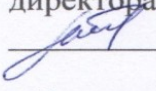


муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«средняя общеобразовательная школа №20»
Курского муниципального района Ставропольского края

Согласовано
Заместитель
директора по УВР
 Неврюева Н.Н. /
«13 » марта 2026 г

Утверждаю
Директор школы
Передрий А.С. /
 Приказ № 23 /1
От «13» марта 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Шахматы - Шашки»

Воспитатель:
Буланов Вадиим Сергеевич

х. Бугулов
2026 год

Пояснительная записка программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы - Шашки». Программа реализуется в рамках физкультурно-спортивной направленности, ориентирована на развитие способности быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умения анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер. Способствует активизации познавательной деятельности ребёнка.

Программа рассчитана на школьников младшего и среднего звена и направлена на развитие коммуникативных и интеллектуальных способностей обучающихся, а также на организацию досуга детей. Теоретическая часть включает интеллектуальные и развивающие игры шахматной и шашечной тематики. Практическая часть включает игры на шахматной доске.

В кружке «Шахматы-Шашки» дети ознакомятся с геометрией шахматной доски, названиями шахматных фигур и их игровыми возможностями. А также пополнят словарный запас специальными шахматными терминами и применят их на практике, научатся играть в шахматы и шашки, соблюдая правила игры и используя разнообразные тактические приёмы, расширят кругозор, разовьют мыслительные способности: внимание, память, интуицию, фантазию.

В связи с возможным возникновением разных непредвиденных обстоятельств допускаем корректировку программы.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию ребёнка, развитию умения действовать в уме.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи, шахматные кроссворды, ребусы, загадки), компьютерных шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; в применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат, создание презентаций); в проведении викторин, конкурсов; в решении проблемных ситуаций; видеофильмов на шахматную тематику; проведении углубленного анализа сыгранных партий, и партий из обучающей литературы для выявления и устранения ошибок и поиска наилучших вариантов игры.

Педагогическая целесообразность выбранного направления заключается в развитии у обучающихся умственного мышления, воспитания усидчивости, приучению к культурному проведению свободного времени, толерантному

отношению к сопернику по игре и другим окружающим, учит детей действовать в уме, прогнозировать ситуацию, просчитывать способы решения проблемы.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она построена по принципу поэтапного освоения обучающимися предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям; в индивидуальном подходе; базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса (подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии); в использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ («Шахматная школа для начинающих»; «Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов»; «Динозавры учат шахматам», «SchachMatt» и т.д. Данные программы, учащиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность учащимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером).

Организация образовательного процесса

- **Направленность программы** – физкультурно-спортивная
- **Профиль** – обучение игре в шахматы
- **Уровень программы** - ознакомительный
- **Адресат программы**- возраст обучающихся 7- 11 лет
- **Объем и сроки реализации** – 15 часов
- **Форма обучения** – очная
- **По форме организации**– групповые.

Цель программы: формирование образованной культурной личности средством шахматной игры.

Задачи:

Личностные

- Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.
- Развитие мотивации личности к познанию и творчеству.
- Развитие личностного потенциала.
- Развитие коммуникативных навыков и качеств личности.
- Формирование навыков здорового образа жизни.
- Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.

Метапредметные

- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование познавательной мотивации в процессе обучения.
- Способствование интеллектуальному развитию обучающихся, развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.
- Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения обучающимися опыта работы с компьютерной техникой.

Образовательные (предметные)

- Формирование универсальных учебных действий по предмету.
- Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной и шашечной игры.
- Формирование и развитие у учащихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения шахматной и шашечной борьбы при помощи коллективного обсуждения шахматной стратегии и тактики.
- Формирование навыков индивидуального и коллективного творчества с целью подготовки шахматистов.
- Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.
- Выявление способных и талантливых спортсменов для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.
- Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения учащимися шахматного опыта.
- **Планируемые результаты к концу обучения.**
- **Знать:**
 - - правила игры в шахматы и шашки, названия фигур и их игровые возможности;
 - - основные шахматные и шашечные термины.
- **Уметь:**
 - - играть в шахматы, шашки, соблюдая правила;
 - - пользоваться шахматными часами;
 - - понимать игровые шахматные и шашечные термины

Содержание программы
Учебный план
(15 часов)

№ п/п	Содержание и виды работ	Всего часов	Формы	
			организации занятий	аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Правила игры в шахматы. Начальное положение. Шахматные фигуры. Шахматная доска.	4	Беседа, презентация	Наблюдение.
2.	Викторины и конкурсы на шахматную тематику.	4	Беседы, презентации, видео, игра на шахматной доске, отгадывание загадок, ребусов, кроссвордов.	Наблюдение.
3.	Шашки.	5	Беседы, презентации, видео, игра на шахматной доске, отгадывание загадок, ребусов, кроссвордов.	Наблюдение.
4.	Шахматно – шашечный турнир. Итоговое занятие.	2	Игра на шахматной доске.	Наблюдение.
	Всего:	15		

Содержание учебного плана

Вводное занятие

- знакомство с техникой безопасности на занятиях шахматами, с противопожарной безопасностью, и правилами поведения шахматиста. Знакомство с правилами игры в шахматы, с начальным положением, с шахматными фигурами, с шахматной доской.

-практика, игры на шахматной доске

Викторины и конкурсы на шахматную тематику

Теоретическая часть – знакомство с правилами проведения и участия в конкурсах на шахматную тематику.

Практическая часть – игры на шахматной доске «Ладья перед пешкой», «Ладья сзади пешки», «Ладья, толкающая пешку», «Неутомимая ладья», «Цугцванг», «Стреноженный конь», «Слон против коня», «Штаны», «Бриджи», «Шорты» и др. Они направлены на развитие умений и навыков использования игровых возможностей разных шахматных фигур в различных игровых ситуациях.

Шашки

Теоретическая часть – знакомство с правилами игры в шашки разного вида.

Практическая часть – игра в шашки разного вида «Русские шашки», «Столбовые шашки», «Поддавки», «Уголки».

Шахматно–шашечный турнир. Итоговое занятие

Практическая часть – игра в шахматы и шашки в турнире по круговой системе.

Формы аттестации

Виды контроля: наблюдение, устная оценка работы обучающегося, награждение победителей и поощрение участников учебного процесса.

Оценочные материалы

1. Проведение конкурсов и викторин.
2. Проведение шахматно – шашечных турниров.

Литература для педагога

1. Вольф П. «Шахматы. Шаг за шагом» - 2003 г. – М.; ЗАО НПП «Ермак».
2. Костров В., Давлетов Д. «Шахматный учебник» - 2005 г. – С.-П.; издательский дом «Литера», 1 и 2 часть.
3. Костров В., Давлетов Д. «Рабочая тетрадь к шахматному учебнику» - 2005 г. – С.-П.; издательский дом «Литера».
5. Костров В., Давлетов Д. «Уроки шахмат» - 2006 г. – М.; ООО «Издательство Астрель».
6. Петрушина Н.М. «Шахматный учебник для детей» - 2008 г. – Ростов-на-Дону; «Феникс».
7. Позин С.Б. «25 уроков шахмат» - 2011 г. – Ульяновск; издательство «RussianCHESSHouse».

Литература, рекомендуемая детям

1. Вольф П. «Шахматы. Шаг за шагом» - 2003 г. – М.; ЗАО НПП «Ермак».
2. Костров В., Давлетов Д. «Шахматный учебник» - 2005 г. – С.-П.; издательский дом «Литера», 1 и 2 часть.
3. Костров В., Давлетов Д. «Рабочая тетрадь к шахматному учебнику» - 2005 г. – С.-П.; издательский дом «Литера».
4. Костров В., Давлетов Д. «Уроки шахмат» - 2006 г. – М.; ООО «Издательство Астрель».
5. Петрушина Н.М. «Шахматный учебник для детей» - 2008 г. – Ростов-на-Дону; «Феникс».
6. Позин С.Б. «25 уроков шахмат» - 2011 г. – Ульяновск; издательство «RussianCHESSHouse».

Приложение 1

Календарный учебный график

№	дата	Тема занятия	Кол- во часов	Форма проведения	Формы аттестации/ контроля
1	По расписанию.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	традиционная	педагогическое наблюдение
2		Правила игры в шахматы.	1	мастер-класс	педагогическое наблюдение
3		Начальное положение.	1	Беседа, презентации, видео	педагогическое наблюдение
4		Шахматные фигуры. Шахматная доска.	1	мастер-класс Видео - фильм	педагогическое наблюдение
5		Интересные факты из жизни чемпионов по шахматам.	1	отгадывание загадок, ребусов, кроссвордов.	педагогическое наблюдение
6		Волшебные шахматы	1	мастер-класс	педагогическое наблюдение
7		Игра всеми фигурами правила игры	1	мастер-класс	педагогическое наблюдение
8		История шахмат	1	Беседа	презентация
					коллективной
					творческой работы
9	Правила игры в шашки	1	мастер-класс	презентация коллективной творческой работы	

10		Шашки в жизни замечательных людей	1	Беседа	педагогическое наблюдение
11		Инструктаж по ОТ. Правила ТБ. ОФП. Исторический обзор развития игры	1	коллективная творческая работа	педагогическое наблюдение
12		Правила игры в шашки (русские, международные, бразильские, итальянские, пул, чекерс, поддавки).	1	коллективная творческая работа	педагогическое наблюдение
13		Мир шашек	1	Обучающая викторина	педагогическое наблюдение
14		Знатоки шашек	1	Интерактивная игра	педагогическое наблюдение
15		Итоговое занятие. Шахматно – шашечный турнир	1	Игра. Турнир	презентация коллективной творческой работы
ИТОГО			15		

ИНСТРУКЦИЯ
по технике безопасности для учащихся
на занятиях по шахматам.

1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ.

1.1. К работе в классе шахмат допускаются лица, не имеющие медицинских противопоказаний, прошедшие инструктаж по технике безопасности, ознакомленные с данной инструкцией по технике безопасности и правилам поведения.

1.2. Опасными факторами в классе шахмат являются :

-Физические (неисправная или несоответствующая требованиям СанПиН мебель); опасное напряжение в электрической сети; технические средства обучения;

-Химические (пыль);

-Психофизиологические (напряжение зрения и внимания; интеллектуальные и эмоциональные нагрузки; длительные статистические нагрузки и монотонность труда)

1.3. Работа обучающихся в классе шахмат разрешается только в присутствии тренера-преподавателя.

1.4. Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения тренера-преподавателя.

1.5. Во время перерывов между занятиями проводится обязательное проветривание помещения с обязательным выходом учащихся из класса.

1.6. Каждый обучающийся в ответе за состояние своего рабочего места и сохранность размещенного на нем оборудования.

1.7. Необходимо на каждом занятии проводить профилактику нарушения осанки и зрения. Для этого нужно следить за рабочей позой во время работы на занятиях.
Правильная поза :

-Длина сиденья должна соответствовать длине бедер учащегося;

-Высота ножек стула должна равняться длине голени;

-Голеностопный, коленный, тазобедренный суставы при сидении образуют прямой угол;

-Между краем стола и грудной клеткой сидящего учащегося необходимо выдерживать расстояние равное ширине кисти ребенка;

-Расстояние от глаз до стола соответствует 30-35 см;

-Позвоночник опирается на спинку стула;

-Предплечья лежат на поверхности стола симметрично и свободно;

-Надплечья находятся на одном уровне.

1.8. Обучающиеся не должны приносить посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать своих товарищей.

1.9. Обучающиеся обязаны соблюдать правила пожарной безопасности, знать места расположения первичных средств пожаротушения.

1.10. Обучающиеся должны место нахождения аптечки и уметь оказать первую доврачебную помощь

1.11. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец обязан немедленно сообщить тренеру-преподавателю.

1.12. Обучающимся запрещается без разрешения тренера-преподавателя подходить к имеющемуся в классе оборудованию, закрытым книжным шкафам.

1.13. Обучающиеся, допустившие невыполнение или нарушение настоящей инструкции, привлекаются к ответственности.

2. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЗАНЯТИЙ.

2.1. Проверить правильность установки стола, стула.

2.2. Подготовить к работе рабочее место, убрав все лишнее со стола, а портфель или сумку в специально отведенное место.

2.3. Обо всех замеченных нарушениях, неисправностях , повреждениях и поломках немедленно доложить тренеру-преподавателю..

2.4. При работе в классе шахмат категорически запрещается:

- Находиться в классе в верхней одежде;
- Находиться в классе с напитками и едой.

3.ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ВО ВРЕМЯ ЗАНЯТИЙ.

3.1.Входить в класс по указанию тренера-преподавателя, соблюдая порядок и дисциплину.

3.2. Неукоснительно выполнять требования тренера-преподавателя.

3.3. Постоянно поддерживать порядок и чистоту своего рабочего места.

3.4. Обучающиеся должны соблюдать правильную посадку : сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперед; предплечья должны опираться на поверхность стола.

3.5.Не включать самостоятельно компьютер.

3.6.Рекомендуется использовать оздоровительные моменты на занятиях :

- Физкультминутки, динамические паузы;
- Минутки релаксации;
- Дыхательная гимнастика;
- Гимнастика для глаз;
- Массаж активных точек;
- Речевая гимнастика.

4. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ В АВАРИЙ НЫХ СИТУАЦИЯХ.

4.1.При возникновении повреждений на столах или других местах проведения занятий прекратить проведение занятий и сообщить администрации учреждения. Занятия продолжить только после устранения неисправности или замены оборудования.

4.2.При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом тренеру-преподавателю.

4.3.При получении травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации школы и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

4.4.При возникновении пожара в классе не впадать в панику, следовать инструкциям тренера-преподавателя. Немедленно эвакуировать обучающихся из зала через имеющиеся эвакуационные выходы, сообщить о пожаре администрации школы и в пожарную часть.

5.ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ЗАНЯТИЙ.

5.1.Привести в порядок рабочее место

5.2.Все взятые для работы книги положить на место.

5.3.При обнаружении неисправности мебели или оборудования сообщить об этом тренеру-преподавателю.

5.4.Выходить из класса только с разрешения тренера-преподавателя , не толкаясь , соблюдая дисциплину.

Вводное занятие №1. Техника безопасности.

Цель занятия:

Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности во время игры в шахматы).

Задачи:

Обучить правилам безопасного поведения во время занятий: подготовка рабочего места к занятию, правильное положение за столом, дисциплина во время занятия, уборка рабочего места после занятия.

Ход занятия:

Добрый день, ребята! Скажите, а вы любите играть?

В какие игры? Какие вообще бывают игры?(подвижные-играем на улице, малоподвижные – играем в группе и дома, настольно-печатные-пазлы, ходилки, лего и т.д)

Ребята, а вы загадки любите отгадывать? Попробуйте отгадать мою.

Загадка.

Скучно было детворе ранним утром во дворе.

- Знаю я одну игру, — сказал ребятам Петя.

— Где б я ни был, и везде в нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь, слон, конь и пешек ряд, А возглавляет всех король

— Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать: Игры название угадать!

- О какой игре шла речь в стихотворении? (Дети: О шахматах).- Правильно. Скажите, а что такое шахматы? (Ответы детей)

3. Просмотр мультфильма «Шахматы» из цикла «Уроки тетюшки Совы».

