**Тема:** Путешествие в шахматное королевство

**Класс:** 2

**Школа**: МБОУ Зимовниковская СОШ № 1

п. Зимовники

Учитель: Носова А.П.

**Цели и задачи :**

* повторить и закрепить знания детей о шахматных фигурах, движении фигур, активизировать мыслительную деятельность.
* вырабатывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах, спокойствие.
* развивать у учащихся умение , предвидеть результаты своей деятельности, умение сравнивать, обобщать,

**Оборудование:**

мультимедийная презентация

 Ход урока

**1.Сообщение темы и целей урока. *(Слайд №1)***

Это чудо из чудес

Нам известно с детства,

Ждет ребят, как дар небес,

Шахмат королевство.

Там и ныне, словно встарь,

На высоком троне

Восседает грозный царь

В шахматной короне.

Там отважны и сильны

Пешки храбро бьются,

Там и кони и слоны

Доблестно дерутся.

Ферзь с ладьей - на страх врагам

Поспевают всюду.

**2. Кроссворд «Угадай фигуру» *(Слайд №2)***



1. Маленькая, удаленькая,

 Через поле пройдет

 И награду найдет. (Пешка) (клик мышки)

Она как гадким утенок может превратиться в прекрасную лебедь, стоит ей дойти до горизонтали 8 - для белых, 1 - для черных. Она ходит только вперед и прямо, и не делает ни шагу назад. Она может сделать ход сразу на два поля - клетки вперед, а потом ходит только вперед на одно поле. Берет наискосок: влево или вправо (Пешка).

2. Узнать его легко: он с гривой,

С осанкой важной, горделивой.

Красавца этого не тронь!

Узнал, кто это? Это... (Конь) (клик мышки)

*В* начальном положении стоит между ладьей и слоном. Он любит прыгать буквой Г - на два поля в сторону и на одно вперед, или на два поля вперед и на одно в сторону. Он может перескакивать через свои и фигуры противника. Наибольшее число ходов у него 8.

 3. “Не люди, не звери, не часы, а ходят?”(Шахматные фигуры)

Не звери, но приходится но клеткам их ходить, и не настенные часы, но тоже могут бить.

 4. Я смел, и строен, и высок:

 Предпочитаю ходить и бить

 Всегда по-своему: наискосок. (Слон) (клик мышки)

 Ходит только по диагонали в любую сторону и на любое расстояние свободным от своих и фигур противника. 13 ходов центрального поля

5 Стою на самом краю,

 Путь откроют- пойду.

 Как зовут, не скажу (Ладья). (клик мышки)

У нее прямой характер. Эта фигура ходит по горизонталям и вертикалям, во все стороны на любые расстояния. Она стоит по углам доски. Наибольшее число ходов - 14.

6. Всех он смелее и сильней,

И не узнать его нельзя,

Он победит слонов, коней,

Конечно, ты узнал... (Ферзя) (клик мышки)

Самая сильная фигура. Стоит рядом со слоном на поле своего цвета. Он может ходить, как ладья и как слон. 27 ходов с центрального поля .(Ферзь).

7 .Этот важный господин

Захватил всю власть один.

Слушаться его изволь.

Кто это такой? (Король) (клик мышки)

 Какое слово получилось но вертикали? Что знаете об этой фигуре? (Король ходит во все стороны, но только на одно поле. Нельзя короля ставить на атакованное поле. Королю делают шах и ставят мат.)

**3. Викторина *(Слайд №3)***

1. Как ходит пешка? (вперед по вертикали). (клик мышки)

2. Какие фигуры остаются на доске до конца игры? (короли). (клик мышки)

3 Почему король слабее ферзя, но главнее его (без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя).

4 Сколько всего шахматных фигур 32(клик мышки)

5. Является ли рокировка обязательной? (нет).

6. Между какими фигурами на доске стоит король? (между ферзей и слоном). (клик мышки)

7 Почему слон и конь называются легкими фигурами? (подвижные малоценные фигуры расчищают путь ценным фигурам).

8 Сколько клеток на шахматной доске- 64

9 Может ли ладья побить 2 пешки (нет).

10 Почему фигура называется слон, если нисколько не похожа на него? (Шахматы возникли в V веке в Древней Индии. Шахматные фигуры вырезали из слоновой кости, из бивня, в виде маленького слоника).

11. Почему слона называют легкой фигурой, а ладью тяжелой? (Слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи. Слон оценивается в 3 очка, а ладья в 5 очков. По своей подвижности слон опережает ладью. Как правило слон выводится в игру раньше).

12 Почему ферзь как правило, не вступает рано в игру, ведь он самая дальнобойная фигура? (Это самая сильная и ценная фигура. За ней тотчас станут охотиться, чтобы скорее уничтожить и тем самым ослабить соперника).

13 . Чем конь отличается от остальных всех фигур? (1.Конь ходит по особенному, его ходы напоминают букву Г по-разному повернутую). (клик мышки)

14. Заповеди игры.

1 В бой сначала вступают пешки.

2 Легкие фигуры - слон, конь. Они расчищают путь более ценным фигурам.

3 Тяжелые фигуры - ферзь и ладья.)

15 При соблюдении каких условий можно выполнить рокировку?

(1-е условие. Если король и ладья не трогались с места.

2-ое условие. Если между королем и ладьей нет фигур.

3-е условие. Король во время рокировки не находится под шахом.)

 Показать короткую и длинную рокировку.

16. Как играть дебют? (Занять и контролировать центр. Выводить легкие, а потом тяжелые фигуры).

17 Как правильно сесть за шахматную доску? (Правое угловое поле должно быть белым).

**4 Игра «Поставь детский мат»**

Путешествуя по сказочной шахматной стране ранним утром, вы узнали, что иногда король противника попадает в плен внезапно, буквально через три хода, а игра, едва успев начаться, уже заканчивается. Как называется в шахматах такая ситуация: Выбери правильный ответ:

а) взрослый мат;

б)быстрый мат;

в)детский мат.

*Кто первым сможет поставить детский мат противнику, тот получит сладкий приз. (Награждение победителя).*

**5. Консилиум. Работа в группах**

Скоро встанет солнышко, будет очень жарко, наступит день. Давайте проведём наш традиционный консилиум. Сегодня я предлагаю обсудить такой вопроса:

Как защититься от детского мата?

 (Учащиеся делятся на 2 группы, совещаются в группах, предложения выносят на обсуждение с демонстрацией возможных вариантов).

**6. Итог *(Слайд №4)***

В каждом отряде — ты сам погляди —

оба угла занимают ладьи.

Рядом с ладьями кони видны,

рядом с конями встали слоны.

Кто ж посредине? Ферзь с королём —

самые главные в войске своём.

Чтобы не путать, какие поля

тут для ферзя и для короля,

нужно запомнить одну из примет:

ферзь выбирает свой собственный цвет —

белый на белом квадрате стоит,

чёрному чёрный удачу сулит.

Есть свой квадрат у любого ферзя,

путать ферзей с королями нельзя!

А перед всеми — ладьёй и конём,

перед слоном, королём и ферзём —

пешки-малышки стали стеной,

им начинать этот сказочный бой.

Наше занятие подошло к концу.

***Путешествие в шахматное королевство.***

(2 класс)

 **Учитель: Носова А.П.**

п.Зимовники