Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа №4

**Фамилия, имя, отчество учителя :**  Рахимова Фарзана Фаритовна

**Внеурочное занятие :** «Виват, король!»

**Класс:** 3-4 класс

**Форма проведения:** кружковое занятие

**Методы, приёмы:**

**по виду источника информации:**

-словесные (объяснение, беседа с учащимися);

- наглядные (демонстрация презентации обучающего курса);

-практические (работа в тетради)

**по виду учебной деятельности:**

-проблемно-поисковый метод(поиск решения-поставленных перед учащимися проблем).

**Применены следующие формы познавательной деятельности:** фронтальная, индивидуальная, групповая, парная.

**Тип урока:** урок закрепления изученного материала

**Продолжительность урока:** 40 минут

**Цель:** повторить и обобщить пройденный материал в игровой форме с элементами инсценировки.

**Задачи:**

**Образовательные:**

повторить и закрепить знания детей о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур с помощью дидактических игр, активизировать мыслительную деятельность.

**Развивающие:**

развивать аналитико-синтетическую деятельность, учить обобщать, сравнивать, предвидеть результаты своей деятельности.

**Воспитательные:**

воспитание чувства личной ответственности за самостоятельно принятое решение, вырабатывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах, получение навыков общения детей в команде, способность к соперничеству.

**Планируемые результаты:**

**Личностные УУД:**

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, развитие логического, тактического и стратегического и творческого мышления учащихся  
**Регулятивные УУД:**

-способность определять и формулировать цель деятельности с помощью руководителя, работать по предложенному руководителем плану, умение высказывать своё предположение на основе примерных игровых шахматных ситуаций

**Познавательные УУД:**

-умение давать анализ своих действий во время игры в шахматы, делать выводы в результате игры, формирование понятия об игровых возможностях шахматных фигур, нахождение выигрышных ходов.

**Коммуникативные УУД:**

-планирование учебного сотрудничества, разрешение

конфликтов, управление поведением партнера, работа в команде,

умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли

в соответствии с задачами и условиями коммуникации**.**

**Материалы к уроку**

**Оборудование для учителя:** мультимедийный проектор;раздаточный материал; демонстрационная шахматная доска

**Оборудование для учащихся:** учебник , индивидуальные шахматные доски рабочая тетрадь к учебнику

**Медиаматериалы:**

авторская презентация

**Основные этапы организации учебной деятельности**

1.Организационный момент

2. Актуализация знаний

3.Включение в деятельность

4.Мотивация к деятельности(инсценировка)

5.Постановка задачи и определение темы занятия

6.Работа по теме занятия (построение проекта выхода из затруднения)

7.Динамическая пауза

8.Продолжение работы по теме занятия

9.Рефлексия. Включение в самоанализ проделанной работы.