- Что же такое шахматы? Просто игра? (Дети: Это спортивная игра).- Но ведь в спорте должен присутствовать элемент соревнования. - В чем же соревнуются шахматисты? В силе? В быстроте? (Дети: В смекалке, находчивости, в быстроте ума.....)- А кто из вас уже умеет играть в шахматы? А кто хотел бы научиться?

Но прежде чем начать играть в шахматы необходимо усвоить ряд правил безопасности во время игры.

Требования безопасности перед началом занятий: 1. Обучающиеся не должны приносить посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать других обучающихся; не жевать во время занятия.

2. Подготовить к работе рабочее место, убрав все лишнее со стола.

3. Обо всех замеченных нарушениях, неисправностях, повреждениях и поломках немедленно доложить педагогу. Требования безопасности во время занятий:

1. Входить в кабинет по указанию педагога, соблюдая порядок и дисциплину.

2. Неукоснительно выполнять требования педагога.

3. Постоянно поддерживать порядок и чистоту своего рабочего места.

4. Обучающиеся должны соблюдать правильную посадку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперед; предплечья должны опираться на поверхность стола.

5. Рекомендуется использовать оздоровительные моменты на занятиях: - физкультминутки, динамические паузы; - минутки релаксации; - дыхательная гимнастика; - гимнастика для глаз.

Требования безопасности в аварийных ситуациях :

1. При возникновении повреждений на столах или других местах проведения занятий прекратить проведение занятий и сообщить учителю. Занятия продолжить только после устранения неисправности или замены оборудования.

2. При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом педагогу.

3. При получении травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить об этом педагогу.

4. При возникновении пожара в кабинете не впадать в панику, следовать инструкциям педагога.

Требования безопасности после окончания занятий:

1. Привести в порядок рабочее место.

2. Взятые для занятия оборудование вернуть на место.

3. При обнаружении неисправности мебели или оборудования сообщить об этом педагогу.

4. Выходить из кабинета только с разрешения педагога, не толкаясь, соблюдая дисциплину.



Правила поведения во время игры в шахматы.

Нужно приучить себя к спортивному поведению.

Существуют общепринятые правила поведения во время игры:

1. Если во время партии дотронулся (случайно или намеренно) до своей фигуры или пешки, то обязан сделать ей ход. Если дотронулся до фигуры или пешки партнера, то обязан её взять. Это важное правило называется:

«Тронул – ходи!»

Если тронутой собственной фигурой или пешкой некуда идти или тронутую фигуру или пешку нечем взять, то случайное прикосновение к ним остается без последствий.

2. Если есть необходимость поставить фигуры на доске поаккуратнее, надо, перед тем как прикоснуться к ним, сказать противнику:

«Поправляю!»

3. **Нельзя брать назад уже сделанный ход.** Но если вы еще не выпустили фигуру из рук, то можете сделать этой фигурой другой возможный ход.

4. **Нельзя** во время игры **разговаривать** с противником или с другими шахматистами.



ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ПРИ ИГРЕ ШАХМАТЫ.

- Играть надо молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережидать нельзя.
- Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».

- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить её поаккуратнее.
- Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.
- Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнёру.
- Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ.

1.Рукопожатие

Перед партией в шахматах принято обменяться рукопожатием. Вне зависимости от пола и возраста партнеров. Это приветствие и знак взаимного уважения. Делается это молча, здороваться вслух не принято.

После партии также принято рукопожатие.

Проигравший протягивает руку первым, поздравляя соперника с победой. В случае ничьей – также жмем руку.

Рукопожатие не должно быть слишком сильным или вялым. Во время рукопожатия рекомендую смотреть в глаза партнеру. Взгляд уверенный и спокойный.

Рукопожатие — первый контакт.

2.Молчание – золото!

В шахматы играют молча. Для того, чтобы подать голос, нужны веские основания.

Необходимо соблюдать тишину. В первую очередь за доской.

3.Категорически недопустимо мешать думать: комментировать ходы соперника, подсказки другим игрокам.

4. «Взялся-ходи!»

Если вы взяли за фигуру, ход должен быть сделан этой фигурой и никакой другой.

Если вы хотите поправить фигуру, стоящую, к примеру между полями, — необходимо одновременно, а еще лучше до того, как вы тронули фигуру, — сказать вслух: «Поправляю»

Ход считается сделанным, когда вы отпустили руку от фигуры, которой делаете ход. Вне зависимости переключили часы или нет.

Также во время обдумывание своего или соперника не принято

прикасаться к шахматной доске.

5. Нельзя «перехаживать»

Ход в шахматах действие ответственное и необратимое.

Если шахматист просит «переходить», — он находится на самом нижнем уровне шахматного развития и его никто не будет принимать всерьез.

Еще раз повторим: ход сделан тогда, когда игрок отпустил руку от фигуры, которой сделал ход.

6. При падении фигур

Поправлять позицию должен тот игрок, кто уронил фигуры.

Занятие по программе «Шахматная планета» для детей 6 -11 лет

Тема занятия: «Начальное положение шахматных фигур»

Состав учебной группы (количество детей, присутствующих на занятии, количество мальчиков, девочек, возраст)

Цель учебного занятия: создать условия для знакомства обучающихся с начальным положением шахматных фигур на шахматной доске.

Задачи:

образовательные:

- вырабатывать навык работы с шахматной доской
- совершенствование умения узнавать и правильно называть шахматные фигуры
- формирование навыка правильной расстановки фигур в начальном положении
- совершенствование умения различать горизонтали, вертикали, диагонали

развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания
- развитие логического мышления
- развитие творческой активности
- формирование потребности в интеллектуально-творческой деятельности

воспитательные:

- воспитание навыка работы в коллективе
- воспитание усидчивости, выдержки
- воспитание трудолюбия
- воспитание самостоятельности, внимательности, терпеливости

Форма учебного занятия:

Практическое занятие.

Форма организации работы:

Работа в парах, индивидуальная работа.

Образовательные технологии:

Здоровьесберегающие технологии, развивающее обучение, использование игровых моментов.

Материально-техническое оснащение занятия

Для педагога: ноутбук, проектор, презентация «Начальное положение шахматных фигур».

Для обучающихся: демонстрационная магнитная шахматная доска, шахматные доски с фигурами. Картинки с изображением шахматных фигур, мяч.

План занятия.

Длительность занятия - 25 минут.

1. Организационный момент - 1 минута.

2. Определение цели познавательной деятельности - 2 минуты
3. Мотивационная игра «Шахматные фигуры» - 3 минуты.
4. Повторение пройденного материала – 5 минут
5. Работа над новым материалом – 10 минут
6. Закрепление нового материала - 3 минуты.
7. Итог занятия - 1 минута

Ход занятия.

1. Организационный момент: психологический настрой обучающихся на познавательную деятельность.

Здравствуйте ребята, рад вас видеть на занятии.

Солнце на небе проснулось,

Нам, ребята, улыбнулось.

Глазки тихо закрываем,

Руки к небу поднимаем,

Лучи солнышка возьмем

И к сердечку поднесем.

2. Определение цели познавательной деятельности

- Изучить начальную позицию фигур на шахматной доске.
- Изучить правила расстановки шахматных фигур

3. Мотивационная игра «Шахматные фигуры»

Как вы думаете, о чем сегодня будет идти речь на занятии. Для того, чтобы нам узнать, давайте отгадаем загадку.

На квадратах доски

Короли свели полки.

Но для боя у полков,

Нет ни пушек, ни штыков. (**Шахматы**)

Сейчас я предлагаю вам вспомнить, какие у нас есть шахматные фигуры.

Я вам бросаю мяч, вы ловите и отвечаете.

-А сейчас давайте поиграем и вспомним все то, что мы изучили на прошлом занятии.

4. Повторение пройденного материала.

Игра «Горизонталь». Воспитатель предлагает расставить пешки, на одной из горизонталей. (Можно ввести в эту игру элемент состязательности, кто поставит последнюю пешку, тот выигрывает. В этом случае, как легко убедиться, проигрывает тот, кто ставит первую пешку.)

Игра "Вертикаль"

(В этой игре пешками заполняется одна из вертикалей. Пусть дети сами попробуют догадаться: если играют двое, то кто из них победит – кто начинает или кто играет вторым.)

Игра «Горизонталь-вертикаль»

"Направо по горизонтали", "Вниз по вертикали", "Налево по горизонтали", "Вниз по вертикали", "В любую сторону по вертикали", "В любую сторону по горизонтали". (Эта игра очень важна, так как учит детей ориентироваться на плоскости шахматной доски.)

Игра «Диагональ»

Проводится аналогично игре «Горизонталь», но дети заполняют пешками не горизонталь, а любую диагональ.

5. Работа над новым материалом:

Перед каждой **шахматной игрой**, партией, **шахматные фигуры** на доске занимают одни и те же места. Такая расстановка **фигур называется начальным положением**, или **начальной позицией**. При этом **фигуры ставятся на шахматные поля посередине шахматных полей**.

(Педагог около демонстрационной **шахматной доски**. Под рукой комплект **шахматных фигур (32 фигуры)**. Перед учениками на партах **шахматные доски**, около которых в беспорядке стоят **шахматные фигуры**)

- Ладьи в **начальном положении** **стоят по углам**, на угловых полях:

"Я смотрю на первый ряд,

По краям ладьи стоят"

(педагог ставит белые ладьи на крайние поля первой горизонтали, на крайних полях последней горизонтали устанавливает черные ладьи)

- Дети, **расположите** свои ладьи на своих досках.

(слова педагога повторяют хором)

-Продолжаем расставлять **фигуры**:

"Рядом вижу я коней,

Нет **фигуры их хитрей**"

-Хором повторяем слова и расставляем своих коней.

-Расставляем слонов:

"Меж коней заключены

Наши славные слоны".

-Расставьте своих слонов со словами на **шахматной доске**.

-На первой и последней горизонталях **незанятыми** остаются по два поля.

"И еще два поля есть,

А на них король и **ферзь**".

- А как же запомнить, на какое поле ставить короля и **ферзя**? Послушайте присказку. Короли и **ферзи - большие модники**. Белый король красиво смотрится на черном троне, а черный король

- на белом троне. Наоборот, белая королева (блондинка) **любит носить белые платья**, а черная королева (брюнетка) черные платья. Запомните правило: ферзь любит свой цвет!

- А как же пешки располагаются на **шахматной доске**?

(белые пешки расставляются на вторую горизонталь, а черные пешки – на предпоследнюю, прикрывая своим строем остальные **фигуры**)

"А теперь без спешки

Идут на место пешки".

-Повторите все хором слова и расставьте свои пешки.

(у каждого ребенка на доске должно стоять точно такое же **положение**, затем дети снимают все **фигуры** со своих досок и заново расставляют **начальную позицию**)

6. Закрепление нового материала.

Игра «Да – нет»

Педагог говорит какую-либо фразу о **начальном положении**, к примеру: "Ладья стоит на угловом поле" и – бросает одному из учеников мяч. Если утверждение верно, то мяч следует ловить.

Сколько в **начальном положении** на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, **ферзей**, королей? черных пешек, ладей, слонов, коней, **ферзей**, королей? (8, 2, 2, 2, 1, 1.)

3. Какие **фигуры стоят в углах доски**? (Ладьи.)

4. Какие **фигуры расположены** между ладьями и конями? (Никакие.)

5. Какие **фигуры** находятся между слонами и королями? (**Ферзи**.)

6. На поле какого **цвета стоит черный ферзь**? белый король? (Черного.)

7. На всех ли горизонталях стоят **фигуры**? (Нет.)

8. На всех ли вертикалях стоят **фигуры**? (Да.)

9. На всех ли диагоналях стоят **фигуры**? (Да.)

7. Итог занятия:

- повторение пройденного на занятии материала в форме диалога педагога и детей и детей.
- обобщить весь пройденный материал;
- дать эмоциональную оценку работы детей;
- настроить на дальнейшее успешное обучение.

Список использованной литературы:

1. И. Г. Сухин «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (Обнинск: Духовное возрождение, 2010, 2011, 2013.)

2. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.

3. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.

4. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь - Обнинск: Духовное возрождение

Тема: Начальное положение

Цель: познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией – начальным положением шахмат, развивать ориентирование на плоскости, память, внимание, воспитывать самостоятельность, уважительное отношение друг к другу.

Методы: наглядный, словесные, практический

Оборудование: шахматная демонстрационная доска с комплектом фигур, компьютер с колонками, интерактивная доска, комплект шахмат для каждого ребенка. Простые карандаши, «волшебный мешочек», посылка, в которой лежат маленькие картонные квадраты, с изображением шахматной доски с начальной позицией фигур.

ХОД

1. Вступительная часть.

- Добрый день, мои юные любители шахмат!
- Мы с вами вновь отправляемся в сказочную шахматную страну. Ребята, кто помнит, о чем мы говорили на прошлых занятиях? (о шахматной доске, диагоналях, вертикалях, познакомились с шахматными фигурами).

2. Повторение пройденного материала.

- Что у вас лежит в центре стола? (шахматная доска)
- Ребята, покажите вертикальные линии на доске
- И покажите горизонтальные линии на доске
- Ребята, покажите теперь диагональные линии на доске
- Молодцы! А живут на шахматной доске... (шахматные фигуры) - Правильно!

3. Основная часть.

1.
 - Мы смело можем отправляться дальше по сказочной стране шахмат.
 - Ребята, перед каждой шахматной игрой шахматные фигуры на доске занимают одни и те же места.
- у демонстрационной доски комплект магнитных шахматных фигур. Перед ребятами на столах шахматные доски, около которых в беспорядке стоят шахматные фигуры.
- Надо выставляя на доску фигуры, говорит стишки. Повторяя за воспитателем, дети выставляют фигуры на своих шахматных досках.
- Я смотрю на первый ряд,
По краям ладьи стоят.

Белые фигуры ставим на первую горизонталь, а черные – на последнюю.

- Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей.
Кони белых и черных фигур должны повернуть свои мордочки навстречу друг другу
- Меж коней заключены
Наши славные слоны.

- И еще два поля есть,
А на них король и ферзь.
- Ребята, я открою вам секрет, который поможет нам разобраться на каком поле стоят ферзи, а на каком короли. Дело в том, что ферзь уж очень любит свой цвет! Поэтому белый ферзь стоит на белом поле, а черный ферзь стоит на черном поле. А куда поставим королей? (между ферзем и слоном) Правильно!
- А теперь без спешки
Идут на место пешки.
- Ребята, мы все фигуры выставили на доску? (все) Посмотрите внимательно и постарайтесь запомнить это расположение фигур. Так располагаются шахматные фигуры перед каждой шахматной игрой или еще говорят перед шахматной партией. И называется это расположение «начальное положение» или «начальная позиция».
- Уберите фигуры с ваших досок!
- Расставьте фигуры в начальную позицию!
- Молодцы!

2.

Мы славно с вами потрудились. Немного отдохнем. Встаньте, пожалуйста!

Буратино потянулся, (потягиваемся)
раз нагнулся, два нагнулся (наклоны вправо, влево)
Руки в стороны развел, (руки в стороны)
Видно шахмат не нашел. (понимаем плечи, как бы втягивая голову в плечи)
Чтобы шахматы с полки достать
На носочки нужно встать! (встаем на носочки, руки вверх, тянемся)

3.

