Учебный план программы

№	Тема	Часы	Теория	Практика
1.	Введение.	1	1	
2.	Шахматная доска.	2	2	
3.	Шахматные фигуры.	13	6	7
4.	Начальное положение.	5	2	3
5.	Шах и мат.	6	1	5
6.	Показательные игры.	3	1	2
7.	Шахматные партии.	3	1	2
	Итого:	33	14	19

Урок 1.

Тема урока: Шахматная доска.

Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВОГО УРОКА.

Начиная шахматные занятия с детьми, не упустите три обстоятельства. Во-первых, уроки должны протекать в игровой, увлекательной форме и доброжелательной атмосфере. «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – вот задача первоначального обучения», указал К. Ушинский. Во-вторых, чтобы обучение было развивающим, оно должно включать самостоятельную работу ребенка с изучаемым материалом. А в третьих, особенно на первых порах не забудьте… сказку. Ведь еще В. Сухомлинский отмечал «Сказка, игра, фантазия – животворный источник детского мышления, благородных чувств и стремлений… мои воспитанники не овладели бы навыками отвлеченного мышления, если бы в их духовной жизни сказка не стала целым периодом… сказка – это активное эстетическое творчество, захватывающее все сферы духовной жизни ребенка – его ум, чувства, воображение, волю. Оно начинается уже в рассказывании, высший его этап – инсценизация».

Велико значение первого шахматного урока. Именно он может предопределить отношение детей (особенно девочек) к шахматам, а для этого вам нужно привить интерес к новому предмету, зажечь огонек фантазии в глазах детей праздником. Говоря его, руководствуйтесь словами К. Ушинского: «Воспитатель непременно должен устроить дело ученья так, чтобы в начале дитя не могло не успеть…»

Начните первый урок с чтения, еще лучше с чтения и инсценировки сказки «Удивительные приключения шахматной доски» и сказки «Котята хвастунишки».

В конце урока задайте детям задачи - шутки:

1. На каких полях ничего не растет? (На шахматных.)
2. На каких досок не строят теремок? (И шахматных.)
3. В каких клетках не держат зверей? (В шахматных.)

Если до конца урока у вас еще останется несколько минут, вы можете провести маленькую литературно - шахматную викторину:

1. Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в шахматы с шахматным автоматом? (Незнайка.)
2. Знаменитый джин, вдруг Вольки Костылкова, большой поклонник шахматной игры. (Старик Хоттабыч.)
3. Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложив шести экс – чемпионам по шахматам сеанс одновременной игры. (Электроник.)
4. Человек из театра Карабаса Барбараса – «весь клеточный, как шахматная доска.» (Арлекин.)

Урок 2.

Тема урока: Шахматная доска.

Положение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль» и др.

В начале урока – повторение пройденного материала. Хоть он и достаточно прост, сделать это необходимо. Покажите шахматную доску, белые и черные поля. Раздайте детям шахматные доски, и пусть они сами покажут по два белых и два черных поля. Спросите, какая форма у шахматного поля; у шахматной доски.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВТОРОГО УРОКА.

Покажите картинку, там изображены бабушка и дедушка, правильно вставшие перед шахматной доской. Объясните, что шахматы обычно играют два ПАРТНЕРА, или по-другому ПРОИВНИКА. Подчеркните эти слова интонацией, и пусть дети хором несколько раз проговорят их.

Партнеры садятся за шахматную доску лицом друг к другу, а доска размещается так, чтобы справа от каждого партнера белое углевое поле.

Теперь каждый ученик должен проверить: правильно ли перед ним лежит шахматная доска. Учитель разворачивать на 90^0 шахматные доски, которые ребята расположили неправильно, и снова подчеркивает, что крайнее правое поле должно быть белым.

Начинайте знакомить детей с дорожками шахматной доски, по которым в дальнейшем будут передвигаться шахматные фигуры.