10.Подведение итогов занятия.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока** | **Действия учителя** | **Деятельность учащихся** | **УУД** |
| **1.Мотивация к познавательной деятельности**  **Актуализация знаний**  Эмоциональный настрой к познавательной деятельности Планирование учебного сотрудничества | **1Чтение стихотворения Слайд 2**  Долгожданный дан звонок,  Шахматный нас ждет урок!  Так что время не теряем  И работать начинаем.  Сегодня будем мы играть,  Узнавать и рассуждать.  -Ребята, уважаемые гости, рада приветствовать всех. Желаю всем доброго дня и интересного занятия.  Мы с вами встретились вновь, для того чтобы продолжать изучать волшебный мир шахмат. -Что такое шахматы? (высказывания детей)  **2.Работа по составлению цитат. Слайд3**  -Составьте из слов цитату, выражение о шахматах. Слова- шахматы, гимнастика, это, мозга, для.  -Как вы понимаете эти выражения? | Эмоциональный настрой к познавательной деятельности.  Шахматы- это шахматная доска, где разворачиваются увлекательные сражения, происходят удивительные приключения маленьких пешек и шахматных фигур  " **Шахматы-** это гимнастика для ума." развивает мозг, чтобы сделать ход, нужно обязательно подумать | Планирование учебного сотрудничества. |
| 1. **Актуализация знаний** | В королевстве чёрно-белом  Кто-то хитрый, кто-то вредный Всё измазал белым мелом -  Чёрный конь отныне бледный! Побелевший чёрный слон Затрубил тревожно, Из дворца раздался стон: - Как это возможно!? Сам король в ужасном в гневе, Аж попрятались ладьи, Пишет королю другому Он претензии свои: «Что за происки, сосед! Мы не в ссоре вроде. Что же делаете вы? Белый цвет не в моде!» Король другой прислал ответ: «Ты, Король, не в моде сам!!!» И вины за нами нет! Всё! Привет твоим усам!» Оба маются в тоске: Ведь с тех пор у них вражда. И друг другу каждый рад Хоть разок поставить мат!  -Ребята, по сей день шахматные короли не могут пойти на перемирие и доказывают свое преимущество в шахматных турнирах. И прямо сейчас мы с вами отправимся в шахматное королевство, чтобы лично принять участие в этом действе, для этого на время превратимся в шахматные фигуры!  **(на время выключить интерактивную доску)** | Загадки о шахматных фигурах | Способность определять и формулировать цель деятельности с помощью руководителя, прогнозировать тему урока. |
| 1. **Включение в деятельность**   **Игры**  **«Расставь фигуры»** | - Готовы к перевоплощению!  -Наденьте волшебные головные уборы, которые лежат перед вами! Посмотрите, в шахматную фигуру какого цвета вы превратитесь.  -Повторяйте за мной волшебные слова:  Турли, турли, труфеля-  За победу короля!  Турли, турли, мармелад-  А врагу объявим мат! | Диалог.  Учащиеся действуют по инструкции.  Хором повторяют за учителем. | Способность работать по предложенному руководителем плану. |
| 1. **Мотивация к деятельности**   **(инсценировка)**  Постановка проблемы. | -Волшебство случилось, вот и сами короли. Представьтесь, пожалуйста!  **Белый король:**  Я белый король,  Я сильнее, чем черный!  Я в стратегии военной  Чуть ли не ученый!  **Черный король:**  А я черный король  Хвастунов не терплю, признаться!  Так что, Белый, изволь,  Впредь не зазнаваться!  -Уважаемые короли, прошу, не ссорьтесь! Только честный поединок покажет, кто из вас сильнейший воевода. Займите свои почетные места рядом с шахматным войском своего цвета.  **3.Обсуждение работы по самооцениванию по технологической карте.За правильность выполнения задания-пешка соперника** | Просмотр инсценировки.  В роли черного и белого королей выступают 2 мальчика с каждой команды. | . |
