**Тема: Сила коня.**

**Цели:**

1. Знакомство с новыми словами. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Дидактические задания и игры.
2. Развитие интереса учащихся.
3. Воспитывать дружелюбие, любовь к домашним животным.

**Материал:** 3 шахматной доски, большие шахматы на полу, буквы Г, ракета, магниты, диаграммы.

**На доске:** рисунки 3 шахматных фигур, 3 диаграммы.

**Раздаточный материал:** шахматные поля, кони, учебники И. Г. Сухина «Шахматы» часть 1.

1. **Организационный момент.**

Сегодня мы будем изучить новую тему. Будем играть, решать шахматные задачи и будет шахматный турнир. Сначала скажите мне, какая фигура лишняя?



(конь) Почему? (ферзь, ладья - сильные фигуры). Да, поэтому они какие? (тяжелые, а конь **– легкая** фигура).

- Давайте вспомним как они ходят? (ферь и ладья – линейные фигуры, ходят прямо по вертикали и по горизонтали). Да, конь – **не линейная фигура**. Даже ферзь, который умеет делать ходы всех фигур, не может сделать ход коня.

- В отличие от других фигур конь **может перескакивать** через другие фигуры, свои и неприятельские.

- Вот вы и угадали сегодняшнюю тему, мы подружимся с конями.

**2. Повторение.**

- Давайте сначала проверю ваши знания.

**Игра «День и ночь»**

- Когда наступит ночь вы закроете глазки – спите, а когда день, то просыпаетесь и будете искать какая фигура не на своем месте.

- как называется правильное положение фигур на шахматной доске? (начальная позиция)

Ферзь/король: ферзь любит свой цвет

Правый угол должен быть белым)

Конь не туда смотрит. (кони должны смотреть на фигур противника, а на диаграмме мордочки коней повернуты налево).

- что такое диограмма? (изображение шахмат)

**3. Новая тема.**

1. Кони в начальном положении кони занимают какое поле? (кони занимают 2 поле b1? G1 – белые, b8? G8 - черные, стоят между ладьями и слонами).
2. Сколько коней? (коней 4, два – белых, два – черных). А в жизни кони бывают какого цвета? (соловый – рыжий, бурый – черно-коричневый, сивый – черный, каурый – светло-рыжий).
3. Из всех фигур самый хитроумный **ход** – у коня.Ход коня похож на букву Г. 1-2-вертикаль 3-горизонталь, 1 – вертикаль 2-3 –горизонталь. Это было направо. А теперь налево.

С начального положения может скакнуть сколько хода? С центрального поля может сделать 8 ходов. (показать магнитами). Конь всегда прыгает с белого на черное, а с черного – на белое. (дети по очереди выходят на доску и показывают).

 В отличие от других фигур конь перескакивает через любые фигуры: свои или неприятельские, при этом неприятельские фигуры остаются. Ведь бьет конь только на конечном поле буквы г. Это единственная фигура, которая может перескакивать. (Я показываю).

1. Конь как и слон **легкая** фигура. А какие тяжелые? Потому что ладья и ферзь сильнее коня.
2. Конь **не линейная** фигура.
3. **Сила** коня равняется по силе трем пешкам.
4. **Игра с конями** на своих шахматных полях.

Ребята, давайте откроем стр. 63 учебника.

1. **Игра «Один в поле воин».**

**Правило:** Белый конь должен побить все фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре. Черные фигуры – заколдованы, они не могут двигаться.

- Какого литературного героя видите на этом странице? (Буратино). Из какой сказки, кто автор? («Золотой ключик» А. Н. Толстой). Буратино будет наблюдать за нами.

1. Показать и говорить на доске.
2. Устно говорить по цепочке.
3. К: пg6 11. К: Сd1
4. К: пf4 12. К:Ле3
5. К: пе6 13. К:Лg4
6. К: пd4
7. К: пc6
8. К: па7
9. К: Кс8
10. К: пb6
11. К: Ка4
12. К: Сb2

- Закройте учебники, посмотрите на доску.

1. **Игра «Лабиринт». С. 65.**.
2. Кто полетел первым в космосе? (Ю. А. Гагарин). А перед него кто полетел? (собака по имени ). А наш конь тоже хочет полететь в космосе. Поможем ему добраться до ракеты?

**Правило:** Доберись конем до ракеты за наименьшее число ходов. Если наступите на мину, то взорвется.

№ 1. Посчитайте сколько хода можно сделать? (за 7 хода) – проверить, показать на доске. Варианты показать магнитами. (ставить магниты).

№ 2-3 **Соревнование на быстроту.** (музыка).