Объясните, что **ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ**, или **ГОРИЗОНТАЛЬ** (подчеркните интонацией и предложите хором 3-4 раза проговорить это термины), - это любая черно – белая дорожка проходит слева направо. Очень хорошо, если у вас есть вырезанный из картона шаблон горизонтали. Покажите одну из горизонталей указкой на демонстрационной шахматной доске, а ребята должны показать пальцем на свих шахматных досках. Поля в горизонтали всегда чередуются: белое – черное – белое…. Всего на доске 8 горизонталей. Ученики пальцем покажут все горизонтальные линии на своих шахматных досках.

Поверните в руках на 90^0 картонную горизонталь, и она превратится в вертикаль.

Объясните, что **ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЛИНИЯ,** или **ВЕРТИКАЛЬ,** - это любая черно – белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикаль, как и горизонталь, 8. Поля в каждой вертикальной линии также чередуются. Ученики открывают учебник, где показаны все вертикали.

Как и при объяснении горизонтали. вы показываете на демонстрационной доске, рисуете одну из них мелом на классной доске.

Затем ребята раскрывают учебник пытаются найти все горизонтали и вертикали, которые спрятались там на сюжетном рисунке.

Неплохо, если учитель заранее заготовит несколько нарисованных и вырезанных из ватмана горизонталей, которых нарушена последовательность чередования белых и черных полей, и покажет их классу. Дети должны обнаружить ошибку. Затем эти «горизонтали» используйте как «вертикали», развернув их на 90^0 , и повторите задание.

Понятия горизонтали и вертикали – **базовые** при объяснении ходов шахматных фигур. Необходимо добиться, чтобы дети хорошо запомнили эти слова и научились уверено отличать горизонталь от вертикали. Для этого с детьми можно провести ряд дидактических игр, самая простая из них – **«Поиграем – угадаем».**

Игра «Горизонталь» вызовите к демонстрационной доске двоих ребят дайте каждому из них по 4 пешки и предложите им по очереди заполнить пешками одну из горизонталей, располагая на каждом поле только по одной пешке (в серединках полей). Можно ввести в эту игру элемент состязательности: кто поставит последнюю пешку, тот выигрывает.

Аналогично проводится и игра **«Вертикаль».** Пусть дети сами попробуют догадаться: если играют двое, то кто из них победит – тот начинает, или кто играет вторым.

«Горизонтально – вертикальная игра». Поставьте белую пешку на любое поле шахматной доски и, вызывая учеников по одному к демонстрационной доске, спросите детей передвинуть пешку на одно поле в задаваемом направлении. Типичные указания: « Направо по горизонтали», «Верх по вертикали», «Налево по горизонтали», «Вниз по вертикали», «В любую сторону по вертикали», «В любую сторону по горизонтали». Это игра очень важна, так как учит детей ориентироваться на плоскости шахматной доски.

В конце урока задайте детям такие вопросы:

1. Что делают партнеры, противники за шахматной доской? (Играют в шахматы.)
2. Какая шахматная дорожка тянется слева направо? (Горизонталь.)
3. Сколько белых полей в каждой горизонтали? Вертикали? (По 4.)

Урок 3.

Тема урока: **Шахматные фигуры.**

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Запретная фигура», «Поиграем – угадаем», «Что общего», «Большая и маленькая».

В начале урока – повторение пройденного материала. Покажите шахматную доску, белые и черные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали. Раздайте шахматные доски и попросите детей показать на них две белые и две черные диагонали, большую белую и большую черную диагонали (они тянутся из угла в угол).

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОКА.

На этом занятии начинается знакомство детей с шахматными фигурами, и ученики уже не расстаются с ними до самого последнего занятия. У вас на столе заранее приготовлены 12 шахматных фигур. Желательно, чтобы эти фигуры, как фигуры, которые вы потом раздадите детям были крупного размера, но, разумеется, фигуры должны свободно размещаться на шахматных полях (наиболее предпочтительны деревянные «Турнирные шахматы»). Необходимо выбирать такие комплекты шахматных фигур, чтобы разноименные фигуры рельефно отличались друг от друга.

Неплохо, если у вас под рукой есть самые разнообразные виды наборов фигур. Лучше всего занимательно «обыграть» появление шахматных фигур перед учениками (например, педагог вынимает их из волшебного сундучка).

Перед показом шахматных фигур педагог объясняет, что шахматы играют особыми шахматными фигурами.