Садитесь на места. А я с полки достаю наш Волшебный мешочек. Игра «Волшебный мешочек». Дети по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и ставят их на те поля, которые они занимают в начальной позиции. Когда последняя фигура извлечена из мешочка, на доске будет расставлено начальное положение.

4.

Ребята смотрите, посылочка тут вам пришла, но не открою, пока вы мне на вопросы про шахматы не ответите.

- сколько белых фигур стоит на первой горизонтали? (8)
- сколько черных фигур стоит на пятой горизонтали? (8)
- сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? Черных пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? (8, 2, 2, 2, 1, 1)
- какие фигуры стоят в углах доски? (ладьи)
- каких фигур на доске больше всего? Меньше всего? (пешек, ферзей, королей)
- сколько фигур расположено на каждой вертикали? (4)

- стоят ли в начальном положении фигуры в центре? (нет)
- на каком поле стоят ферзи?

Да вы большие знатоки шахмат!

4. Итог

Воспитатель

-Ребята, нам принесли посылку, давайте распакуем.

- Интересно, что там внутри?

Из посылки достаем маленькие картонные квадраты, на которых изображена шахматная доска с начальной позицией фигур.

- Ребята, что это изображено? (шахматная доска)

- Как называется такое расположение фигур? (начальное положение, начальная позиция)

5. Дополнительный материал

- какие фигуры расположены между ладьями и конями?

- сколько фигур находится на вертикали «е»?

- на каких полях ничего не растет?

- что больше, шахматное поле или шахматная доска?

- в диагонали все поля одинакового цвета?

- Молодцы, ребята! Вы очень хорошо поработали! На этом наше занятие заканчивается, а путешествовать по сказочной стране шахмат мы продолжим на следующем занятии. До свидания!



Шахматные фигуры

Вся в квадратах белых, чёрных
деревянная доска, а ряды
фигур точёных —
деревянные войска. Люди
их передвигают, коротают
вечера, люди в шахматы
играют — интересная игра!
Тут ферзи, слоны отважны,
мчатся поперёк и вдоль, и,
совсем как в сказке,
важный возвышается
король. Тут герои в
каждом войске, и выходит
рать на рать хитроумно и
геройски воевать и
побеждать!





Шахматные фигуры



Вы узнаете об основных действующих лицах любой шахматной баталии. Естественно, это шахматные фигуры, насчитывающие ~~шесть~~ **шесть** различных видов: **король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка**. По два комплекта каждого из соперников. Попробуйте догадаться, какие именно. Конечно, **белые и черные**.

В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - чёрными. **У каждого из противников по 16 фигур** - один король, один ферзь, по две ладьи, по два слона, по два коня да по восемь пешек.



Шахматный

Величество, он
высокий и
заметный, еще
шахматной
фигура похожа на человечка с короной на



Король - Его
в партии самый
самый
бы нет. На
доске его
фигура похожа на человечка с короной на

голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает!

На демонстрационной шахматной доске и на диаграммах в шахматных книгах, задачниках и тетрадях король выглядит немного иначе, обычно это изображение царской короны с крестом наверху. В каждой войске (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.

Шахматные фигуры

Король любит
гладкий,
расчищенный
путь: в любую он
сторону может
шагнуть, однако
легко ты
 заметишь,
дружок, что в
силах он сделать
не шаг, а шажок.



Ь

Всего одно поле — вот
шага длина, не очень
проворен король-
старина.

Зато начеку
королевская рать
—
должна короля она
оберегать. Ведь если б
король беззащитный

погиб, фигуры
войну продолжать
не могли б.

Запомни: король

всех главней, всех
важней, нет в
шахматном войске
важнее вождей!



Шахматный Ферзь – фигура ростом вышла чуть меньше короля. А еще у него на голове есть небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной шахматной доске у ферзя Вы увидите красивую корону с пятью остроконечными зубцами.

В древние времена в Индии главного военачальника именовали визирем или ферязью. А в вот в странах Европы эта **шахматная фигура** приобрела имя шахматной королевы или дамы. В России же сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Нет, не привык русский народ, чтобы ими женщины управляли! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферязь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по **шахматной доске** разными способами. В начале **шахматной партии** ферзей каждого соперника по одному



Ферзь

собственный цвет — белый
квадрате стоит, чёрному
сулит. Есть свой квадрат у
путать ферзей с королями



Ферзь
выбирает свой
на белом
чёрный удачу
любого ферзя,
нельзя!

Ладья



Шахматные фигуры



Шахматная Ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться. В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры в конечном результате изменился, она стала похожа на башню, название же осталось прежним. Ладей в каждой войске по две.

Ладья

если ходит только прямо, не
прыг да скок, не шагнёт
Так от края и до края может
она. Эта башня боевая
сильна. Шаг тяжёлый у
её скорей ведем

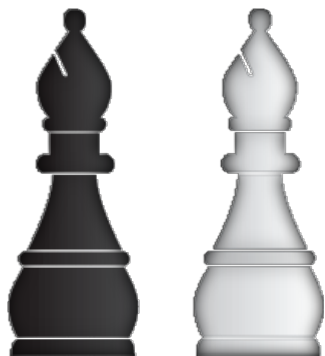


Видимо,
ладья упряма,
петляет —
наискосок.
двигаться
неуклюжа, но
ладьи, в бой

Слон



Шахматные фигуры



Шахматный Слон. А фигура на слона совсем и не похожа. Правда, давным-давно шахматный слон был слоном – это подтверждают старинные шахматные наборы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране ведь слоны не везде водятся, да и, если упадёт шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться, больно хрупкая фигура. Поэтому со временем на **шахматной доске** и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.

Слон

белом поле встал вначале (не он другой не хочет доли — только белый путь. А когда на чёрном слон стоит, вступая в ходит, правилам покорный, тропкой слон такой. До конца слоны цвету одному верны.



Если слон на забудь!), знает поле бой, чёрной игры

Конь



Шахматные фигуры



Шахматный Конь. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником.

Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.

Конь

ним простор широк, очень ловко
совершает конь прыжок,
прыжок: поле — прямо, поле —
угрожает окружения заслон,
окружает, перепрыгивает он,
прыжок: поле — прямо, поле —
Замечательный прыжок: поле —
вбок!



Не мила коню
неволя, перед
на два поля
замечательный
вбок! Ну, а если
через тех, кто
совершает конь
вбок.
прямо, поле —

Пешка



Шахматная Пешка – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта **шахматная фигура** так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пешки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага.



Пешек в каждой армии больше всего – по восемь.

Пешка



Пешка, маленький



квадрат двинуться
вперёд. На войну, не на
парад, пешка держит
путь, ей нельзя пойти
назад, в сторону
свернуть. Чтоб в

можно ей сделать
шаг двойной.

А потом — вперёд,
вперёд, за шажком
шажок.

Ну, а как же пешка
бьёт?

Бьёт наискосок.

Всю доску
пройти должна

пешка до конца

– превратится

там она в

грозного бойца.

Кем ей стать –

ферзем, ладьей?

Может быть, конем?

Как решить вопрос
такой, Мы потом
поймем.



Шахматные фигуры



пешк ладь конь сло ферз король

Чемпионы мира по шахматам



***«Не зря во все эпохи короли
Ценили мудрость шахматной игры.
И в жизни пешка может стать ферзём,
Ведомая недюжинным умом».***



«Наши»
чемпионы мира



□□Александр
Александрович Алехин -

русский шахматист, выступавший за Российскую империю, Советскую Россию и Францию, четвёртый чемпион мира по шахматам. Первый чемпион РСФСР (1920).

Михаил Моисеевич Ботвинник -

6-й в истории шахмат и 1-й советский чемпион мира (1948—1957, 1958—1960, 1961—1963).

Гроссмейстер СССР (1935), международный гроссмейстер (1950) и арбитр по шахматной композиции (1956); заслуженный мастер спорта



СССР(1945), 6-кратный чемпион СССР (1931, 1933, 1939, 1944, 1945, 1952), абсолютный чемпион СССР (1941).



1944/45).
победитель



Василий Васильевич

Смыслов - советский,
позже российский шахматист. 7-й
чемпион мира по шахматам (1957
—1958). Чемпион
СССР (1949).
Трёхкратный
чемпион Москвы
(1938, 1942,
Девятикратный
Всемирных
Шахматных
Олимпиад



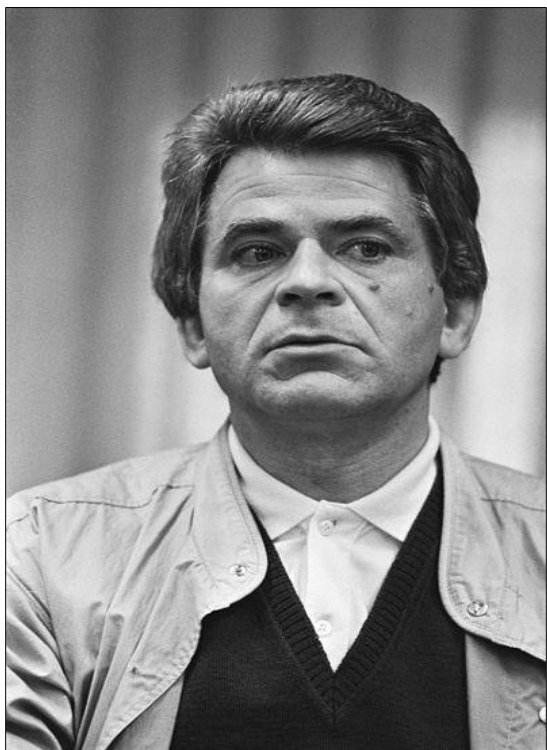
Михаил Нехемьевич Таль советский и латвийский шахматист, гроссмейстер (1957), 8-й чемпион мира по шахматам (1960—1961).

Тигран Вартанович Петросян - советский и армянский шахматист, 9-й чемпион мира по шахматам с 1963 по 1969, международный гроссмейстер (1952), четырёх кратный чемпион СССР

Анатоль Евгеньевич Карпов двенадцатый чемпион мира по шахматам (1975—1985), международный гроссмейстер (1970),. Трёхкратный чемпион мира



по шахматам среди мужчин (1975, 1978, 1981), двукратный чемпион мира в составе сборной СССР (1985 и 1989), трёхкратный чемпион СССР (1976, 1983, 1988)



**Борис
Васильевич
Спасский —**

**советский и французский
шахматист, *10-й чемпион***

мира по шахматам (1969—1972). Международный

гроссмейстер. Двукратный чемпион СССР (1961, 1973)

Гарри Кимович Каспаров -

советский и российский шахматист, **13-й чемпион мира по шахматам**, шахматный литератор и политик. Некоторые эксперты признают Каспарова величайшим шахматистом в истории. Международный гроссмейстер (1980), заслуженный мастер спорта СССР (1985), чемпион СССР (1981, 1988), чемпион России (2004).

Восьмикратный победитель Всемирных Шахматных олимпиад: четырежды в составе команды СССР (1980, 1982, 1986, 1988) и четырежды в составе команды России (1992, 1994, 1996, 2002). Обладатель одиннадцати шахматных «Оскаров» (призов лучшему шахматисту года).





Владимир Борисович Крамник

российский шахматист, чемпион
мира по «классическим шахматам»
(по версии ПША) в 2000—2006, **14-й**
официальный чемпион мира (2006—



2007). В составе сборной России трёхкратный победитель Всемирных шахматных Олимпиад (1992, 1994, 1996), победитель командного чемпионата Европы (1992) и мира (2013). Заслуженный мастер спорта России.

Матч за звание чемпиона мира 2013 года

Матч за звание чемпиона мира по шахматам 2013 года прошёл между Магнусом Карлсеном и действующим чемпионом мира Вишванатаном Анандом в индийском городе Ченнаи. Время проведения матча — с 7 по 28 ноября 2013 года, однако турнир завершился уже **22 ноября** победой

Карлсена•



Вишванатан (Виши) Ананд — индийский шахматист,

гроссмейстер (1988), чемпион мира по версии ФИДЕ (2000—2002),



Магнус Карлсен — норвежский шахматист, **16-й чемпион мира по шахматам** (2013 года).

Один из самых молодых гроссмейстеров мира (стал гроссмейстером 26 апреля 2004 года в возрасте 13 лет 4 месяцев 27 дней, став, таким образом, третьим по числу самых молодых гроссмейстеров мира).

15-й чемпион мира (2007—2013).

Сценарий мастер-класса по шахматам «Волшебные шахматы»

Цель: Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, способствующими формированию навыков игры в шахматы.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.

2. Формировать умение играть в шахматы.

Сегодня в конце моего мастер-класса вы сможете:

- Сформулировать чёткое понятие шахматных терминов: горизонталь, вертикаль, диагональ;
- Сформировать представление о способе подачи материала в виде шахматной сказки;
- Определить воспитательную направленность при обучении игре в шахматы;
- Научиться ориентироваться на шахматной доске с применением игр.

Ход мероприятия:

I. Вводная беседа. *Стихи про шахматы(рассказывают дети).*

Шахматы – великолепная игра с древнейшей историей, сегодня это популярный вид спорта, которым увлекаются миллионы людей во всех уголках планеты, наряду с этим это прекрасный тренажёр для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности. Шахматы – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть учёных придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия. Название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мёртв.

В шахматы играли известные политики, философы и учёные, ими увлекались писатели, художники и музыканты. Покоритель городов, великий воин Тамерлан, предпочитал интеллектуальную игру в шахматы рукопашному бою. Император Фридрих Великий не мог найти себе достойного соперника по игре среди окружающих и вёл «сражения» по переписке с философом Вольтером, который считал шахматы ежедневной необходимой гимнастикой для ума. Охотно проводили свой досуг за шахматной доской А.Пушкин, М.Лермонтов, Л.Толстой. В 1870 году Ивана Тургенева избрали вице-президентом шахматного конгресса в Баден – Бадене.

Шахматы – наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нам нужны, как способ самовыражения творческой активности человека. Планировать успех можно только при постоянном совершенствовании шахматиста.

В связи с тем, что у детей 6-7 лет доминируют наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то в обучении используется наглядность, показ, рассказ, объяснение. На занятиях используется система терминов, понятий, их связей и обобщений. Методы и приёмы обучения постоянно меняются, но основным остаётся игра. Поэтому, в основном, все занятия проходят в форме изложения материала с помощью сказочных персонажей.

Процесс обучения проходит в несколько этапов:

1. Знакомство с шахматной доской. Цель – не только облегчить детям познание азов шахматной игры, но и помочь им овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ; видеть всю доску, а также отдельное поле.

2. Знакомство с фигурами и пешками. Для этого используются стихи, загадки, игры, сказки.

3. Обучение правилам шахматной игры. С помощью презентаций, ненавязчиво знакомя ребятам с различными правилами: правилами квадрата и оппозиции, рокировкой, шахматной нотацией.

4. Решение шахматных задач и этюдов. На этом этапе дети учатся решать различные задачи и этюды, знакомятся с дебютом и волшебным миром комбинаций.

5. Игра в шахматы. Это практическая часть обучения, в ней подключаются сеансы одновременной игры. Дети познают дух соперничества и соревнования. Ведь если ты любишь шахматы, не страшен проигрыш, страшно не понять эту волшебную и загадочную игру.

