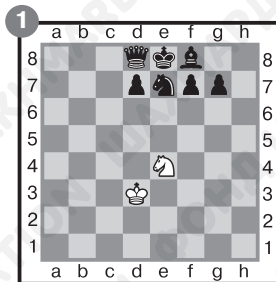
Ответ запиши: **«спёртый мат» или «мат от удушья».**

Задание № 3. Какой особый мат умеет объявлять ферзь?

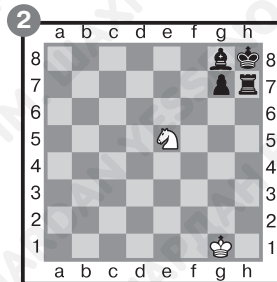
Ответ запиши: **«эполетный мат».**

Задание № 4. Мат в один ход.

Поставь «спёртый мат» чёрному королю. Ответ запиши.

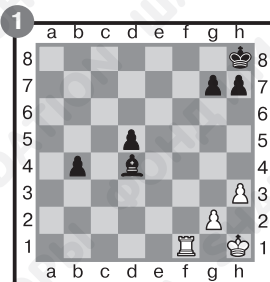


Kd6x.

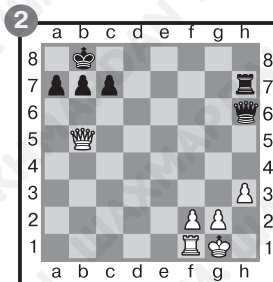


Kg6x.

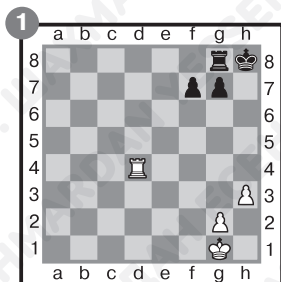
Задание № 5. Мат в один ход.
Поставь горизонтальный мат чёрному королю. Ответ запиши.



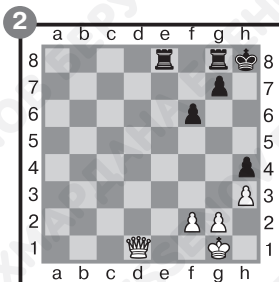
Лф8х.



Фе8х.



Лh4х.



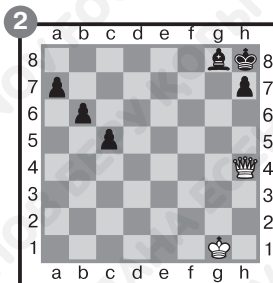
Фh5х.

Задание № 6. Мат в один ход.
Поставь вертикальный мат чёрному королю. Ответ запиши.

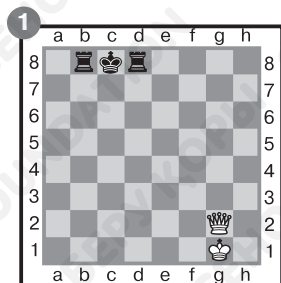
Задание № 7. Мат в один ход.
Поставь диагональный мат чёрному королю. Ответ запиши.



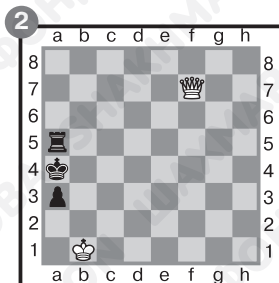
Сg6х.



Фf6х.



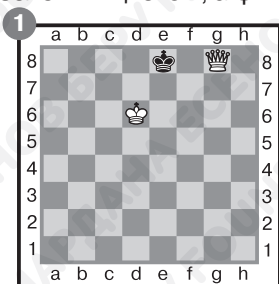
Фс6х.



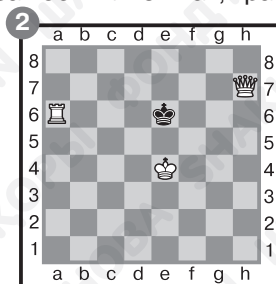
Фс4х.

Задание № 8. Мат в один ход.
Поставь эполетный мат чёрному королю. Ответ запиши.

Задание № 9. Чёрному королю объявлен мат. Раскрась фигуру, которая сторожит короля, зелёным цветом, а фигуру, которая объявляет мат, красным цветом.



**Белый король — зелёным,
ферзь — красным.**



**Белые король и ферзь —
зелёным, ладья — красным.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Какое слово пропущено в четверостишии?

В бой ты ведёшь деревянную рать,

Ну, а умеешь ли... объявлять?

... — это шах, при котором, учти ты,

У короля никакой нет защиты.

Ответ запиши: **мат.**

Задание № 12. Какие фигуры могут поставить диагональный мат?

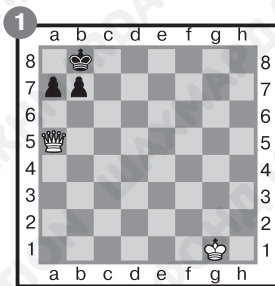
Ответ запиши: **слон, ферзь.**

Задание № 13. Может ли пешка без помощи своих фигур поставить мат неприятельскому королю?

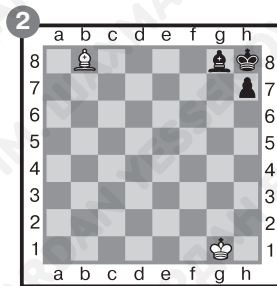
Ответ запиши: **нет.**

Задание № 14. Мат в один ход.

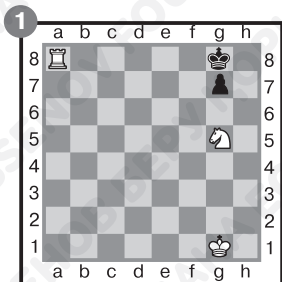
Поставь мат чёрному королю одиночной фигурой. Ответ запиши.



Фd8x.



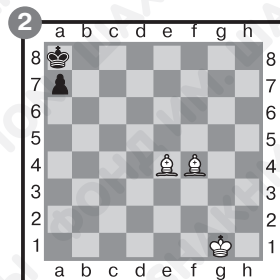
Се5x.



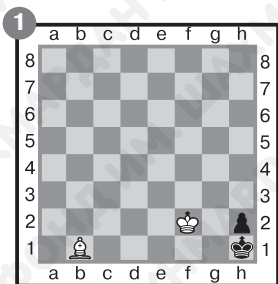
Задание № 15. Чёрному королю объявлен мат. Раскрась фигуру, которая сторожит короля, зелёным цветом, а фигуру, которая объявляет мат, красным цветом.

Ответ: **конь — зелёным, ладья — красным.**

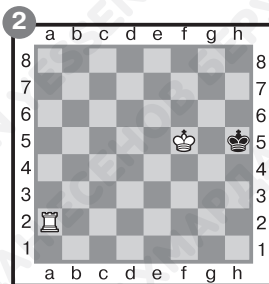
Ответ: **слон f4 — зелёным, слон e4 — красным.**



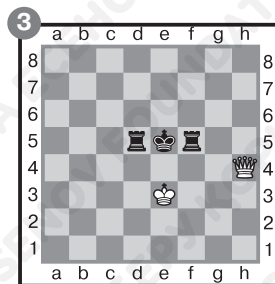
Задание № 16. Мат в один ход. Поставь чёрному королю мат при помощи своего короля. Ответ запиши.



Се4х.

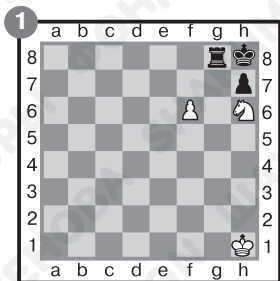


Лh2х.

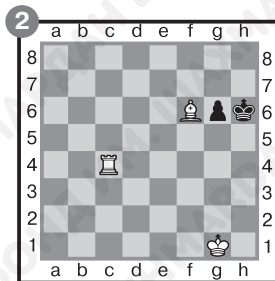


Фе7х.

Задание № 17. Мат в один ход. Поставь мат чёрному королю, используя согласованное действие своих фигур. Ответ запиши.



Кf7х.



Лh4х.

§ 26. Взаимодействие фигур

Цель урока:

- обучающая — формировать у детей устойчивое понятие о «взаимодействии фигур», особой роли «взаимодействия фигур» в шахматной игре. Учить детей находить наиболее важные фигуры для достижения мата. Познакомить с понятием «батареиный мат», показать примеры мата, основанного на взаимодействиях Ф+Л, Ф+С, Ф+К, Ф+Кр, Ф+п, Л+К, Л+С, Л+п. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навык самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Вспомнить с детьми, что такое «шах» и «мат». Спросить детей, может ли король ставить мат. Перейти к теме урока: «Взаимодействие фигур». (5 мин.)

2. Познакомить детей с понятиями «взаимодействие», «батареиный мат». Дать представление о роли фигуры при объявлении мата. Обратит внимание детей на то, что в атаке на короля противника могут принимать участие несколько фигур. Учить детей находить наиболее выгодное расположение фигур. Показать приме-

ры мата, основанного на взаимодействии Ф+Л, Ф+С, Ф+К, Ф+Кр, Ф+п, Л+К, Л+С, Л+п. (15 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

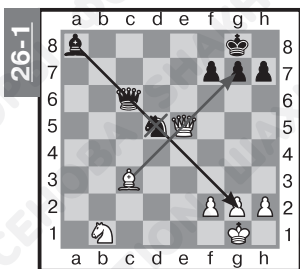
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое «шах» и «мат». Ходом любой фигуры можно поставить мат неприятельскому королю. Перейти к теме урока «Взаимодействие фигур».

2. 2.1. Взаимодействие фигур. Вначале необходимо объяснить детям, что такое «взаимодействие». «Взаимо» и «действие» — значит, действовать согласованно, то есть надо помогать друг другу. Это можно показать на следующем примере. На ладонь руки поставить пешку произвольного цвета. Одним пальцем другой руки пробуем поднять пешку — поднять пешку трудно. Пробуем двумя, тремя, пятью пальцами — удаётся легко. Аналогично этот пример связываем с шахматными фигурами. **Если фигуры работают вместе и дружно, то есть «взаимодействуют», выиграть партию становится легче.**

На демонстрационной доске расставить следующую позицию:



1.Ф:g7х.

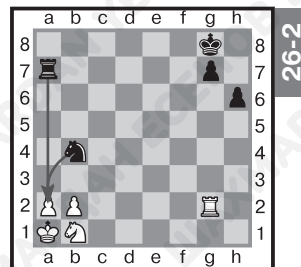
Белые фигуры ферзь и слон помогают друг другу, вместе нападают на пешку g7. А чёрным ферзю и слону мешает свой же конь.

Белый ферзь при защите своего слона бьёт пешку и ставит чёрному королю мат (26-1).

Рассмотреть пример, когда чёрные фигуры взаимодействуют и ставят мат белому королю.

Белые фигуры разрознены, а чёрные взаимодействуют, нападают на пешку a2. Ладья бьёт пешку и ставит мат (26-2).

1.Л:a2х.



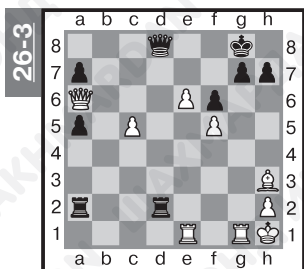
2.2. Батарейный мат или мат с подкреплением.

Объяснить детям, что в рассмотренных примерах мат объявляла фигура, которая приближалась к королю соперника вплотную. И чтобы король не смог её побить, ей нужна была защита — подкрепление. Защищающей может быть любая фигура или пешка того же цвета, что и атакующая. Такой тип мата называется батарейным или матом с подкреплением. При батарейном мате взаимодействуют две фигуры, которые объединяются и нападают на одно поле.

Таким образом, батарейным называется мат, который ставит одна фигура под защитой другой своей фигуры.

В батарейном мате могут участвовать любые фигуры. Наиболее часто встречаемые в практике батареи, основанные на взаимодействии линейных фигур:

Взаимодействие по вертикали и по горизонтали:



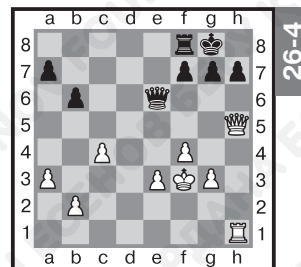
1. Ладья + ладья.

Ход чёрных. Две чёрные ладьи взаимодействуют и нападают на пешку h2 (26-3).

1...Л:h2x.

2. Ладья + ферзь.

Ферзь и ладья взаимодействуют и по одной линии нападают на пункт h7 (26-4).



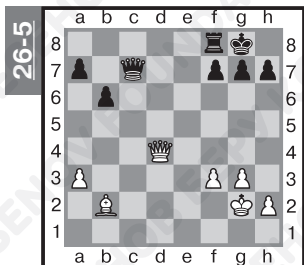
1.Ф:h7x.

Взаимодействие по диагонали:

3. Ферзь + слон.

Белые слон и ферзь взаимодействуют по одной диагонали и нападают на пешку g7 (26-5).

1.Ф:g7x.



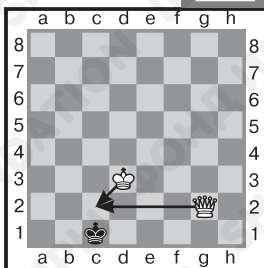
Также батарейный мат могут ставить другие фигуры.

4. Ферзь + король.

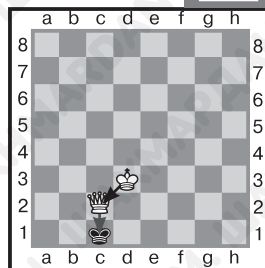
Мат ставит ферзь, находящийся под защитой своего короля (26-6, 26-7).

1. Фc2x.

26-6



26-7

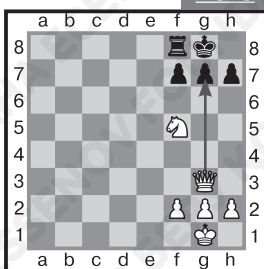


5. Ферзь + конь.

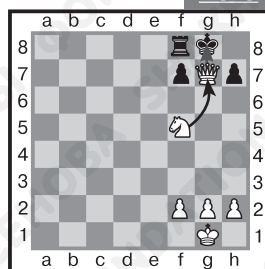
Мат ставит ферзь, конь его защищает (26-8, 26-9).

1. Ф:g7x.

26-8



26-9

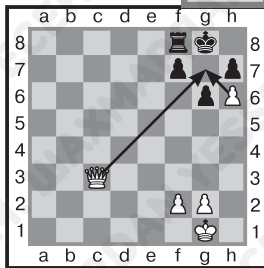


6. Ферзь + пешка.

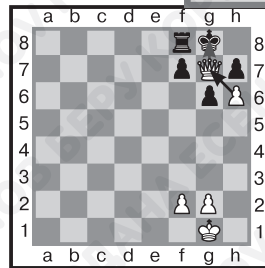
Мат ставит ферзь под защитой пешки (26-10, 26-11).

1. Фg7x.

26-10



26-11

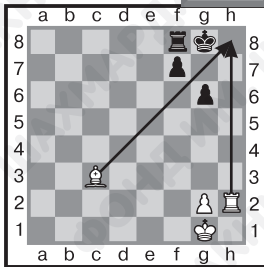


7. Ладья + слон.

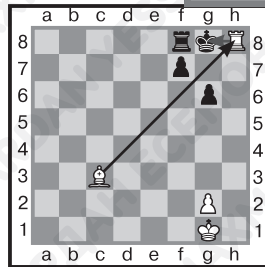
Мат ставит ладья. А слон не только защищает ладью, но ещё и выполняет роль сторожа. Он не даёт чёрному королю убежать (26-12, 26-13).

1. Лh8x.

26-12



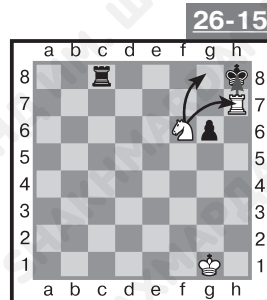
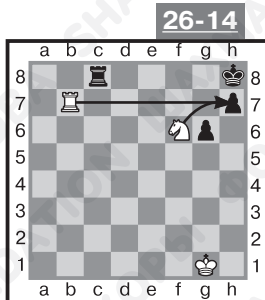
26-13



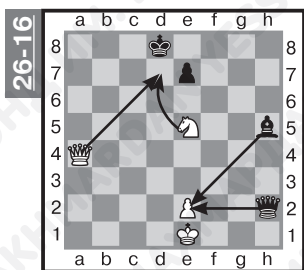
8. Ладья + конь.

Мат ставит ладья. Конь защищает ладью и в то же время отнимает у чёрного короля поле для отступления (26-14, 26-15).

1.Л:h7х.



Сделать вывод: если фигуры работают вместе дружно, «взаимодействуют», поставить мат сопернику легче.



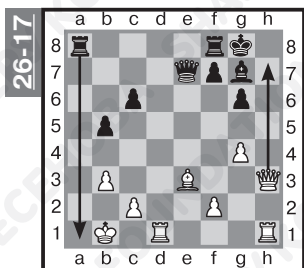
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задание:

- «какие фигуры взаимодействуют и объявляют мат»: учитель расставляет на доске позиции, аналогичные приведенным ранее, и предлагает сначала определить фигуры, которые взаимодействуют, а затем — какая фигура объявляет мат (26-16).

Ход белых: Фd7х; ход чёрных: Кр:e2х.

В этом примере: кто первым ходит, тот и побеждает.

(26-16) В рассмотренной позиции у белых взаимодействуют ферзь и конь, у чёрных — ферзь и слон. Если ход белых: ферзь ставит мат на поле d7. Если ход чёрных: чёрный ферзь ставит мат на поле e2.



Следующая позиция:

(26-17) Ход белых: 1.Фh7х; ход чёрных: 1...Ла1х.

В рассмотренной позиции у белых взаимодействуют ферзь и ладья, у чёрных — ладья и слон. Если ход белых: ферзь ставит мат на поле h7. Если ход чёрных: чёрная ладья ставит мат на поле a1.

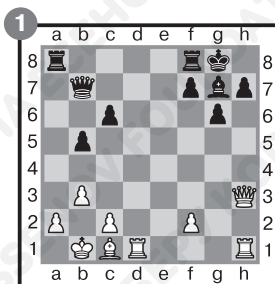
4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.
5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 26. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

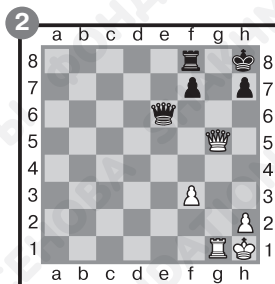
Задание № 1. Как называется мат, который ставит одна фигура под защитой другой своей фигуры?

Ответ запиши: **батарейный мат или мат с подкреплением.**

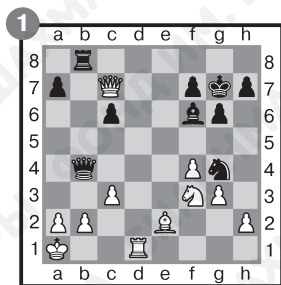
Задание № 2. Ход белых. Дай мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.



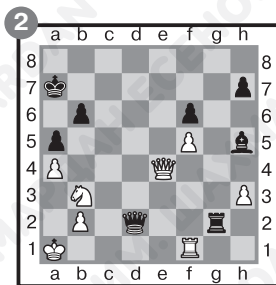
1. $\Phi:h7x$, $\Phi+Л$.



1. $\Phi g7x$, $\Phi+Л$.



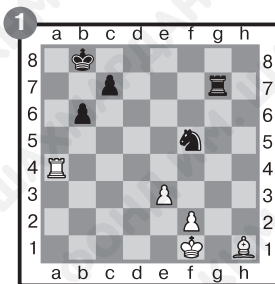
1... $\Phi:b2x$, $\Phi+Л$.



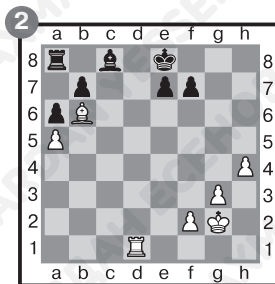
1... $\Phi:b2x$, $\Phi+Л$.

Задание № 3. Ход чёрных. Дай мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.

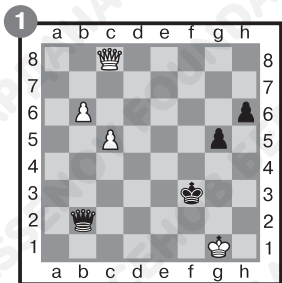
Задание № 4. Ход белых. Дай мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.



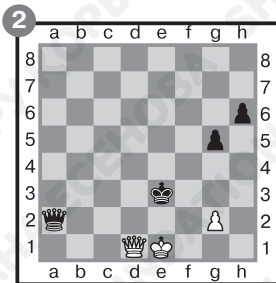
1. $Лa8x$, $Л+С$.



1. $Лd8x$, $Л+С$.



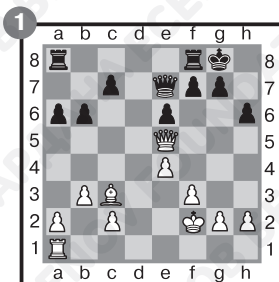
1... Фg2x, Ф+Кр.



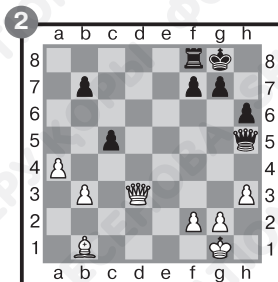
1... Фf2x, Ф+Кр.

Задание № 5. Ход чёрных. Дай мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.

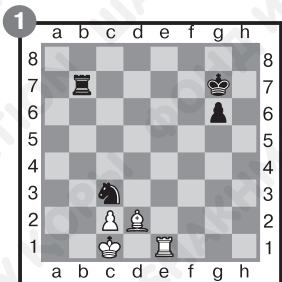
Задание № 6. Ход белых. Дай мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.



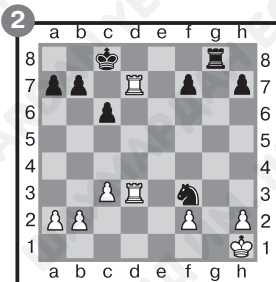
1. Ф:g7x, Ф+С.



1. Фh7x, Ф+С.

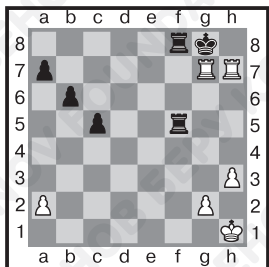


1... Лb1x, Л+К.



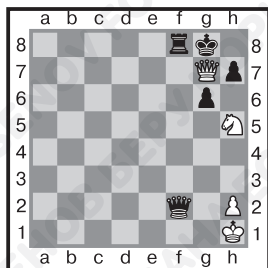
1... Лg1x, Л+К.

Задание № 7. Ход чёрных. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.



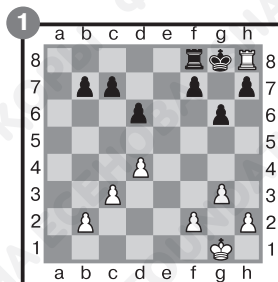
Задание № 8. Чёрному королю объявлен мат. Раскрась красным цветом фигуру, которая объявляет мат, и зелёным цветом фигуру, которая защищает атаковую.

Ответ: *ладья g7 — красный, ладья h7 — зелёный.*

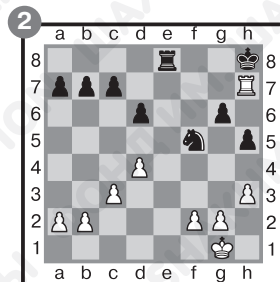


Ответ: **ферзь — красный, конь — зелёный.**

Задание № 9. Какую белую фигуру и на какое поле надо поставить, чтобы чёрному королю был объявлен мат? Ответ запиши.