На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один из противников командует армией светлых фигур. Эти **БЕЛЫЕ**. Другой шахматист командует армией темных фигур. Это **ЧЕРНЫЕ**.

Детям показываются первые шахматные фигуры: белая и черная пешки. Ученики хором повторяют три раз: «Пешка». Так же проходит знакомство с белой и

черной ладьей, белым и черным конем, белым и черным слоном, белым и черным ферзей, белым и черным королем.

Педагог показывает детям шахматные фигурки демонстрационных шахмат (они такие же, как на диаграммах).

Учитель раздает каждому из ребят коробочку с шахматными фигурами, дети высыпают их, в беспорядке расставляют на парте. Начинается закрепление пройденного материала. Учитель по одной поднимает шахматные фигуры, просит ребят называть их и поднять такую же.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, и дети на ощупь пытаются определить, какая из фигур спрятана. В другом варианте игры в мешочке находятся все фигуры сразу, а дети на ощупь ищут определенную фигуру.

«Угадайка». Опишите какую – нибудь из фигур и предложите ребятам определить ее.

«Запретная фигура». Все фигуры располагаются на столе учителя в один ряд, дети стоят рядом и по очереди называют шахматные фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. В место названия этой фигуры надо сказать «Секрет».

«Поиграем – угадаем». Педагог загадывает одну из фигур (или прячет ее в кулаке), а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего». Педагог берет две фигуры и спрашивает учеников, чем эти фигуры похожи? чем отличаются? (Цветом, формой).

«Большая и маленькая», на столе учителя 6 разных фигур. Дети подходят туда по одному, называют самую высокую фигуру и отставляют ее в сторону… вскоре все фигуры стоят по росту.

Можно предложить ученикам нарисовать в тетрадях полюбившиеся фигуру.

В конце урока задайте детям такие вопросы:

1. Какая фигура похожа на лошадь? башню? (Конь. Ладья.)
2. Какая фигура выше: ферзь или король? (Король.)
3. Какая фигура ниже: слон или пешка? (Пешка.)
4. Что такое белые? Черные? (армия светлых фигур. Армия темных фигур.)
5. У какого слона нет хобота? (У шахматного.)
6. Какой король не умеет говорить? (Шахматный.)
7. Что это за чудо клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (Шахматное поле.)

В этой теме 13 часов. 7 часов теоретических и 5 часов практических.

Изучая шахматные фигуры, дети научаться ходить всеми фигурами, который будет рассмотрен на отдельных уроках этой темы.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ.

Ход – передвижение фигуры с одного поля шахматной доски на другое. Противники совершают ходы по очереди. В начальной позиции первый ход всегда делают белые. За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру (кроме рокировки – особого хода). Каждая из шести фигур перемещается по своим правилам. Например:

Правила шахмат ФИДЕ (от 1 июля 2005 года)

ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1:ХАРАКТЕР И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

1.1. Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, названной “шахматной”. Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.

1.2. Цель каждого игрока — атаковать короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать “взятия” короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил мат королю партнера и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

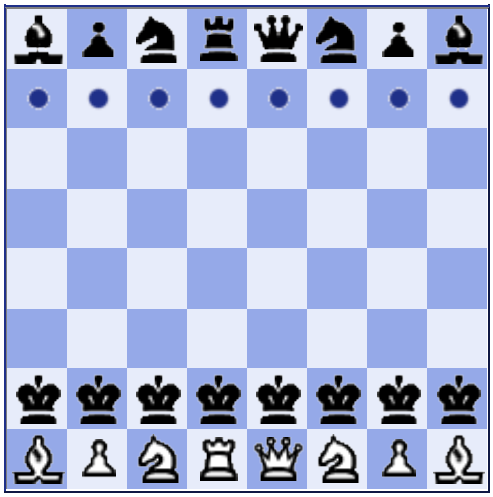
Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых (“белые” поля) и темных (“черные” поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур (“белые”); другой – 16 темных фигур (“черные”)