II. Основная часть. А теперь уважаемые участники, я предлагаю Вам отправиться в сказочное королевство шахматных чудес! Чтобы наше путешествие было удачным нам нужен путеводитель. А путеводителем для нас станет шахматная доска.

1. «Шахматная доска»

Итак, мы переходим с Вами непосредственно к игре в сказку «Про жадного ферзя» (рассказывают дети).

СКАЗКА ПРО ЖАДНОГО ФЕРЗЯ (отрывок)

В некотором царстве, в некотором государстве жили-были два брата короля: Чёрный и Белый. У них было большое королевство, которое называется - шахматная доска. В этом королевстве есть 8 улиц лёжа, которые называются горизонталями, и обозначены цифрами: 1,2,3,4,5,6,7 и 8. Ещё есть 8 улиц стоя, которые называются вертикалями, и обозначены буквами: А, В, С, D, E, F, G, H. Обратите внимание, горизонтالي и вертикали состоят из чёрно-белых клеток, но есть на шахматной доске улицы, которые состоят из белых или из чёрных клеток. Эти улицы наискосок и называются они диагональ.

Жили они дружно, но в какой-то момент поссорились между собой, разделили королевство пополам, Белый Король забрал себе 1,2,3 и 4 улицы, Чёрный Король забрал себе 5,6,7 и 8 улицы, Белый забрал себе белых солдат, Чёрный чёрных солдат и начали расставлять свои войска:

- по краям доски Ладью поставили, как башню;
- рядом, будто для погони, встали красавцы Кони;
- а за ними и Слоны, в бой они идти должны;
- в центре встал сам Король, а рядом с ним его верный помощник Ферзь;
- перед всеми фигурами выстроились верные солдаты - пешки.

Практика: а сейчас я проверю, насколько внимательно вы слушали сказку. Разбейтесь на пары (в идеале, пара – родитель со своим ребёнком). Вспоминаем начальное положение фигур, расставив их правильно на доске.



Фрезерный фланг

Королевский фланг



Детям



Родителям

2. «Фигуры и пешки»

Шахматное королевство населяют фигуры и пешки, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки – белые и чёрные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелёными, синими и красными, но всегда называются: белые и чёрные.

Итак, начнем знакомство. Прошу любить и жаловать – пешка. Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперёд, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьёт» чужую фигуру вперёд по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться ферзя.

Переходим к фигурам:

➤ Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперёд или назад, влево или вправо.

➤ Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чёрнопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по чёрным полям.

➤ Конь продвигается буквой «Г» на два поля вперёд или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки.

➤ Позвольте представить – советник короля – ферзь. Ферзь – самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении.

➤ И, наконец, король – самая главная фигура в королевстве. Передвигается в любом направлении на одно поле. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

Молодцы! Вы были очень внимательны? Проверим! Уважаемые родители, выполните задание «Отметь клетки, которые бьёт фигура»

Уважаемые родители, выполните задание «Отметь клетки, которые бьёт фигура»

В это время, ребята решают кроссворд про шахматные фигуры

3. Обучение правилам шахматной игры (выведены на демонстрационный экран)

Читает ребёнок

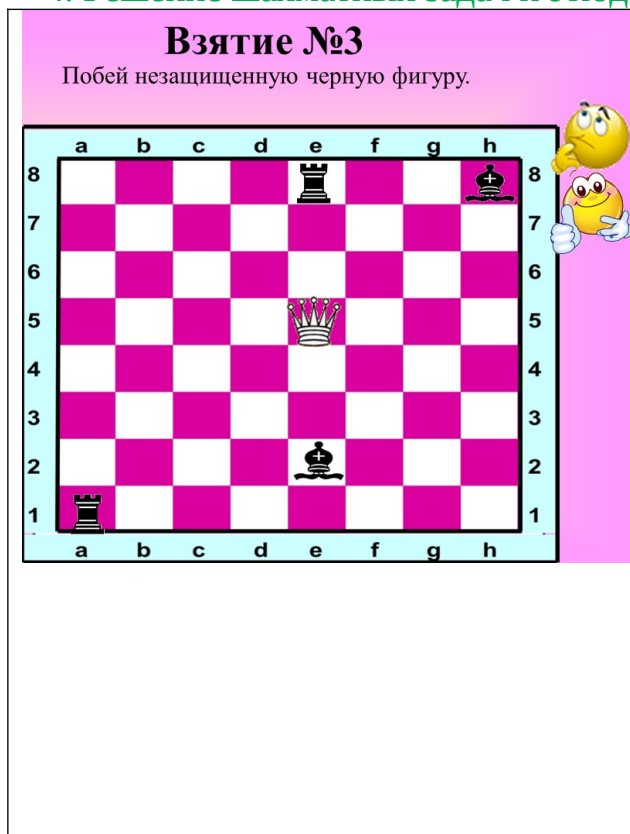
Читают родители

Физминутка

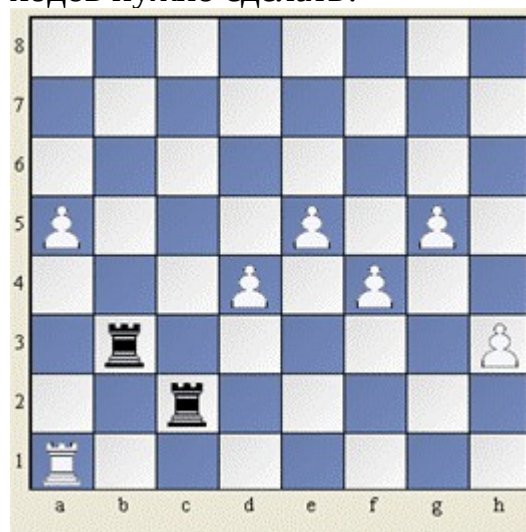
Все подданные королевства следят за своим здоровьем, занимаются физкультурой. Давайте вместе с ними сделаем шахматную зарядку.

Возьмите понравившуюся вам фигуру в правую руку. Ноги вместе, руки опустили, подняли руки вверх переложили фигуру в левую руку, опустили, Зрзз. Ноги поставили на ширине плеч, руки опустили, наклонились вперед, вытянули руки, переложили фигуру в левую руку, выпрямились, 3 рззз. Пяточки вместе, носки врозь, руки опущены, присесть, руки назад, переложить фигуру в левую руку за спиной, выпрямиться, 3 рззз. Молодцы, размялись, займите свои места.

4. Решение шахматных задач и этюдов (парная работа:ребёнок+родитель)



Ходит только белая ладья, чёрные фигуры неподвижны-заколдованы. Белой ладье-разведчику нужно попасть на поле h8, выбрав такой путь, чтобы в местах остановок не попасть под удар чёрным ладьям-часовым. Сколько ходов нужно сделать?



Практически все дети справляются с такими заданиями и для закрепления материала, в качестве самостоятельной работы учащимся раздается домашнее задание, в котором решение задач прописывается с помощью шахматной нотации.

5. Игра в шахматы.

Название фигуры	Как выглядит	Печатная форма	Чему эквивалентна
КОРОЛЬ			1. ♔ ♙ 2. ♚ 3. ♔
ФЕРЗЬ			1. ♕ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ 2. ♛ ♙ или ♛ ♙ 3. ♕ ♙ или ♕ ♙
ЛАДЬЯ			1. ♖ ♙ ♙ ♙ ♙ 2. ♜ ♙ или ♜ ♙
СЛОН			1. ♗ ♙ 2. ♝ или ♗
КОНЬ			1. ♞ ♙ 2. ♞ или ♞
ПЕШКА			1. ♙

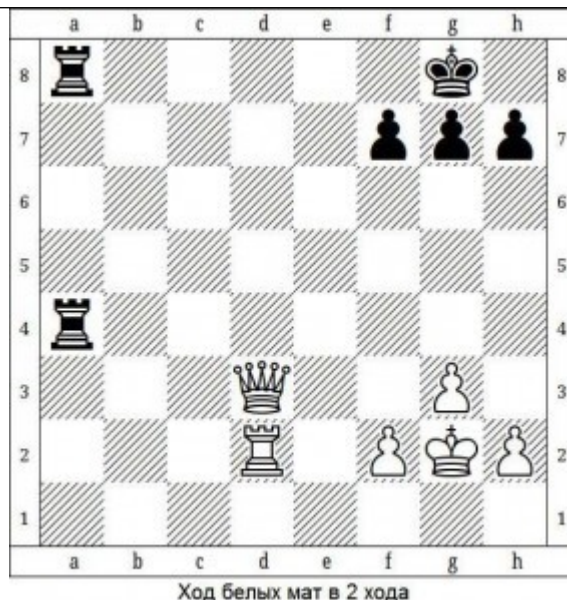
Раз шахматы – это маленькая страна, в которой своя жизнь и своя война, то обязательно должна быть и своя шахматная валюта. Подвижность шахматной фигуры, а также способность её держать под ударом поля доски (Ударность) определяет её силу (Ценность).

Таким образом, фигуры являются инструментом достижения конечной цели. Чем больше и сильнее фигуры у вас и чем меньше и слабее фигуры у соперника, тем проще будет поставить мат королю соперника.

Вы уже узнали и поняли, как передвигаются фигуры и пешки. И сейчас я предлагаю вам попробовать свои силы...

Шахматные войска готовы. Пора приступить к сражению.

Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно потрудились и поиграли.



III. Рефлексия. Уважаемые участники, прошу вас оценить наше путешествие в мир шахмат.

Что Вам понравилось?

- оригинальная методика
- отдельные педагогические приёмы
- техническое оснащение
- структура занятия
- организация мастер-класса
- атмосфера мастер-класса
- другое_____

Чем для Вас был полезен данный мастер-класс:

IV.Подведение итогов. Для последующего применения изученного материала предложен раздаточный материал – рекомендации родителям (Приложение 1)



Я хочу поблагодарить участников мастер-класса и вручить вам золотые медали (каждому участнику мастер-класса выдается памятный жетон, являющийся одновременно сертификатом участника).

Уважаемые родители!

Научить играть в шахматы можно практически любого ребёнка, но гораздо легче это будет сделать в игре. Предлагаю вашему вниманию подборку игр и упражнений с шахматами.

1. Игры на знакомство с шахматной доской

«Горизонталь»: двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.). Аналогично проводится игра «Вертикаль», «Диагональ».

«Морской бой»: для проведения игры потребуется 2 шахматные диаграммы (каждой команде по 1 диаграмме). Участники делятся на две команды. Каждая команда на своей диаграмме «расставляет» корабли. Затем по очереди называют поля, которые «обстреливают». Выигрывает та команда, которая быстрее «потопит» корабли противника.

2. Игры на знакомство с шахматными фигурами

«Волшебный мешочек»: в непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры. Каждый из участников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Секретная фигура»: все фигуры стоят на столе в один ряд. Участники по очереди называют шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры надо сказать «секрет».

«Большая и маленькая»: поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите его выбрать самую высокую, назвать её и отставить в сторону. Потом выбрать самую высокую из оставшихся и т.д.

3. Игры на знакомство с возможностями фигур

«Кто ходит?»: взрослый предлагает с помощью стрелок изобразить ходы какой-либо фигуры, в результате получается схема из горизонталей, вертикалей или диагоналей. По желанию детей рядом изображается эта фигура или её буквенное обозначение.

«Один в поле воин»: белая фигура должна побить все чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске. Чёрные фигуры считаются «заколдованными», т.е. неподвижными, необходимо уничтожить каждым ходом по фигуре.

«Лабиринт»: белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» (запрещенные для прохода) поля и не перепрыгивая через них.

«Перехитри часовых»: белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом чёрных фигур.

«Двойной удар»: белой фигурой нужно напасть одновременно на две чёрные фигуры.

Старайтесь как можно чаще играть с вашим ребёнком и, уверена, в конце концов он научится играть в шахматы, и станет вашим достойным учеником и партнёром. Также вы можете воспользоваться интернет-ресурсом «Шахматная школа «Дебют»». Успехов вам!

Правила игры



- На каждом поле шахматной доски может находиться только одна фигура. Чтобы не запутаться, каждую фигуру ставят аккуратно посередине клетки. Когда фигурой делают ход, её поднимают с того поля, на котором она стояла, и переставляют на то поле, куда она делает ход.
- Не нужно скользить фигурой по доске, так можно случайно сдвинуть другие фигуры.
- Если на пути фигуры, которая делает ход, находится другая фигура, то поставить фигуру на поле сразу за ней нельзя. Мешают пройти и чужие фигуры, и фигуры своего цвета. Исключение из этого правила — конь. Он может перепрыгивать через другие фигуры.
- Нельзя сделать ход на то поле, на котором уже стоит фигура твоего цвета.

Правила игры



Правила игры в шахматы: взятие

Если ты делаешь ход на поле, на котором уже стоит фигура противника, эта фигура снимается с доски, а твоя фигура ставится на её место. Такой ход называется **«взятие»**, про него говорится, например: «Пешка берёт слона». Можно ещё сказать: «Пешка бьёт слона».

Любая фигура может взять любую фигуру. Взятая фигура уже не может вернуться на доску.



Если своим ходом ты можешь переместить фигуру на определённое поле и взять фигуру, стоящую там, то это поле называется находящимся под ударом или под атакой. При этом неважно, есть ли на этом поле на самом деле какая-нибудь фигура или её нет. Знать, какие поля находятся под ударом твоих и чужих фигур, важно, чтобы правильно выбирать свои ходы. Не следует убирать далеко снятые с доски фигуры. Впервые, по ним можно понять, у кого фигур на доске осталось больше — то есть насколько велико

Правила игры



преимущество одного из игроков. Во-вторых, они пригодятся, если произойдёт превращение одной из пешек.



Ты можешь взять фигуру в плен, или, как ещё говорят, побить. Но в нашем королевстве никто не дерётся понастоящему!

Когда твоя фигура оказывается на клетке, где уже стоит фигура противника, ты снимаешь чужого бойца с доски. Это значит, что он у тебя в плену. Взятая фигура выбывает из игры. Она вернется на доску только перед новой партией. Кто угодно может взять в плен кого угодно. Даже маленькая пешка справится со слоном или конём, если ты отдашь ей такой приказ.