Придумайте название команд. Можете посоветоваться. Возьмете коня и на его место поставите магнит. Вот ваша диаграмма.

**Анализ:** почему у вас не получилось?

1. **Игра называется «Эхо загадки»**

Ответ спрятан в конце самой загадки.

1. Что может пироги испечь?
2. Какое число чуть меньше, чем восемь?
3. Сколько ребят шалят опять?
4. Кто не пьёт кефира?
5. Кто поёт про гардемарина?
6. Кто из известных шахматистов контролирует всегда горизонталь? (Таль).
7. **Знакомство с известным шахматистом.**

**Михаил Таль** – российский шахматист. Родился 9.11. 1936 году в Риге. Таль был гениальным с детства –в семь лет умножал трехзначные числа в уме. В школу поступил сразу в третий класс, а в 15 лет поступил в университет. В шахматы Михаил играет с 10 лет. В 17 он завоевал титул национального чемпиона, а в 21 одержал победу на советском чемпионате. Таль быстро мыслил, точно рассчитывал варианты возможных ходов, моментально решал сложнейшие комбинации.

В 1992 г умер Таль так и не побежденным, т. е. его так и не никто не смог победить.

Желаю вам быть такими же как Михаил Таль в наших соревнованиях. Быть умными и сообразительными.

1. **Командная игра на большом шахматном поле.**

Давайте сначала вспомним правила шахматной игры:

1. Работать надо одной рукой.
2. Не разговаривать.
3. Взял одну фигуру, сделай ход с этой фигурой.
4. Когда взятие берем сначала фигуру противника.
5. Если будет подсказка, то партию начинаем заново.
6. Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером.
7. Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.

Команда «…» встаньте к черным фигурам. Будете играть сообща. Сначала между собой выберите наилучший ход и потом только делаете ход.

Думаем за 2 хода вперед.

1. п-Е4 - п-е5 – **шотландский дебют** – борьба за центр. Дебют – начало шахматной партии.
2. Ф-f3 - К-с6 (в детский мат – ферзь идет на лево, а не надо налево ходит)
3. С-с4 - Ф- f6
4. К-с3 - К-е7
5. К-d5 - A- f3 **цугцванг** – вынужден сделать не выгодный год.
6. К: f3 - Ко-d8
7. К-g5 - Л-g8 (а то будет вилка)
8. Кf7+ Ко-е8 (3 правило ша - уйти, побить, закрыться)
9. Кс7+х за сколько ходов мы победили? (9).

 - За сколько ходов мы одержали победу?.

**Итог урока**

Эту партию играл Игорь Сухин в шахматном турнире. Вот таким красивым образом завершил победу. А кто это Игорь Сухин? (автор наших учебников).

Мы нанесли удар конем. Узнали силу коня. Наш урок завершается последними ходами двух коней. В этом принял участие каждый. Желаю шахматных побед и давайте поаплодируем нашим коням и самим.

Коньки

Заслонка

Спешка

Оладьи

Сон

Кроль

кон

**Прочитайте сказки**

«Приключения Карандаша и Самоделкина» Ю. Дружков,

«Золотой ключик» А. Н. Толстой,

«Дюймовочка» Андерсен,

«Незнайка» Носов

«Крокодил Гена и его друзья» Успенкий.

|  |
| --- |
| 1 |

**Соловый** – корпус рыжий, грива и хвост белые;

 **Бурый** – чёрные и коричневые волоски перемешаны равномерно по всему волосяному покрову;

 **Гнедой** – красно-коричневый, с чёрными ногами, гривой и хвостом;

 **Чалый** – корпус, ноги и грива имеют однородный цвет, составленный либо рыжими и белыми волосками, либо чёрными и белыми;

 **Мышастый** – тёмно-серый;

 **Буланый** – серого или песочного цвета, с чёрными ногами, гривой и хвостом;

 **Чубарый** – светло-серый с тёмными пятнами. В зависимости от конфигурации пятен выделяют 5 разновидностей чубарой масти;

 **Пегий** – по основной тёмной окраске туловища – крупные белые пятна;

 **Вороно-пегий** – крупные белые и чёрные пятна неправильной формы;

 **Саврасый** – сложная масса оттенков. Наиболее часто встречается такая комбинация: туловище, как у буланой, нижняя часть туловища, по животу, и ноги – светлее, почти белые, грива и хвост – чёрно-бурые;

 **Мухортый** – серый с «подпалинами»;

 **Сивый** – чёрный с проседью;

 **Каурый** – светло-рыжый с жёлтыми подпалинами; хвост и грива беловато-рыжие.

![C:\Users\User\Documents\шахмат\откр. урок\i[2].jpg]()

1 2 2 1

11 11 11 11