Фигура	Символ
Белый король	♔
Белый ферзь	♕
Две белые ладьи	♖
Два белых слона	♗
Два белых коня	♘
Восемь белых пешек	♙
Черный король	♚
Черный ферзь	♛
Две черные ладьи	♜
Два черных слона	♝
Два черных коня	♞
Восемь черных пешек	♟

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:

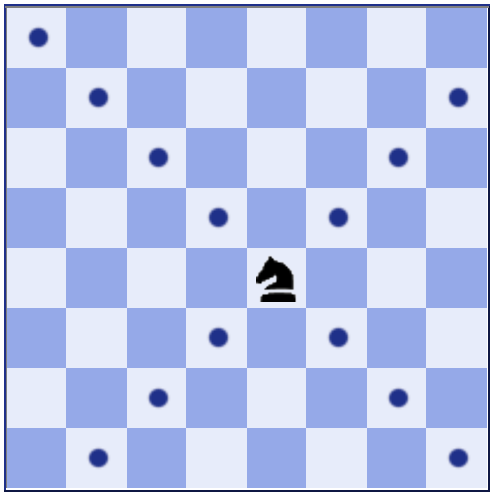


2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются **“вертикалями”.** Восемь горизонтальных рядов квадратов называются **“горизонталями”.** Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются **“диагоналями”.**

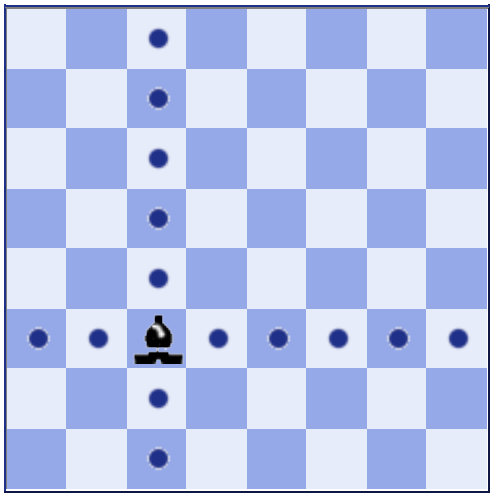
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

3.1.Ни одна из фигур не может быть перемещена на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура переходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле, согласно Статьям 3.2 - 3.8: Фигура, считается атакующей поле, даже если она не может на него пойти из-за того, что ее собственный король остается под шахом или под него попадает.

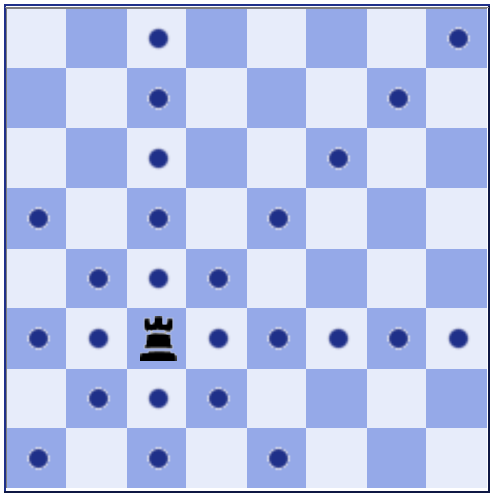
3.2. (а) Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит.



3.3. Ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.