Белый слон на f6(е5).



Белый конь на f6.

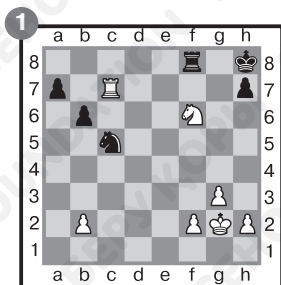
Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Какие есть другие слова, по смыслу похожие на «взаимодействии»?

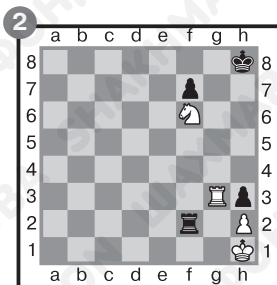
Ответ запиши: **взаимопомощь, согласованность, гармония.**

Задание № 12. Что означает «взаимодействие шахматных фигур»?

Ответ запиши: **согласованность шахматных фигур, помогают друг другу поставить мат королю.**



1. Л:h7x, Л+К.

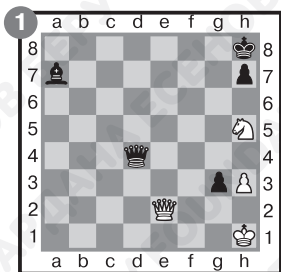


1. Лg8x, Л+К.

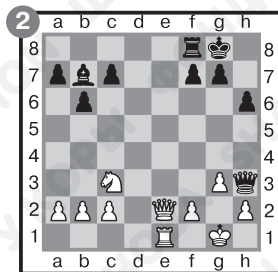
Задание № 13. Ход белых. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют? Ответ запиши.

Задание № 14. Ход чёрных. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?

Ответ запиши.



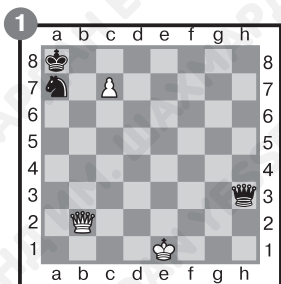
1...Фg1x, Ф+С.



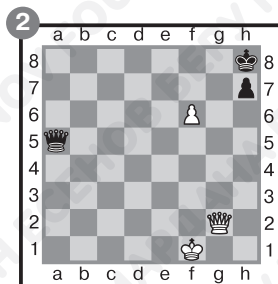
1...Фg2x, Ф+С.

Задание № 15. Ход белых. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?

Ответ запиши.



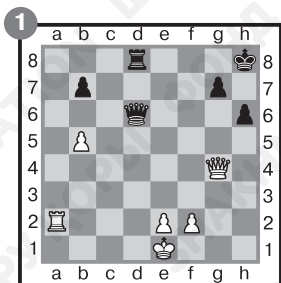
1.Фb8x, Ф+п.



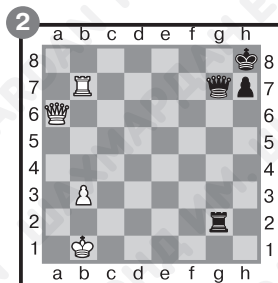
1.Фg7x, Ф+п.

Задание № 16. Ход чёрных. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?

Ответ запиши.



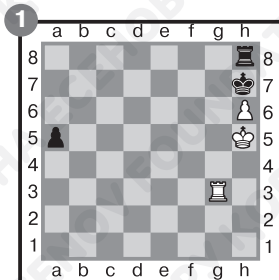
1...Фd1x, Ф+Л.



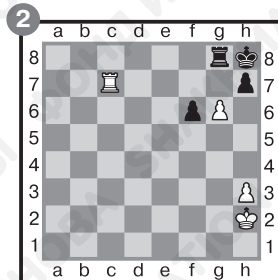
1...Фb2x, Ф+Л.

Задание № 17. Ход белых. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?

Ответ запиши.



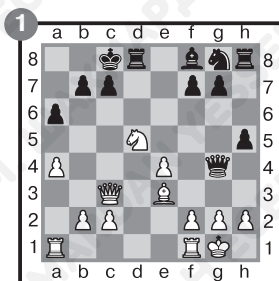
1.Лg7х, Л+п.



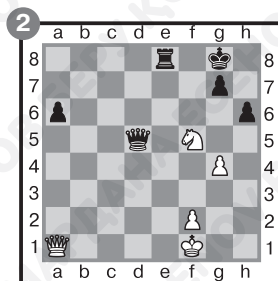
1.Л:h7х, Л+п.

Задание № 18. Ход белых. Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?

Ответ запиши.



1.Ф:c7х, Ф+К.



1.Ф:g7х, Ф+К.

§ 27. Линейный мат

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятием «линейный мат». Учить детей составлять простой план действий и следовать плану, учить ставить «линейный мат» тяжёлыми фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Вспомнить, что такое «взаимодействие шахматных фигур». Перейти к теме урока: «Линейный мат». (5 мин.)
2. Познакомить детей с «линейным матом». Акцентировать внимание на взаимодействии тяжёлых фигур. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (13 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверить домашнее задание. Повторить, что такое «взаимодействие шахматных фигур». Перейти к теме урока «Линейный мат».

2. Линейный мат.

Объяснить детям, что иногда бывает так, что в процессе игры у одного из соперников на шахматной доске остаётся только один король. Для того чтобы победить, необходимо поставить мат такому одинокому королю. Проще всего с такой задачей могут справиться тяжёлые фигуры. Мат, который они умеют ставить одинокому королю, называется линейным.


Линейный — от слова «линия».

Спросить детей, какие линии есть на шахматной доске.

Линейный мат ставят тяжёлые фигуры: ферзь и ладьи по вертикальным или горизонтальным линиям. Для того чтобы поставить линейный мат, необходимо иметь как минимум:

две ладьи 

или два ферзя 

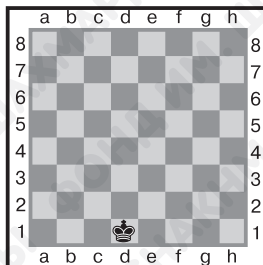
или ферзя и ладью 

Чтобы поставить линейный мат, тяжёлые фигуры должны хорошо взаимодействовать между собой.

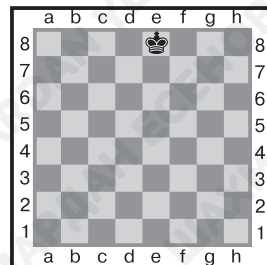
Если у нас в конце игры остаются две тяжёлые фигуры, то мат можно поставить даже без помощи собственного короля. Не надо пытаться ставить мат в центре доски, ведь линий, на которые может пойти король, три, а тяжёлых фигур — только две.

Способов ставить линейный мат существует множество. Главное — действовать, следуя чёткому плану. Этот план следующий:

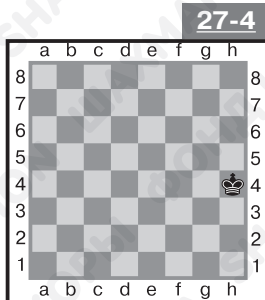
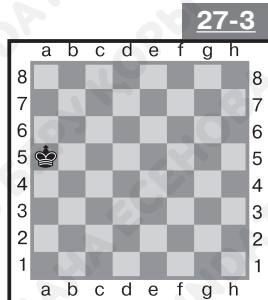
1. Неприятельский король должен стоять на краю доски (27-1, 27-2, 27-3, 27-4).



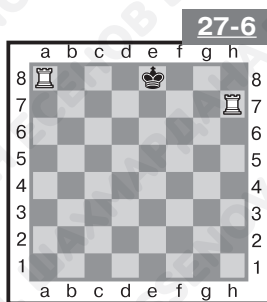
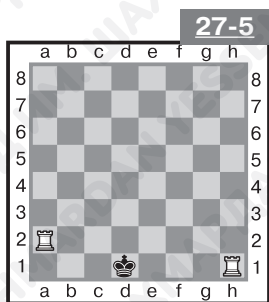
27-1



27-2

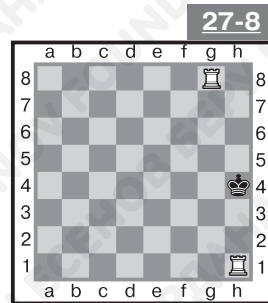
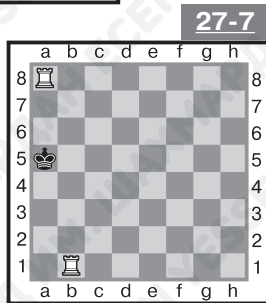


2. Теперь подумаем, где должны стоять тяжёлые фигуры (ладьи), чтобы неприятельскому королю был объявлен мат.

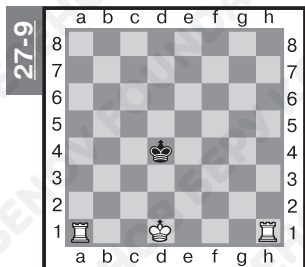


Одна ладья должна атаковать короля (быть охотником), другая должна не выпускать его с крайней линии (быть сторожем) (27-5, 27-6, 27-7, 27-8).

*К чему стремиться, мы знаем,
Осталось лишь дело за малым —
Освоить, как мат бы поставить!*



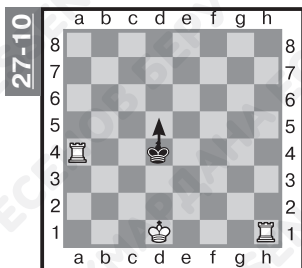
Рассмотрим, как прийти к нужной позиции из следующего первоначального положения.



(27-9) Согласно нашему плану, ладьи должны оттеснить короля на край доски. Добровольно король на край доски не пойдёт. Поэтому будем ладьями поочерёдно забирая у неприятельского короля горизонтальные линии, одну за другой.

Рассмотрим два способа.

Первый способ. Начнём с шаха.



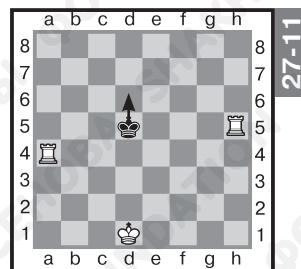
1. Ла4+ Крd5.

Белая ладья объявляет шах на поле a4. Чёрный король не может остаться на этой линии; допустим, он отступает на поле d5 (27-10).

Чёрный король может отступить на другие поля, но мы не будем пока рассматривать эти варианты.

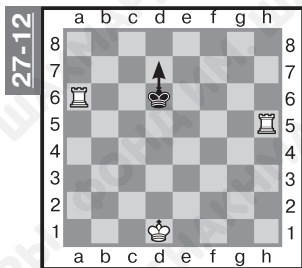
2. Лh5+ Крd6.

Другая белая ладья объявляет шах на поле h5. Ладья же на a4 теперь выполняет роль сторожа и не даёт чёрному королю вернуться на прежнее место. Чёрный король отступает на поле d6 (27-11).



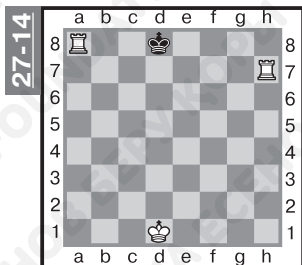
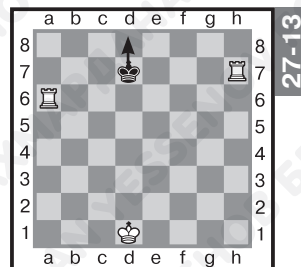
3. Ла6+ Крd7.

Белая ладья объявляет шах на поле a6. Теперь уже ладья на h5 выполняет роль сторожа. Чёрный король вынужден покинуть и 6 горизонталь. Он идёт на d7 (27-12).



4. Лh7+ Крd8.

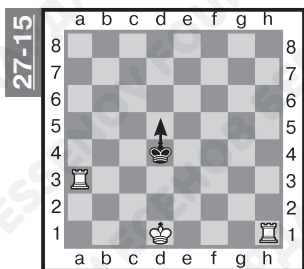
Так, действуя согласованно, белые ладьи отнимают у чёрного короля одну горизонталь за другой. Чёрный король отступает на поле d8 (27-13).



5. Ла8х.

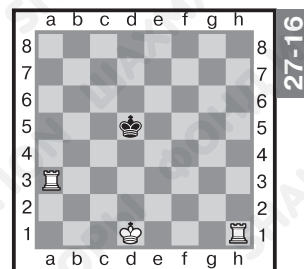
А теперь белая ладья ставит мат на поле a8 (27-14).

Рассмотрим второй способ.

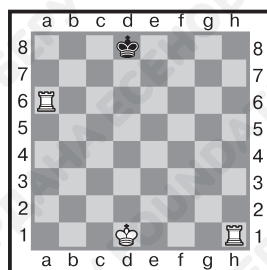
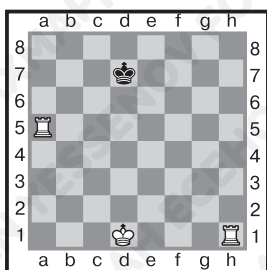
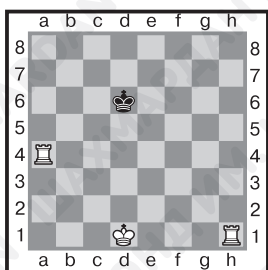


1. Ла3 Kpd5.

Белая ладья не объявляет шах, а сначала отрезает третью горизонталь неприятельскому королю (27-15).



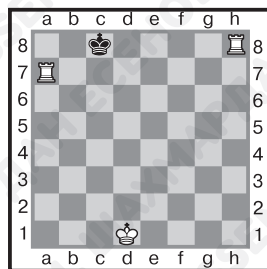
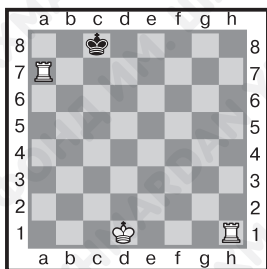
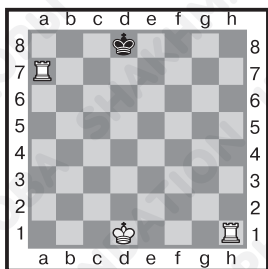
Теперь смотрим за чёрным королем. Если король отступает с линии, эту линию надо немедленно захватывать ладьёй. Помним, самое главное — оттеснить короля на край доски (27-16, 27-17, 27-18, 27-19, 27-20, 27-21, 27-22).



Ла4 Kpd6.

Ла5 Kpd7.

Ла6 Kpd8.

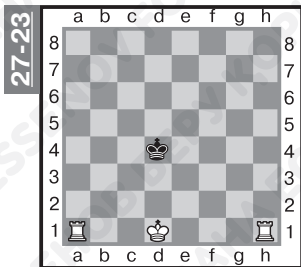


Ла7.

Kpc8.

Лh8x.

Бывает так, что неприятельский король не хочет без боя сдавать свои позиции и в свою очередь старается атаковать ладьи. Рассмотрим, как надо действовать в этом случае.

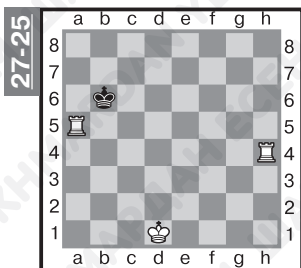
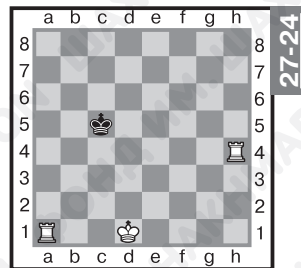


Вернёмся к нашей первоначальной позиции (27-23).

Действуем по тому же плану.

1.Лh4+ Крс5.

Ладья идёт на поле h4 и объявляет шах. Чёрный король идет на с5, стремясь приблизиться к вертикали «а» с тем, чтобы атаковать ладью (27-24).

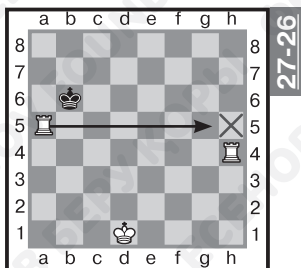


2.Ла5+ Кrb6.

Ладья объявляет шах на поле а5. Чёрный король отступает на поле b6 и нападает на ладью (27-25).

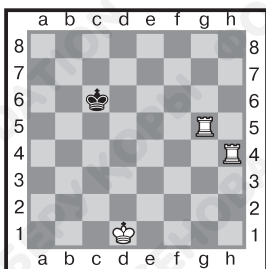
3.Лg5.

Белая ладья уходит из-под удара. Уходит на этой горизонтали, но так, чтобы не мешать другой ладье. Взаимодействие фигур! (27-26).

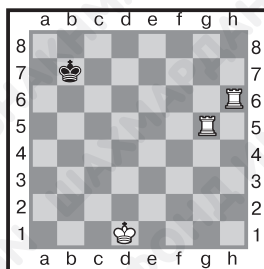


3...Крс6.

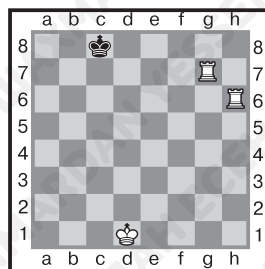
Ладьи перестроились и дальнейшая игра следует нашему плану. Ладьи поочерёдно объявляют шах и на последней горизонтали ставят мат (27-27, 27-28, 27-29).



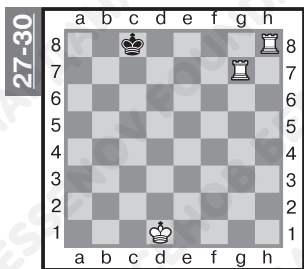
3.Лg5 Крс6.



4.Лh6+ Кrb7.



5.Лg7+ Крс8.



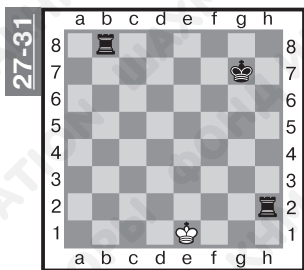
6. Лh8x. (27-30).

Необязательно оттеснить неприятельского короля к 8-ой горизонтали. Край, к которому удобнее теснить короля, надо выбрать, исходя из первоначального расположения фигур.

По такому же принципу могут ставить линейный мат два ферзя, ферзь и ладья.

Сделать вывод: чтобы поставить линейный мат, тяжёлые фигуры должны действовать согласованно! Взаимодействовать!

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания.



Позиция № 1 (27-31).

Расставить позицию. Задавать вопрос учащимся:

«Какая ладья отрезает линию?»

Ответ: **Лh2.**

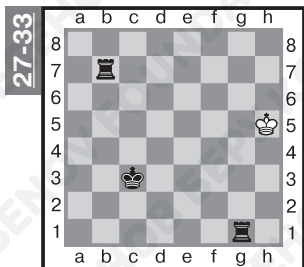
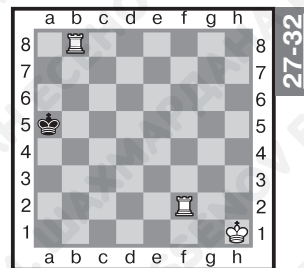
«Какая ладья ставит мат?»

Ответ: **Лb1x.**

Позиция № 2 (27-32).

Ход белых. Мат в один ход.

Ответ: **Ла2x.**



Позиция № 3 (27-33).

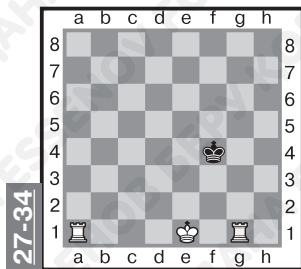
Ход чёрных. Мат в один ход.

Ответ: **Лh7x.**

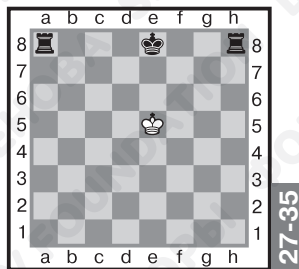
4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. **Игра в шахматы с заданной позицией.** Для закрепления пройденного материала учащимся в игровой форме поочерёдно предлагается ставить линейный мат.

Расставляются позиции (27-34, 27-35):

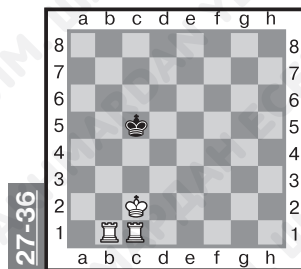


Ход белых.

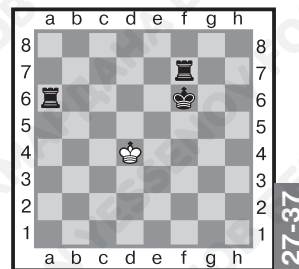


Ход чёрных.

Следующие позиции более сложные (27-36, 27-37):



Ход белых.



Ход чёрных.

6. **Домашнее задание.** Прочитать в учебнике Урок 27. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. В какой части доски легче поставить линейный мат неприятельскому королю?

Ответ запиши: **на краю доски.**

Задание № 2. Линейный мат могут поставить:

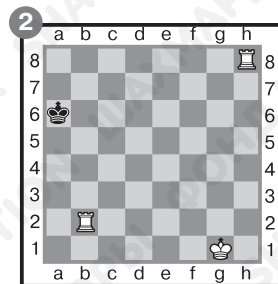
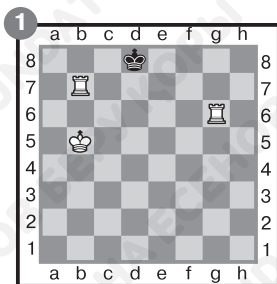
а) ладья и слон;

б) ладья и конь;

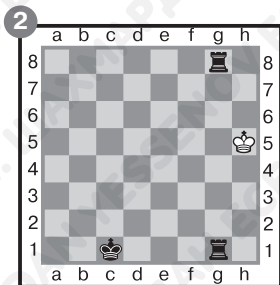
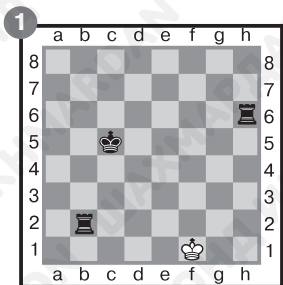
в) ладья и ферзь.

Выбери правильный ответ и запиши: **вариант в).**

Задание № 3. Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок **○** фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



1. Лg8х, Лb7 — отрезает. 1. Лa8х, Лb2 — отрезает.

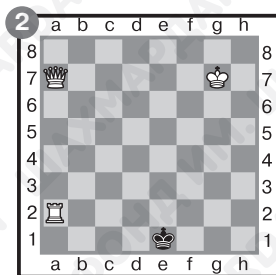
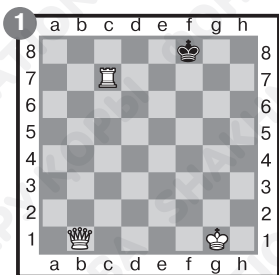


1...Лh1х, Лb2 — отрезает. 1...Лh8х или 1...Лh1х, Лg8 или Лg1 — отрезают.

Задание № 4. Ход чёрных.

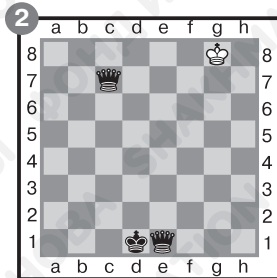
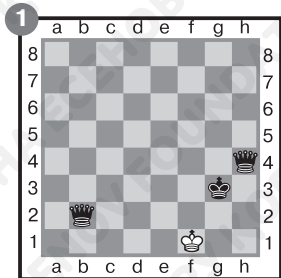
Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок **○** фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.