Правила игры



НЕЗЫБЛЕМЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ (для начинающих)

1. **Первое правило** шахматной игры для начинающих: "**Тронул — ходи!**". Это правило следует понимать буквально: даже нечаянно дотронувшийся до своей или чужой фигуры шахматист должен соответственно сделать этой фигурой ход или взять фигуру противника (за исключением тех случаев, когда упомянутое невозможно). При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать: «Поправляю».
2. **Второе правило** игры в шахматы - "**Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры**". 3. **Третье правило** из незыблемых - "**Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью**".
4. **Четвертое правило** игры в шахматы - "**Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается**".
5. **Пятое** из "Незыблемые правила игры в шахматы" - "**Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход,**

Правила игры

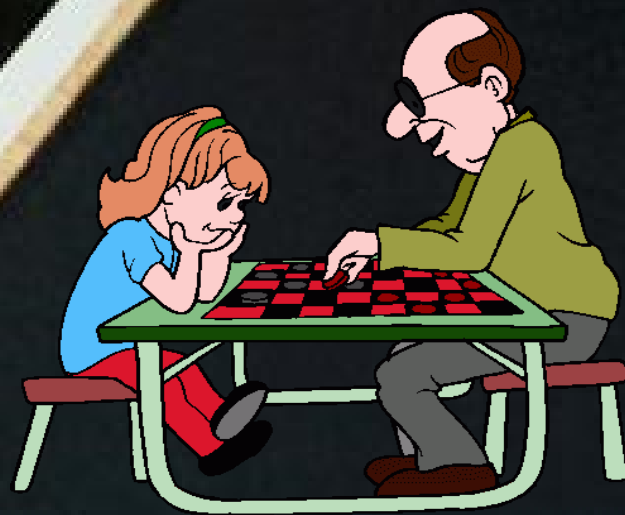


противоречащий правилам игры. Партия переигрывается с

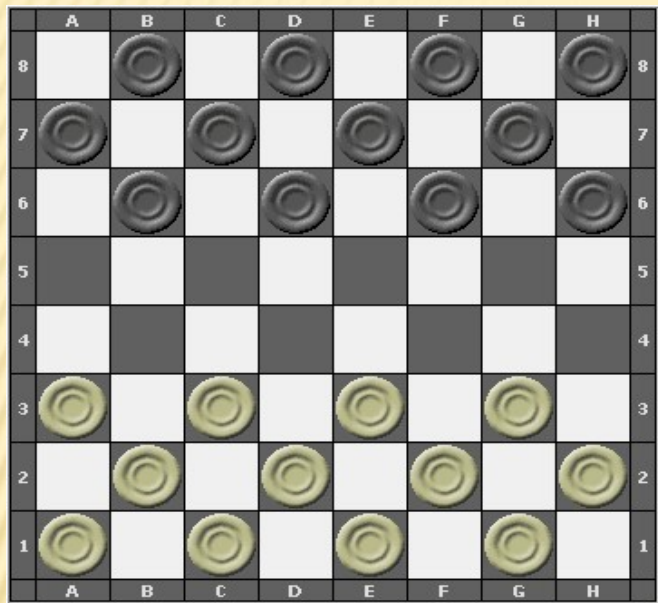


предшествующей позиции".

Русские шашки



ИЗ ИСТОРИИ ШАШЕК ЧТО ТАКОЕ ШАШКИ?



Сегодня мы поговорим о знакомой для нас всех игре в шашки. **Шашки** — игра для двух игроков на многоклеточной доске, подобной шахматной, специальными фишками-шашками. Шашки воспроизводят действия сражающихся по определённым правилам. Это стратегическая игра, цель которой сводится к тому, чтобы уничтожить большее количество шашек соперника и победить.

Шашки — одна из самых древних игр. Известно, что ими увлекались еще египетские фараоны. Древние



египтяне считали, что шашки изобрел бог мудрости Тот, а древние греки приписывали создание этой игры вестнику богов Гермесу. Существует миф, исходя из которого, мы должны благодарить шашки за то, что в году 365 дней, а не 360. В этом мифе говорится о споре бога Гермеса, который он заключил с богиней Луной. Гермес предложил сыграть Луне с ним в шашки и если она проиграет, то должна отдать ему 5 дней. Луна согласилась. Гермес выиграл в этой игре и к своим 360 дням он смог прибавить ещё 5.

ШАШКИ НА РУСИ

На Руси шашки появились в 10 веке. Шашки были найдены на территории Киевской Руси. Они были сделаны из глины, дерева, камня и янтаря, этот факт говорит о том, что в эту игру любили играть люди всех слоёв населения.



ПРИТЧА ОБ ИГРЕ В ШАШКИ

Давным-давно жила овечка, которая очень любила играть в шашки. Однажды лев узнал об этом и говорит:

- Я самый сильный Царь зверей, я обязательно выиграю у неё.

И отправился к овечке.

- Я буду рада сыграть с тобой в шашки.

Но знаешь ли ты правила, умеешь ли ты играть в эту игру? Надо много тренироваться, чтобы победить.

- Я Царь зверей, я и так всё знаю и умею, мне не нужно учиться!

- Хорошо, сказала овечка, тогда начнём игру.

Лев, передвигая шашки по доске, всем говорил, что он непременно выиграет. А овечка внимательно смотрела на доску и обдумывала



ПРАВИЛА ИГРЫ В РУССКИЕ ШАШКИ

каждый ход. Наконец, наступил момент, когда у льва на доске не осталось ни одной шашки.

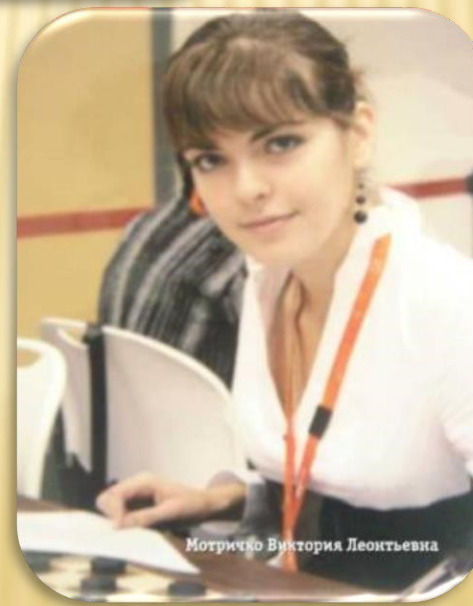
- Как же так, почему я проиграл, я же самый сильный?

- В шашках побеждает не сильнейший, а умнейший, - тихо ответила овечка.

1. Игру начинают белые шашки.
2. Ходы делают по очереди.
3. Шашки двигаются только по черным полям по диагонали вперед на свободное соседнее поле.
4. Простые шашки назад не ходят.
5. Если белая и черные простые шашки встретились на соседних полях по диагонали, тот из играющих, чей ход, обязать побить шашку и снять ее с доски.
6. Бить шашку соперника можно ходом вперед или назад, если за ней есть свободное поле.

7. Если под ударом окажется сразу несколько шашек противника, тогда их бьют, перешагивая через каждую шашку на свободное поле.
8. Если простая шашка достигла последнего ряда, она сразу превращается в «дамку».
9. «Дамка» может ходить вперед и назад по черным диагоналям на всю длину.
10. «Дамка» после взятия шашки может менять направление следующего удара.

ГРОССМЕЙСТЕРЫ



Спасибо за внимание!

Удачной игры!

Шашки в бой!!!!

Шашки правила игры для детей

Правила игры в русские шашки

Как играть в русские шашки?

Шашечная доска Шашечная доска состоит из 64 одинаковых квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей.

Игра ведется только по темным полям. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы слева от играющего находилось темное угловое поле.

Как можно поиграть в эту игру:

- с живыми людьми
- бесплатно играть с компьютером
- скачать на компьютер

В официальных соревнованиях должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям: — иметь игровую поверхность от 40 до 45 см;

— поверхность доски не должна быть блестящей, она должна быть матовой;

— чередование светлых и темных полей должно быть отчетливым, цвет их не должен быть слишком бледным и не должен сливаться с цветом шашек.

1.2. Наименование диагоналей шашечной доски

Косой ряд полей от одного края доски до другого образует диагональ. Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край — верхними диагоналями. Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется большой дорогой. Две диагонали (по 6 полей в каждой), лежащие по обе стороны большой дороги, и две диагонали (по 3 поля в каждой), соединяющие первые по концам образуют тройник. Большие диагонали тройника соответственно называются нижним и верхним тройником, малые — нижним и верхним тройничком. Две диагонали, пересекающие большую дорогу и тройник (по 7 полей в каждой), составляет двойник. Они называются нижним и верхним двойником. Следующие за двойником две диагонали (по 5 полей в каждой) вместе с соединяющими их по концам диагоналями (по 4 поля в каждой) образуют косяк. Соответственно они носят названия нижний и верхний косяк, нижний и верхний косячок.

1.3. Шашки Партнерам перед началом игры предоставляется по 12 шашек (плоских, круглой формы): одному — белых, другому — черных. Шашки расставляются на черных полях первых трех горизонтальных рядов с каждой стороны. Шашки должны отвечать следующим требованиям: — все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера; — их диаметр должен быть меньше поля доски на 5-10 мм; — толщина шашки должна равняться $\frac{1}{4}$ или $\frac{1}{5}$ ее диаметра; — все белые и черные шашки должны быть соответственно одинакового цвета; — они не должны быть блестящими, и их цвет не должен сливаться с полями шашечной доски.

1.4. Ходы шашек и дамек

1.4.1. Ходом в партии считается передвижение шашки с одного поля доски на другое. Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми. Партнеры поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится.

1.4.2. Шашки разделяются на простые и дамки, но в начальном положении все шашки — простые.

1.4.3. Простая ходит только вперед на соседнее поле по диагонали.

1.4.4. Если в процессе игры шашка достигает одного из полей последнего, восьмого (считая от себя) горизонтального ряда, она превращается в дамку, получая новые права. На доске у каждой стороны одновременно может быть по несколько дамков. Дамки обозначаются сдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую.

1.4.5. Дамка, в отличие от простой, ходит на любое из свободных полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.

1.4.6. Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки или дамки с одного поля на другое отнял от нее руку.

1.4.7. Если игрок, за которым очередь хода, прикоснется к своей шашке, которой можно сделать ход, он обязан ею пойти. Если прикоснется к двум или более, то должен пойти той шашкой, которой коснулся первой, если ход или взятие возможны. Прикосновение к своей шашке, у которой не оказывается возможного по правилам игры хода, не влечет за собой никаких последствий, и играющий свободен сделать любой возможный ход.

1.4.8. Если игрок при совершении хода передвинул свою шашку или дамку на другое поле, но не отнял от нее руку, он вправе переставить эту шашку или дамку на любое возможное для них другое поле.

1.4.9. Если игрок хочет поправить одну или несколько шашек, он должен предварительно отчетливо объявить сопернику: "поправляю". Поправлять шашки можно только при своей очереди хода.

1.5 Взятие

1.5.1. Если простая шашка находится на одной диагонали рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через эту шашку на свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

1.5.2. Если дамка находится на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой имеется одно или несколько свободных полей, она должна быть перенесена через эту шашку на любое свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

1.5.3. Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

1.5.4. Взятие должно быть четко обозначено и проводится в определенном порядке. Оно считается законченным после снятия шашки соперника с доски.

1.5.5. Если в процессе взятия шашкой она вновь оказывается на одной диагонали рядом с другой шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через вторую, третью и т.д. шашку.

1.5.6. Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка должна быть обязательно перенесена через вторую, третью и т.д. шашку и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

1.5.7. После завершения взятия согласно п.п. 1.5.5. и 1.5.6. взятые шашки соперника затем снимаются с доски в порядке их взятия. Это называется последовательным взятием.

1.5.8. В процессе последовательного взятия запрещается переносить шашки или дамки через собственные.

1.5.9. В процессе последовательного взятия разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить шашку или дамку через одну и ту же шашку (дамку) соперника более одного раза.

1.5.10. Взятие должно быть четко обозначено, шашка за шашкой, ставя берущую шашку на поле взятия и затем на конечное поле.

1.5.11. Последовательное взятие считается законченным, если игрок по окончании передвижения шашки или дамки отнял от нее руку.

1.5.12. Взятые шашки могут быть сняты с доски только после завершения последовательного взятия и в том же порядке, в каком проходило их взятие.

1.5.13. Снятие взятых шашек с доски считается законченным, когда игрок снял последнюю взятую шашку.

1.5.14. При возможности взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой выбор, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамки или простые), предоставляется берущему.

1.5.15. Если простая при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и если ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

1.5.16. Если же простая достигает последнего горизонтального ряда без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить (если эта возможность сохранится) лишь следующим ходом на правах дамки.

1.6. Шашечная нотация и запись партии

1.6.1. Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски. Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей — малыми латинскими буквами от "a" до "h" (a, b, c, d, e, f, g, h) или в русском произношении — "а", "бэ", "це", "дэ", "е", "эф", "же", "аш"). Буквой "a" обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь, ближайшая к играющему белыми. Каждое поле доски обозначается в зависимости от того, на какой вертикали и на какой горизонтали оно находится, т.е. каждое поле обозначается сочетанием буквы и цифры, показывающих вертикальный и горизонтальный ряды, на пересечении которых расположено поле.

1.6.2. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции, например, расположение шашек при начале партии записывается так: белые: a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные: a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12). Для записи хода шашки или дамки обозначают сначала поле, на котором шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: a3-b4. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие. При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после боя. Если необходимо отметить направление взятия, то после записи поля, с которого начался бой, последовательно записывают обозначение полей, на которых совершалось изменение направления. Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие.

1.7. Цель игры

Для каждой из сторон конечной целью является выигрыш либо ничья, в зависимости от задач, которые ставит перед собой игрок в данной конкретной партии.

1.8. Выигрыш партии

1.8.1. Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором его соперник: — признав свою позицию проигранной, заявил о том, что сдается; — не сможет сделать очередной ход; — не имеет ни одной шашки; — не успел сделать установленное количество ходов за определенное время.

1.9. Ничейные окончания

1.9.1. Партия считается закончившейся вничью в таких случаях: — по взаимному согласию оппонентов (один из участников предлагает ничью, а другой ее принимает это предложение); — при невозможности выигрыша ни одного из соперников; — если участник, имея в окончании партии три дамки (и более) против одной дамки противника, своим 15 ходом (считая с момента установления соотношения сил) не возьмет дамку противника; — если в позиции, в которой оба соперника имеют дамки, не изменилось соотношение сил (т.е. не было взятия, и ни одна простая шашка не стала дамкой) на протяжении: * в 2-х и 3-х фигурных окончаниях — 5 ходов, * в 4-х и 5-и фигурных окончаниях — 30 ходов, * в 6-и и 7-и фигурных окончаниях — 60 ходов. — если участник, имея в окончании партии три дамки, две дамки и простую, дамку и две простые, три простые против одинокой дамки, находящейся на большой дороге, своим 5-м ходом не сможет добиться выигранной позиции; — если в течение 15 ходов игроки делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия; — если три (или более) раза повторяется одна и та же позиция (одно и то же расположение шашек), причем очередь хода каждый раз будет за одной и той же стороной.

1.9.2. Порядок признания ничьей в случае повторения позиции: — если играющий сделает ход, в результате которого позиция повторится третий раз или более, то его партнер имеет право до совершения своего очередного хода заявить судье соревнований о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью; — если один из играющих хочет сделать ход, в результате которого позиция повторится третий раз (или более), то он, не делая этого хода на доске, должен записать его на бланке и заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью. Если очередной ход все же будет сделан, то право требования ничьей этим участником утрачивается и восстанавливается вновь в случае очередного повторения той же позиции; — не обязательно, чтобы повторение позиции следовало одно за другим; Требовать ничьей можно и в том случае, если позиция повторяется трижды в различные моменты партии, т. е. через любое количество ходов, но при той же очереди хода; — правильность заявления о признании партии ничьей ввиду троекратного повторения позиции проверяется судьей соревнований за счет времени того из противников, который сделал это заявление. Если проверка установит, что троекратного повторения не было, то записанный заявителем ход считается сделанным и партия продолжается — если при проверке время участника, добывающегося признания ничейного исхода партии, истечет, но будет установлено, что троекратное повторение позиции имеет место, партия признается закончившейся вничью; если троекратного повторения позиции не было, то заявителю, время которого при проверке истекло, засчитывается поражение.