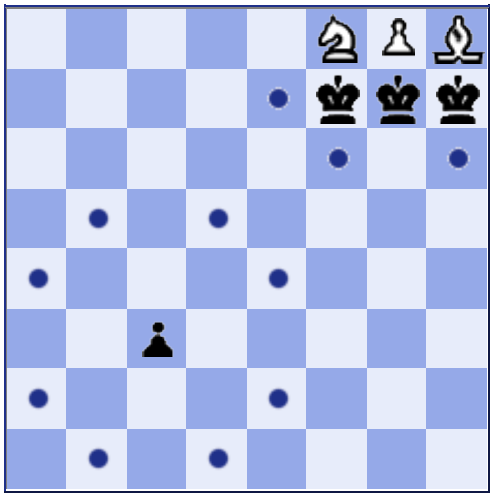


3.4. Ферзь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



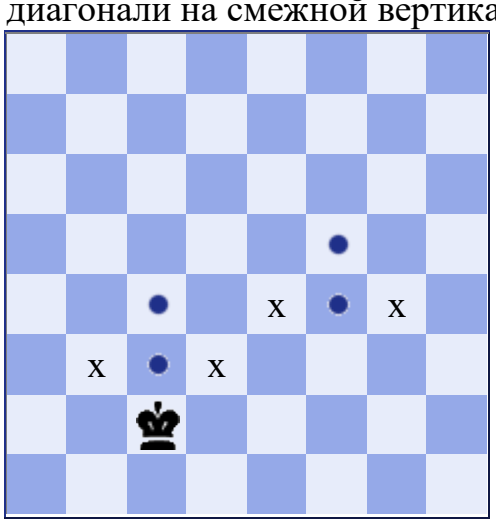
3.5. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.

3.6. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.

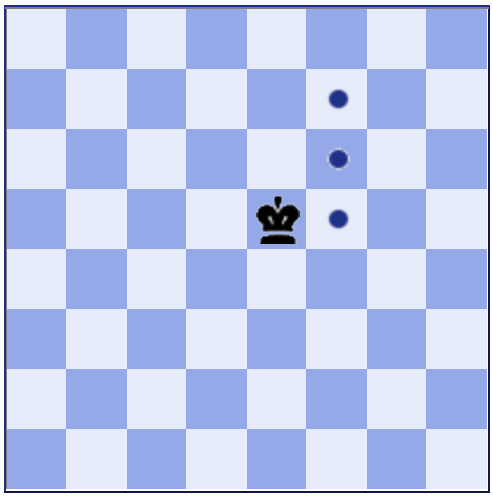


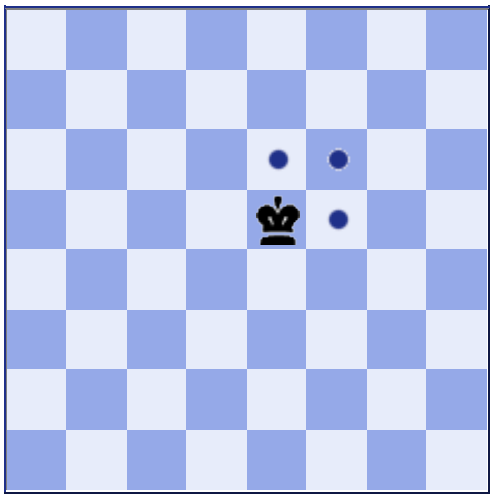
3.7.(a) Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или

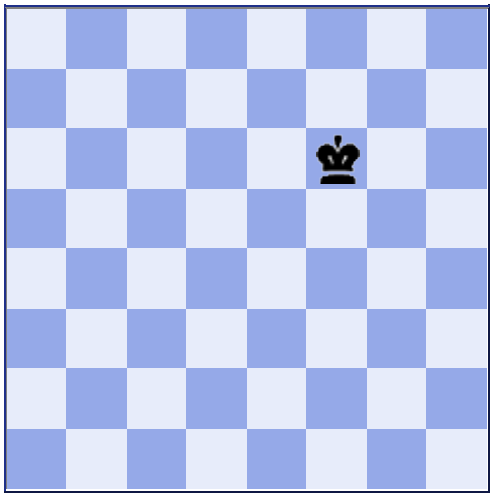
(b) с исходной позиции пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты, или
(c) пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру.



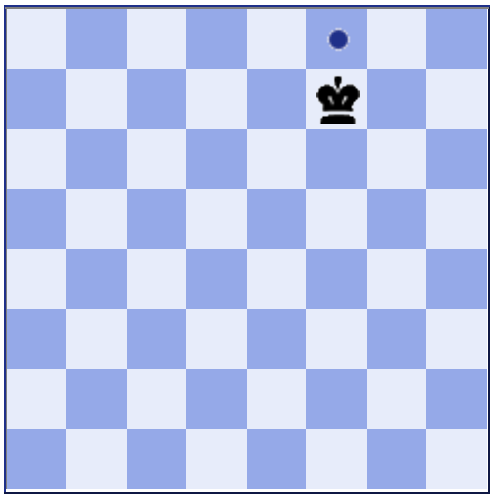
(d) Пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием “на проходе”.