Задание № 5. Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок **○** фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



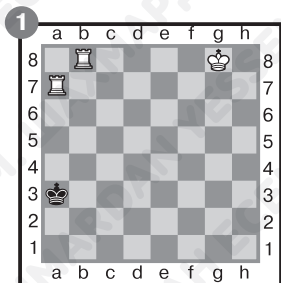
1. Фb8х, Лc7 — отрезает. 1. Фg1х, Лa2 — отрезает.

Задание № 6. Ход чёрных. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок ○ фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.

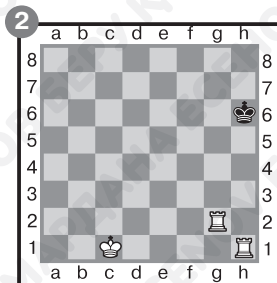


1...Фh1х. Фb2 — отрезает. 1...Фe8х, Фc7 — отрезает.

Задание № 7. Чёрному королю объявлен мат. Раскрась ладью, которая объявила мат, красным цветом, а ладью, которая не даёт королю убежать — зелёным цветом.

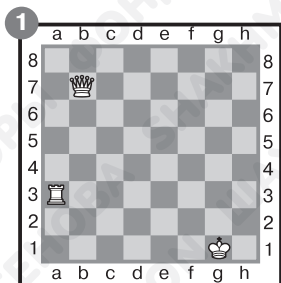


**Ла7 — красная,
Лв8 — зелёная.**

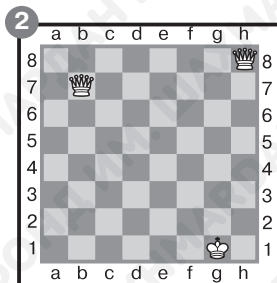


**Лh1 — красная,
Лg2 — зелёная.**

Задание № 8. Отметь крестиком поле (или поля), куда надо поставить чёрного короля, чтобы ему был мат.

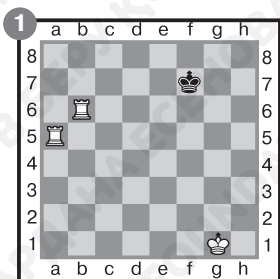


Кра1, Кра5.



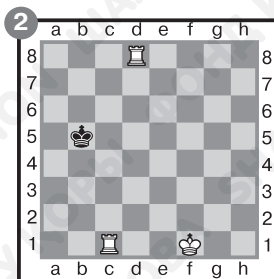
Крд8, Кре8, Крf8.

Задание № 9. Ход белых. Дай мат чёрному королю за два хода. Ответ запиши.



1. Лa7+ Кре8.

2. Лb8x.



1. Лb8+ Кра6.

2. Ла1x.

Домашнее задание:

Задание № 11. По каким линиям ставится «линейный мат»?

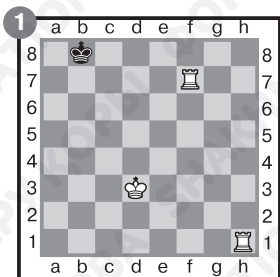
Ответ запиши: **по горизонталям и вертикалям.**

Задание № 12. Какие фигуры ставят «линейный мат»?

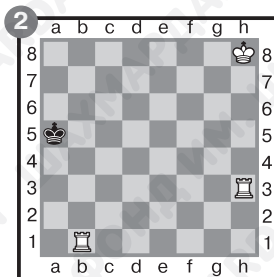
Ответ подчеркни: **Ф+Ф, Л+Л, Ф+Л.**



Задание № 13. Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок **○** фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.

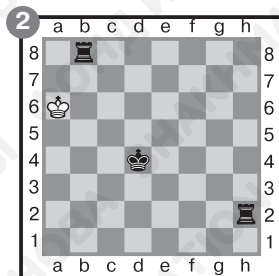
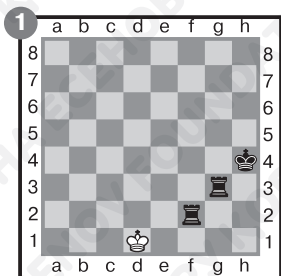


1. Лh8x, Лf7 — отрезает.



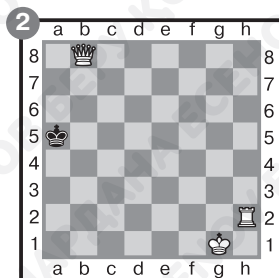
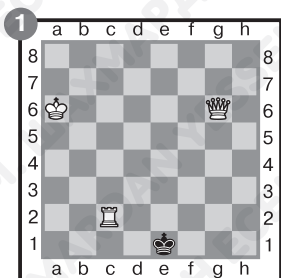
1. Ла3x, Лb1 — отрезает.

Задание № 14. Ход чёрных. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



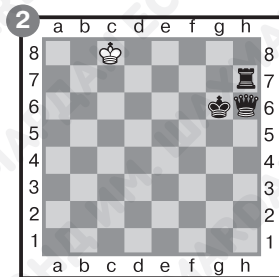
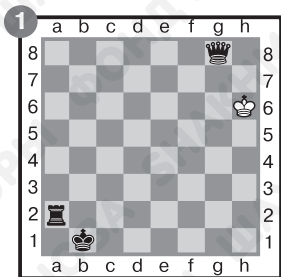
1...Лg1х, Лf2 — отрезает. 1...Ла2х, Лb8 — отрезает.

Задание № 15. Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.




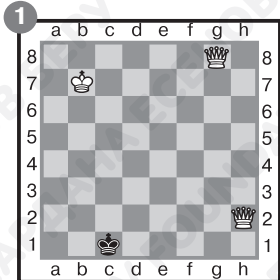
1.Фg1х, Лс2 — отрезает. 1.Ла2х, Фb8 — отрезает.

Задание № 16. Ход чёрных. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.

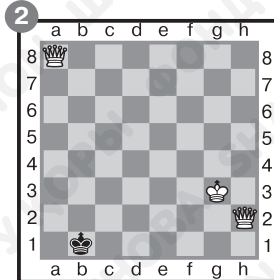


1...Лh2х, Фg8 — отрезает. 1...Фf8х, Лh7 — отрезает.

Задание № 17. Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок  фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.

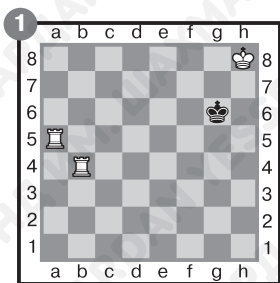


1. Фg8-g1х, Фh2 – отрезает.

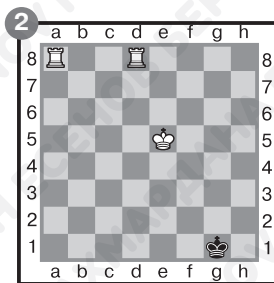


**1. Фа8-h1х,
Фh2 – отрезает.**

Задание № 18. К какому краю наиболее удобно оттеснить чёрного короля, чтобы поставить ему линейный мат? Ответ запиши.



К 8-ой горизонтали.



К 1-ой горизонтали.

§ 28. Ничья. Виды ничьи

Цель урока:

- обучающая — познакомить учащихся с понятием «ничья», с видами ничьи. Учить отличать «пат» от «мата», «шаха», учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством дидактических заданий. Учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно её решать;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Вспомнить, какова основная цель шахматной партии. Перейти к теме урока: «Ничья. Виды ничьи». (5 мин.)
2. Познакомить учащихся с понятием «ничья», основными видами ничьи. (15 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

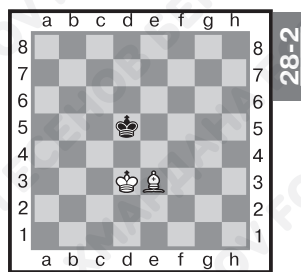
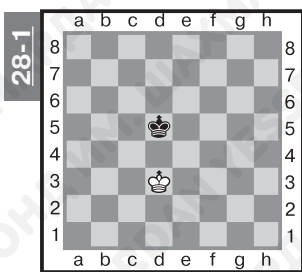
1. Предварительная часть урока. Проверить домашнее задание. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Вспомнить, какова основная цель шахматной партии. Перейти к новой теме «Ничья. Виды ничьи».

2. Ничья. Виды ничьи. Шахматная партия может завершиться выигрышем, если ты поставил мат королю соперника, проигрышем — если твоему королю поставили мат. Но не всегда шахматная партия заканчивается победой одного из игроков. Бывает, что ни одному из соперников не удастся добиться выигрыша, и тогда партия считается закончившейся вничью.

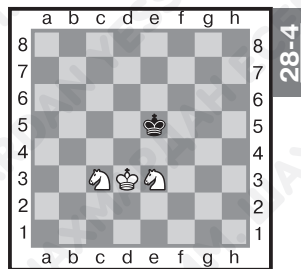
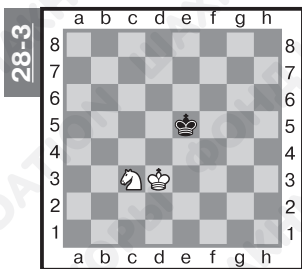
Ничья — это когда никто не выигрывает и никто не проигрывает. Партия заканчивается вничью по разным причинам. Рассмотрим основные виды ничьи.

1. Когда на доске остается мало фигур и мат поставить невозможно.

На демонстрационной доске расставить следующие позиции (28-1, 28-2, 28-3, 28-4).



Король против короля. Король и слон против короля.



Король и конь против короля. Король и два коня против короля.

2. Ничья по соглашению. Эта ситуация случается, когда один игрок предлагает другому завершить партию ничьей. Если сопернику выгодно, то он соглашается, если нет — игра продолжается.

3. *Вечный шах.* Вечный шах встречается в позициях, когда королю одного из игроков объявляется большое количество шахов подряд, от которых защититься невозможно.

На демонстрационной доске расставить позицию.

У белых лишняя ладья и, казалось бы, позиция у них выигранная. Но сейчас ход чёрных (28-5).

Чёрный ферзь объявляет белому королю множество шахов, от которых защититься нельзя.

Чёрный ферзь идёт на поле f1 и объявляет шах.

1... - Фf1+.

Белый король уходит на поле h2.

2 Кр h2.

Чёрный ферзь объявляет шах на поле f2.

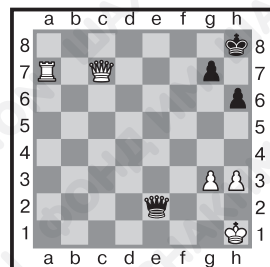
2... - Фf2+.

Король белых идёт на поле h1.

3.Крh1.

Чёрный ферзь опять объявляет шах на поле f1.

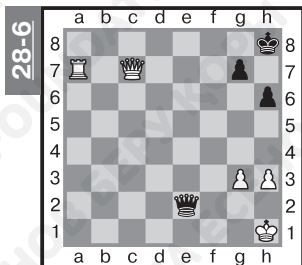
3... - Фf1+.



28-5

Соперник, играющий чёрным цветом, предлагает ничью. Но его противник может отказаться: «Нет, я не согласен!» Что же делать?

Необходимо позвать судью (учителя). Учитель объяснит игрокам, что если одна и та же позиция повторяется 3 раза, то партия заканчивается вничью. Это ещё один случай ничьи, который называется «трёхкратное повторение позиции». Разберём это более подробно.

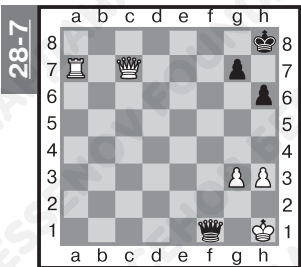


28-6

4. *Трёхкратное повторение позиции.*

На демонстрационной доске расставляется знакомая нам позиция (28-6).

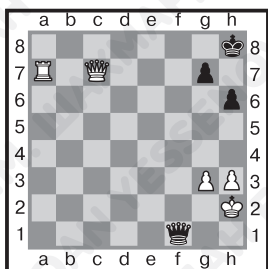
Ход чёрных.



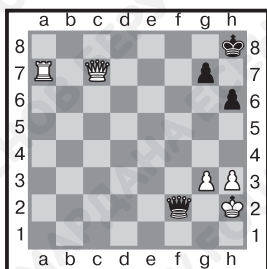
1...Фf1+

Запоминаем эту позицию! (28-7).

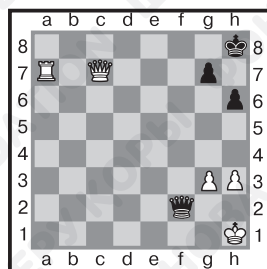
(28-8, 28-9, 28-10)



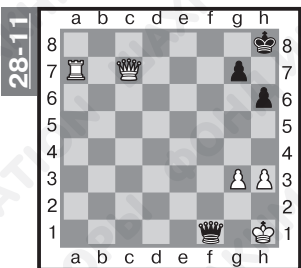
2.Крh2.



2...Фf2+.



3.Крh1.

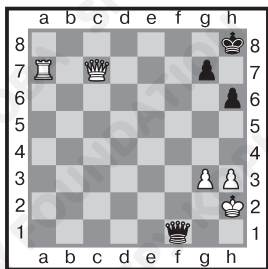


3...Фf1+.

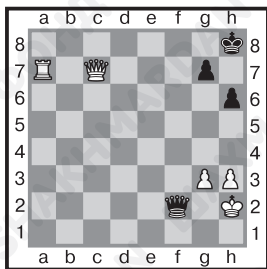
Второй раз повторилась знакомая нам позиция.

(28-11).

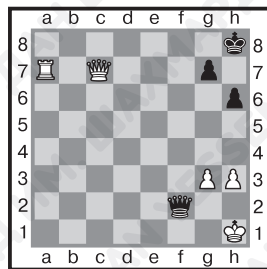
(28-12, 28-13, 28-14).



4.Крh2.

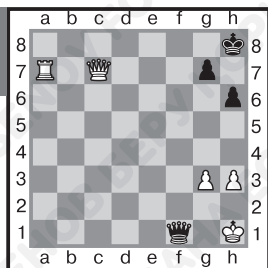


4...Фf2+.



5.Крh1.

28-15



При ходе **5...Ф f1+** позиция повторится третий раз.
(28-15) НИЧЬЯ!

Вышеприведённые случаи ничьи — «вечный шах» и «трёхкратное повторение позиции» — очень тесно взаимосвязаны между собой.

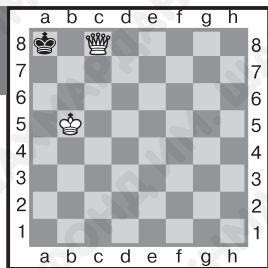
5. Пат — это тоже один из случаев ничьи, который очень часто встречается в партиях. Прежде чем узнать, что такое «пат», надо вспомнить про «шах» и «мат».

Расставляются позиции.

Шах — это нападение на короля, но защита от него есть.

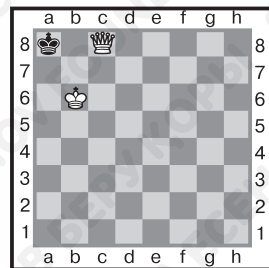
1. Фс8+ Кра7. (28-16).

28-16



Мат — это нападение на короля, от которого защиты нет
(28-17).

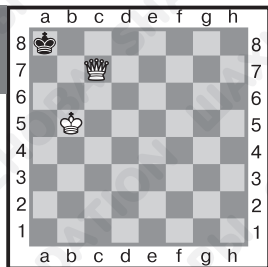
1. Фс8х.



28-17

(28-18) В этой позиции ход чёрных. Нападения на короля нет и нет ни одного хода! Пат.

28-18



Пат — это когда на короля нападения нет и нечем ходить! Нет ни одного возможного хода!

Сделать вывод: партия не всегда заканчивается победой или поражением.

Бывают случаи, когда партия заканчивается ничьей. Существует 5 основных видов ничьи:

1. Ничья при малом количестве фигур:

- король против короля;
- король и слон против короля;
- король и конь против короля;
- король и два коня против короля.

2. Ничья по соглашению.

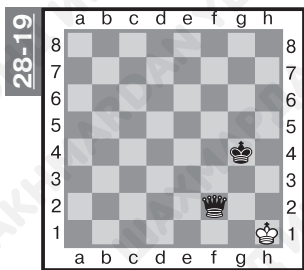
3. Вечный шах.

4. Трёхкратное повторение позиции.

5. Пат.

3. Игровая часть урока. Для закрепления понятия «пат» учащимся предлагаются следующие задания.

Расставляются позиции.

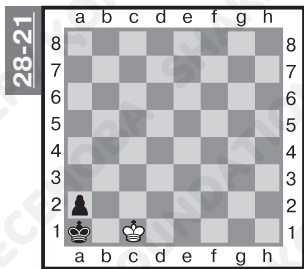
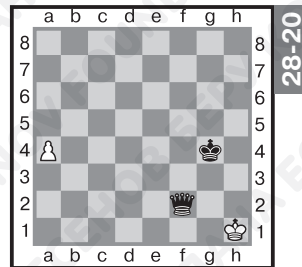


Ход белых. Это пат или не пат? (28-19).

Ответ: **пат. Нападения на короля нет и нечем ходить.**

Ход белых. Это пат или не пат? (28-20).

Ответ: **это не пат. Нападения на короля нет, но есть ход пешкой.**



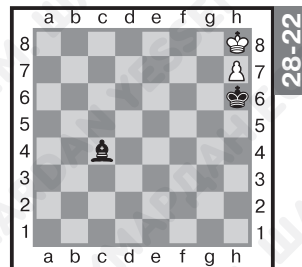
Ход чёрных. Это пат или не пат? (28-21).

Ответ: **пат.**

Ход белых. Это пат или не пат?

(28-22).

Ответ: **пат.**



4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

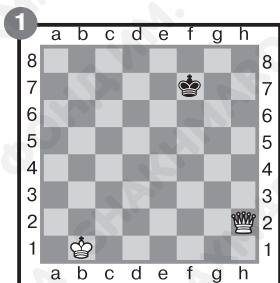
5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 28. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18. Практическая игра в шахматы.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

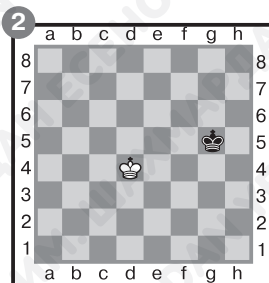
Задание № 1. Какой из смайликов подходит к слову «ничья»?



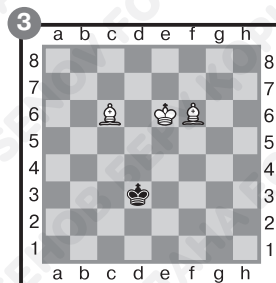
Задание № 2. В каких позициях мат поставить можно, а в каких — нельзя и будет ничья? Ответ запиши.



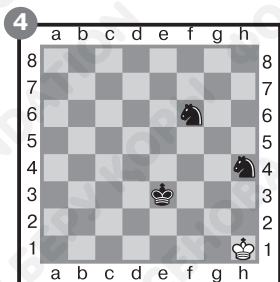
Мат поставить можно.



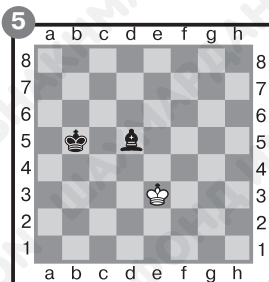
Ничья.



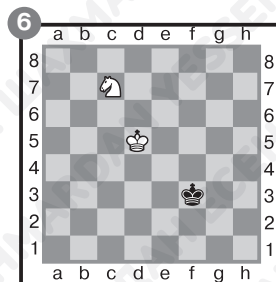
Мат поставить можно.



Ничья.

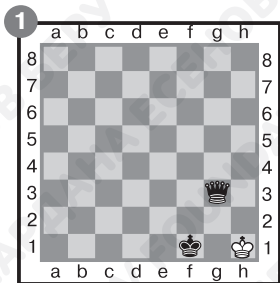


Ничья.

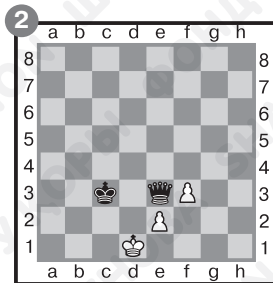


Ничья.

Задание № 3. Пат или не пат? Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия патом. Во всех позициях — ход белых.

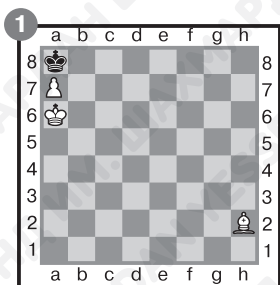


Пат.

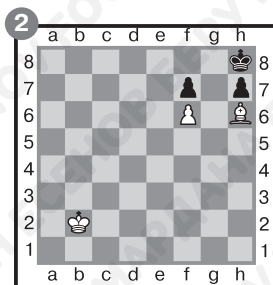


Не пат.

Задание № 4. Пат или не пат? Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия патом. Во всех позициях — ход чёрных.

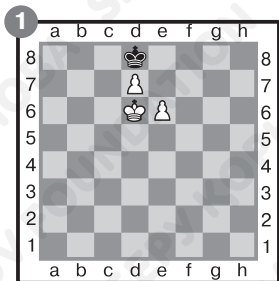


Пат.

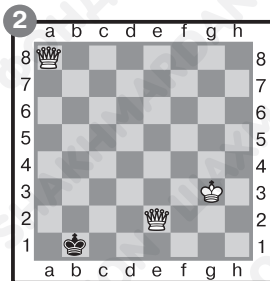


Не пат.

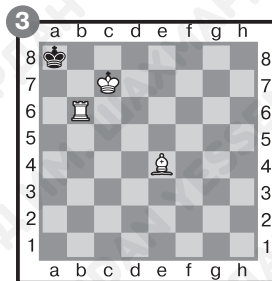
Задание № 5. Выбери из нескольких позиций те, где поставлен пат. В каждой из позиций — ход чёрных. Ответ запиши:



Пат.

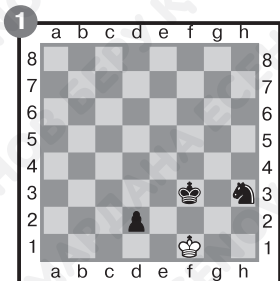


Не пат.

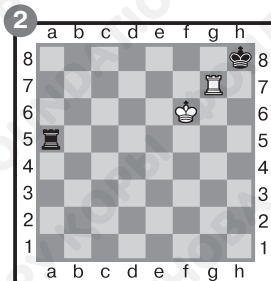


Шах.

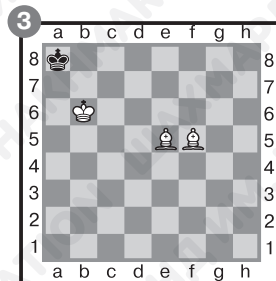
Задание № 6. Выбери из нескольких позиций те, где поставлен пат. В каждой из позиций — ход чёрных. Ответ запиши:



Пат.

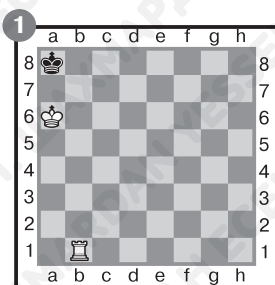


Не пат.

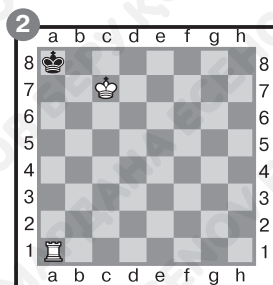


Пат.

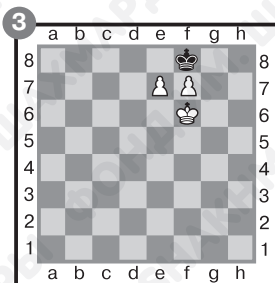
Задание № 7. Мат или пат? Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия матом или патом. Во всех позициях — ход чёрных.