1.9.3. Участник может предложить ничью в тот момент, когда он только что передвинул шашку или дамку. Предложив ничью, он пускает часы партнера. Предложение ничьей и ответ на него должны выражаться в краткой форме: "предлагаю ничью", "согласен", "не согласен",- и не оговариваются никакими условиями. Последний может принять предложение или отклонить его словесно либо ответным ходом.

1.9.4. Если игрок предлагает ничью, когда идут часы его партнера, обдумывающего свой ход, последний может согласиться или отклонить его предложение. Игрок, предлагающий ничью, таким образом, должен быть предупрежден арбитром.

1.9.5. Если игрок предлагает ничью, когда идут его часы, партнер может принять предложение, отклонить его или отсрочить свое решение, пока он не увидит ход играющего.

1.9.6. Если предложение ничьей не будет принято, тот же участник может вторично предложить ничью лишь после того, как другой участник использует на это свое право.

Презентация “Шашки в жизни замечательных людей”

Презентацию можно использовать в рамках проведения шашечного турнира в ДОУ; при проведении досуговых мероприятий на темы: «Спорт», «Интеллектуальное развитие ребенка» и т.п.

1. “Зевс”. Люди всегда поклонялись богам и считали, что боги похожи на людей, но гораздо сильнее и могущественнее. Все, что умеют делать люди, то умеют и боги. Но делают это намного лучше.

2. “Гермес и Луна”. Существует миф о том, как бог Гермес, придумавший эту игру, предложил богине Луне играть с ним в шашки с тем условием, что в случае проигрыша он получит от Луны пять дней. Одержав победу, Гермес прибавил пять дней к тем 360-ти дням, которые до этого составляли год. Сейчас в году 365 дней.

3. “Воин Паламед”. По одной из исторических версий шашки изобрел греческий воин Паламед, участник осады Трои. Осада города продолжалась 10 лет и чтобы убить скуку, Паламед придумал эту увлекательную игру, возможно рисуя клетки на песке.

4. “Египтяне, играющие в шашки”. Увлекались шашками и египетские фараоны. Во время раскопок в Египте были обнаружены росписи на стенах, отражающие три страсти египтян: охоту, рыбную ловлю и игру в шашки.

Во Франции в музее Лувра хранятся две шашечные доски, принадлежащие фараонам. При раскопках в гробнице Тутанхамона обнаружили доску для игры в шашки, состоящую из 30-ти клеток.

5. “Древние греки”. Из древнего Египта шашки пошли по всему миру. Сначала в Грецию, потом в Древний Рим. Римляне называли игру в шашки “Латруикули” от слова “латро”- воин, так как фигурки воинов стояли на доске.

6. “Средневековый рыцарь”. Рыцари Средневековой Европы обязаны были владеть многими рыцарскими добродетелями: верховой ездой, фехтованием, искусно обращаться с копьем, уметь плавать и охотиться, сочинять стихи для дамы сердца и петь их, играть в шашки.

7. “Владимир Мономах”. Уже в четвертом веке на Руси увлекались игрой, напоминающей шашки. Играли с помощью фигурок, сделанных из глины, кости или янтаря. Называлась игра в те времена - ”Тавлеи”.

Поклонником её был великий князь Владимир Мономах.

8. “Петр I”. Во времена царствования Петра первого шашки, наряду с шахматами, входили в программу Ассамблей, так назывались званые приемы гостей у царя.

9. “Наполеон Бонапарт”. Наполеон Бонапарт предпочитал шашки шахматам, черпая в этой игре стратегию для ведения боя. «Удар Наполеона - это название комбинации и завершающий ход в международных шашках»

Известно, что Наполеон никогда не расставался со своей перламутровой шашечной доской.

10. “Александр Суворов”. В шашки играл русский великий полководец Александр Васильевич Суворов, сравнивая игру в шашки, тактику игры с тактикой военных действий.

11. “А.С.Пушкин, Н.В.Гоголь”. Упоминания о шашечной игре можно найти в произведениях великих русских авторов. У А.С. Пушкина в романе “Арап Петра Великого”, у Н.В. Гоголя в поэме “Мертвые души”.

Державин любил играть в эту игру.

12. “Н.Карамзин”. В 1803 году выдающийся историк и писатель Николай Карамзин напечатал первую в истории России статью об игре в шашки. В 1827 году было издано первое шашечное пособие “Руководство к основательному познанию шашечной игры или искусство обыгрывать всех в русские шашки”.

13. “Л.Н.Толстой, Э.По”. Русский писатель Лев Николаевич Толстой любил шашки и сам неплохо играл в них. Упоминание об игре есть в его романе “Война и мир”.

14. Английский писатель Эдгар По в одной из своих новелл написал о шашках так: “Непритязательная игра в шашки требует куда более высокого умения размышлять, и задает уму больше сложных и полезных задач, чем мнимая изощренность шахмат”.

15. «Руководство к основательному познанию шашечной игры или искусство обыгрывать всех в простые шашки» так называлась книга,

написанная Бенджамином Франклином. В работе Франклина не было ни слова о правилах игры. Речь шла о нравственности и этике игроков.

16. Благодарим за понимание.

Тема. Инструктаж по ОТ. Правила ТБ. ОФП. Исторический обзор развития игры.

Цели и задачи урока: Обучить учащихся настольной игре в шашки. Развивать критическое мышление, познавательный интерес, совершенствовать навыки работы в группе.

Этапы урока

- I. Организационный момент
- II. Психофизиологическая подготовка учащихся к усвоению содержания урока
- III. Основная часть
- IV. Подведение итогов работы на уроке. Измерение чсс.
- V. Домашнее задание.

I. Проведение инструктажа по ОТ.

II. ОФП.

Построение в колонну по одному. Форма проведения -фронтальная, способ выполнения – одновременный.

Держать дистанцию 1,5 – 2 шага.

- ходьба на носках, на пятках, на наружном и внутреннем своде стопы, в полу приседе и приседе;
- бег, бег приставными шагами правым и левым боком вперед; бег спиной вперед;
- прыжковые упражнения: подскоки на правой и левой ноге, прыжки на правой , левой ноге, прыжок в шаге;
- специальные беговые упражнения
 - ускорение по диагонали спортзала;
- ходьба с выполнением упражнения на восстановление дыхания;
- **проведение ОРУ на месте**
 - круговые вращения головой
И п – о. с. 1-4-поворот вправо 5-8-тоже влево.
 - вращения руками
И п –о. с. 1-4-вращения вперед 5-8 назад
 - наклоны туловищем вперед
И п – руки в стороны, ноги врозь 1-наклон вперед руки в стороны 2-наклон вперед руками достать до пола 3-наклон вперед руки в сторону 4-и п
 - наклоны в сторону с поворотами туловища
И п – руки на пояс, ноги врозь 1-наклон вправо, левая рука прямая 2- поворот туловищем вперед 3- наклон вправо с прямой левой рукой 4- и п 5-8 –тоже влево
 - наклоны назад, вперед
И п –руки на пояс , ноги врозь 1-2 пружинистый наклон назад 3- наклон вперед 4-и п
 - выпады вперед
И п – одна нога согнута в колени другая прямая в упоре , руки за головой 1-3 пружинистые движения правой ногой 4- и п 5-8- тоже левой
 - упор присев, упор лежа
И п- о с 1- упор присев, 2-упор лежа 3- упор присев 4- и п
 - махи ногами
И п – руки вперед-всторону ,ноги врозь 1-мах левой ногой, достать ладонь правой руки 2- тоже другой ногой.
 - прыжки в группировке
И п –о с 1 прыжок вверх, ноги прямые 2- прыжок в группировке

III. Развернутая лекция ИСТОРИЯ ШАШЕК

Свои «шашки» были в древней Греции, Лидии, Фригии и др. местах. Чрезвычайно распространенная в древнем Риме игра «латрункули» (от «латро» – букв. воин, наемный солдат) относится к числу прямых предшественников европейских шашек. Упоминания о подобных играх можно найти в мировом фольклоре, литературных произведениях и трудах ученых.

История происхождения шашек

Произошли от мавританской игры «алькерк».

Настольная игра шашечного типа, распространенная в Средневековье. Пришла от арабов в Испанию. Дала толчок европейским разновидностям шашек.

В игре «алькерк» использовались 12 фишек с каждой стороны и существовало правило взятия чужой фигуры «прыжком» через нее.

Шашки в средневековой Европе

Играть в шашки было составной частью рыцарского воспитания (по одной из версий, бытовавшее ранее название шашечной игры «дамы» обязано своим происхождением характерному для рыцарского сословия.

Автором первого пособия по шашкам считается А.Торквемада: оно вышло в Испании в 1547, но до наших дней не сохранилось и известно лишь по упоминаниям и описаниям в других источниках.

Появление стоклеточных шашек

В конце 19 – начале 20 века проводились неофициальные чемпионаты мира по 100-клеточным шашкам.

В них побеждали преимущественно родоначальники игры – французы (Изидор Вейс, Станислас Бизо, Морис Райхенбах, Пьер Гестем)

Появление Всемирной федерации шашек

ФМЖД - основана в сентябре 1947 года четырьмя федерациями — Франции, Нидерландов, Бельгии и Швейцарии. СССР вступил в ФМЖД в 1956 году. (FMJD, фр. Federation Mondiale du Jeu de Dames)

Первый турнир по шашкам

В 1948 прошел первый в истории официальный чемпионат мира по международным шашкам, победителем которого стал Пит Роозенбург (Нидерланды), после этого еще трижды повторивший свой успех.

С выходом на международную арену в середине 1950-х наших спортсменов основная борьба за звание сильнейшего шашкиста в мире, как правило, ведется между представителями России и Нидерландов, признанных «шашечных держав».

История русских шашек

По некоторым данным, игры, похожие на современные шашки, были известны восточным славянам уже в 4 в.

Как показывают археологические раскопки, в «шашки» играли и в Киевской Руси (фигуры делались из глины, стекла, кости).

В числе поклонников этой игры был Владимир Мономах /киевский князь/. Упоминания о тавлеях (так называлась распространенная на Руси шашечная игра) можно найти в некоторых былинах и письменных свидетельствах посещавших Русь иностранцев.

Во времена Петра I шашки входили в программу ассамблей. Сам император был заядлым – и очень сильным – игроком. В более поздние времена шашками увлекались многие известные российские политики, ученые, деятели искусства. Упоминания об этой

игре можно найти в произведениях Александра Сергеевича Пушкина, Николая Васильевича Гоголя.

В 1884 напечатан Устав шашечной игры известного теоретика, историка и пропагандиста шашек Михаила Гоняева, что способствовало дальнейшему упорядочению игры

Первый всероссийский турнир

В июле 1894 в Москве состоялся первый Всероссийский турнир по шашкам, являвшийся, по сути, чемпионатом страны.

IV. Вопросы:

1 группа.

1. В каких странах в древности появилась игра в шашки?
2. Игра – предшественник европейских шашек, распространенная в древнем Риме.
3. Настольная игра шашечного типа, пришедшая от арабов в Испанию.
4. Какие четыре страны вошли во Всемирную федерацию шашек?

2 группа.

1. Победитель Первого чемпионата мира по шашкам.
2. Князь, бывший поклонником игры в шашки на Киевской Руси.
3. Известный теоретик и пропагандист шашек, который создал Устав шашечной игры.
4. Назовите победителей чемпионатов мира по стоклеточным шашкам.

3 группа.

1. В каком году был напечатан Устав шашечной игры?
2. Когда состоялся первый Всероссийский турнир по шашкам?
3. В каком году была основана ФМЖД?
4. Когда вышло в Испании первое пособие по шашкам?

4 группа.

1. «Латрункули»
2. «Алькерк»
3. ФМЖД
4. Тавлеи

V. Д/з Выучить основы игры «Русские шашки»

Правила игры в шашки (русские, международные, бразильские, итальянские, пул, чекерс, поддавки)

Введение.

Шашки наиболее демократичная логическая игра для двоих. При этом можно сказать, что им все возрасты покорны. Простая понятная логика позволяет начинать осваивать эту игру ребенку, начиная с четырех лет. Благодаря именно своей логической простоте шашки стали очень популярны по всему миру, и стоит заметить, что ни у одной логической игры нет столько разновидностей.

На этой странице приведены описания правил игры в шашки для начинающих, особенности выполнения ходов и правил боя:

[Русские шашки](#)

Русские шашки.

Состав игры:

1. Игровая доска 64 (8x8) клетки. Клетки двух контрастных цветов, располагающихся по диагоналям. Обозначение игровых клеток буквенно-цифровое (как на шахматной доске).
2. Шашки двух разных цветов по 12 штук.

Цель игры:

Выиграть партию - когда у соперника не осталось ни одной шашки, шашки соперника заблокированы или соперник досрочно признал свое поражение.

При невозможности выигрыша любого из участников игры, партия считается законченной вничью.

Правила:

В игре принимают участие 2 игрока. Игроки располагаются на противоположных сторонах доски. Игровое поле (доска) располагается таким образом, что бы угловое темное поле было расположено с левой стороны игрока (Диаграмма №1).

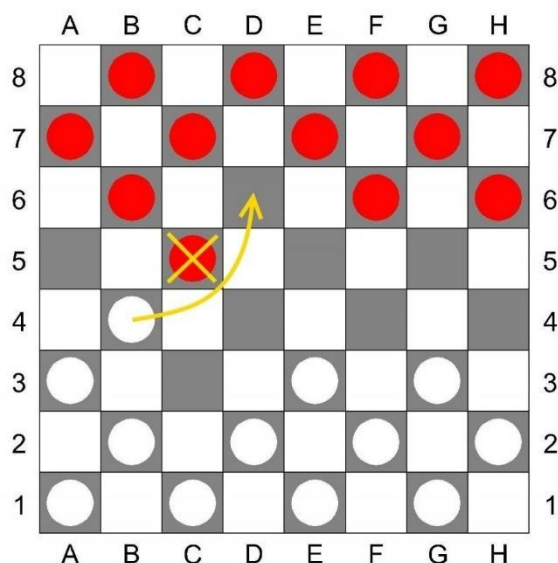
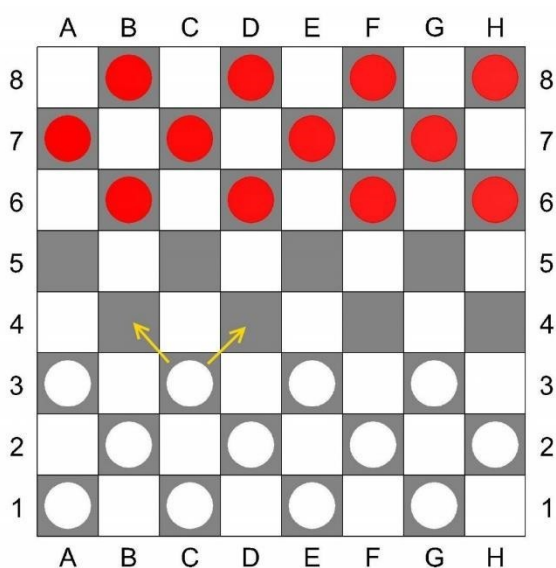


Диаграмма №1
Русские шашки, игровое поле

Диаграмма №2
Взятие в русских шашках

Выбор цвета игроками определяется жребием или по договоренности. Шашки расставляются на трех, ближних к игроку, рядах на темных клетках, как показано на рисунке. Право первого хода обычно принадлежит игроку, который играет белым (светлым) цветом. Ходы осуществляются соперниками поочередно. Ход считается сделанным, если участник игры после перемещения шашки отпустил руку. Если игрок дотронулся до шашки, он обязан ей сделать ход. Если, кто-либо из соперников хочет поправить шашки, обязан предупредить заранее.