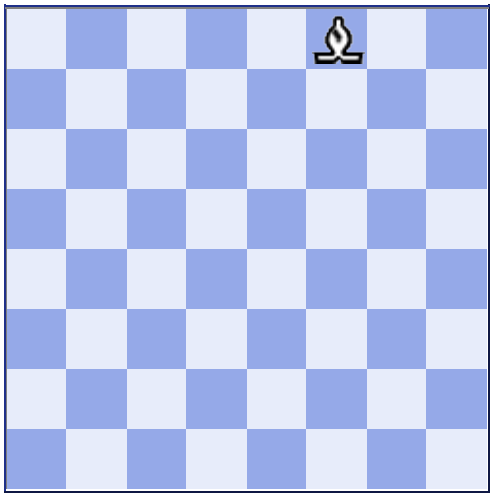




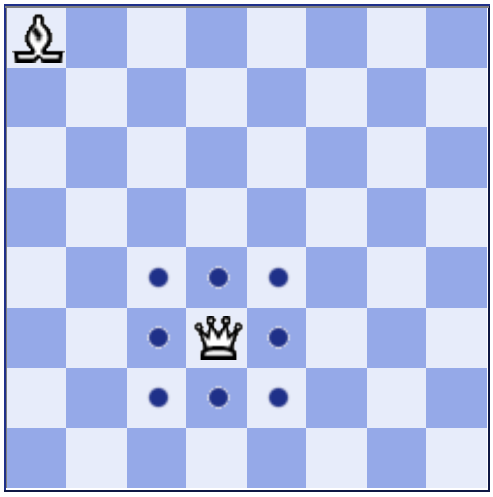


(e) Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня “своего” цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу.