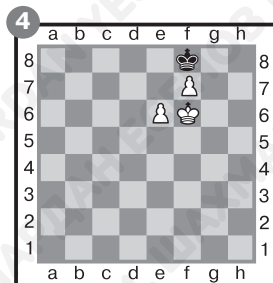
Пат.



Мат.

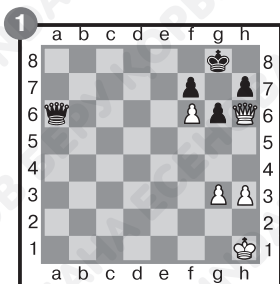


Мат.

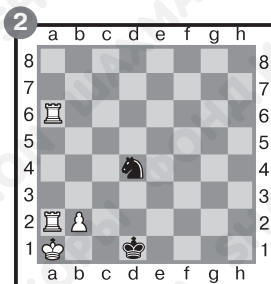


Пат.

Задание № 8. «Вечный шах». Спаси чёрного короля от поражения. Подумай, как чёрные могут объявить вечный шах белому королю. Ответ запиши.

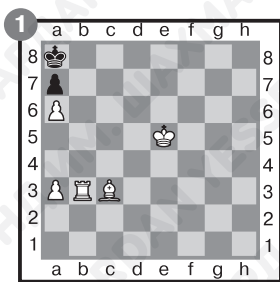


- 1... $\Phi f1+$.
2. $Kp h2-\Phi f2+$.

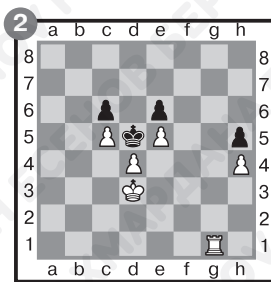


- 1... $Kb3+$.
2. $Kp b1-Kd2+$.

Задание № 9. «Распатуй короля». Чёрные фигуры находятся в ситуации пат, у них нет ни одного возможного хода. Но сейчас очередь хода за белыми. Какой ход они должны сделать, чтобы избежать пат? Выбери из предложенных ходов подходящий вариант. Ответ подчеркни.



1. $Cb4$.
2. $Kp e6$.



1. $Lg8$.
2. $Kp e3$.

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Закончи четверостишие:

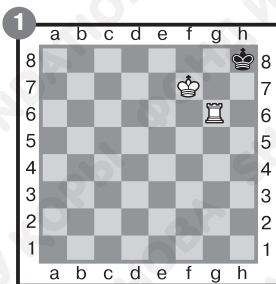
Вот я выиграл почти,
 И заранее был рад,
 Но сопернику зайти
 Удалось в ничейный...

Ответ запиши: **пат**

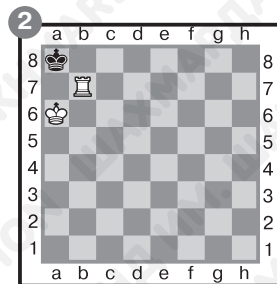
Задание № 12. Что лучше: поставить мат или пат?

Ответ запиши: **поставить мат.**

Задание № 13. Пат или не пат? Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия патом. Во всех позициях — ход чёрных.

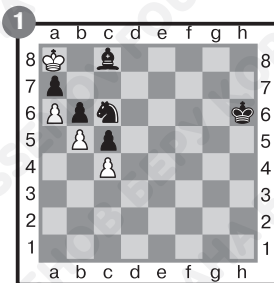


Не пат.

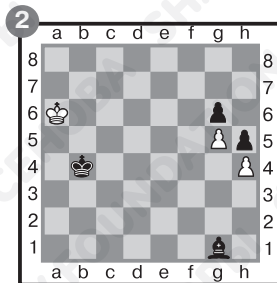


Пат.

Задание № 14. Пат или не пат? Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия патом. Во всех позициях — ход белых.

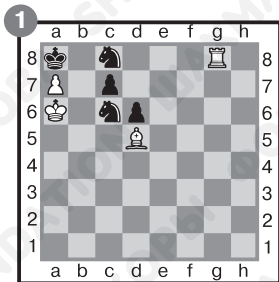


Не пат.

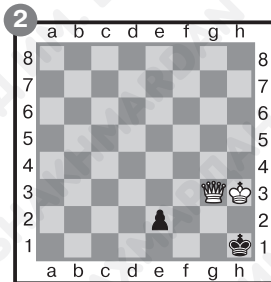


Не пат.

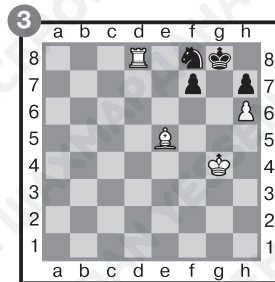
Задание № 15. Выбери из нескольких позиций те, где поставлен пат. Во всех позициях — ход чёрных. Ответ запиши.



Пат.



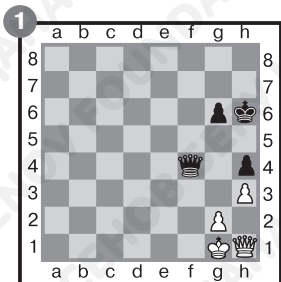
Не пат.



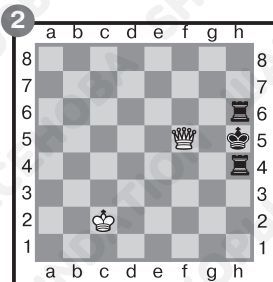
Не пат.

Задание № 16. Выбери из нескольких позиций те, где поставлен пат.

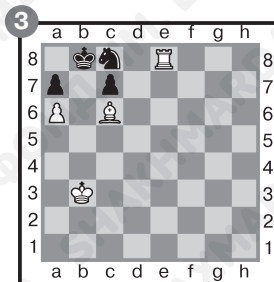
Во всех позициях — ход чёрных. Ответ запиши.



Не пат.



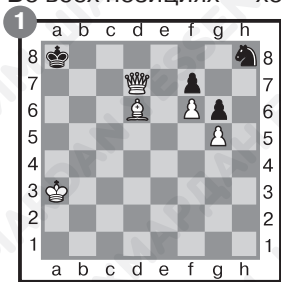
Мат.



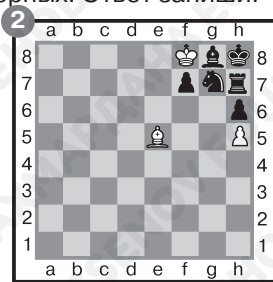
Пат.

Задание № 17. Выбери из нескольких позиций те, где поставлен пат.

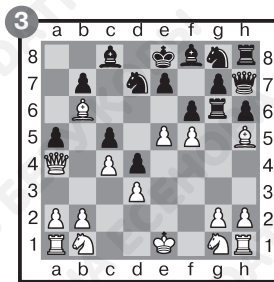
Во всех позициях — ход чёрных. Ответ запиши.



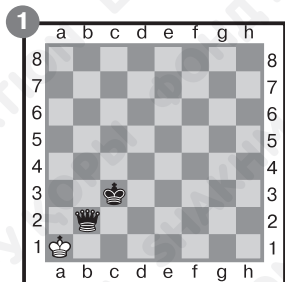
Пат.



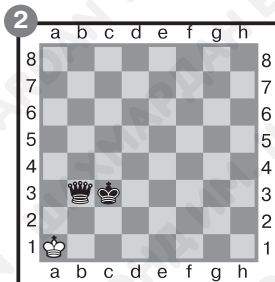
Не пат (f6).



Не пат (e6, fe).



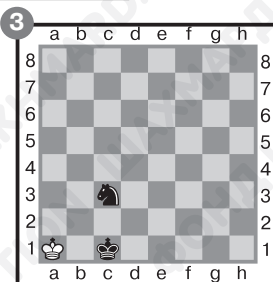
Мат.



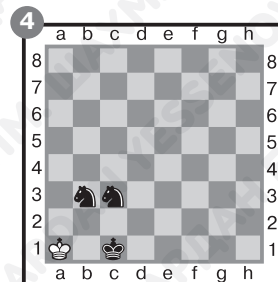
Пат.

Задание № 18. Мат или пат?

Под каждой из диаграмм подпиши, закончилась ли партия матом или патом. Во всех позициях — ход белых.



Пат.



Мат.

§ 29. Особый ход короля. Рокировка

Цель урока:

- обучающая — познакомить учащихся с понятиями «рокировка», «короткая и длинная рокировка». Познакомить детей с правилами рокировки, случаями, когда рокировку делать нельзя. Закрепить полученные знания посредством дидактических заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

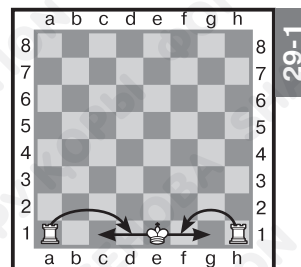
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Спросить детей, сколько фигур можно переместить за один ход. Перейти к теме урока: «Особый ход короля. Рокировка». (5 мин.)
2. Познакомить детей с особым ходом короля — «рокировкой». Учить детей правильно делать рокировку. Рассмотреть случаи, когда рокировку делать нельзя. (10 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (5 мин.)
5. Практическая игра в шахматы: «Кто быстрее сделает рокировку?» (10 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверить домашнее задание. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Спросить детей, сколько фигур можно переместить за один ход. Перейти к теме урока «Особый ход короля. Рокировка».

2. Особый ход короля. Рокировка.

(29-1) В шахматной партии обычно за один ход перемещается одна фигура. Но один раз в партии для каждой из сторон может быть сделано исключение, когда за один ход перемещаются сразу две фигуры. Такой ход называется рокировка. Рокировка — это необычный ход. При рокировке одновременно перемещаются король и ладья.

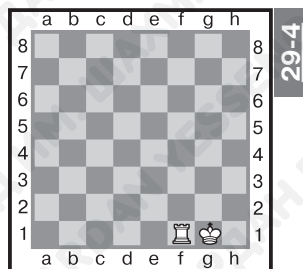
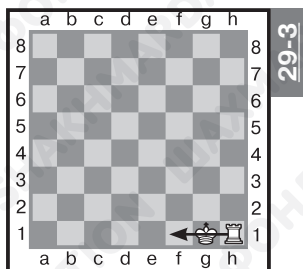
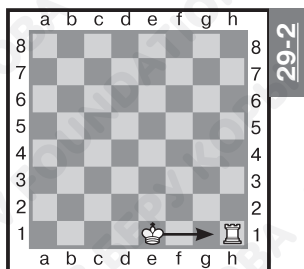


Длинная. Короткая.

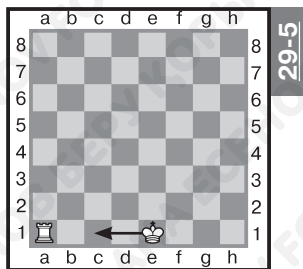
Рокировка может быть короткая и длинная. Короткая рокировка — это рокировка в сторону, где между королём и ладьёй путь короче (два поля), а длинная — рокировка в сторону, где путь между королём и ладьёй длиннее (три поля).

Показать детям, как правильно делать рокировку.

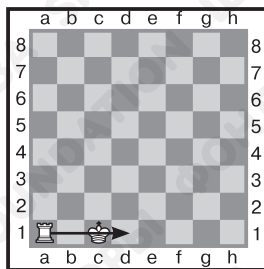
Обратить внимание детей, что рокировка — это прежде всего особый ход короля. Поэтому её надо начинать делать с короля. Король идёт на две клетки по направлению к ладье. Ладья перепрыгивает через короля и становится рядом (29-2, 29-3, 29-4, 29-5, 29-6, 29-7).



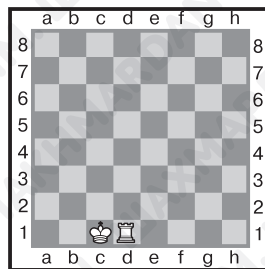
Короткая рокировка.



29-5



29-6



29-7

Длинная рокировка.

Объяснить детям, что неправильно начинать рокировку с перемещения ладьи. В этом случае будет считаться, что сделан ход ладьёй.

Рассказать ученикам, для чего делается рокировка. Во-первых, рокировка даёт возможность спрятать короля в более безопасное место, под прикрытие своих пешек. Во-вторых, рокировка позволяет ввести в игру сильную фигуру — ладью.

Показать, как обозначается рокировка при записи хода.

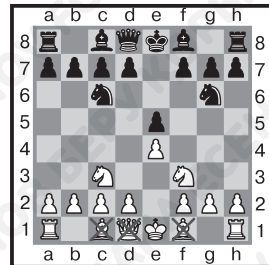
При записи хода **короткая рокировка** обозначается: **0–0**, а **длинная: 0–0–0**.

Рокировка — очень полезный ход, но, к сожалению, рокировку делать не всегда возможно.

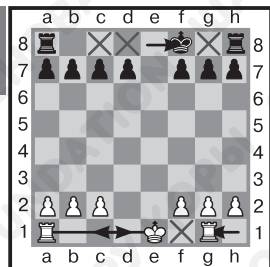
Разобрать 5 случаев, когда рокировку делать нельзя:

1. Если между королём и ладьёй стоят фигуры.

Король не может перепрыгнуть через свои фигуры, поэтому поля между королём и ладьёй должны быть свободны (29-8).

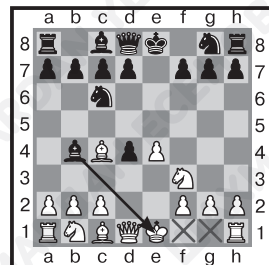


29-8



29-9

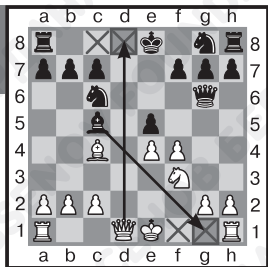
2. Если король или ладья до рокировки уже ходили. В этом случае право на рокировку уже потеряно. Если ходила только одна ладья, а король ещё не двигался с места, то сохраняется возможность сделать рокировку с другой ладьёй (29-9).



29-10

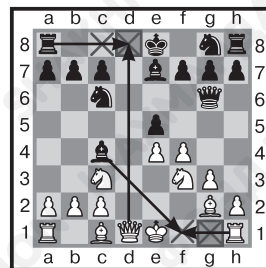
3. Если король находится под шахом. Спастись от шаха, сделав рокировку, нельзя! (29-10).

29-11



4. Если после рокировки король попадает под шах. Королю нельзя рокироваться под шах! (29-11).

5. Если при рокировке поле, через которое проходит король, обстреливается чужой фигурой (т.е. король проходит через «битое поле») (29-12).



Объяснить детям, что во время игры бывает очень выгодно помешать неприятельскому королю сделать рокировку. В этом случае король остается в центре доски и может стать удобной мишенью для атаки. Кроме того, одной из неприятельских ладей будет сложно войти в игру, она вынуждена будет бездействовать.

Сделать вывод: рокировка — очень полезный ход, при котором одновременно перемещаются король и ладья. Рокировка возможна не всегда, поэтому её надо делать внимательно и правильно!

3. Игровая часть урока. Для закрепления понятия «рокировка» учащимся предлагаются следующие задания. Поочерёдно на демонстрационной доске будут расставляться позиции и задаваться вопросы.

Предварительно объясняется детям, что в письменном виде обозначение **короткой** рокировки будет **0-0**, а **длинной** — **0-0-0**.

Раздаются карточки с символами рокировки: **0-0**, **0-0-0**.

Внимательно посмотрите на позицию и ответьте:

a. Белый король может рокироваться? Если да, то в какие стороны?

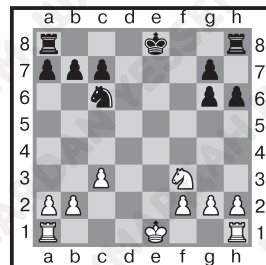
b. Чёрный король может рокироваться? Если да, то в какие стороны?

Позиция № 1 (29-13).

Дети показывают карточки **0-0**, **0-0-0**.

a. Белый король может. **0-0**, **0-0-0**.

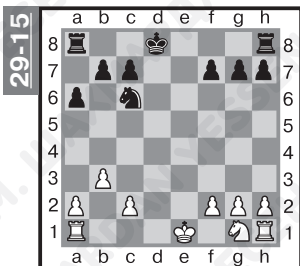
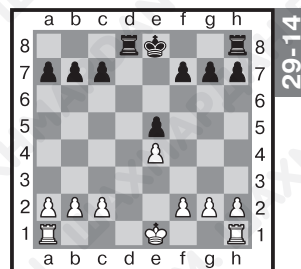
b. Чёрный король может. **0-0**, **0-0-0**.



Позиция № 2 (29-14).

a. Белый король может в короткую **0–0**. А в длинную не может, так как чёрная ладья d8 пробивает поле d1.

b. Чёрный король может в короткую **0–0**. А в длинную не может — ходила ладья.



Позиция № 3 (29-15).

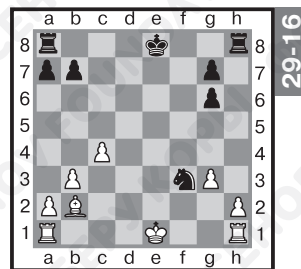
a. Белый король может в длинную **0–0–0**. А в короткую не может, так как мешает конь.

b. Чёрный король не может! Потому что стоит на поле d8, а это означает, что он уже делал ход.

Позиция № 4 (29-16).

a. Белый король не может, потому что чёрный конь поставил ему шах.

b. Чёрный король может. **0–0, 0–0–0**.



4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Практическая игра в шахматы. Дети разбиваются по парам и начинают игру в шахматы с первоначального положения. В игре побеждает тот, кто первый сделает рокировку.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 29. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18. Практическая игра в шахматы.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называется необычный ход, при котором перемещаются сразу две фигуры?

Ответ запиши: **рокировка.**

Задание № 2. Сколько раз в партии каждая из сторон может сделать рокировку?

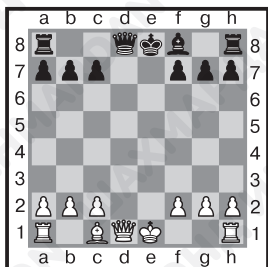
Ответ запиши: **один.**

Задание № 3. Какие фигуры участвуют в рокировке?

Ответ запиши: **король и ладья.**

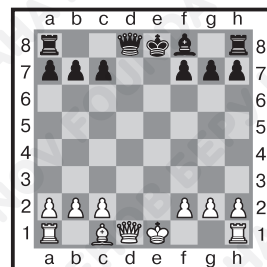
Задание № 4. Как при записи хода обозначается рокировка?

Короткая 0-0, длинная 0-0-0.



Задание № 5. Может ли белый король делать рокировку?

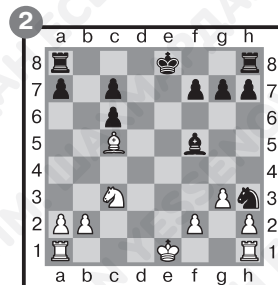
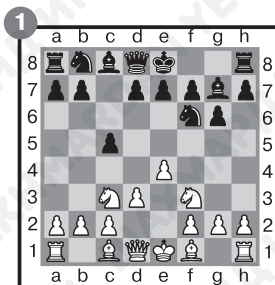
Ответ запиши: **да, 0-0.**



Задание № 6. Может ли чёрный король делать рокировку?

Ответ запиши: **нет.**

Задание № 7. Могут ли белый и чёрный короли делать рокировку? В какую сторону возможна рокировка? Ответ запиши:



Белый король. Нет.

Белый король. Да, 0-0-0.

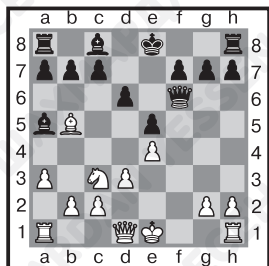
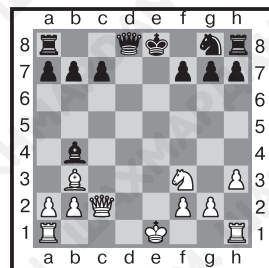
Чёрный король. Да, 0-0.

Чёрный король. Да, 0-0-0.

Задание № 8. Обведи в кружок фигуры, которые мешают сделать рокировку белому и чёрному королям.

Белым мешает сделать рокировку чёрный слон (объявлен шах).

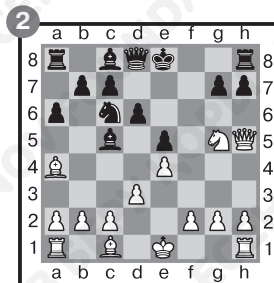
Если бы шаха не было и был ход чёрных, то им мешают сделать рокировку чёрный ферзь и чёрный конь.



Чёрным мешает сделать рокировку белый слон (объявлен шах).

Если бы шаха не было и был ход белых, то им мешают сделать рокировку чёрный ферзь в короткую сторону и белый ферзь — в длинную.

Задание № 9. Могут ли белый и чёрный короли делать рокировку? В какую сторону возможна рокировка? Ответ запиши:



Белый король. Да, 0-0. Чёрный король. Да, 0-0.
Белый король. Да, 0-0. Чёрный король. Нет, шах.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 11. Закончи четверостишие:

*Иногда король с ладьёй
 Ходят вместе очень ловко,
 Шахматисты ход такой
 Называют ...*

Ответ запиши: **рокировка.**

Задание № 12. С перемещения какой фигуры начинается рокировка?

Ответ запиши: **с короля.**

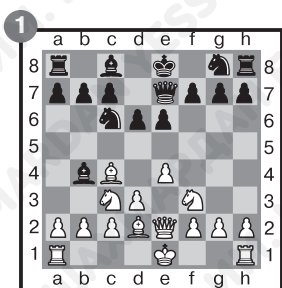
Задание № 13. Для чего делается рокировка?

Ответ запиши: **для безопасности короля.**

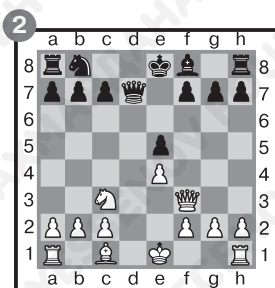
Задание № 14. Всегда ли можно делать рокировку?

Ответ запиши: **не всегда.**

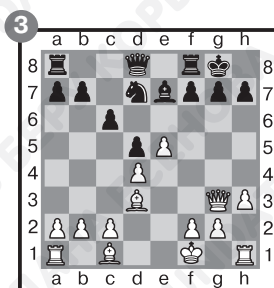
Задание № 15. Может ли белый король делать рокировку? Если да, то укажи, **0-0** или **0-0-0**, или оба варианта.



0-0, 0-0-0.

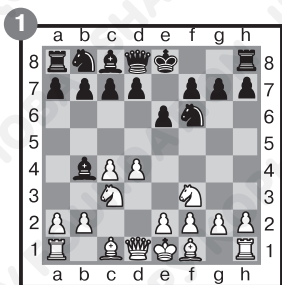


0-0.

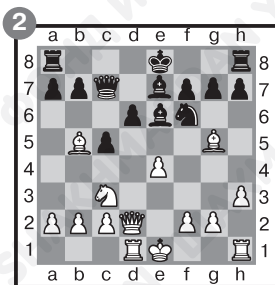


Нельзя, уже ходил.

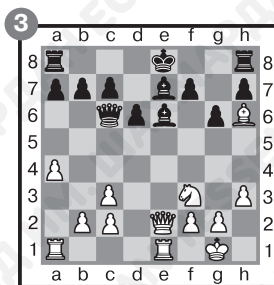
Задание № 16. Может ли чёрный король делать рокировку? Если да, то укажи, **0-0** или **0-0-0**, или оба варианта.



0-0.