В начале игры все шашки соперников являются простыми. Простые шашки можно перемещать только вперед по диагоналям на соседнюю свободную клетку.

Если простая шашка дошла до последней горизонтали, она становится «дамкой» и обозначается переворачиванием (Диаграмма №3). Дамка может перемещаться по диагоналям на любое количество свободных клеток.

Взятие шашки соперника производится, переносом через неё своей, в том случае, если она находится на соседней с простой шашкой диагональной клетке и за ней имеется свободное поле (Диаграмма №2). Если после этого хода имеется продолжение для взятия других шашек соперника, ход продолжается. Шашка (шашки) соперника снимается с доски. Взятие шашки соперника может производиться, как вперед, так и назад, и является обязательной, если перед началом игры не договорились об изменении этого правила.

Взятие дамкой шашек соперника может осуществляться через любое количество диагональных клеток, при наличии свободного пространства за «жертвой». Если она снова

оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится

одно или несколько свободных полей, дамка

обязательно должна продолжить взятие последующих Дамки в русских шашках и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

В тех случаях, когда простая шашка при взятии достигает последнего горизонтального ряда и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

В тех случаях, когда шашка достигла последней горизонтали без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить, при условии, если эта возможность сохранится лишь следующим ходом на правах дамки.

Битые шашки снимаются с доски только по окончании хода, повторное «перескакивание» через битые шашки запрещены.

Данные правила игры в русские шашки являются стандартными, но в них могут вноситься изменения, по обоюдному согласию игроков.

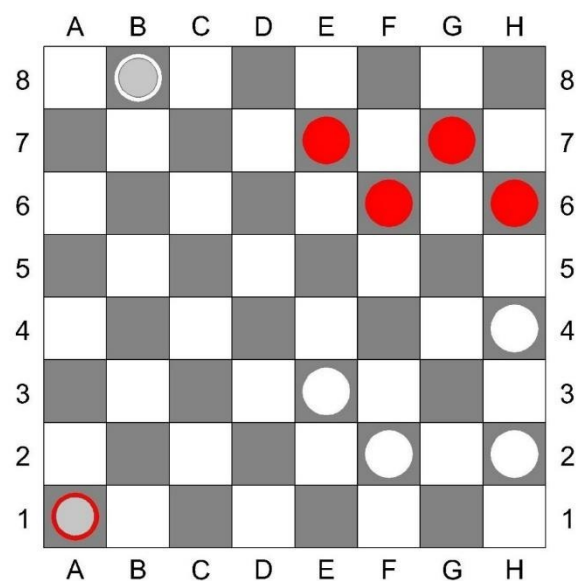
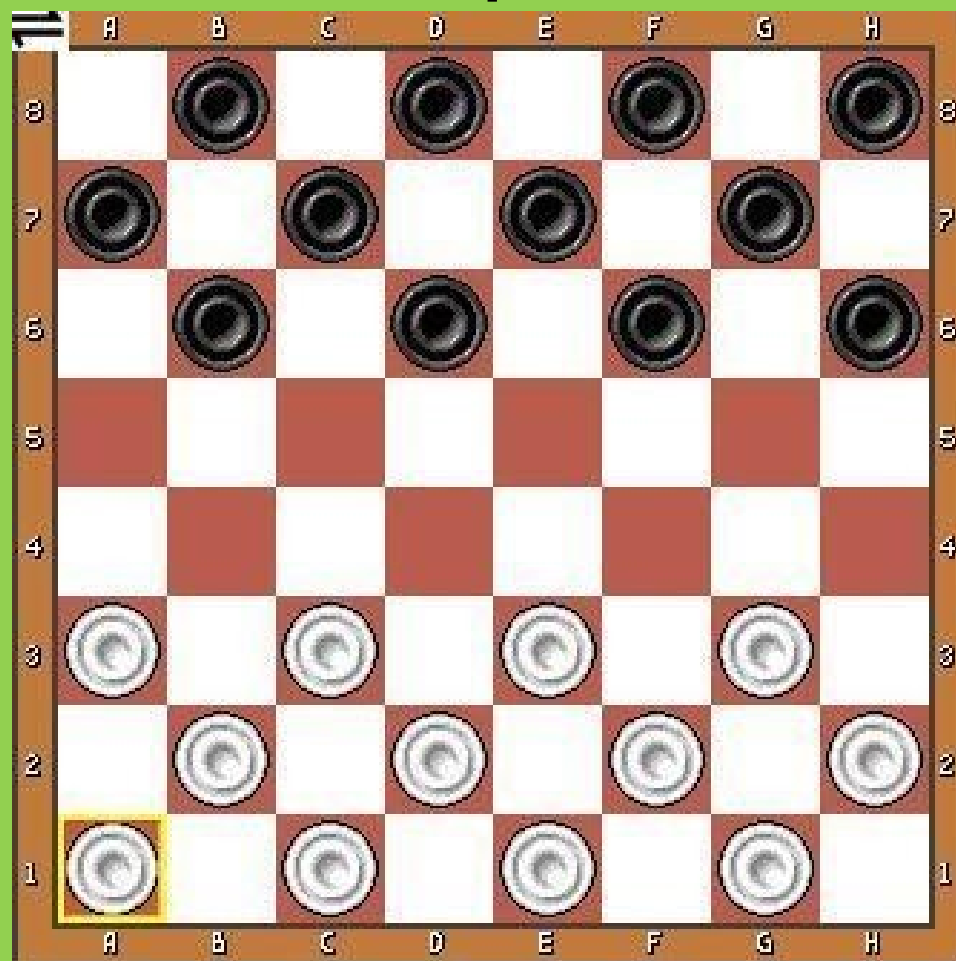


Диаграмма №3

Шашки – одна из самых древних игр.



- Ша́шки — настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом фишек-шашек по клеткам шашечной доски;
- Во время партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: чёрного или белого;
- Цель игры — взять все шашки соперника или лишить их возможности хода.

Основные правила игры:

- Все шашки, участвующие в партии, выставляются перед началом игры на доску. Далее они передвигаются по полям доски и могут быть сняты с неё в случае боя шашкой противника.
- Брать шашку, находящуюся под боем, обязательно.
- Существует только два вида шашек: простые и дамки. В начале партии все шашки простые. Простая шашка может превратиться в дамку, если она достигнет последнего противоположного горизонтального ряда доски.

- Простые шашки ходят только вперёд на следующее поле. Дамки могут ходить и вперёд и назад

Варианты шашек.

- 1 Русские шашки
- 2 Международные
- 3 Алтайские шашки
- 4 Унифицированные
- 5 Бразильские шашки
- 6 Канадские шашки
- 7 Английские шашки
- 8 Пул (США)
- 9 Итальянские шашки
- 10 Испанские шашки
- 11 Турецкие шашки
- 12 Поддавки
- 13 Столбовые шашки
- 14 Ставропольские



15 Диагональные шашки

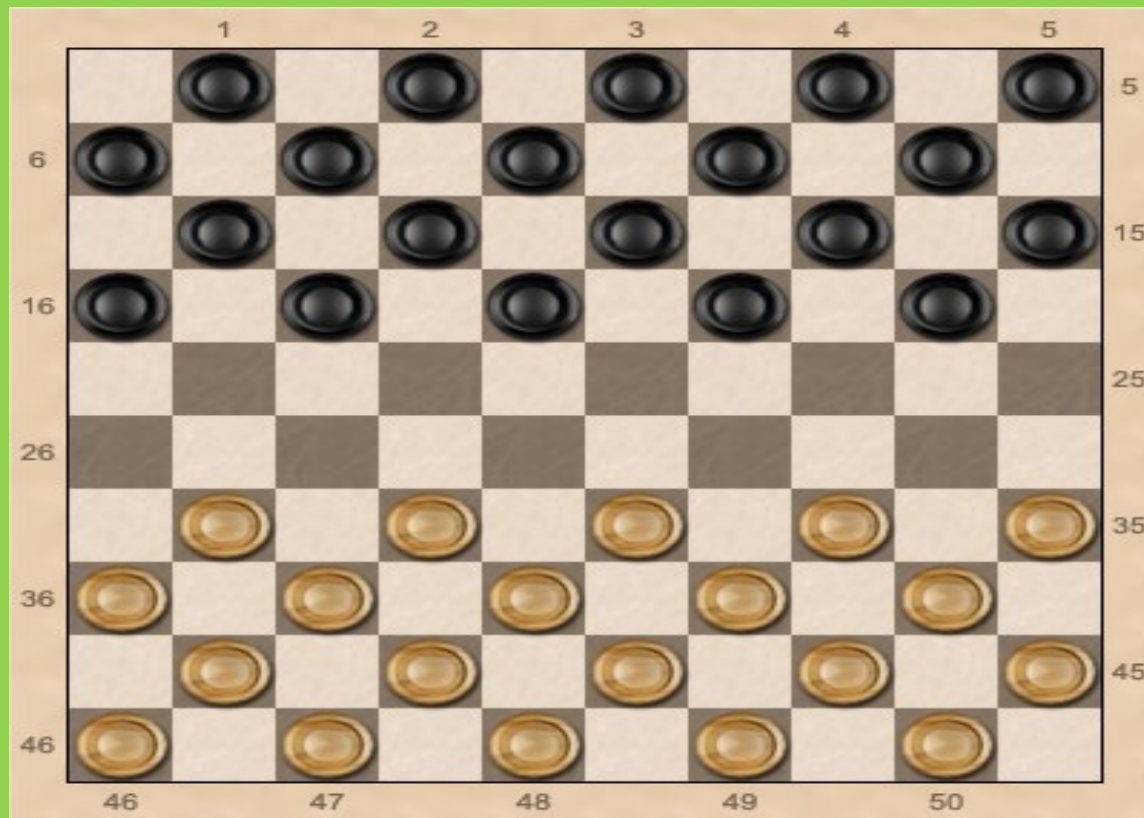
Русские шашки.

- Размеры доски 8-8



Международные шашки

Размеры 10-10



Алтайские шашки

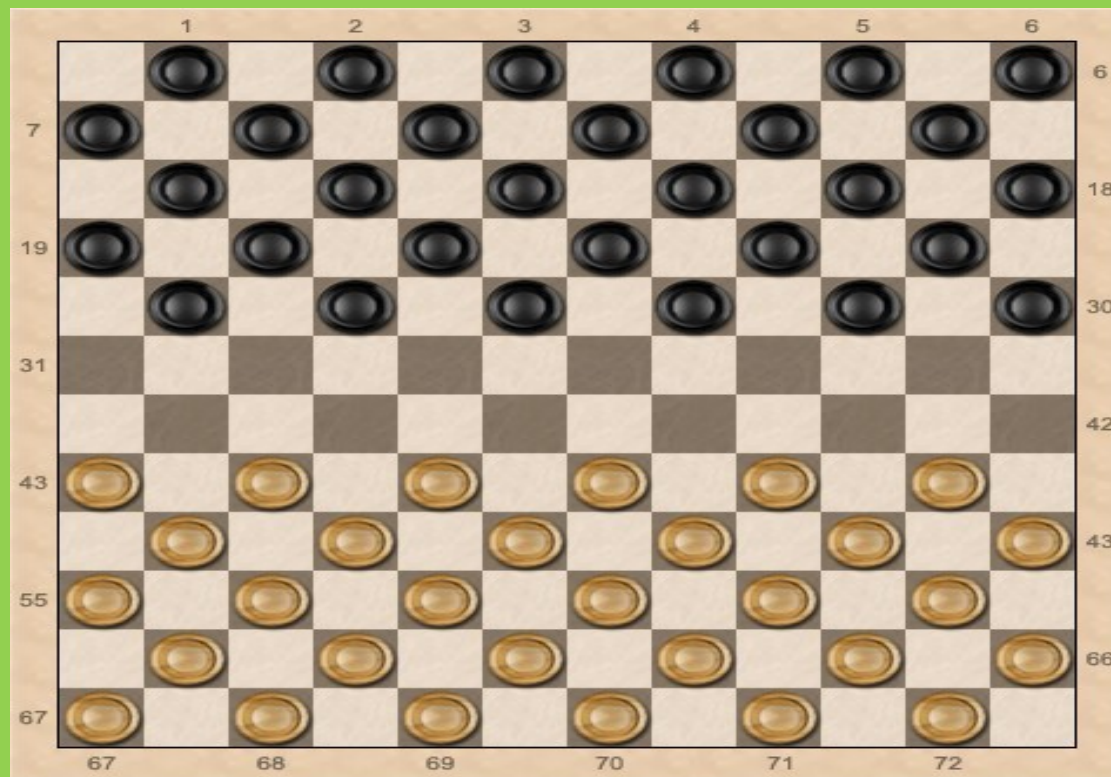


Диагональные шашки



Канадские шашки

Размеры доски 12-12



Турецкие шашки



Столбовые шашки

Заключение.

- Шашки – очень древняя игра и любима всеми.
- Существует 15 основных вариантов игры.
- Огромная польза от игры в шашки для взрослых и детей.



Вывод: шашки - умная игра для
всех возрастов и характеров.



Интерактивная игра

«ЗНАТОКИ ЩАЩЕК»



[ССЫЛКИ](#) [НАЧАТЬ ИГРУ](#)

Интерактивная игра



ЗАГАДКИ



РЕБУСЫ



ГОЛОВОЛОМКИ



КОТ В МЕШКЕ



ШАХ И МАТ

10

20

30

40

50

10

20

30

40

50

10

20

30

40

50

10

20

30

40

50

10

20

30

40

50

ВЫХОД

«ЗАГАДКИ»



Не люди, не звери, не часы, а ходят?

ШАШКИ



«ЗАГАДКИ»



Из каких досок не строят теремок?

Из шахматных



«ЗАГАДКИ»



Шашка вверх ногами -
Догадайтесь сами.

Дамка



«ЗАГАДКИ»



Кто играл в них, угадает:
Шашки Древнего Китая

Рендзю



«ЗАГАДКИ»



В тылу врага та шашка побывала,
Свое название сразу поменяла.

Дамка



«РЕБУСЫ»



Разновидность шашечного соревнования, в котором ряд участников играет с друг другом.

Т



'

ИР

Турнир



«РЕБУСЫ»

2

Стратегия ограничения подвижности пешек и фигур противника.



4 = Ъ



Большак



«РЕБУСЫ»

3

Начало шашечной партии для быстрой мобилизации
(развития, развёртывания) сил.