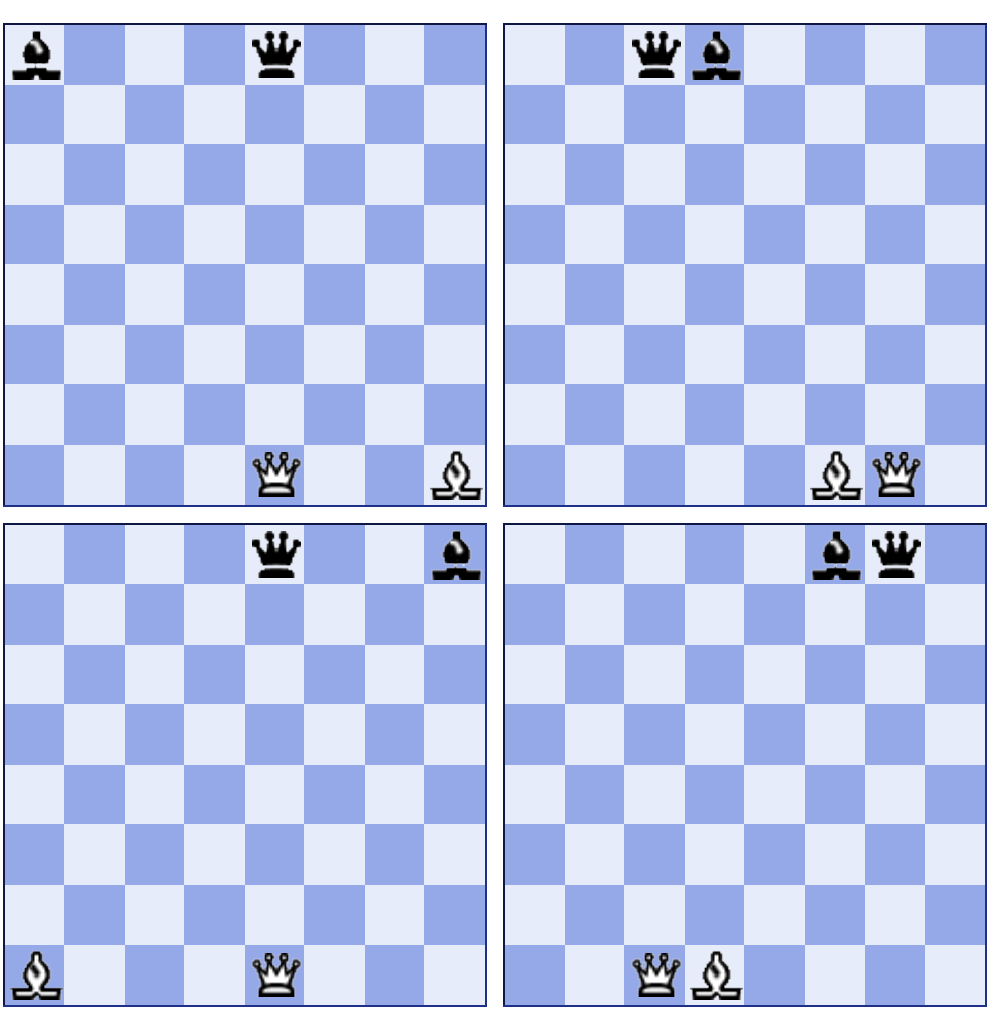




3.8. (а) Король может перемещаться двумя различными путями: (I) ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера.



(II) “рокировка”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считающееся одним ходом короля и выполняющееся следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на последнее поле, которое только что пересек король.



Слева вверху - положение перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг.

Справа вверху - положение после рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый фланг
Слева внизу - положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг.
Справа внизу - положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг
(1) Рокировка становится невозможной:
a) если король уже ходил, или
b) с ладьей, которая уже ходила.
(2) Рокировка временно невозможна:
a) если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;
b) если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.
3.9. Считается, что король находится “под шахом”, если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если она не может сделать ход из-за того, что ее собственный король остается под шахом или под него попадает. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.
4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав "j'adoube" или “поправляю”).
4.3. В других случаях, кроме приведенных в Статье 4.2, если игрок при своем ходе намеренно касается на шахматной доске
(a) одной или более своих фигур, он должен или сделать ход первой тронутой фигурой, если такой ход возможен, или
(b) одной или более фигур партнера, он должен первой взять первую тронутую фигуру партнера, взятие которой возможно.
(c) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру партнера своей фигурой или, если это невозможно, то сделать ход или выполнить взятие той фигуры, которой он коснулся первой, для которой ход или взятие возможны. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера.
4.4. (a) Если игрок намеренно касается своего короля и ладьи он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен.
(b) Если игрок намеренно касается ладьи, а затем короля, но рокировка невозможна, то к ситуации должна быть применена Статья 4.3(a).
(c) Если игрок, намеревающийся рокировать, касается короля или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону. Если король не имеет ходов, игрок может сделать любой возможный ход.
(d) Если игрок превращает пешку в фигуру, то выбор фигуры считается сделанным, когда фигура коснулась поля превращения.

4.5 Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.
4.6. Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле. Ход считается сделанным, когда все требования Статьи 3 полностью выполнены.
(a) в случая взятия, когда взятая фигура удаляется с доски и игрок, поместив свою фигуру на освободившееся поле, убрал взятую фигуру своей рукой;
(b) в случае рокировки, когда игрок опустил ладью на поле, ранее пересеченное королем. Когда игрок отпустил короля, ход не считается сделанным, но игрок теперь не имеет право сделать иной ход, кроме рокировки в эту сторону, если это возможно;
(c) в случае продвижения пешки, когда пешка уже была убрана с доски, и игрок отпустил новую фигуру после помещения ее на поле «превращения». Если игрок отпустил пешку, достигшую поля «превращения», ход не считается сделанным, но игрок уже не имеет права сходить пешкой на другое поле.
4.7 Игрок утрачивает его право на заявление о нарушении его противником Статьи 4, как только он преднамеренно касается фигуры.

Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

5.1. (a) Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута возможным ходом.
(b) Партия выигрывается игроком, партнер которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру.
5.2. (a) Партия считается закончившейся вничью, если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, если патовая позиция была достигнута возможным ходом
(b) Партия считается закончившейся вничью, если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась “мертвой” позицией. Это немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута возможным ходом;
(c) Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию (см. Статью 9.1)
(d) Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды (см. Статью 9.2)
(e) Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур (см. Статью 9.3).