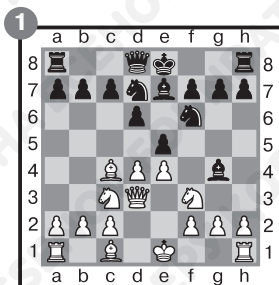


Нельзя, шах.

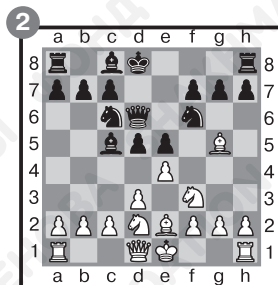


0-0-0.

Задание № 17. Могут ли белый и чёрный короли делать рокировку? В какую сторону возможна рокировка? Ответ запиши:



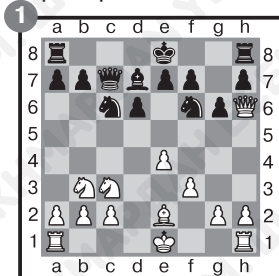
Белый король. Да, 0-0.



Белый король. Да, 0-0.

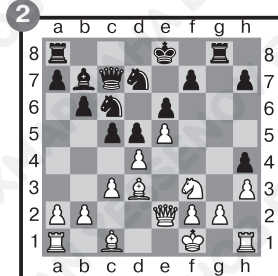
Чёрный король. Да, 0-0. Чёрный король. Нельзя, король ходил.

Задание № 18. Могут ли белый и чёрный короли делать рокировку? В какую сторону возможна рокировка? Ответ запиши:



Белый король. Да, 0-0, 0-0-0.

Чёрный король. Да, 0-0-0.



Белый король. Нельзя, король ходил.

Чёрный король. Да, 0-0-0.

§ 30. Повторение особого хода короля. Особый ход пешки. Взятие на проходе

Цель урока:

- обучающая — формировать у детей устойчивое представление об особом ходе короля — рокировке, о пяти случаях, когда нельзя делать рокировку. Познакомить с особым ходом пешки — «взятие на проходе». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение темы «Рокировка». Беседа с детьми по вопросам: Что такое рокировка? Какие фигуры участвуют в рокировке? Сколько раз можно делать рокировку? Для чего делается рокировка? Когда нельзя делать рокировку? Спросить детей, какие необычные правила шахматных фигур они помнят (правило двойного хода для пешки, правило превращения пешки). Перейти к новой теме урока «Особый ход пешки. Взятие на проходе». (10 мин.)

2. Познакомить детей с особым правилом для пешки — «взятие на проходе». (15 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (5 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверить домашнее задание. Вспомнить о понятии «рокировка» и о случаях, когда она запрещена. Для этого провести беседу с детьми по вопросам:

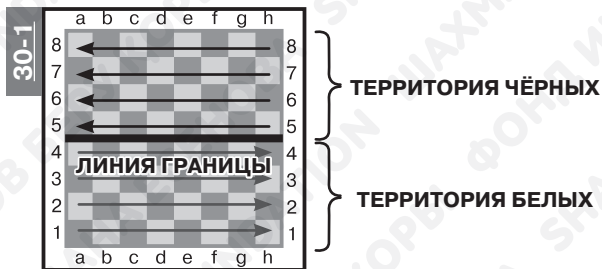
- *Что такое рокировка? (особый ход короля)*
- *Какие фигуры участвуют в рокировке? (король и ладья)*
- *Сколько раз можно делать рокировку? (каждая из сторон может сделать рокировку один раз)*
- *Для чего делается рокировка? (чтобы обезопасить своего короля и ввести в игру ладью)*

■ *Когда нельзя делать рокировку? (перечислить 5 случаев, когда нельзя делать рокировку):*

1. Если между королём и ладьёй стоят фигуры.
2. Если король или ладья до рокировки уже ходили.
3. Если король находится под шахом.
4. Если после рокировки король попадает под шах.
5. Если при рокировке поле, через которое проходит король, обстреливается чужой фигурой (битое поле).

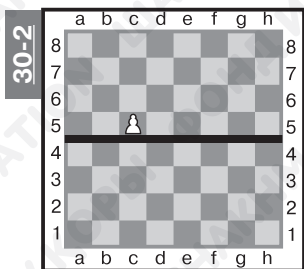
Спросить детей, какие необычные правила шахматных фигур они помнят (правило двойного хода для пешки, правило превращения пешки). Перейти к новой теме урока «Особый ход пешки. Взятие на проходе».

2. Особый ход пешки. Взятие на проходе. Пешка — это самая слабая шахматная фигура. Ходит на одно или два поля (с первоначального положения) только вперёд. Бьёт по диагонали на одно поле вперёд. Если пешка дойдёт до последнего ряда, то может превратиться в любую фигуру, кроме короля или пешки. Но есть у пешки ещё один особый ход. Это возможность побить неприятельскую пешку «на проходе». Особый ход пешки осуществляется по правилу «взятие на проходе». Прежде чем изучить правило «взятие на проходе», обратимся к нашим знаниям о шахматной доске.



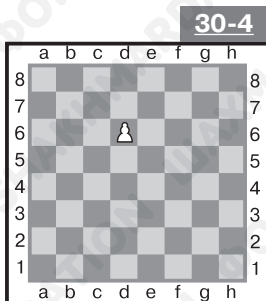
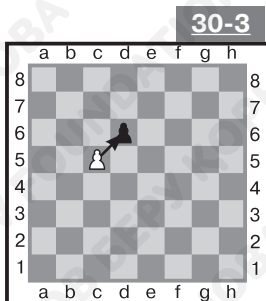
(30-1) На шахматной доске 8 горизонталей. Давайте представим, что шахматная доска — это поле битвы. С 1 по 4 горизонталь территория принадлежит белым. С 5 по 8 горизонталь — чёрным. Линию, которая делит шахматную доску, называют «линией границы». Ещё есть другое название — «демаркационная линия». Для чего нам это необходимо? Оказывается, если пешка перешла линию границы и оказалась на чужой территории, у неё появляется необычная возможность побить неприятельскую пешку.

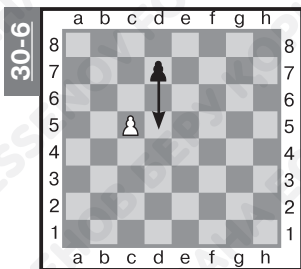
Разберём правило более подробно.



Белая пешка стоит на 5 горизонтали и у неё появляется интересная возможность побить неприятельскую пешку, которая стояла бы на 7 горизонтали (начальная позиция) на соседних вертикалях b или d и сделала бы ход на 2 шага вперёд (30-2).

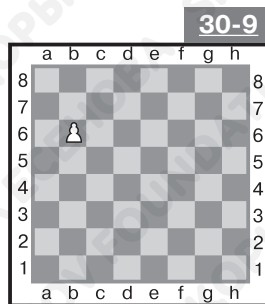
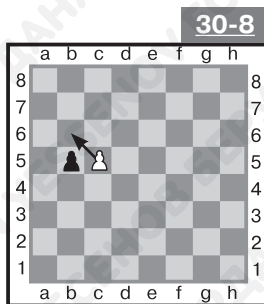
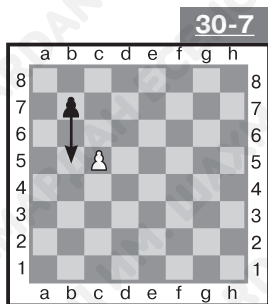
Разберём эту ситуацию ещё более подробно. Напомним, что пешка бьёт наискосок на рядом находящееся поле (30-3, 30-4, 30-5).





Белая пешка бьёт чёрную на поле d6. Поле d6 — это битое поле. Битое — то, на которое могут побить. Возвращаемся к нашему случаю, когда неприятельская пешка сделала ход d7-d5, сразу прошла на две клетки вперёд (30-6).

Чёрная пешка делает ход, но по очереди проходит (наступает) поля d6, d5. А теперь поле d6 — битое, и белая пешка может побить чёрную так, как если бы она сделала ход на поле d6. Это правило называется «взятие на проходе». От слов «пешка прошла, а её взяли». Точно так же белая пешка c5 может побить рядом расположенную чёрную пешку b7, если бы та сделала ход на два шага вперёд (30-7, 30-8, 30-9).



Записать этот ход можно следующим образом: 1...b7-b5 2.c5:b6.

Или, используя краткую нотацию: 1...b5 2.cb

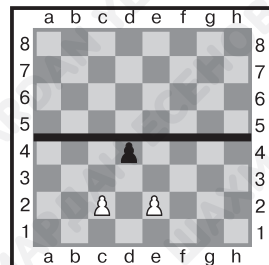
Итак, правило «взятие на проходе» гласит:

Если пешка, сделав ход со своего первоначального места на два шага вперёд, переступит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки, то неприятельская пешка имеет право побить проходящую пешку так, как если бы она совершила ход только на одно поле.

Обратить внимание детей на то, что:

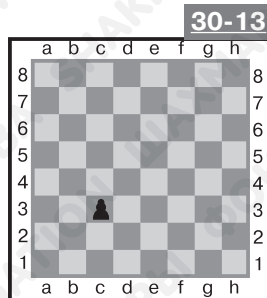
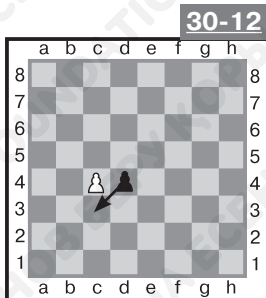
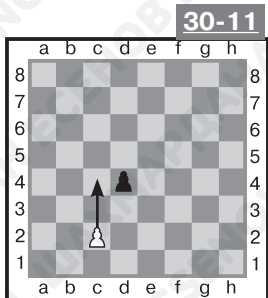
1. Взятие на проходе осуществляется немедленно, сразу после сделанного хода неприятельской пешки. Если сразу вы её не побили, то в последующем этой возможности уже не будет.

2. «Взятие на проходе» — это правило только для пешек! Другие фигуры не имеют права на такое взятие.



Разобрать пример, как бьёт на проходе чёрная пешка.

Чёрная пешка перешла линию границы и находится на 4 горизонтали, например, на поле d4. Белая пешка расположена на своем первоначальном месте — на поле c2 или e2 (30-10).

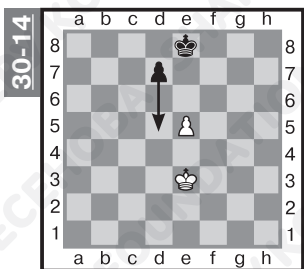


Белая пешка хочет сделать двойной ход, идёт с поля c2 на поле c4 (30-11). Чёрная пешка d4 может побить белую пешку на проходе (30-12). Бьёт на битом поле c3 (30-13).

c2-c4 d4:c3 или коротко c4 d:c.

Бить пешку на проходе необязательно. Но бить на проходе или не бить — надо решить сразу же. На последующих ходах это право теряется. «Взятие на проходе» — это особое правило для пешек. Бить на проходе может только пешка пешку, на другие фигуры это правило не распространяется.

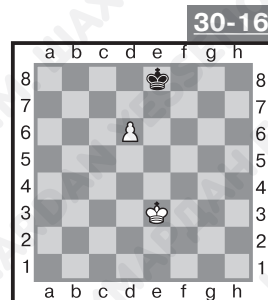
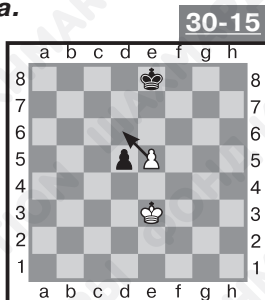
3. Игровая часть урока. Для закрепления понятия «взятие на проходе» учащимся предлагаются следующие задания. Поочерёдно на демонстрационной доске будут расставляться позиции и задаваться вопросы.



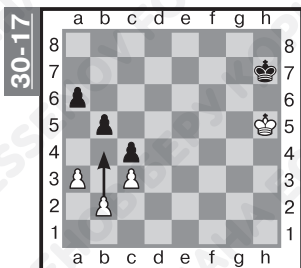
Можно ли после хода противника взять пешку на проходе?

Позиция № 1. Ход белых (30-14).

Ответ: да.



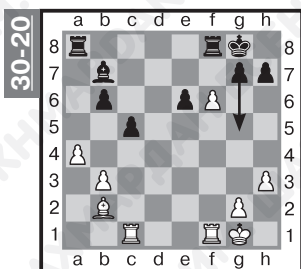
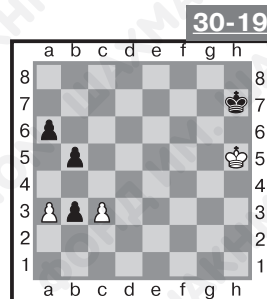
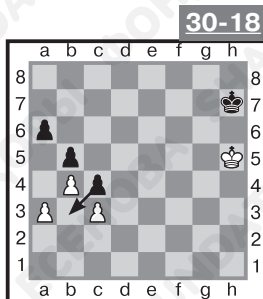
Попросить одного из учащихся, по желанию, показать, как осуществляется взятие на проходе (30-15, 30-16).



Позиция № 2. Ход чёрных (30-17).

Ответ: **да**.

Попросить одного из учащихся, по желанию, показать, как осуществляется взятие на проходе (30-18, 30-19).



Позиция № 3. Ход белых (30-20).

Ответ: **нет, нельзя, потому что белая пешка не стоит на 5 горизонтали (сделала ещё ход после того, как перешла линию границы).**

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 30. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Какая бывает рокировка?

Ответ запиши: **короткая и длинная.**

Задание № 2. С перемещения какой фигуры начинается рокировка?

Ответ запиши: **с короля.**

Задание № 3. Какое особое правило есть у пешки?

Ответ запиши: **взятие на проходе.**

Задание № 4. Могут ли белый и чёрный короли делать рокировку? Обведи в кружок фигуры, которые мешают сделать рокировку.

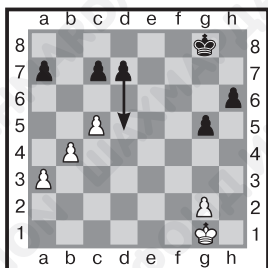
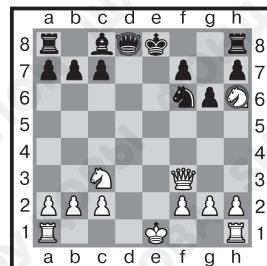


Ответ запиши: **белый король нет.**

Ответ запиши: **чёрный король да, 0–0–0 и 0–0.**

Ответ запиши: **белый король да, 0–0.**

Ответ запиши: **чёрный король нет.**

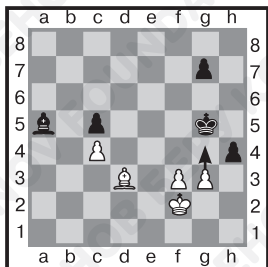
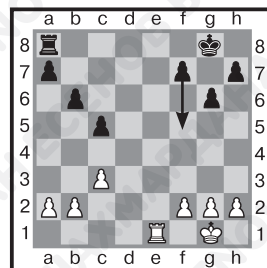


Задание № 5. Чёрная пешка делает ход 1...d7-d5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку d на проходе?

Ответ запиши: **да 1.c5:d6.**

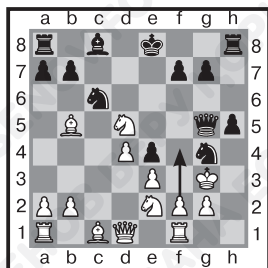
Задание № 6. Чёрная пешка делает ход 1...f7-f5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку f на проходе?

Ответ запиши: **да, 1.e4:f6.**



Задание № 7. Белая пешка делает ход 1.g3-g4. После этого хода может ли чёрная пешка взять белую пешку g на проходе?

Ответ запиши: **нет.**

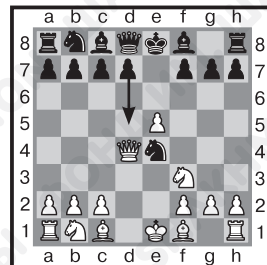


Задание № 8. Белая пешка делает ход 1.f2-f4. После этого хода может ли чёрная пешка взять белую пешку f на проходе?

Ответ запиши: **да, 1...e4:f3.**

Задание № 9. Чёрная пешка делает ход 1...d7-d5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку d на проходе?

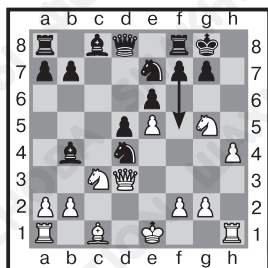
Ответ запиши: **да, 1.e5:d6.**



Домашнее задание:

Задание № 11. Бьёт ли пешка на проходе ферзя, ладью, слона или коня?

Ответ запиши: **нет, на проходе бьёт только пешка пешку.**

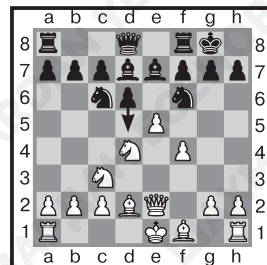


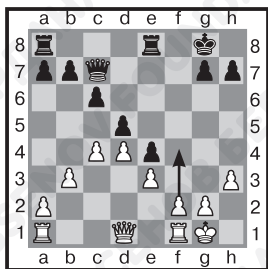
Задание № 12. Чёрная пешка делает ход 1...f7-f5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку f на проходе?

Ответ запиши: **да, 1.e5:f6.**

Задание № 13. Чёрная пешка делает ход 1...d6-d5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку d на проходе?

Ответ запиши: **нет.**



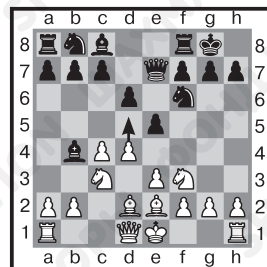


Задание № 14. Белая пешка делает ход 1.f2-f4. После этого хода может ли чёрная пешка взять белую пешку f на проходе?

Ответ запиши: **да, 1...e4:f3.**

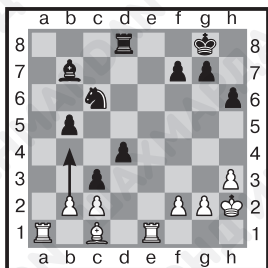
Задание № 15. Белая пешка делает ход 1.d4-d5. После этого хода может ли чёрная пешка взять белую пешку d на проходе?

Ответ запиши: **нет.**



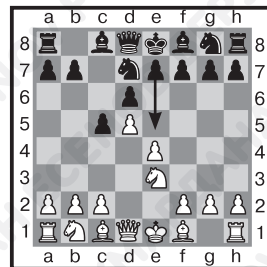
Задание № 16. Белая пешка делает ход 1.b2-b4. После этого хода может ли чёрная пешка взять белую пешку b на проходе?

Ответ запиши: **нет.**



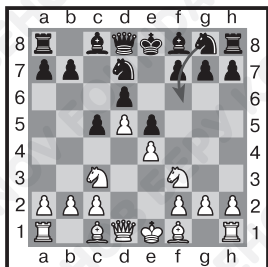
Задание № 17. Чёрная пешка делает ход 1...e7-e5. После этого хода может ли белая пешка взять чёрную пешку e на проходе?

Ответ запиши: **да, 1.d5:e6.**



Задание № 18. Чёрный конь делает ход 1...Kg8-f6. После этого хода может ли белая пешка взять на проходе чёрную пешку e5?

Ответ запиши: **нет.**



§ 31. Шахматная этика.

Правила поведения во время игры

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятием «шахматная этика». Научить учащихся правилам поведения во время шахматной игры. Повторить основные шахматные правила. Формировать устойчивое представление о понятиях «выигрыш», «проигрыш» и «ничья». Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно её решать;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

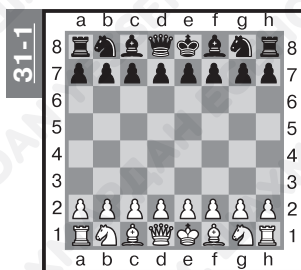
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Повторение основных шахматных правил: правила перемещения и взятия фигур и пешек, правила превращения пешки и взятия на проходе, правило рокировки. Переход к новой теме: «Шахматная этика. Правила поведения во время игры». (5 мин.)

2. Объяснение цели шахматной игры. Повторение начальной позиции. Правила этикета и поведения во время игры. (10 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (5 мин.)
5. Практическая игра в шахматы. (10 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверить домашнее задание. Обсудить те задания, которые вызвали трудность у учащихся. Повторить основные шахматные правила: правила перемещения и взятия фигур и пешек, правила превращения пешки и взятия на проходе, правило рокировки. Перейти к новой теме.

2. Шахматный этикет. Правила поведения во время игры. Вспомнить с детьми, какова основная цель игры в шахматы (победить своего противника). Чтобы начать играть в шахматы, каждый из игроков должен расставить на шахматной доске свои фигуры в начальную позицию. У каждого из партнёров в начале игры имеются: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. В начальной позиции фигуры обеих сторон размещаются так, как показано на диаграмме (31-1).



Белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные — седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно.

Игроки делают свои ходы по очереди. Во время игры каждый из партнёров должен строго выполнять шахматные правила.

Шахматная игра может завершиться выигрышем, проигрышем или ничьей.

Выигрыш может произойти в следующих случаях:

- *Мат.* Если один из игроков поставил мат королю соперника, значит, он выиграл.
- *Один из игроков сдался.* Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно объявить вслух «сдаюсь». В этом случае выигрывает его соперник.

Проигрыш — это когда вам поставили мат или вы сдались.

Вничью партия заканчивается в 5 случаях:

1. Ничья при малом количестве фигур:

- король против короля;
- король и слон против короля;
- король и конь против короля;
- король и два коня против короля.

2. Ничья по соглашению.

3. Вечный шах.

4. Трёхкратное повторение позиции.

5. Пат.

Познакомить детей с правилами поведения во время игры в шахматы.

Для того чтобы играть в шахматы так, как играют на шахматных турнирах, нужно знать не только шахматные правила, но и правила шахматного этикета.

Шахматный этикет — это правила поведения во время игры.

Эти правила подробно описаны в специальной книге, которая называется «Шахматный кодекс». Соблюдать их должен каждый игрок. Придумали эти правила для того чтобы между игроками возникало меньше споров и конфликтов. Вот несколько наиболее важных правил.

1. Тронул — ходи!

Если игрок, за которым очередь хода, дотронулся до своей фигуры, то он обязан сделать ход этой фигурой. Причём не имеет значения, сделал он это нечаянно или специально. Игрок, дотронувшийся до чужой фигуры, обязан на этом ходу её побить, независимо от того, выгодно такое взятие или нет. В случае, если фигура, до которой дотронулись, не имеет ни одного хода или не может быть взята, то тогда разрешается сделать любой другой ход.

2. Опустил руку — ход сделан!

Во время игры сделанные ходы возвращать нельзя. Ход считается сделанным, если игрок переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял руку. Пока рука не отнята от фигуры, этой фигурой можно пойти на любое другое доступное ей поле.

3. Если хочешь поправить фигуру, заранее скажи — «поправляю».

Бывает так, что какая-то фигура стоит неаккуратно и её необходимо поправить.

Для того чтобы это сделать, надо предупредить своего соперника о своём намерении словом «поправляю» до того, как ты коснулся фигуры. Сказать «поправляю» надо так, чтобы соперник чётко это услышал, иначе будет очень трудно доказать, что ты хотел именно поправить фигуру, а не дотронулся до неё, чтобы сделать ход. Поправлять можно только свои фигуры и во время своей очереди хода. Нельзя поправлять фигуры, если очередь хода за твоим соперником. Этим ты мешаешь ему думать.

4. Уважай своего соперника!