Дебют

«РЕБУСЫ»

4

Форсированный вариант с жертвой
(определение придумал М. М. Ботвинник)

'''



И

Я
—
ЦИ

Комбинация



«РЕБУСЫ»

5

Признанный в соответствии с правилами уровень
шашиста присвоение званий и
(национальный мастер, мастер ФИДЕ,
мастер, международный



ли

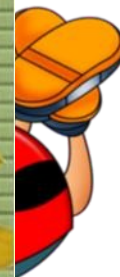


”



,

Квалификация

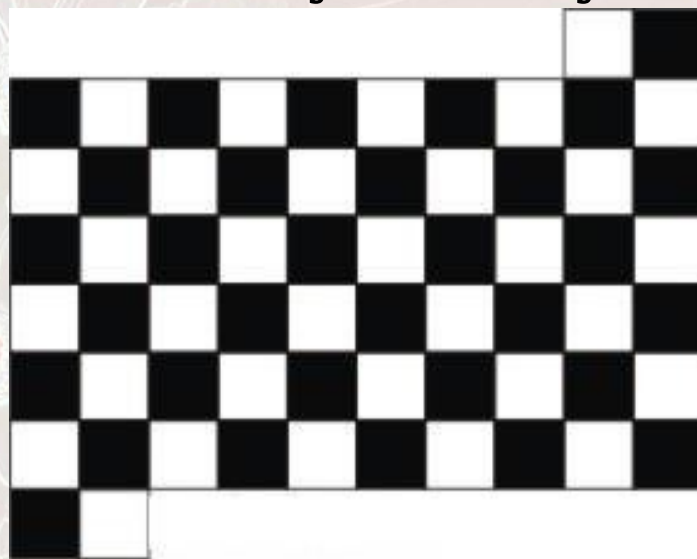


«ГОЛОВОЛОМКИ»



Сборка шахматной доски

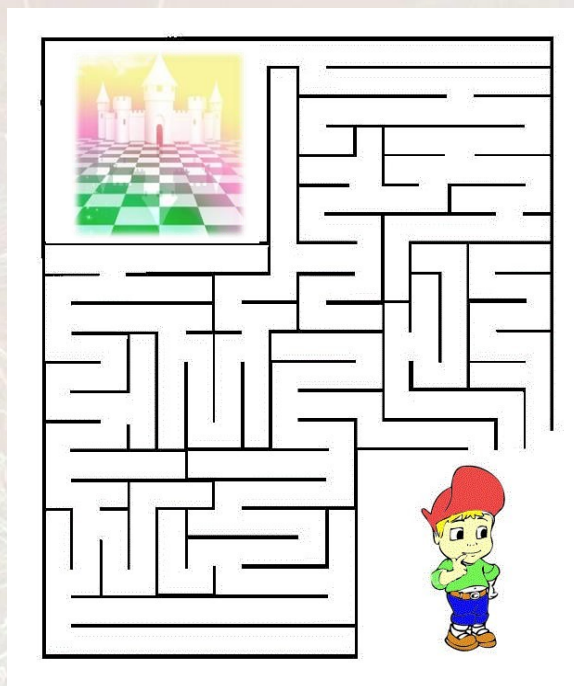
Разделите предложенную фигуру на две одинаковые части так, чтобы из них можно было сложить шахматную доску.



«ГОЛОВОЛОМКИ»



Помоги мальчику добраться до Королевства
Шашек

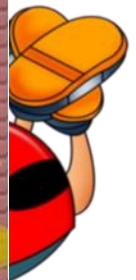
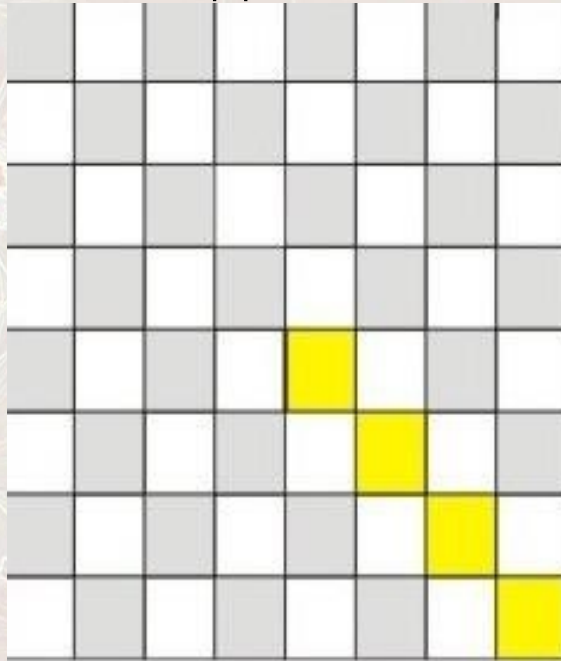


«ГОЛОВЛОМКИ»



Разрезание доски

Как разрезать шахматную доску на четыре части, так чтобы в каждой части была выделенная клетка.



«ГОЛОВОЛОМКИ»

4

Пересечение всех клеток.

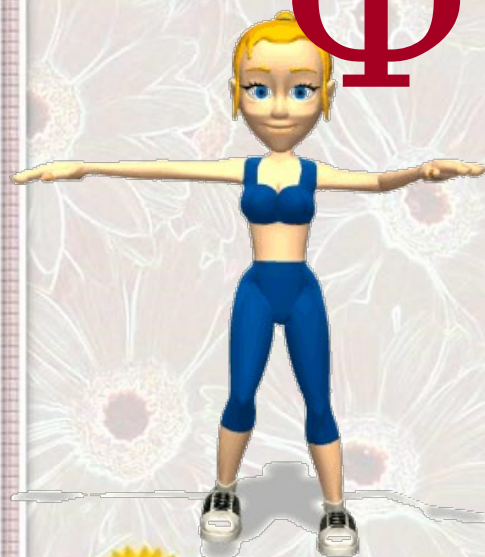
Восемь прямых, параллельных любой стороне доски, пересекут все ее клетки. Можно ли использовать меньшее количество прямых линий, которые смогут пересечь все клетки шахматной доски?

Да, можно использовать всего 7 прямых линий.

«ГОЛОВОЛОМКИ»



ФИЗМИНУ

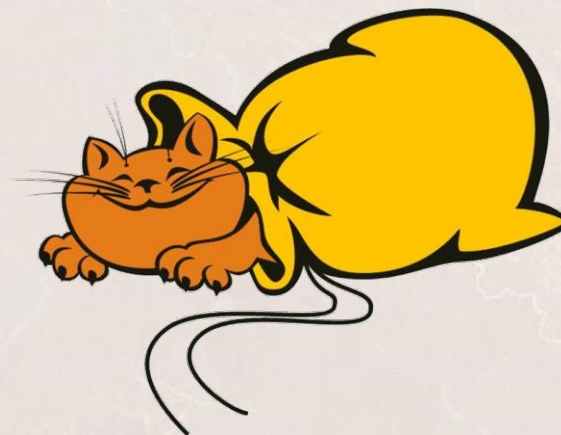


«КОТ В МЕШКЕ»



Сколько черных полей на шахматной доске?

32



«КОТ В МЕШКЕ»

2



Что может дамка и не
может простая шашка

Ходить назад



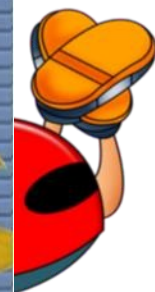
«КОТ В МЕШКЕ»



Как простая шашка делает ударный ход?



*Перешагивает через шашку соперника, если за ней
есть свободное поле*



«КОТ В МЕШКЕ»



Если у игроков не получается поймать шашки друг друга в конце партии за определенное количество ходов, назначается ...

Ничья

«КОТ В МЕШКЕ»

5



Если у игрока нет
возможности сделать ход, то
ОН ...

Проиграл





Ребята!

Хотите проверить свои знания о шахматах?



**Выбирайте номер и отвечайте на вопросы.
Желаем удачи!**



64 клетки



54 клетки

84 клетки





**В каком веке
появились шахматы?**





в III веке

в VI веке

в IX веке







в Древнем
Египте

в Древней
Греции

в Индии





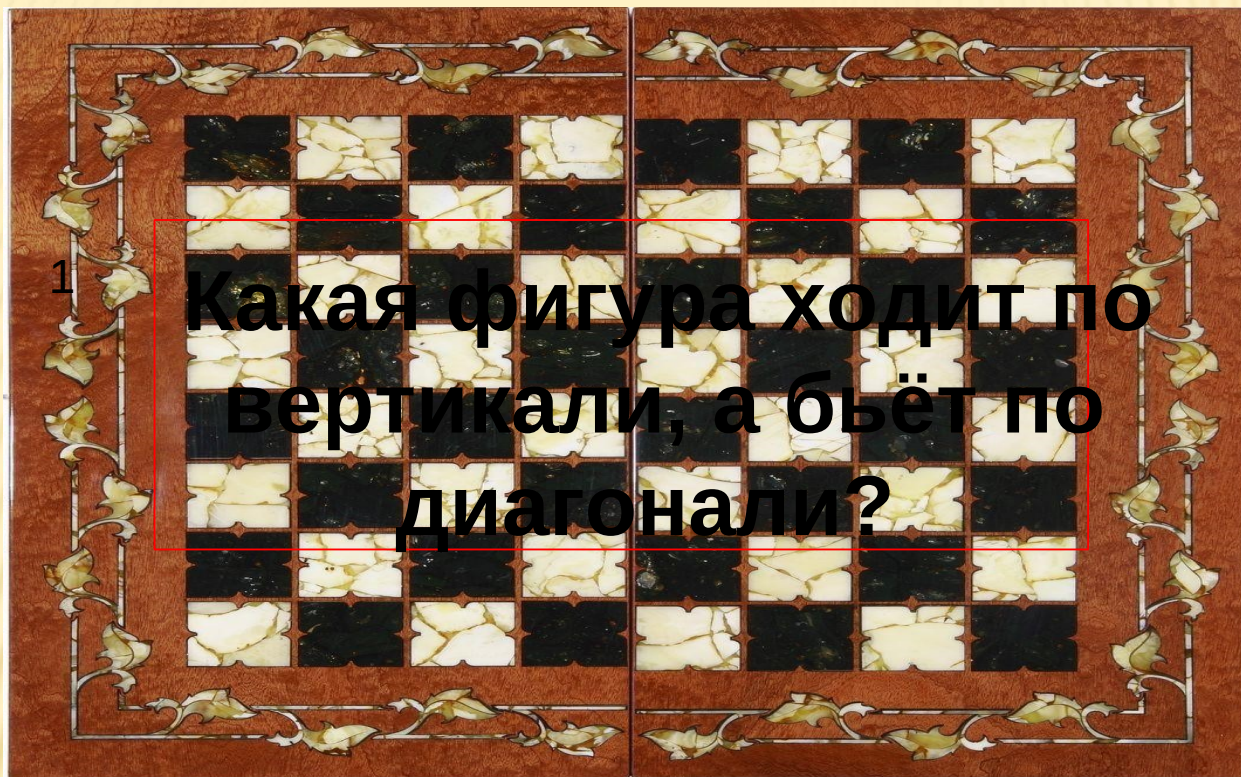


ладья

слон

ферзь





Какая фигура ходит по
вертикали, а бьёт по
диагонали?

пешка

корол
ь



слон

26





14





48

ферзь



слон





КОНЬ



Как назывался слон в
древнерусских
шахматах?

офицер

ПОЛКОВОДЕЦ





солдат

конец шахматной игры



середина шахматной
игры





начало шахматной игры



ферзь

ладья



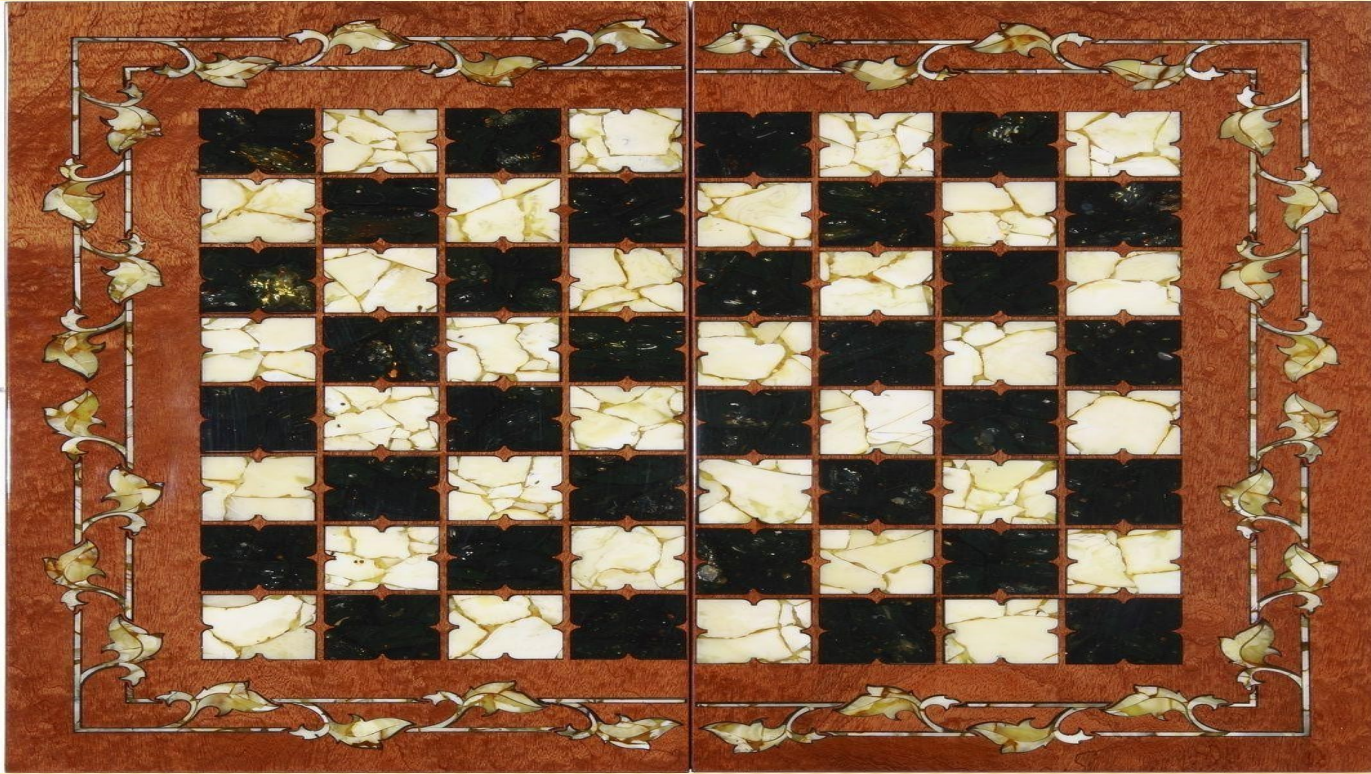


СЛОН

**Какая фигура дойдя до
противоположного
края доски, может
превратиться в любую
другую фигуру?**

пешка

ладья



1





офицер





думать



латинские

русские



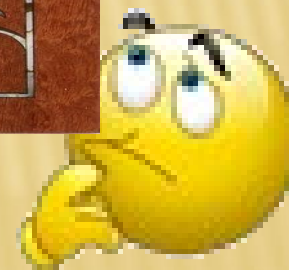


арабские



рокировка, пат, мат

дебют, этюд, захват





уйти,

побить,

закрыться



«Интерактивная
игра»

«Шахматная викторина»