**Тема:** Путешествие в королевство шахмат

**Класс:** 2-3

**Школа**: МОУ СОШ № 4

Г. Пыть-Ях

Учитель: Рахимова Ф.Ф

**Цели и задачи :**

*Образовательные:*

повторить и закрепить знания детей о шахматных фигурах, движении фигур,

активизировать мыслительную деятельность.

*Воспитательные:*

вырабатывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах, спокойствие.

*Развивающие:*

развивать аналитико-синтетическую деятельность,

учить обобщать, сравнивать, предвидеть результаты своей деятельности.

Оборудование:

мультимедийная презентация

 Ход урока

**1.Сообщение темы и целей урока.**

« Кто ты- Петя, Валя,    Оля,

Говорун или тихоня,

Непоседа – озорник,

Дрессируешь ли собаку,

Затеваешь с братом драку,

Любишь спорт или кино-

Это в общем все равно.

Дело – то сейчас не в этом,

Дело –то сейчас в другом-

Хочешь в новый мир – игру

Дверь тебе я отопру?

Что с собой нам взять?

Желанье и терпения чуть – чуть.

Шахматы – игры названье, в шахматы мы держим путь!»

**2. Кроссворд «Угадай фигуру»**



1 Аты-баты, аты-баты,

Впереди стоят солдаты.

В бой рвутся смелые ….,

Но идут они без спешки (пешки).

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 Преодолеют любые преграды,

 Скакать по полям всегда они рады (конь).

*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 Не живёт в зверинце, не берёт гостинцы.

 По косой он ходит, хоботом не водит (слон).

Король, ферзь, ладья - как назвать одним словом? 4). 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).

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 Кого сильнее в стране шахматной нет?

 Дайте скорее мне строгий ответ! (ферзь).

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

7 На краю доски стоит,

Войском всем руководит.

Если случится с ним беда,

То окончена война (король).

 Какое слово получилось но вертикали? Что знаете об эnой 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**

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

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

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

4 Сколько всего шахматных фигур 32

5. Является ли рокировка обязательной? (нет).

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

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).

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.)

5. Показать короткую и длинную рокировку.

16 Запись шахматной партии называется шахматной нотацией. Записать на доске сокращенные названия фигур король (Кр), ладья (Л), конь (К), побита фигура:

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

18. Как играть миттельшпиль? (Предвидеть комбинацию противника. Четко рассчитывать свою комбинацию.)

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

**Записать названия фигур**

**4. Знакомство с приемами и правилами дебюта**

 На предыдущих занятиях дети научились владеть каждой фигурой в отдельности, почувствовали сравнительную силу фигур. Теперь пора учиться играть всеми фигурами по сценарию: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

 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 игры». *вслед за учеником на шахматных досках в парах- разыгрывание дебюта).*

*Учащиеся формулируют основные правила дебюта: вывод 2-3пешек, вывод лёгких фигур на безопасные активные позиции, контроль центральных полей, ограничение подвижности, рокировка, вывод второй ладьи. Знакомство со стихотворением* «В дебюте должен каждый фигуры развивать…»)*.*

В дебюте должен каждый фигуры развивать,

Чтобы удобней было врага атаковать.

За всей этой подготовкой

Не забудь о рокировке.

Поставь по соседству скорее две ладьи

И короля быстрее в укрытие веди.

А пешки из «болота» веди скорей вперёд

И захвати «вершину»-

Тогда победа ждёт!

 Рокировка- ход королём и ладьёй одновременно, эффективный способ защиты короля в начале игры.

«Вершина»- центр шахматной доски.

«Болото»- окраина шахматной доски.

**5 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).*

**6. Консилиум. Работа в группах**

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

Как защититься от детского мата?

Ошибки дебюта.

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

**7. Итог**

Наше занятие подошло к концу. Я попрошу вас заполнить ваши «Дневники путешественника». (Учащиеся выполняют проверочную работу).

**Проверочная работа.**

Запиши ответ цифрой:

А) Через сколько полей прыгает король при рокировке в короткую сторону? Через \_\_\_\_\_\_\_.

Б) Через сколько полей прыгает король при рокировке в длинную сторону? Через \_\_\_\_\_\_\_.

В)Сколько фигур участвует в рокировке? \_\_\_\_.

Г) Короткая рокировка в нотации обозначается так: 0-0. А как ты запишешь длинную рокировку?

 2. Согласен ли ты, что… Ответ запиши словом «да» или «нет».

 а)Рокировка- это одновременный ход короля и ладьи.\_\_\_\_\_\_\_

 б)Ферзь, слон и конь могут рокировать.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 в) При рокировке белый король прыгает с белого поля на белое. \_\_\_\_\_\_\_\_

 г)При рокировке ладья перепрыгивает через короля.\_\_\_\_\_\_\_

 д)Белые могут рокировать, если король сделал всего один ход.\_\_\_\_\_\_

 е) Если королю объявлен шах, то можно сделать рокировку.\_\_\_\_\_\_\_

 ж)Можно рокировать, если между королём и ладьёй стоит слон.\_\_\_\_

 з)В дебюте фигуры следует выводить на активные позиции.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 и)В дебюте играть нужно только одним ферзём.\_\_\_\_\_\_\_\_

 к)В дебюте лёгкие фигуры надо поставить под удар вражеских пешек.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 3. Задание для смекалистых.

 Придумай и запиши задание –ловушку про рокировку.

***Путешествие в королевство шахмат.***

(2-3 классы)

 ****

 **Учитель: Ф.Ф.Рахимова**

 г.Пыть-Ях

2011-2012 уч.год