Несмотря на то, что шахматная игра — это состязание и каждый игрок стремится во что бы то ни стало победить, но в жизни мы все — одна большая дружная шахматная семья. Игроки должны относиться друг к другу с уважением. Поэтому перед началом игры принято пожать друг другу руки, что означает — поздравить с началом состязания. По окончании игры проигравший игрок обязательно поздравляет своего соперника с победой пожатием руки!

5. Если выиграл, молодец! Но хвастаться не надо!

Твоему сопернику это будет неприятно, он расстроен из-за проигрыша!

6. Если проиграл, не переживай!

Это всего лишь игра. Игра ошибок. Проанализируй их. В следующий раз выиграешь! Некрасиво также говорить, что проиграл партию случайно. Лучше вместо этого предложить партнёру совместно разобраться в причинах поражения и поиграть ещё.

7. Во время игры в шахматы соблюдай тишину!

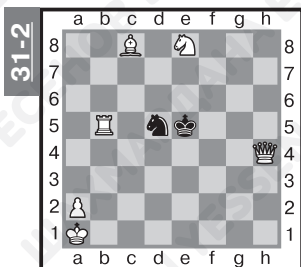
Во время игры нельзя разговаривать с соперником, тем более обсуждать или оценивать свои или его ходы. Шахматы — игра интеллектуальная, требующая внимания и сосредоточенности. Любой шум отвлекает и часто приводит к грубым ошибкам — «зевкам», в результате которых проигрывается фигура или пешка.

8. После партии каждый из игроков должен расставить свои фигуры в начальное положение.

Игра закончена, надо навести порядок и подготовить шахматную армию к новому сражению.

3. Игровая часть урока. Для закрепления новой темы предлагаются следующие задания.

Поочерёдно на демонстрационной доске будут расставляться позиции и задаваться вопросы.

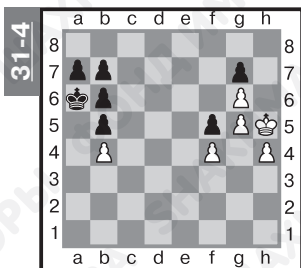
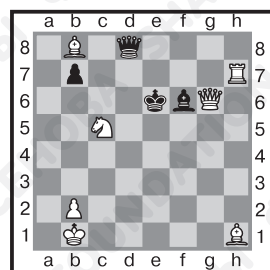


Позиция № 1 (31-2). Мат или пат?

Ответ: пат. У короля нет хода — все поля вокруг него атакуют фигуры. Конь ходить не может, потому что если он пойдёт, то откроется шах.

Позиция № 2 (31-3). Мат или пат?

Ответ: мат. Конь даёт шах, у короля нет свободных полей для отхода.



Позиция № 3 (31-4). Закончилась ли игра и с каким результатом, если ход белых и если ход чёрных?

Ответ: пат и при ходе белых, и при ходе чёрных.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Практическая игра в шахматы. Применение правил этикета во время игры на практике. Игра с первоначального положения «Кто первый сделает рокировку» или «Кто первый объявит шах».

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 31. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 11-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Правильно ли расставлены фигуры в начальном положении?

Ответ запиши: **нет, белый король и белый ферзь должны поменяться местами.**

Задание № 2. Что нужно сделать в начале партии? Выбери правильный вариант:

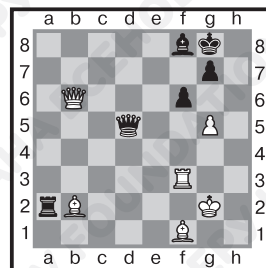
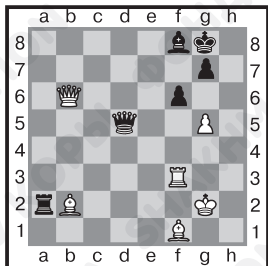
- a) **поздравить соперника с началом партии, пожав ему руку;**
- b) стоять около доски;
- c) разговаривать с соперником;
- d) выпить воды.

Задание № 3. Пат означает... (Выбери правильный вариант ответа)

- a) выигрыш партии;
- b) проигрыш партии;
- c) **ничью.**

Задание № 4. Ход белых. Белые взяли за слона f1, надо ли делать ход этим слоном?

Ответ запиши: **да, надо.**

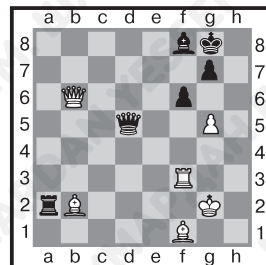


Задание № 5. Ход белых. Белые взяли за слона b2, надо ли делать ход этим слоном?

Ответ запиши: **нет, этот слон не имеет права сделать ход.**

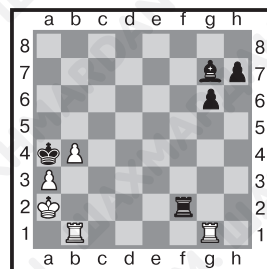
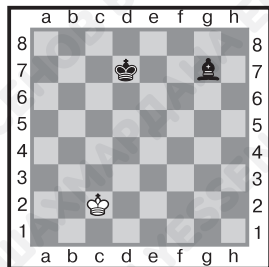
Задание № 6. Ход белых. Белые дотронулись до ладьи f3 и чёрной пешки на f6, собираясь её побить. Должны ли белые сделать этот ход? Выбери правильный вариант ответа.

- a) да, они должны побить пешку f6 ладьёй;
- b) **они должны побить пешку f6 либо ферзём, либо пешкой g5;**
- c) нет, они не обязаны бить пешку, а могут сделать любой ход.



Задание № 7. Ход белых. Белому королю объявлен мат или шах?

Ответ запиши: **шах.**

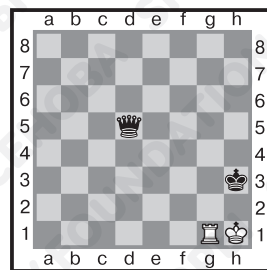


Задание № 8. Как закончилась игра?

Ответ запиши: **ничья.**

Задание № 9. Ход белых. Белому королю объявлен мат или шах?

Ответ запиши: **шах, белые закрываются ладьёй.**



Домашнее задание:

Задание № 11. В какую фигуру обязана превратиться пешка, дойдя до крайней горизонтали? (Выбери правильный вариант ответа).

- a) только в ферзя;
- b) в любую, кроме короля и пешки;**
- c) в ферзя или в ладью;
- d) в ту, которая была взята соперником на ближайшем ходе.

Задание № 12. С перемещения какой фигуры начинается рокировка? (Выбери правильный вариант ответа).

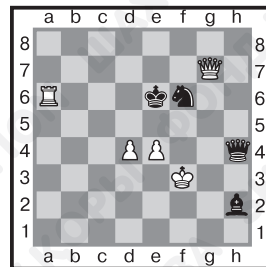
- a) ладьи;
- b) короля;**
- c) по желанию игрока.

Задание № 13. Если одна и та же позиция на доске повторилась за партию три раза, то ... (Выбери правильный вариант ответа).

- a) партия переигрывается;
- b) побеждает тот, кто сделал первый ход повторения;
- c) присуждается ничья;**
- d) побеждает тот, кто сделал последний ход повторения.

Задание № 14. Ход чёрных. Чёрному королю объявлен мат или шах?

Ответ запиши: **шах, чёрные могут закрыться слоном.**

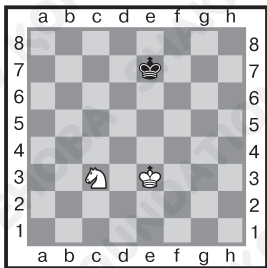
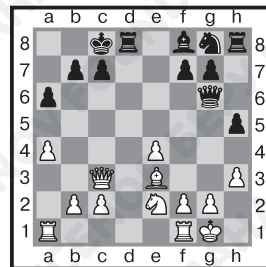


Задание № 15. Ход чёрных. Чёрные взяли за коня f6, надо ли делать ход этим конем?

Ответ запиши: **да, надо.**

Задание № 16. Ход белых. Белые взяли за чёрную пешку с7, должны ли они её побить?

Ответ запиши: **да, должны.**

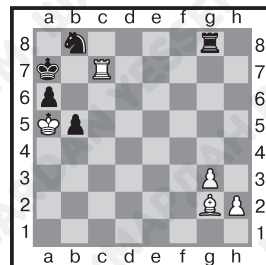


Задание № 17. Ничья или выигрыш?

Ответ запиши: **ничья.**

Задание № 18. Ход чёрных. Чёрному королю объявлен мат или шах? Ответ запиши.

Ответ запиши: **мат.**



§ 32. Шахматная партия

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «шахматная партия», «дебют», «детский мат». Познакомить с правилами ведения партии, с основными дебютными принципами. Учить детей разыгрывать ловушку «детский мат» и защищаться от «детского мата». Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; умения понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Вспомнить с детьми, что из себя представляет шахматная игра, сколько игроков принимает участие в игре. Попросить детей расставить на шахматной доске первоначальную позицию. Перейти к теме урока: «Шахматная партия». (8 мин.)
2. Познакомить детей с новыми понятиями «шахматная партия», «дебют». Объяснить основные принципы разыгрывания дебюта: стараться начинать игру ходом центральных пешек, выводить в бой фигуры по направлению к центру,

прятать короля в безопасное место (делать рокировку). Обратите внимание детей на то, что если игнорировать угрозы соперника и безопасность собственного короля, то можно очень быстро потерпеть поражение. Познакомить детей с ловушкой «детский мат» и способами защиты от «детского мата». (15 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (7 мин.)

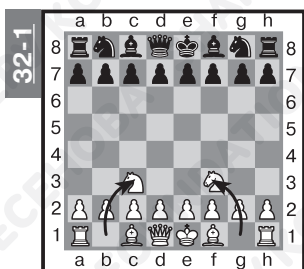
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что из себя представляет шахматная игра. Спросить детей, сколько человек играет в шахматы, как называются игроки, фигурами какого цвета они играют. Шахматы — это игра, в которой участвуют два игрока. Их называют соперниками или противниками. Один из игроков играет белыми фигурами, другой — чёрными. Игра начинается с первоначального положения шахматных фигур. Попросить детей расставить на доске шахматные фигуры в первоначальное положение. Перейти к теме урока «Шахматная партия».

2.1. Шахматная партия. Познакомить детей с понятием «шахматная партия».

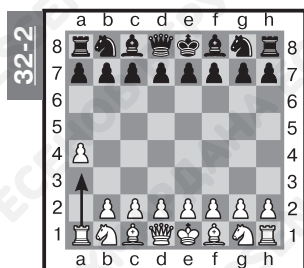
Одна игра между игроками называется шахматной партией или просто партией. В шахматной партии ходы делаются по очереди. Первый ход в партии всегда делают белые, затем чёрные, потом опять белые и так далее. Цель шахматной партии — дать мат королю соперника. Для того чтобы достичь цели, необходимо как можно быстрее вывести в бой свои фигуры. В этом случае можно будет направить свои силы на атаку неприятельского короля.



Рассмотреть на демонстрационной доске, как может начинаться шахматная партия. Спросить детей, какие фигуры могут сделать ход в первоначальной позиции (32-1).

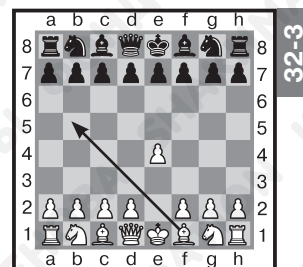
В первоначальной позиции вступить в бой могут только кони, остальным фигурам преграждают путь свои же пешки. Поэтому хочешь, не хочешь — надо отправлять в бой пешки.

Спросить детей, какие пешки, по их мнению, лучше всего двигать в начале игры.



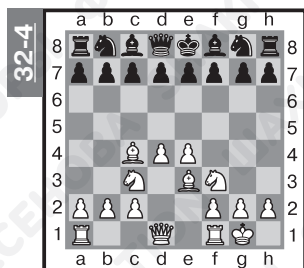
(32-2) Объяснить, что если мы будем двигать крайние пешки, то сможем открыть дорожки только ладьям; если будем выдвигать коневые пешки, то откроем дорогу слонам; если будем выдвигать слоновые пешки, то в бой сможет вступить ферзь или же мы откроем дорожку, которая ведёт к королю.

Поэтому лучше выдвигать центральные пешки (32-3).



Так мы сразу открываем дорогу своим слонам.

Объяснить детям, что надо стремиться выводить коней и слонов поближе к центру доски, там фигуры наиболее сильны. Не надо забывать про безопасность короля, надо стараться спрятать его в безопасное место (сделать рокировку). Если не позаботиться о безопасности короля, то он может стать лёгкой добычей для неприятельских фигур и игра очень быстро закончится.

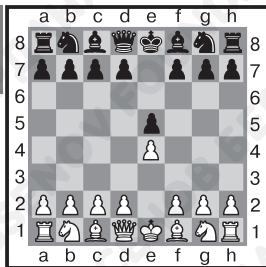


Показать детям несколько способов развития фигур, к которым они должны стремиться (32-4).

После того как лёгкие фигуры выведены в бой, а король спрятан в безопасное место, можно подумать и об атаке неприятельского короля. Чёрные в свою очередь также должны выводить в бой фигуры и стараться помешать замыслам противника.

Показать детям несколько способов начала шахматной партии. Объяснять детям смысл каждого хода. Начало шахматной партии называется дебютом.

32-5

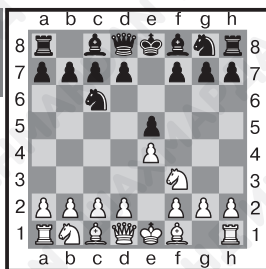


Белые начинают партию ходом королевской пешки. Во-первых, они сразу же захватывают центральное поле, а во-вторых, открывают дорогу своему слону (32-5).

Чёрные выставляют навстречу белой пешке свою пешку. Не дают белой пешке продвинуться вперёд, не пускают на свою территорию.

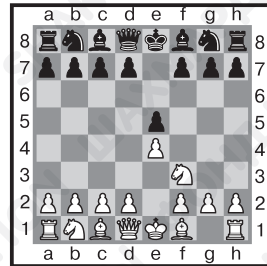
Белым чёрная пешка мешает, поэтому они атакуют её конём. Этим ходом белые и коня в бой вывели, и на пешку чёрную напали. Хотят её побить и расчистить путь своей пешке (32-6).

32-7

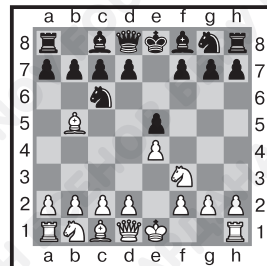


Чёрные не хотят отдавать свою пешку. А что делать? Надо защищать! Чёрный конь вышел на защиту своей пешки (32-7).

Теперь белые выводят в бой своего слона (32-8).



32-6



32-8

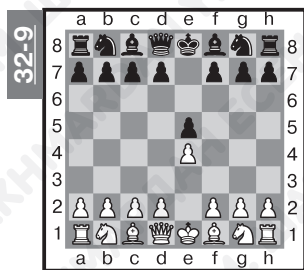
Это хороший ход. Белые, с одной стороны, хотят побить чёрного коня, ведь он защищает свою пешку, а значит, у пешки не будет защитника, и белые смогут её побить. А с другой стороны, белые подготовили домик для своего короля и готовы сделать рокировку.

У чёрных в этой позиции есть несколько хороших ходов, которые ведут к интересной, захватывающей игре. Это начало носит название **Испанская партия**. **Испанская партия** — один из наиболее популярных **дебютов**. (**Дебют** — начало шахматной партии).

Вот так ход за ходом идёт шахматная партия. Каждая из сторон строит свой план и старается разгадать замысел противника, чтобы воспрепятствовать его планам.

2.2. Детский мат. Объяснить детям, что каждый из игроков стремится как можно быстрее поставить мат королю своего соперника. У кого-то это получается быстрее, у кого-то дольше. Есть партии, которые длятся всего несколько ходов, а есть партии, где игра продолжается довольно долго.

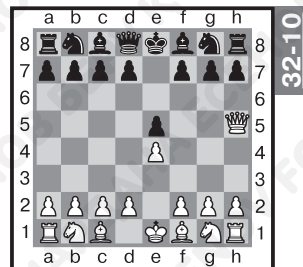
Чаще всего быстро заканчиваются партии, где один из игроков допустил ошибку. Его соперник вовремя заметил эту ошибку и воспользовался ею. Разобрать ловушку «детский мат».



Белые сделали ход королевской пешкой. Открыли дорогу слону и захватили центральное поле. Пешка очень хочет продвигаться дальше, в лагерь чёрных, с тем, чтобы стеснить фигуры соперника, не дать им занять удобные позиции (32-9).

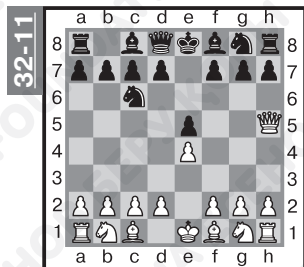
Чёрные в ответ также выставляют свою королевскую пешку навстречу белой пешке. Не дадут белой пешке пройти дальше. Стоп! Путь закрыт.

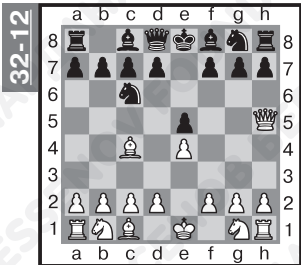
Белый ферзь с первых же ходов вступает в игру (32-10). Вообще, это не очень хорошо, так как ферзь — ценная фигура, а выйдя в игру раньше времени, он может попасть под обстрел неприятельских фигур. Ферзю придётся убежать, и драгоценное время будет потеряно.



Но ферзь создал угрозу. Он напал на пешку e5 чёрных. У пешки нет защитника, поэтому она является хорошей мишенью. Также ферзь прицелился к пешкам h7 и f7. Но эти пешки защищены, одна ладьей, другая — королём, поэтому им пока ничего не угрожает.

Чёрные отразили угрозу белых. Своим конём они взяли пешку под защиту (32-11).



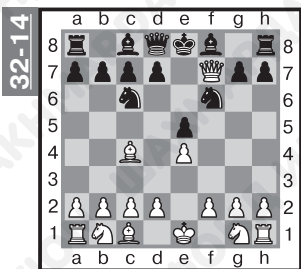
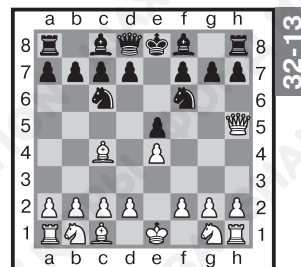


Белые выводят в игру слона. Но слон вышел не просто так, он ещё раз напал на пешку f7. Теперь эту пешку атакуют белый ферзь и слон, а защищает её только один чёрный король (32-12).

Если нападений больше, чем защит, это SOS — сигнал бедствия. Пешка в беде.

А вот чёрные не услышали криков пешки о помощи. И вывели в бой коня. Сам по себе этот ход хороший. Чёрные вывели ещё одну фигуру в бой, напали на белого ферзя, хотя его прогнать (32-13).

Но своей пешке чёрные не помогли.

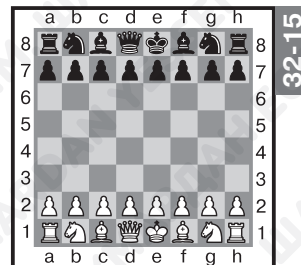


Белый ферзь бьёт пешку f7 и объявляет мат чёрному королю (32-14).

Эта партия не только учит быстро выигрывать, но и показывает, как не надо играть. Поэтому постарайтесь запомнить эту ловушку, чтобы в неё не попадаться.

2.3. Защита от «детского мата». Спросить детей, как они думают, почему чёрные так быстро проиграли. Что им надо было делать, чтобы не получить «детский мат»? Обратит внимание детей на короля.

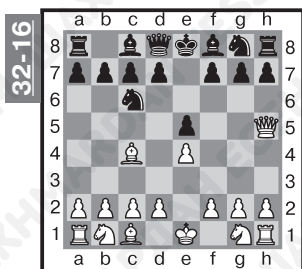
Напомнить детям, что для того чтобы победить, надо поставить мат королю. Но в первоначальной позиции до короля не так-то просто добраться (32-15).



Его прикрывают три пешки: d, e, f. Пешки «d» и «e» защищены очень надёжно. Каждую из этих пешек защищают конь, слон, ферзь, король.

Сопернику, чтобы пробить такую оборону, необходимо направить на эту пешку пять атакующих фигур. Это очень сложно, да и пешка в любой момент может убежать.

Затем обратить внимание детей на пешку f. У этой пешки, в отличие от других, только один защитник — сам король. То есть достаточно на неё напасть всего два раза, и она уже будет в опасности. На этом обстоятельстве и строилась ловушка «детский мат». Белые напали на слабенькую пешку f, а чёрные её не защитили, вот и получился мат.



Предложить детям поискать защиту от детского мата (32-16).

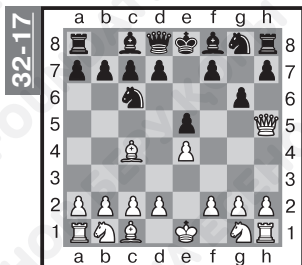
Обратить внимание детей, что ход чёрных Kf6 был ошибочным. Чёрные должны срочно позаботиться о защите пешки f, иначе батарея «Ферзь + Слон» сработает.

Предложить детям найти способ защитить пешку f7.

Есть несколько способов защиты от «детского мата»: Fd8-e7, Fd8-f6, Kpe8-e7, Kg8-h6, d7-d5, g7-g6. Рассмотреть каждый из ходов и найти лучший.

Ходы ферзём Fd8-e7, Fd8-f6, конечно, защищают пешку, но вот как после этого слона f8 и коня g8 выводить? Ферзь занимает их места. Поэтому эта защита не очень хорошая.

Ход пешкой d7-d5 не спасает, потому что слон просто заберёт пешку, и атака продолжится.



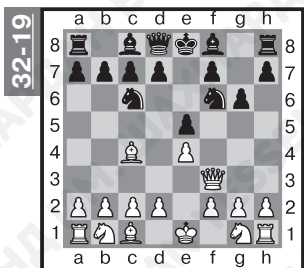
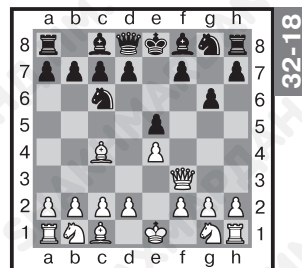
Путешествие короля по всей доске Kpe8-e7 тоже ни к чему хорошему не приведёт: король скоро погибнет под ударами белых фигур.

Прыжок коня на край доски Kg8-h6 не даст результатов — пешка d2 откроет слона с1, тот съест коня, и угроза мата опять нависнет над чёрным королём.

А вот что даст нам ход g7-g6? (32-17).

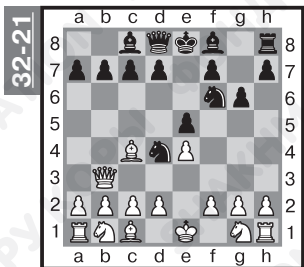
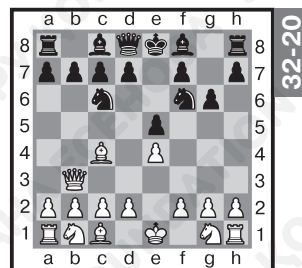
Пешка напала на ферзя и перекрыла ему дорогу на f7. Конечно, лучше сразу вернуться ферзём домой, но вот что получится, если ферзь будет продолжать стремиться добраться до пешки f7?

Ферзь с поля f3 снова пытается нападать на пешку f7 (32-18).



Но в бой выходит конь и надёжно прикрывает короля по вертикали (32-19).

Сейчас ферзь уже должен вернуться назад или попросить остальные фигуры выйти в бой и принять участие в сражении. Если же он продолжает упорствовать и решит возобновить свои угрозы с другой стороны (32-20):



Фf3-b3, то чёрные сами могут перейти в атаку (32-21).