| **Постановка задачи и определение темы занятия** | -Чему будем учиться? Какова цель занятия? **Слайд 4**  повторить и закрепить знания о шахматных фигурах, их ходах. Учиться ставить цели, находить пути их достижения, делать выводы.  Учиться культурному общению, приемам сотрудничества в различных видах деятельности |  | прогнозирование |
| 1. **Работа по теме занятия (построение проекта выхода из затруднения)** | * 1. **Загадка**   **Их на поле всего два,**  **Из-за них идет война.**  **Одного поймать в ловушку -**  **Прекращается игра.**  **Короли** - главные фигуры на шахматной доске, но часто они так зазнаются, что забывают о том, что победа зависит от целого шахматного войска. Сегодня мы напомним об этом нашим королям в захватывающем шахматном турнире.  -Турнир объявляется открытым!  **2.Шахматная разминка.Работа в группах**  Шахматное сражение происходит на шахматной доске. Но вам нужно ее заслужить, для этого правильно ответьте на вопросы.  А) разгадать ребусы  Б) Викторина «Своя игра»  1.Слово по-персидски взял,  К нему другое приписал  Да прибавил букву “Ы”.  Как название игры? (шахматы)  64 близнеца  На два лица:  Половина белых,  Половина чёрных.  Что это? (клетки, поля шахматного поля)  2.Дважды шагает однажды и то вначале.  Самая слабая, а всем фигурам – мерило.  Силу если их сложить,  Можно восемь получить.  Что за птица в ферзи стремиться?  Кто никогда назад не ходит? (пешка)  В какую фигуру пешка не может превратиться?(Ферзь)  3.Cами одного цвета, а дороги их – разного. Что это?(Слоны)  Вот так фигура: любые преграды ей нипочём.  Что такое: “хитраста”, “глазаста”, “гриваста”, “копытаста”?(Конь)  4.Какая фигура сильнее всех?  Фигура эта так сильна,  потерять её - беда.  Скорей всего потеря эта –  Конец игре, тут песня спета.  5.В начале игры углы сторожат.  От мощи тяжёлой их в войске дрожат. (Ладья)  **О правилах**  1.Объясните слово “шах”? (Угроза Королю.)  2.Что за конечная цель: обе стороны о ней мечтают, а достигает лишь одна и то не всегда? (Мат.)  Что такое пат? (Ничья)  3.Какая фигура может сделать “вилку”? (Любая.)  4.А теперь вспомним, какие три защиты Короля от шаха вы знаете. Назовите их:  – первая защита – отойти на свободное соседнее поле;  – вторая защита – закрыться своей фигурой;  – третья защита – “срубить обидчика”.  5.Что такое рокировка? (Одновременный ход Короля и Ладьи).  **“Блиц опрос”**  1.Каких клеток больше, черных или белых?(равное кол-во)  2.Какая фигура на доске самая сильная? (Ферзь.)  3.Какая фигура может поставить шах и мат Королю? (любая, даже пешка.)  4.Между какими фигурами стоит конь в начале игры?( Ладья, слон)  5.Какая фигура грамоту знает, что ни ход, то буква? (Конь.)  **Загадки**  1.Если в шахматы играешь,  То, конечно, это знаешь –  Будет лучший результат,  Если ты поставишь...(Мат)  2.Это есть не пораженье,  Не фиаско, и не крах,  А всего лишь нападенье –  Королю объявлен... (Шах)  3.Быть особо защищённым –  У него такая роль,  Это правило резонно,  Потому что он -... (Король)  4.Иногда король с ладьёй  Ходят вместе очень ловко,  Шахматисты ход такой  Называют... (Рокировка)  5.Вот я выиграл почти,  И заранее был рад,  Но сопернику зайти  Удалось в ничейный... (Пат)  **Угадай фигуру**  1.Родиной шахмат считается ........? (Индия)  2.Назовите дату Международного дня шахмат?  3.Всемирная шахматная организация, куда входит более 100 стран.? ФИДЕ  4.Первый чемпион мира?  5.Знаешь ли ты чемпионов? Кто есть кто?    1. Михаил Нехемьевич Таль  2. Анатомлий Евгемньевич Карпов  3. Каспаров Гарри Кимович  **Если зря не зазнаваться,**  **Каждый день тренироваться:**  **Думать, размышлять, играть –**  **Сильным шахматистом можно стать!** | . | Развитие творческого мышления учащихся |