Кс6-d4. Белому ферзю опять придётся убегать.

Угроза мата отражена, белые так ничего и не добились, а только потеряли время.

Обратить внимание детей на то, что при правильной защите «детский мат» не страшен.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми игры-задания:

- «какой из сторон грозит мат»: расставить на доске позицию, в которой одна из сторон грозит поставить мат в один ход в начале игры. Спросить детей, какому королю грозит мат, как можно поставить мат в один ход;
- «защита от мата»: учитель расставляет на доске позиции, аналогичные приведённым в заданиях № 7, 16, и предлагает сначала определить, какому королю грозит мат, затем — как можно защититься от мата.

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 32. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-17. Выучить стихотворение наизусть.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Как называется шахматное сражение между двумя игроками?

Ответ запиши: **шахматная партия.**

Задание № 2. Какова цель шахматной партии?

Ответ запиши: **поставить мат королю соперника.**

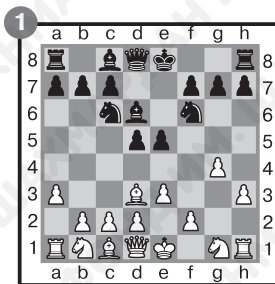
Задание № 3. Какими пешками лучше всего ходить в начале игры?

Ответ запиши: **центральными.**

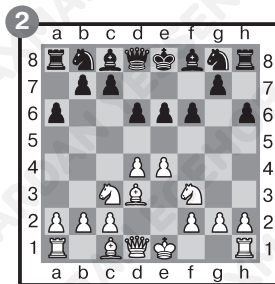
Задание № 4. Как называется начало шахматной партии?

Ответ запиши: **дебют.**

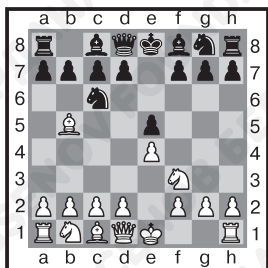
Задание № 5. Какая из сторон наиболее удачно начала партию?



Чёрные.



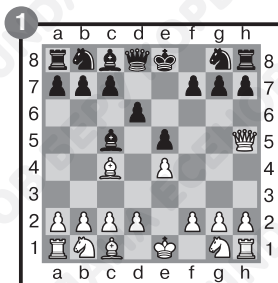
Белые.



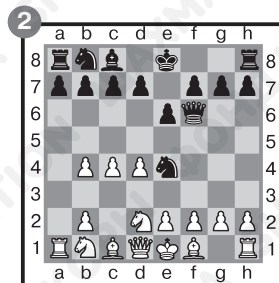
Задание № 6. Как называется начало, которое разыграно в партии?

Ответ: **Испанская партия.**

Задание № 7. Какая из сторон может объявить мат в один ход?

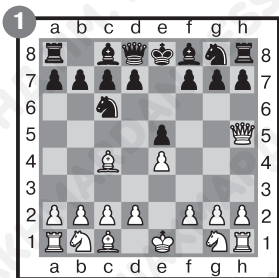


Белые: Ф:f7.



Чёрные: Ф:f2.

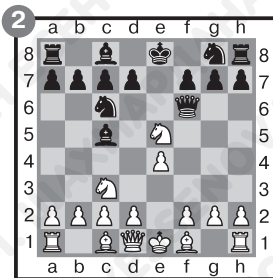
Задание № 8. Одной из сторон грозит мат в один ход. Какой из двух предложенных ниже ходов позволит защититься от мата?



Ход чёрных.

1...g6;

1...Cc5.



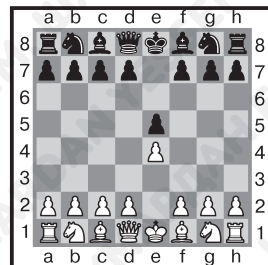
Ход белых.

1. Фh5.

1. Kf3.

Задание № 9. Сколько возможных ходов в этой позиции могут сделать белые?

29 ходов: каждой пешкой по 2 хода $7 \times 2 = 14$, коня — 5 ходов, слоном — 5 ходов, ферзём — 4 хода, королём — 1 ход.



Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Отгадай загадку:

На квадратах доски

Короли свели полки.

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков.

Ответ запиши: **шахматы.**

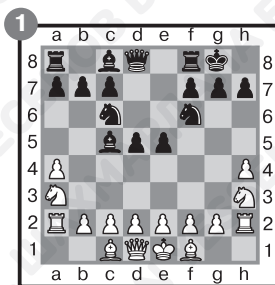
Задание № 12. Как называется ловушка, которая строится на слабости пункта f7(f2)?

Ответ запиши: **детский мат.**

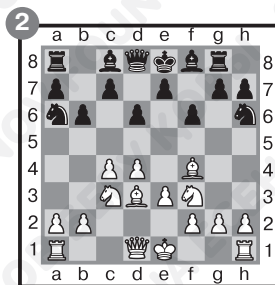
Задание № 13. Сколько возможных ходов могут сделать белые из первоначальной позиции?

Ответ запиши: **20: каждой пешкой по 2 хода $8 \times 2 = 16$, конями — 4 хода.**

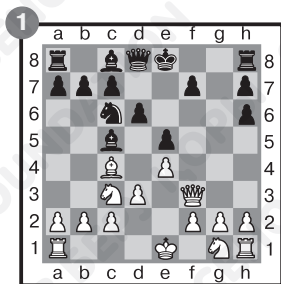
Задание № 14. Какая из сторон наиболее удачно начала партию?



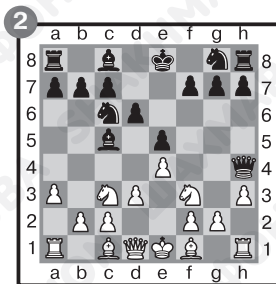
Чёрные.



Белые.



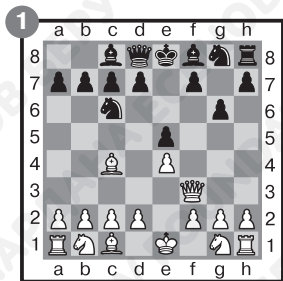
Белые: Ф:f7.



Чёрные: Ф:f2.

Задание № 15. Какая из сторон может объявить мат в один ход?

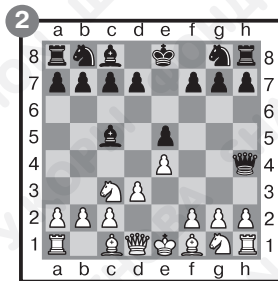
Задание № 16. Одной из сторон грозит мат в один ход. Какой из двух предложенных ниже ходов позволит защититься от мата?



Ход чёрных.

1...Kd4;

1...Kf6.

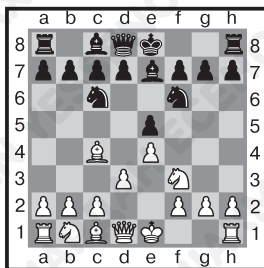


Ход белых.

1. Kf3;

1. g3.

Задание № 17. Какие возможные способы развития белых фигур есть в данной позиции?



0-0, Kc3, Kbd2, Ce3, Cg5.

§ 33. Дебютные ошибки

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятием «дебютная ошибка», с наиболее часто встречающимися ошибками в разыгрывании начала партии. Закрепить знания об основных правилах разыгрывания дебюта. Учить детей записывать и читать шахматную партию. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий. Учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; умения понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Разобрать задания, которые вызвали затруднение. Вспомнить с детьми, что такое шахматная партия, как называется начало шахматной партии, какие основные задачи решает игрок в начале шахматной партии. Перейти к теме урока: «Дебютные ошибки». (8 мин.)
2. Познакомить детей с понятием «дебютная ошибка». Повторить основные принципы разыгрывания дебюта: начинай игру ходом центральных пешек, выводи в бой фигуры по направлению к центру, прячь короля в безопасное место (делай

рокировку). Познакомить детей с основными ошибками при разыгрывании дебюта. Показать, как записывается и читается шахматная партия. (7 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (15 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-9. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое шахматная партия. **Одна игра между игроками называется шахматной партией или просто партией.** Как называется начало шахматной партии? (Дебют). Какие задачи решает игрок в дебюте? (В начальной стадии партии — дебюте — основной задачей является мобилизация сил. Каждый из соперников должен стремиться как можно быстрее вывести в бой фигуры (прежде всего коней и слонов). Постараться пешками занять центральные поля или же воздействовать на них. Пешки, расположенные в центре, способствуют завоеванию пространства. Продвигаясь вперёд, они оттесняют фигуры соперника и создают предпосылки для атаки неприятельского короля. Также необходимо позаботиться о безопасности собственного короля. При первом же удобном случае надо сделать рокировку.)

Перейти к теме урока «Дебютные ошибки».

2.1. Дебютные ошибки. Обратит внимание детей на то, что несоблюдение основных принципов разыгрывания дебюта является дебютной ошибкой и может привести к быстрому поражению. Объяснить детям, какие могут быть дебютные ошибки:

1. Опасно ходить без цели одной и той же фигурой несколько раз, это приводит к потере времени. За то время, пока ходит одна и та же фигура, соперник может организовать атаку на короля.

2. Опасно раньше времени выводить в бой ферзя. Ферзь — ценная фигура, поэтому соперник может нападать на него, и нам придётся тратить время не на развитие своих фигур, а на спасение собственного ферзя.

3. Опасно оставлять короля в центре. Если король надолго застрял в центре, то он может подвергнуться атаке. До тех пор, пока король не рокирован, следует особое внимание уделять пунктам f7 (f2) — это слабое место в прикрытии короля.

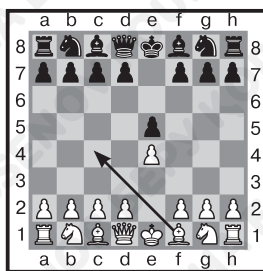
4. Опасно делать бесцельные ходы пешками, тем более такие, которые создают слабые поля вблизи собственного короля. На образовавшееся слабое поле может стать неприятельская фигура, которая будет угрожать безопасности короля.

5. Опасно заниматься «пешкоедством», пока не закончено развитие собственных сил. Выигрыш пешек в ущерб развитию может привести к быстрому поражению.

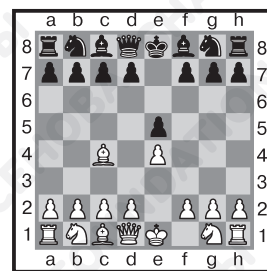
6. Опасно оставлять короля без защиты своих фигур. Королю в дебюте требуется защита от возможных атак соперника.

2.2. Запись и чтение партии. Вспомнить шахматную нотацию, обозначение полей и шахматных фигур. Объяснить детям, что для записи шахматной партии используют алгебраическую нотацию. Ходы в шахматах считаются парами (ход белых, а затем ход чёрных считается одним ходом) и обозначаются порядковыми номерами (1, 2, 3 и т.д.).

Так как любой ход — это перемещение фигуры или пешки с одного поля на другое, то при его записи указывается, какая фигура с какого поля вышла и на какое поле пришла. Если фигура просто пошла, то между обозначением полей ставится тире.



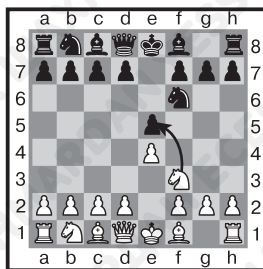
33-1



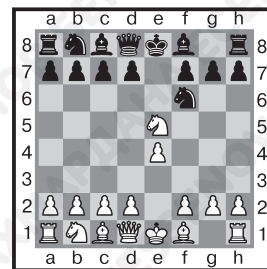
33-2

Например, **2.Cf1-c4**. (Слон с поля f1 пошел на поле c4) (33-1, 33-2).

Если фигура совершила взятие, то между обозначением полей ставится двоеточие.



33-3

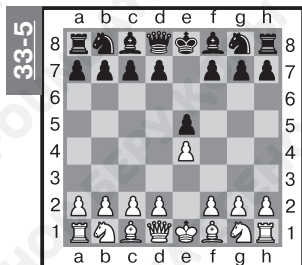


33-4

(33-3, 33-4) Например, **4.Kf3:e5**. (Конь с поля f3 бьет на поле e5).

При ходе пешкой её сокращенное обозначение не пишется (33-5).

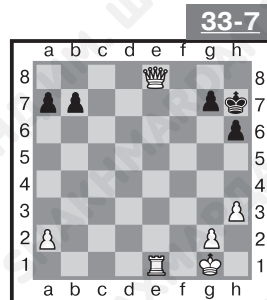
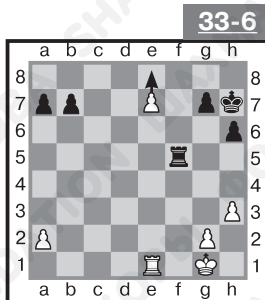
Например, **1.e2-e4 e7-e5**.



33-5

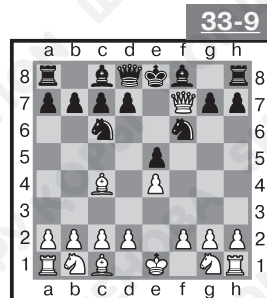
Если пешка достигнет поля превращения, то после обозначения хода ставится сокращённое обозначение фигуры, в которую превращается пешка (33-6, 33-7).

Например, **39.e7-e8Ф**.



Рокировка в короткую сторону обозначается **0-0**, в длинную — **0-0-0**. Условное обозначение шаха +, двойного шаха ++ и мата x (ставится сразу же после соответствующего хода) (33-8, 33-9).

Например: **Фh5:f7x**.

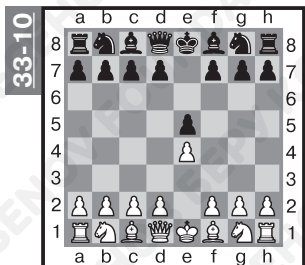


В шахматных книгах иногда применяются и другие условные обозначения, которые при записи партии во время игры не применяются.

- ! — обозначает хороший ход;
- !! — сильный ход, ведущий к выигрышу;
- ? — обозначает слабый ход, ошибку;
- ?? — очень плохой ход, грубая ошибка.

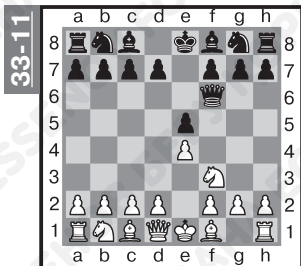
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала разобрать и записать с детьми шахматную партию.

Учитель показывает и комментирует партию ход за ходом на демонстрационной доске, один ученик (или несколько по очереди) у доски, остальные у себя в тетради записывают партию.



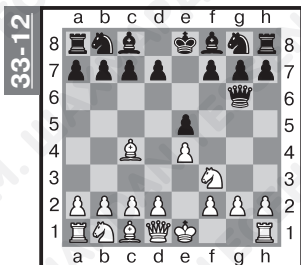
*Белые: Греко – чёрные: NN (соперник неизвестен)
Италия, 1620. (33-10).*

1.e2-e4 e7-e5.



Белые и чёрные стремятся захватить пешками центр (33-11).

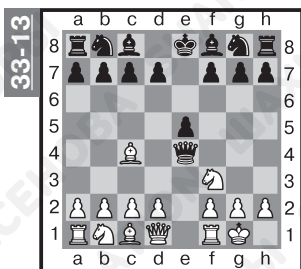
2. Kg1-f3 Фd8-f6?



Белые атаковали центральную пешку конём, а чёрные решили защитить её ферзём. Это слабый ход — белые фигуры будут нападать на чёрного ферзя (33-12).

3. Cf1-c4 Фf6-g6?

Белые вывели в бой слона и прицелились к слабому пункту f7. Чёрные же решили поставить белым ловушку: ферзь напал одновременно на две пешки и одну из них выигрывает. Нельзя сразу же белым конём побить пешку на e5, так как последует Ф:e4+ (двойной удар на короля и коня). Однако белые не обязаны сразу бить пешку на e5, а чёрные при этом очень сильно отстают в развитии. Чёрные нарушили правило — «в дебюте нельзя ходить одной и той же фигурой несколько раз».

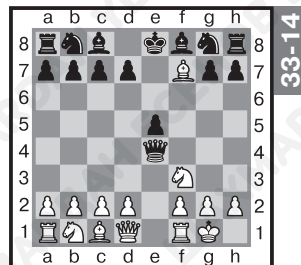


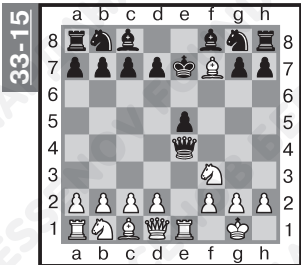
4. 0-0! Фg6:e4??

(33-13) Белые решили сделать рокировку и защитить пешку на g2. Чёрные же вместо того, чтобы выводить в бой фигуры, бьют пешку. «Пешкоедство» в ущерб развитию может привести к быстрому поражению.

5. Cc4:f7+!

Вот и расплата за ранний выход ферзя. Слон объявил шах королю. Взять слона нельзя из-за коневой вилки на g5. Теперь король лишается рокировки и попадает под атаку белых фигур (33-14).



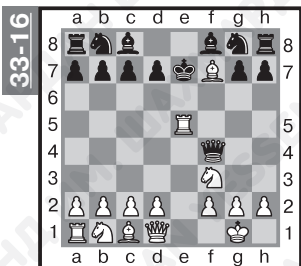


5...Кре8-е7.

6.Лф1-е1.

Ладья нападает на ферзя и занимает открытую вертикаль. У чёрных нет времени выводить в бой другие фигуры, они должны спасать ферзя (33-15).

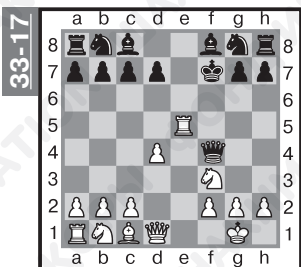
6...Фе4-ф4.



7.Ле1:е5+.

Ладья подключается к атаке на короля (33-16).

7...Кре7:ф7 Чуть-чуть затягивал сопротивление ход 7...Крд6, но и в этом случае дела чёрных плохи.

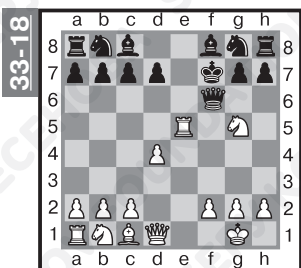


8. d2-d4.

Пешка открывает дорогу слону, а он атакует ферзя (33-17).

У чёрных лишняя фигура, но они очень отстали в развитии. Вот и сейчас нет времени выводить в бой остальные фигуры, так как чёрный ферзь опять оказался под боем!

8...Фф4-ф6.



9.Кf3-g5+.

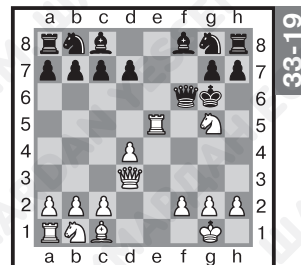
(33-18).

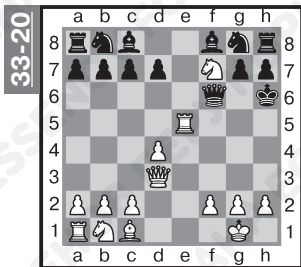
Конь гонит короля на край доски.

9...Кpf7-g6.

10.Фd1-d3+.

(33-19).





Теперь ещё и белый ферзь подключается к атаке чёрного короля, а чёрные фигуры прийти на помощь своему королю не могут! (33-20).

10...Kpg6-h6.

11.Kg5-f7x.

Мат при помощи двойного шаха от коня и слона. У белых только конь и ладья на a1 не успели войти в игру. Шесть же чёрных фигур не сделали ни одного хода. Чёрные проиграли, потому что из первых восьми ходов пять сделали ферзём. Вот что значит преимущество в развитии!

4. Выполнить задания 1-9 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 33. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 11-16. Выучить стихотворение наизусть.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1. Какую часть шахматной партии называют дебютом?

Ответ запиши: **начало партии.**

Задание № 2. Может ли шахматная партия закончиться в дебюте?

Ответ запиши: **да, может.**

Задание № 3. Что из перечисленного ниже является дебютной ошибкой?

А) быстрый вывод в игру коней;

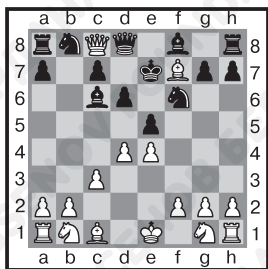
Б) быстрый вывод в игру центральных пешек;

В) быстрый вывод в игру ферзя.

Ответ запиши: **вариант В.**

Задание № 4. Какой ход в начале партии может повисить безопасность короля?

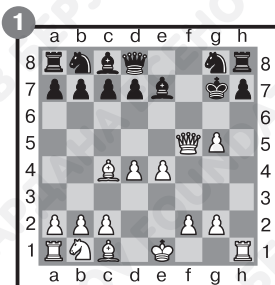
Ответ запиши: **рокировка.**



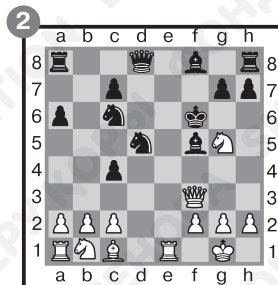
Задание № 5. Чёрные допустили дебютную ошибку. Помогите белым найти путь к быстрой победе. Ответ запиши.

Ответ: 1. **Фе6х.**

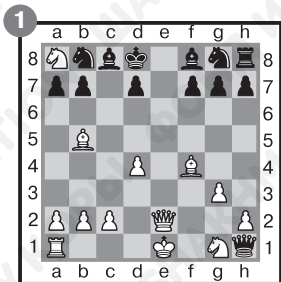
Задание № 6. Ход белых. Как использовать незащищённое положение чёрного короля и поставить мат в один ход?



1. **Фf7х.**



1. **Лe6х.**

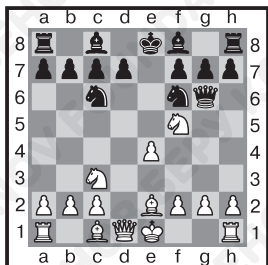


1. **Сс7х.**



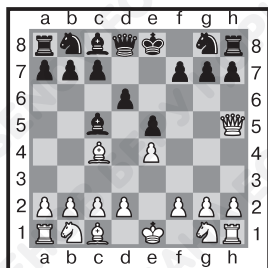
1. **Ф:e7х.**

Задание № 7. Ход белых. Как использовать удалённое расположение чёрного ферзя и поставить мат в один ход?



Задание № 8. Ход белых. Чёрный ферзь в ловушке. Каким ходом можно его выиграть?

Ответ: 1. **Kh4.**



Задание № 9. Ход белых. Как они могут использовать недостаточную защищённость пункта f7?

Ответ: **1.Ф:f7х.**

Ответы на домашнее задание:

Задание № 11. Закончи четверостишие:

Запомни правило:

Нельзя

Спешить в игру

Вводить ...

Ответ запиши: **ферзя.**

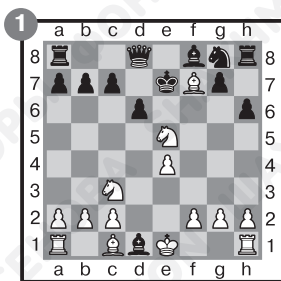
Задание № 12. Является ли дебютной ошибкой продвижение крайних пешек без особой надобности?