| **Игра «Кто быстрее»**  **Шахматные фигуры.**  **Решение задач :поставить линейный мат 2-мя ладьями** | 1. **Кроссворд Слайд 22-23** 2. **Шахматная доска**   **Вопрос белым:** как правильно расположить доску между противниками?  **Вопрос черным:** о чем идет речь?  64 близнеца  На два лица:  Половина белых,  Половина чёрных.  -Молодцы, в ваше владение переходит вот эта демонстрационная шахматная доска, на которой будет виден исход сражения.  (на шахматной доске заранее расставлены пешки)  **2. Расположение фигур. Слайды 24-27**  -Посмотрите на шахматную доску, здесь не хватает целого ряда фигур. Наведем порядок в королевском строю. Короли, как главнокомандующие, обязаны знать расположение своего войска, поэтому это задание для них: правильно расставить фигуры. Кто быстрее это сделает, берет у противника 1 пешку. 1,2,3 - беги!  (конкурс закончен, когда один из королей расставил свои фигуры)  (Самое первое, с чего партия начинается - это **расстановка фигур на доске.** У каждой из них есть свое место.  Доску во время игры ставят так, чтобы **ближнее правое угловое поле было белым**. Для белых фигур это поле h1, а для черных - а8.  У каждого игрока есть по одному комплекту фигур черного или белого цвета. **В комплект входят: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.** Белые фигуры занимают первый и второй горизонтальные ряды, чёрные — седьмой и восьмой. Основные фигуры располагаются на крайних горизонталях. Расстановку шахматных фигур на доске запомнить нетрудно:  - ладьи ставятся по углам;  - кони — расстановка коней рядом с ладьями;  - слоны — место слонов рядом с конями;  - ферзи — в середине, на соответствующие им по цвету поля;  - короли — располагаются рядом с ферзями;  - пешки - эти фигуры выставляются вторым рядом перед другими фигурами. Расстановка фигур на доске называется позицией, или положением.  Правая сторона доски (считая от играющего белыми) называется королевским флангом (независимо от того, где в дальнейшем будут находиться белый или черный короли). Левая сторона доски (считая от играющего белыми) называется ферзевым флангом (независимо от того, где в дальнейшем очутятся белый или черный ферзи). Четыре поля в середине доски называется центром. Обычно в центре и на смежных полях, очерченных на доске пунктиром, завязывается борьба в начале партии.)  **Взаимопроверка:**  -Конкурс завершен, давайте проверим, справились ли короли с заданием, прочитаем хором стихотворение, которое помогает нам правильно расставить фигуры:  Я смотрю на первый ряд,  По краям ладьи стоят.  Рядом вижу я коней,  Нет фигуры их хитрей.  Меж коней заключены  Наши славные слоны.  И еще два поля есть,  А на них король и ферзь.  А теперь без спешки  Идут на место пешки.  -Какое правило существует, чтобы не перепутать места короля и ферзя? (ферзь любит свой цвет)  **Ладья. Линейный мат.слайд 27**  **Работа с карточками**  -Ребята, перед вами карточки с шахматными фигурами. Сейчас я загадаю вам загадку, а ответить вы должны молча, подняв карточку с правильным ответом. Выигрывает команда, все члены которой дадут правильный ответ, они берут у проигравшей команды пешку.  В начале игры углы сторожат.  От мощи тяжёлой их в войске дрожат.  Фигура эта так упряма,  Что из угла идёт лишь прямо. (ладья)  Слово «Шахматы» в переводе означает «конец королю»! А гибель короля – это немедленный конец шахматной партии. Это линейный мат 2-мя ладьями.  **Как поставить мат одинокому королю соперника двумя ладьями?.**  **Работа с интерактивной доской Слайды 29-35**  -Если задания с ладьей выполняет ладья, команда, правильно давшая ответ, берет у противника ладью. Если задание выполняет другая фигура, то команда берет только пешку.  **Задание: поставить линейный мат 2-мя ладьями**  **А) Выбрать край доски.** Где будем ставить мат королю? На краю! У доски 4 края (вертикали «a», «h». 1-я и 8-я горизонтали). Посчитай сколько клеток до каждого края доски чёрному королю. До вертикали «a» – 4 клетки, до вертикали «h» – 3, а ближе всего до 8-й горизонтали – **всего 2 клетки**! Нужный нам **край выбран**! Раз до 8-й горизонтали чёрному королю ближе всего, то и загонять короля двумя ладьями будем именно на неё.  Отрезать короля Вредный чёрный король добровольно на 8-ю горизонталь не пойдёт!  Шах с 6-й горизонтали лишь поможет королю убежать подальше от края доски.  Ход ладьёй с поля h1 на поле h5 «отрезает» шахматного короля от центра доски.  1. Лh1 – h5 Kpe6 – f6 Ладья берёт на себя роль СТОРОЖА. Теперь король чёрных не может пойти на 5-ю линию. Всю линию простреливает ладья белых.  Кстати, вторая ладья тоже прекрасно могла справится с ролью сторожа – 1. Ла2–а5. **С. Оттеснить короля (сторож, метла).**  Наша задача заключается в том, чтобы отнять у короля три оставшиеся горизонтали – 6-ю, 7-ю и 8-ю.  Понятно, что после 5-й горизонтали идёт 6-я. Плохо начинать атаку на короля ладьёй h5. Если наш сторож уйдёт с 5-й линии, на ней сразу же с радостью окажется чёрный король **2. Лh5–h6+? Kpe6–е5**.  У сторожа уже есть работа: сторожить! Ладьи должны работать в паре очень чётко. Одна сторожит линию, другая занимает следующую. Освоим вторую профессию: **МЕТЛЫ**! **2. Лa2 – a6+ Kpf6 – g7**  Ладья подмела короля с 6-й линии, а бывший сторож – ладья h5 уже заснул и стал **БЕЗДЕЛЬНИЦЕЙ**.  **Б)Детский мат. Слайды 36-37**  Сегодня мы опять вернёмся к началу шахматной партии. С каждым днём ты становишься всё более опытным шахматистом, но всё же совершаешь ещё много ошибок. Одна из них – **«детский» мат**. Многим его показали родители или друзья. Конечно, хочется побыстрей победить своего друга-соперника  **&Ocy;&scy;&ncy;&ocy;&vcy;&ncy;&ycy;&iecy; &zcy;&acy;&kcy;&ocy;&ncy;&ycy; &dcy;&iecy;&bcy;&yucy;&tcy;&acy;. &Lcy;&ocy;&vcy;&ucy;&shcy;&kcy;&icy;. &Dcy;&iecy;&tcy;&scy;&kcy;&icy;&jcy; &mcy;&acy;&tcy;.**  Иногда это удаётся. Но начиная партию таким образом, ты нарушаешь многие дебютные принципы. Если против тебя будет играть сильный шахматист, то наказание последует страшное и суровое. Он сразу заметит основные недостатки твоего дебюта: в бой рано выходит ферзь, не развиваются остальные шахматные фигуры, застрял в центре король.  А так как «детский» мат поставить опытному бойцу тебе вряд ли удастся, то готовься к тому, что предстоит много попутешествовать ферзём  В) **Поставить шах Слайды 39-45**  Шахматный король – самая главная фигура на шахматной доске.  Шахматный король, в отличие от своего главного помощника ферзя, очень ленив. Он, правда, может ходить во все стороны, но всего на одну клетку.  Все шахматное войско защищает своего короля.  Но иногда в шахматах складывается ситуация, когда король находится в опасности.  Потеряв короля, шахматное войско должно сдаваться! ШАХУ – МАТ, что в переводе с индийского означает: королю пришёл конец!  На диаграмме ладья напала на короля белых и говорит: «Король, король, я тебя съем!» А по шахматному это будет: «ШАХ!» Король думает: что бы ему сделать, чтобы его не побила ладья?  1. Король может просто УЙТИ из-под шаха**. Крh6 – h7**  2. Король приказывает слону **ЗАСЛОНИТЬ** себя от шаха (встать между собой и королём).  **Сd3 – g6** Слон у белого короля стал **ЩИТОМ** – этот приём называется: **ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ.**  3. Можно просто **ПОБИТЬ** вражескую фигуру. **Cd3 : a6** Самый надёжный способ избавиться от шаха! Можно быть уверенным, что теперь ладья больше шаховать не  будет.  Любая фигура и пешка могут напасть на короля. Король выбирает одну из имеющихся возможностей спастись.  1.Конь с h6 атакует короля противника даже через фигуры. **Это шах.** Поэтому приходится от шаха уходить.  2.Сразу две фигуры (слон и ладья) атакуют короля чёрных – **двойной шах**. От двойного шаха можно только уйти королём.  3.Если пешка чёрная с3 пойдёт вперёд, то она вскроет дорогу слону d4, и он нападёт по диагонали на белого короля – получится **вскрытый шах**.  4.Чёрный ферзь с полей g4–f3 может вечно нападать на белого короля – **вечный шах**, так как королю с полей g1 и h1 никуда не убежать.  **Задача** Доска, изображённая рядом, разделена линиями на четыре маленькие доски, на каждой из них — своя позиция. Как поставить шах чёрному королю в каждом из положений? Куда чёрному королю нужно уходить, чтобы избежать угрозы?  1 группа-поставить шах чёрному коралю  2 группа- избежать угрозы  **Ответ** :шах чёрному королю Чёрный король избегает угрозы  **http://isoveti.ru/img/shahmaty/89.jpg http://isoveti.ru/img/shahmaty/90.jpg**   1. Шахом в шахматной партии называется положение на доске, когда король находится под атакой другой фигуры. То есть на следующем ходу противника хотя бы одна его фигура может взять твоего короля. 2. Когда игрок делает ход, после которого король противника оказывается на поле, находящемся под ударом какой-либо фигуры, он должен объявить шах. Можно указать противнику, какая именно твоя фигура угрожает его королю, если он сам не может найти эту угрозу. 3. Бывает открытый шах. Это положение, когда короля атакует не та фигура, которая делала ход, а другая, для которой после хода открылась такая возможность. 4. Когда король оказался под шахом, игрок должен следующим ходом увести своего короля из-под угрозы. Для этого он может применить один из трех манёвров: - сделать ход королём на другое поле, не находящееся под атакой; этот манёвр можно осуществить почти всегда;   - прикрыть короля, поставив свою фигуру на пути фигуры противника и тем самым «заслонив» короля;  - побить фигуру противника, угрожающую его королю, если у него есть такая возможность; этот манёвр нельзя применить, если после него король почему-либо опять сразу же окажется под шахом. | Групповая работа  Работа в парах  Короли каждой команды выполняют задание: на скорость расставляют шахматные фигуры на демонстрационной доске.  Все учащиеся проверяют выполненное королями задание, читают хором стихотворение о расположении фигур на доске.  Один участник с команды решает шахматную задачу на интерактивной доске, остальные анализируют правильность выбранного решения.  (Далее алгоритм действий учеников подобный)    -**1.** e2 – e4 **e7 – e5** **2.** Фd1 – h5 **Kb8 – c6** **3.** Cf1 – c4 **Kg8 – f6** **4.** Фh5 : f7X.  Шахматные мат, шах и пат  &SHcy;&acy;&khcy;&mcy;&acy;&tcy;&ncy;&ycy;&iecy; &mcy;&acy;&tcy;, &shcy;&acy;&khcy; &icy; &pcy;&acy;&tcy; | Определение цели выполнения заданий на уроке под руководством учителя,работа в коллективе, постановка и решение проблемы,умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, умение высказывать своё предположение на основе примерных игровых шахматных ситуаций. |
| 1. **Динамическая пауза Слайд 46** | -А сейчас, устав изрядно,  Оба войска захотели поразмяться.  Покажут сноровку свою наглядно:  В зарядке будут состязаться.  Раз и два, и три, четыре –  Ставим ноги мы пошире. (ноги на ширине плеч)  Руки врозь, наклон вперёд, (руки на пояс, наклоны)  Вправо, влево. Вот народ! (круг от плеча обеими руками одновременно)  Засиделся, застоялся –  В шахматы так заигрался (руки вытянуты перед собой, приседания)  - Пешка здесь и пешка там, (правую руку в сторону, потом левую)  Ни за что их не отдам! (ритмичные хлопки)  За коня слона, ладью? (шаги на месте)  Хорошо, подумаю! (наклоны головы влево, вправо)  Раз нагнулись, встали – два: (наклон вперед - пальцами рук коснуться пола)  Отдохнула голова. (поворот головой влево, вправо)  Отдохнем сейчас немного (разводим руки, потягиваемся)  И по шахматным дорогам! | Выполняют физические упражнения. Повторяют за учителем. | Умение работать по предложенному руководителем плану |
| 1. **Закрепление Слайд 47-54**   Игра «Дебют»  Цель игры: одержать победу. | -Отлично справляются с заданиями обе команды!  -Могут ли короли одержать победу, если будут сражаться друг с другом в одиночестве? Обоснуйте свой ответ.  -В одиночестве короли слабы, но рядом с другими фигурами и короли могут повоевать..    В шахматном  королевстве  есть свои чудеса, свои секреты. Как в любой стране,  здесь бывает утро, день, вечер. Наше утро называется французским словом «дебют» - это начало  шахматной партии. Потом наступает день, или, как скажут немцы, миттельшпиль «середина игры». Ну а как стемнеет, наступит вечер - эндшпиль, что означает «конец  Помни! Фигуры надо доставать аккуратно и ставить, а не высыпать на стол! Иначе они все быстро сломаются или потеряются. Расставим фигуры на будущем поле сражения. Положи доску первой горизонталью перед тем, кто будет сегодня играть белыми фигурами  Теперь посмотрим на поле боя. Чтобы легче было командовать, поделим доску. Первые четыре горизонтали – территория белых, остальные четыре – владения чёрных. По левую сторону от белого ферзя будет **ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ**, по правую от короля – **КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ**.  Поля **d4, d5, е4, е5** – назовём **ЦЕНТРОМ**.  **С чего начать?**  В самые кратчайшие сроки тебе необходимо мобилизовать свои силы, вывести войска на лучшие для атаки позиции, построить с помощью пешек неприступные окопы, успеть надёжно защитить свой генеральный штаб (короля) и провести разведку боем. Центр можно сравнить с высотой. Кто владеет высотой – у того огромное преимущество. Стремись своими фигурами в самом начале партии занять центр! Оттуда твоим фигурам будет удобно смотреть во все стороны. Они смогут и начать атаку и прийти королю на помощь.  **e7 – e5** (Ход чёрных при записи партии также помещают под цифрой «1», но после «. . .»). Чёрные своим первым ходом: Заявили о согласии вести военные действия.  Также захватили одно из центральных полей, осуществили Также захватили одно из центральных полей, осуществили контроль над полями d4 и f4, открыли дорогу своим слону и ферзю. Препятствуют вторжению белых.  **Kg1 – f3 . . .**  Белые своим вторым ходом: Вывели в бой коня.  Конь напал на пешку противника. Давно известно, что лучшая защита – нападение.  Конь осуществляет контроль над центральными полями d4, e5.  Препятствуют выводу ферзя на поля g5, h4.  В будущем конь может помочь своей пешке d2 побороться за центральное поле d4.  Чтобы хорошо вести шахматную партию,  соблюдай основные **дебютные принципы:**   1. Стремись к **быстрейшему развитию** фигур; 2. **Не ходи** несколько раз **одной фигурой**; 3. Располагай свои **фигуры** так, чтобы они **не мешали друг другу**; 4. **Не выводи** без необходимости своего **ферзя** в начале партии; 5. Постарайся понять **значение** каждого **хода**; 6. Старайся **опередить** противника **в развитии фигур** – получишь хорошие шансы на атаку. 7. Не занимайся в дебюте «**пешкоедством**» – отстанешь в развитии. 