Ответ запиши: **да, это дебютная ошибка.**

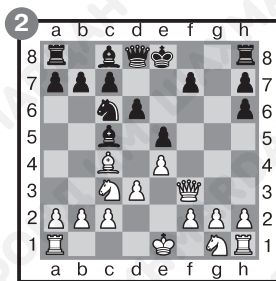
Задание № 13. Белый конь на 32 ходу с поля g5 побил чёрную пешку на поле f7, при этом он объявил шах чёрному королю на поле h8. Как обозначить этот ход?

Ответ запиши: **32.Kg5:f7+.**

Задание № 14. Ход белых. Каким ходом они могут закончить партию?

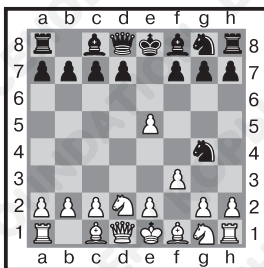


1.Kd5х.



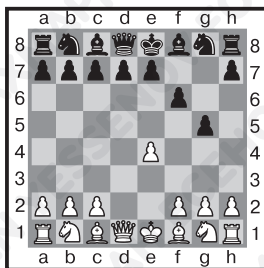
1.Ф:f7х.

Задание № 15. Ход чёрных. Как использовать стеснённое положение белого ферзя?



1.Ke3.

Задание № 16. Ход белых. Как использовать ослабленное положение чёрного короля?



1.Фh5x.

§ 34. Итоговое проверочное занятие

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей о шахматных фигурах, их передвижении по доске, об основных шахматных правилах;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; умения понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование:

демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; костюмы или маски шахматных фигур, трон для Короля, детский столик (2 шт.), небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, карточки с учебными заданиями, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данное занятие может быть проведено либо в форме шахматного праздника, где в игровой форме подводятся итоги изученного курса, либо как итоговая проверочная работа по рабочей тетради.

Ниже приведён примерный **сценарий шахматного праздника**.

«В гостях у шахматного короля»

Действующие лица:

Ведущая;

Шахматный Король;

Баба-Яга;

Ферзь (Шахматная Королева);

8 пешек;

2-4 Ладьи;

2-4 Слона;

2-4 Коня;

Мудрец.

Гости, родители детей, дети в шахматных костюмах располагаются в зале.

Звучит музыка, выходит ведущая (учитель).

Ведущая: Сегодня в честь окончания первого года обучения шахматам в нашем классе состоится Шахматный праздник. Ребята познали азы древней игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши ученики пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь.

Ребята, скажите, кто в шахматном королевстве самый главный, самый важный?

Дети отвечают: Король.

Ведущая: Правильно, Король. Сегодня к нам с вами в гости придёт Шахматный Король. Давайте закроем глаза и сосчитаем до пяти.

Дети закрывают глаза и хором считают до пяти. В это время появляется Шахматный Король. Звучит музыка «Песенка охраны» из мультфильма «Бременские музыканты».

Король: Я – важный шахматный Король,

Беру над своим войском шефство.

Пока я жив, играю роль,

И процветает королевство.

Я всегда в начале боя

Стою отважно в центре строя.

Команды отдаю без спешки,

Меня собой прикрыли пешки.

На пешках держится вся власть,

Без пешек я могу пропасть.

Чтоб праздник начинать без спешки,

Хочу, чтоб вышли сюда пешки.

Ведущая: Ваше Величество, присаживайтесь на трон. *(Под музыку Чайковского «Марш деревянных солдатиков» выходят, маршируя, пешки, становятся впереди Короля в ряд).*

1. Пешка: Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперёд.

2. Пешка: На войну, не на парад,
Мы все держим путь,
Нам нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.

3. Пешка: Чтоб в борьбу вступить скорей,
В рукопашный бой,
Первым ходом можно нам
Сделать шаг двойной.

4. Пешка: А потом — вперёд, вперёд,
За шажком шажок.
Ну, а как мы, пешки, бьём?
Бьём — наискосок.

5. Пешка: Хотя называюсь я пешкой простой,
Бываю я сильной фигурой порой,
Могу даже шах Королю объявить,
Не смогут, как я, даже кони ходить.

6. Пешка: На восьмой горизонтали
Чудеса всех пешек ждали,
Стоит нам туда добраться,
Начинаем превращаться.

7. Пешка: Захотела стать конём — и стала,
Если этого мне мало,
Могу стать ладьёй, слоном,

Здесь волшебный пешкин дом,
Отказать нам здесь нельзя
Превратиться хоть в ферзя.

8. Пешка: А на превращенья поле —
Пешкам полное раздолье:
Ждёт нас множество наград,
Новый чин и шоколад.
Пешки — страшные задиры —
Мерят новые мундиры,
Сласти весело жуют,
Песни радостно поют.

Король: Я очень люблю играть с моими пешками, они храбрые и отважные.

Ведущая: А вот мы сейчас проверим, какие пешки ловкие. (*Проводится игра «Жмурки с Королём»*).

*Пешки в кругу. Королю завязывают глаза шарфом. Под музыку Король ловит пешек.
Пойманную пешку сажают на стульчик.*

Ведущая: Наши пешки представились и показали, какие они отважные. А теперь, пешки, садитесь, отдохните. К нам на Шахматный праздник прибыли Кони.

(Звучит музыка Газманова «Эскадрон», выпрыгивают Кони).

Белый Конь: Не мила коню неволя,
Перед ним простор широк,
Очень ловко, на два поля,
Совершает Конь
Удивительный прыжок:
Поле прямо, поле вбок.

Чёрный Конь: Прыгнет Конь, подковы — звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так, и сяк.
Получается — зигзаг!

Ведущая: Кони, вы подкованы?

— Да.

— А что вы больше всего любите делать?

— Мы любим вилки ставить.

— А вот мы сейчас проверим, как вы умеете ставить вилки.

(Каждому из «коней» даётся пять карточек с заданием — поставить коневую вилку. Дети карандашом прямо в карточке рисуют правильный ответ: какой «конь» первый правильно решил все задания, тот и победил).

Слышится топот.

Ведущая: Ребята, что это?

(Топот продолжается, выходят Слоны, громко топая ногами).

Ведущая: Да, это же Слоны.

1-ый Слон: Слон на слона похож едва ли,

Хотя зовём его мы — слон,

Своей родной диагонали

Всегда, как рыцарь, верен он!

2-ой Слон: С диагональю дружит Слон.

Слон не ходит по прямой.

Он из дома и домой

Ходит лишь наискосок.

Ведущая: Давайте поприветствуем Слонов на нашем празднике.

А теперь мы узнаем, кто сильнее и быстрее (кони или слоны).

По кругу расставить стулья, на один меньше, чем количество детей. Под музыку дети бегают, танцуют по кругу; как только музыка прекращается, кони и слоны занимают место на стуле. Кому не хватило места, тот выбывает, каждый раз нужно убирать по одному стулу. Выигрывает тот, кто остался последний в игре.

Ведущая: Мы выяснили: и Кони, и Слоны очень опасны и сильны.

Наш праздник продолжается, тяжёлые фигуры приглашаются.

(Выходят Ладьи под мелодию песни «Облака»).

1-ая Ладья: Видимо, Ладья упряма,

Если ходит только прямо,
Не петляет, прыг да скок,
Не шагнёт наискосок.

2-ая Ладья: Так от края и до края

Может двигаться она.
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.

Ведущая: Ладьи, вы — дамы важные, а ну-ка, покажите нам, как вы мастерски ставите линейный мат. (*Каждая из ладей получает пять карточек с заданием, где надо за 2-3 хода поставить линейный мат. Решение надо записать*). Пока ладьи наши решают задачи, в это время желающие дети рисуют портрет ладьи.

Ведущая: Эти рисунки дарят Ладье, которая быстрее всех справилась с заданием. Чей рисунок понравился больше? (*Ладьи выбирают*).

Ведущая: Ребята, все фигуры пришли на наш праздник? Мы никого не забыли?

Дети: Нет Ферзя.

Ведущая: Наша Королева гордая и важная, наверное, на праздник прихорашивается. Давайте позовем: «Ко-ро-ле-ва!» (*Звучит музыка «Бабок-Ёжеск», в зал влетает на метле Баба-Яга в костюме Ферзя*).

Баба-Яга: Здравсте, я — Королева, по-вашему — Хверзь, быстро все построились, сейчас командовать буду.

Ведущая: Ребята, что-то этот Ферзь на Ферзя не похож и на Королеву тоже.

Баба-Яга: Как не похожа? Вы меня только на картинках видели, а «в живую» я еще краше. Полдня в салоне красоты была, маникюр делала, на базар слетала, корону себе подбирала. А это кто? Король? Подвинься! (*садится на трон, пытается снять с короля корону*), пора тебе уже на пенсию (*Король прогоняет её, Б.Я. бежит к детям*). — Эй вы, шашки, пешки, домино, скажите, что я лучше Короля!

Дети: Нет.

Ведущая: Ребята, а давайте мы проверим нашего Ферзя, в шахматы сыграем на большой доске.

Баба-Яга: Что? Да я только что с Гарри Каспаровым играла, еле вничью свёл. Может, вам фору дать? Ладно, давайте. *(Разыгрывают на демонстрационной доске «детский мат» в четыре хода).*

Баба-Яга: Что мне мат? Да я вам сейчас! Вам гроссмейстер помогал, подсказывал! Вас много, я одна.

Ведущая: А мы сейчас тебя ещё раз проверим.
(Выходят 2-3 ребенка и Б.Я., проводится игра «Кто быстрее шахматы расставит», Б.Я. подсматривает у детей и расставляет позже всех и неправильно).

Ведущая: Ребята, это не Ферзь, кто же это?

Дети: Баба-Яга.

Баба-Яга: Вы меня узнали, как приятно. Только я вам ферзя не отдам. Я его в ловушку заманила и в фигурку превратила. Выполните теперь мои задания, тогда, может быть, я вам его верну. Кто из вас готов выполнить моё первое задание?

Задание первое: из десяти карточек отобрать те, в которых белые могут сделать рокировку.

— Кто выполнит моё второе задание?

Задание второе: решить 10 заданий на мат в один ход.

— Кто выполнит моё третье задание?

Задание третье: из десяти карточек отобрать те, где игра завершилась патом.

Баба-Яга: Так уж и быть, отпущу вашего Ферзя. *(Выходит Ферзь под музыку).*

Ферзь: Не знает Ферзь в пути преград

Идёт вверх-вниз, вперёд-назад,

Иль вправо-влево, или в бок.

Захочет — так наискосок.

Запомните, никак нельзя,
Напрасно жертвовать ферзя.

Ведущая: Теперь все фигуры в сборе, праздник продолжается. Что же нам с Бабой-Ягой делать? Прогнать?

Баба-Яга: Нет, не надо. Я стану хорошей, возьмите меня, я крестиком вышиваю, если хотите, научусь буквой «Г». Возьмите меня! Так уж и быть, буду на тренировки ходить и в шахматы научусь играть.

Ведущая: Как Король решит, он главный. (*Баба-Яга склоняется в реверансе: «Пожалуйста!»*)

Король: Ладно, прощаю, но обещание своё выполни.

Ведущая: К нам на праздник прибыл Мудрец.

Мудрец: Будь вежлив, корректен,
Играй, но без спора,
Учись побеждать,
Уважая партнёра.
Откроешь всех тайн
Ты желанную суть,
Но в жизни и в шахматах
РЫЦАРЕМ будь!

Ведущая: А теперь слово предоставляется Шахматному Королю.

Король: Кто весь год тренировался,
В соревнованиях сражался,
Кто задачи решал,
Кто родителей обыграл –
Всех ждёт награда!
(*Звучат фанфары, призыв «Слушать всем!»*).

Ферзь: Внимание, внимание! Слушайте указ Шахматного Короля!

Король: Я, Шах, владыка белых и чёрных полей,
Повелеваю:
Зачислить в армию моих верных рыцарей.

.....

*(Король вызывает по очереди каждого из детей и вручает им грамоты).
После того как все грамоты вручены:*

Король: Ну что же, верные мои рыцари, вот и пришло время прощаться. Надеюсь, мы с вами не раз ещё встретимся на шахматной доске. Поэтому я говорю вам: «До свидания!»

Король, Мудрец, Ферзь, Баба-Яга уходят.

Ведущая: Вот и подошёл к концу наш шахматный праздник. В заключение хочу напомнить всем одну поучительную восточную мудрость:

«Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие этого, — они невежды, избегайте их.
Есть шахматисты, играющие слабо и знающие это, — они разумные, помогите им.
Есть шахматисты, играющие сильно и не знающие этого, — они скромны, уважайте их.
Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это, — они мудрецы, следуйте им».
Следуйте за мудрецами, и шахматы подарят вам много счастливых минут, они станут добрыми спутниками вашей жизни!

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Итоговая проверочная работа

*Время, которое даётся на выполнение
итоговой проверочной работы — 40 минут.*

Задание № 1. Какую фигуру может побить пешка на проходе?

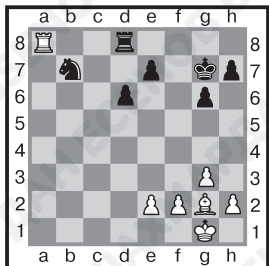
Ответ запиши: **пешку.**

Задание № 2. Какие фигуры участвуют в рокировке?

Ответ запиши: **король и ладья.**

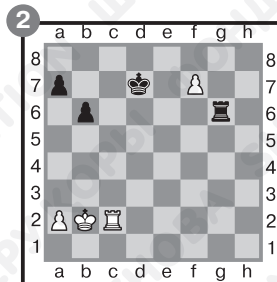
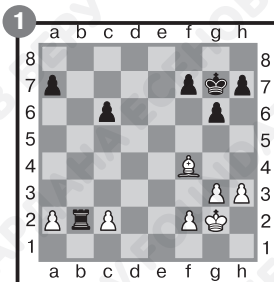
Задание № 3. Как называется одновременное нападение на две фигуры соперника?

Ответ запиши: **двойной удар**



Задание № 4. Какую фигуру выгоднее всего побить белым?

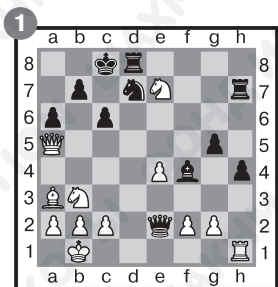
Ответ: **C:b7.**



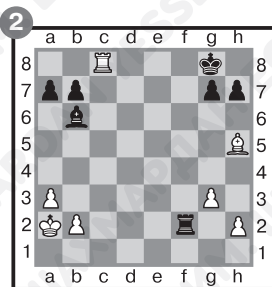
Се5.

f8K.

Задание № 5. Нанеси двойной удар.



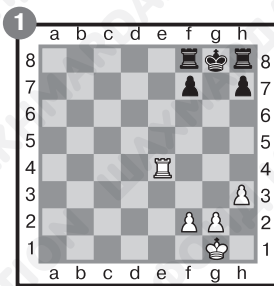
Л:e7.



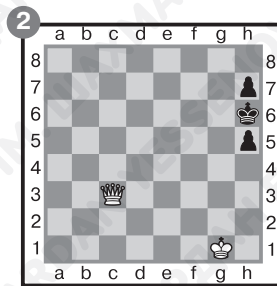
Лf8.

Задание № 6. Найди самую лучшую защиту от шаха. Ход запиши.

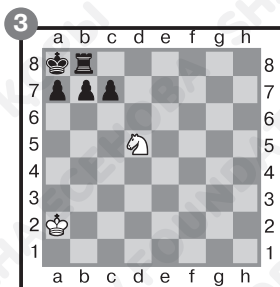
Задание № 7. Дай мат в один ход чёрному королю одиночной фигурой.



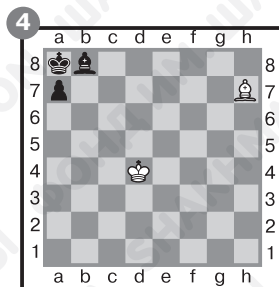
Лg4.



Фf6.

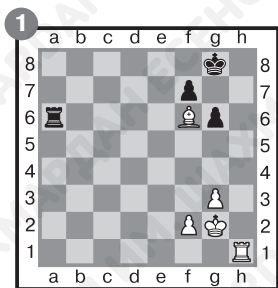


Kc7.

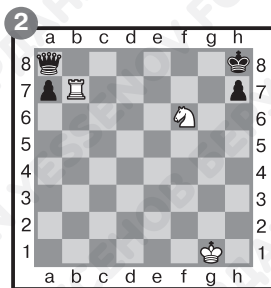


Ce4.

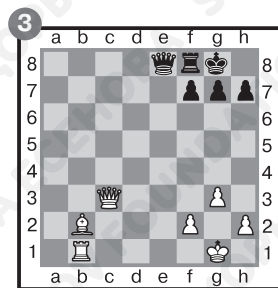
Задание № 8. Дай мат в один ход чёрному королю, используя взаимодействие фигур.



Лh8.

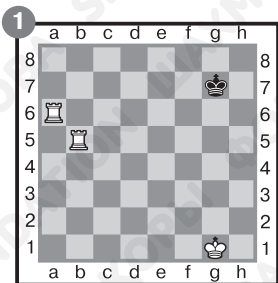


Л:h7.

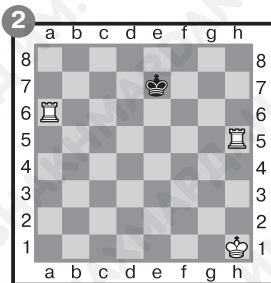


Ф:g7.

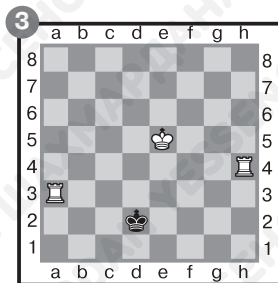
Задание № 9. Ход белых. Заверши игру линейным матом.



1.Лb7 — Kpf8 2.Ла8x.

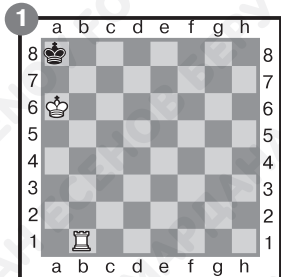


1.Лh7 — Kpe8 2.Ла8x.

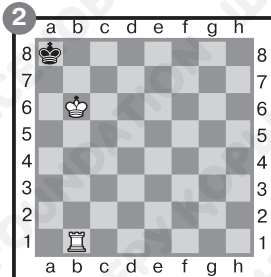


1.Лh2 — Kpd1 2.Ла1x.

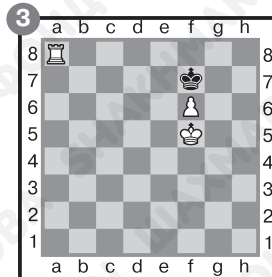
Задание № 10. Ход чёрных. Отметь те позиции, в которых игра завершилась патом.



Пат.

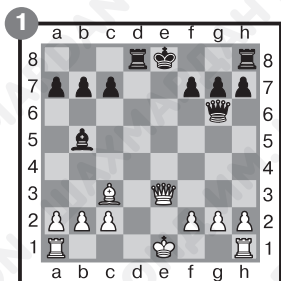


Не пат.

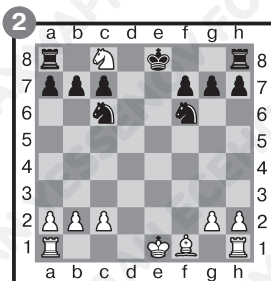


Пат.

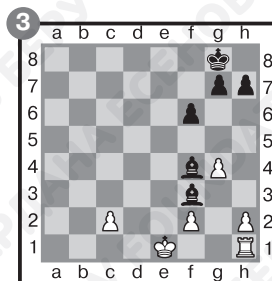
Задание № 11. Отметь позиции, в которых белые могут сделать рокировку. Белый король и ладья ещё не ходили.



Невозможна.

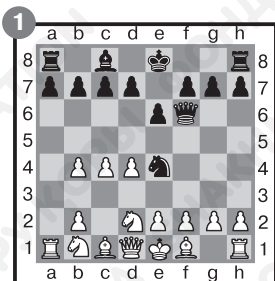


Возможна 0-0-0.

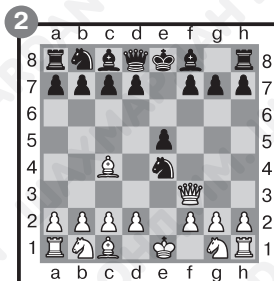


Возможна 0-0.

Задание № 12. Догадайся, какая из сторон может объявить мат в один ход?



Чёрные: Ф:f2x.



белые: Ф:f7x.

Ответы на домашнее задание:

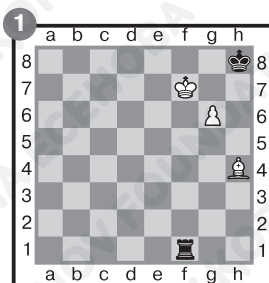
Задание № 14. Как называется положение, в котором королю не объявлен шах, но ни он, ни любая другая фигура того же цвета не могут сделать ход?

Ответ запиши: **пат.**

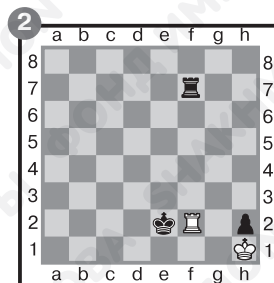
Задание № 15. Сколько раз в партии можно делать рокировку?

Ответ запиши: **один.**

Задание № 16. Одному из королей объявлен шах. Как лучше всего защититься от шаха?

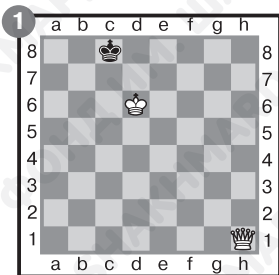


1. Cf6+.

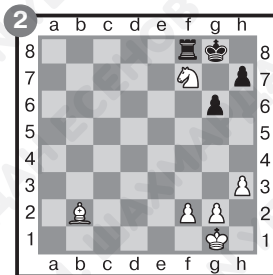


1...Kp:f2.

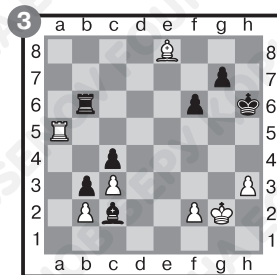
Задание № 17. Дай мат в один ход.



Фa8x.

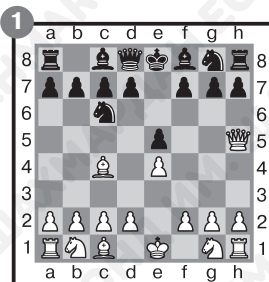


Kh6x.

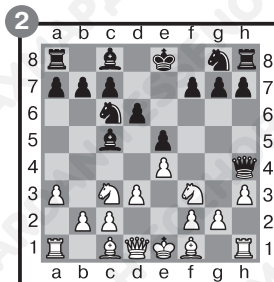


Лh5x.

Задание № 18. Одной из сторон грозит детский мат. Какой из предложенных ходов позволит защититься от этой угрозы?



**1. Kf6;
2. g6.**



**1. K:h4;
2. Cg5.**

Учебное издание

**Хасанова Флюра Сиреньевна
Даулетова Гульмира Бекзатовна**

ШАХМАТЫ

*Методическое пособие к учебному пособию
для 2 класса общеобразовательной школы*

Издание 1-е

Редакционная коллегия: С. Абрамов, В. Касаткина

Художник: О. Сидорова

Корректор: Е. Баркова

Компьютерная вёрстка: О. Сидорова

Подписано в печать 25.05.2017 г.

Формат 70×90 ¹/₁₆. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Pragmatica. Тираж 750 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,
050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.

Произведено в ТОО «Полидей»
Республика Казахстан, г. Алматы, ул. Баянаульская 1/1



ISBN 978-601-7218-18-8



9 786017 218188