8. Старайся установить **контроль над центром**. 9. Подумай **о безопасности короля**. Лучше отправить своего короля в спасительную рокировку. 10. **Не строй «ловушки»** противнику – сам в них   попадёшь, а играть хорошо не научишься. | Групповая работа  Беседа.  - Короли ходят за один ход на одно поле, они никогда не смогут побить друг друга; на шахматной доске много полей и два короля могут бесконечно «бегать» друг за другом, поэтому такую ситуацию расценивают как «ничья».  .  **2. Kb8–c6** 3. Cf1–c4 **Cf8–c5** 4. Kb1–c3 **Kg8–f6** 5. d2–d3 **d7–d6** 6. Cc1–g5 **Cc8–g4**  В нашей партии сделано шесть ходов. За это время и белые и чёрные вывели все свои лёгкие фигуры. Заметь, что кони повернули свои морды к центру, а слоны связали коней. Все фигуры удачно расположены вокруг шахматного центра, все защищены и готовы вести наступательные действия. | Работа в команде, умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. |
| **Рефлексия. Включение в самоанализ проделанной работы.**  **Упражнение: проведи Короля из позиции а1 на позицию h8.** | **-**Игроки устали, фигуры побиты, шахматный турнир объявляю закрытым!  Подведем итоги, подсчитаем, сколько баллов набрала каждая из команд, перед этим вспомним, сколько стоит каждая из фигур.  **Стоимость шахматных фигур Слайд 56**  - Я буду читать стихотворение, а вы должны хором подсказывать мне правильные числа.  У каждой фигуры своя есть цена.  Вот посмотри на Коня и Слона.  Запомни! У каждого стоимость …(три)  В игре их смелее, смелее бери!  Не бойся же и на Ладью наступать,  Добудешь, и сразу получится… (пять)  А у Ферзя большая цена:  Сколько он стоит во все времена? (девять)  Пешка-малышка стоит… (один)  А поле пройдёт, и она – господин!  - Сейчас посчитаем баллы белой команды. Потом – черной. (записываем на доске результат)  - На самом деле, сегодня нет проигравших, награда для всех одна – это удовольствие от игры и знания, которые вы получили.  **Задание**  королям пора возвращаться домой в свой сказочный мир. Помогите им добраться до ракеты. Команды проводите своего короля до ракеты кратчайшим путем, не наступая на мины и не перепрыгивая через них**.**  .  **Шахматы для самых маленьких - i_118.png** | Хором отгадывают концовки строк стихотворения о стоимости шахматных фигур.  -Три  -Пять  -Девять  -Один  Все учащиеся принимают участие в подсчете заработанных баллов.  Один участник с каждой команды выполняет заключительное символическое задание «проводы королей» на интерактивной доске. | Умение давать анализ своих действий во время игры в шахматы, делать выводы в результате игры |
| 1. **Подведение итогов занятия** | -Наше очередное путешествие по стране шахмат завершено, пора и нам возвращаться. Снимите головные уборы.  Повторяйте за мной волшебные слова.  Турли,турли, труфеля  Помогли мы королям!  Турли, турли, мармелад  Возвращаемся назад!  -С возвращением вас!  -Кто получил удовольствие от нашего занятия, похлопайте в ладоши. – Дорогие друзья! Большие успехи начинаются с малого. Бытует мнение, что шахматы – сложная игра. Но мы сегодня увидели, что она может быть легкой и принести тысячи радостей. Спасибо за игру! Желаю Вам дальнейших побед и творческих свершений!  - Эти аплодисменты в вашу честь. Ребята, спасибо за хорошую работу, за старание. Вы настоящие короли, т.к. в современном мире короли не те, чьи головы обрамляют короны, а те, чьи головы украшены знаниями. Виват, короли! Всего вам доброго!(звучит песня Алексея Уткина «Шахматы») | Снимают головные уборы.  Повторяют слова за учителем.  Хлопают в ладоши. | Развитие навыков общения со взрослыми и сверстниками, нравственно- этическое развитие. |