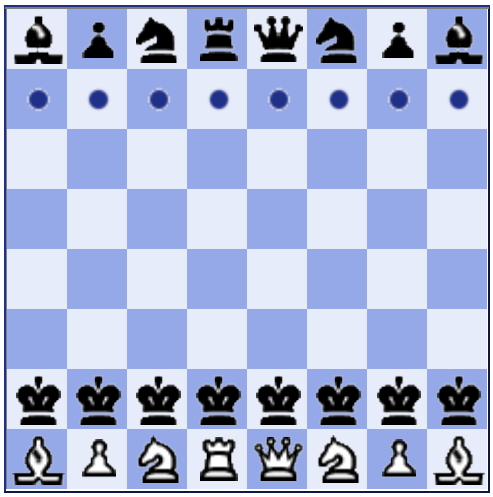
Урок 4.

Тема урока: **Начальное положение.**

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями,

вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.
Дидактические задания и игры.

Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



В начале урока – повторение пройденного материала. Дети должны безошибочно определять белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали, правильно называть все шахматные фигуры.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА.

Объясните ребятам, что перед каждой шахматной игрой, **ПАРТИЕЙ**, шахматные фигуры на доске занимают одни и те же места. Такая расстановка фигур называется **НАЧАЛЬНЫМ ПОЛОЖЕНИЕМ** или **НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИЕЙ**. Фигуры ставятся точно посередине шахматных полей.

Вы занимаете место около демонстрационной шахматной доски. Под рукой у вас комплект шахматных фигур (32 фигуры). Перед учениками на партах шахматные доски, около которых в беспорядке стоят шахматные фигуры.

Шахматные фигуры для демонстрационных шахмат магнитные, они без труда «прилепляются» к нужному полю. Объясните, что ладьи в начальном положении стоят по углам, на угловых полях. Говорите:

«Я смотрю на первый ряд,
По краям ладьи стоят».

Ставите белые ладьи на край поля первой горизонтали. На крайних полях последней горизонтали устанавливаете черные ладьи. Все дети на своих досках так же расположить свои ладьи.

Продолжаете расставлять фигуры:

«Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей».

И на первой горизонтали появляются белые кони, а на последней черные кони. При этом белых и черных должны повернуть свои мордочки на встречу, друг другу (а вот на диаграммах мордочки коней повернуты налево).

Вводите слонов:

«Меж коней заключены
Наши славные слоны».

На первой и последней горизонталях незанятыми остаются по два поля. Говорите:

«И еще два поля есть,
А на них король и ферзь».

Эти стихотворные строчки непритязательные, но они помогут оживить шахматное занятие и облегчить детям процесс запоминания начальной позиции.

На первых порах ученики часто путают позиции ферзя и кроля. Существует правило: ферзь любит свой цвет. Объясните, что белый ферзь располагается на поле белого цвета (белому королю достается черное поле), черный ферзь – на черном поле (черный король – на белом). Это правило дети легко усваивают.

Здесь обычно кто-то из ребят спрашивает: «А как же пешки?» Улыбаетесь:

«А теперь без пешки
Идут на место пешки».

И белые пешки выпрыгивают из ваших рук на вторую горизонталь, а черные пешки – на предпоследнюю, прикрывая своим строем остальные фигуры. У каждого ученика на доске должно быть такое же начальное положение. Затем дети снимают все фигуры со своих досок и заново расставляют начальную позицию.

Ученики раскрывают учебники на с.20, там же показано начальное положение, причем двояко – с реальными фигурами и с их диаграммными изображениями. А на с.21 дети ищут ошибки в начальных расстановках фигур. Там, на верхней диаграмме, перепутаны места коней и ладей, а на нижней – ладей и слонов. Это поможет детям легче справиться с сюжетными заданиями.

На четвертом уроке проводятся следующие дидактические игры:

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и ставят их на те же поля, которые они занимают в начальной позиции. когда последняя фигура извлечена из мешочка, на доске будет расставлено начальное положение.

«Да и нет». Педагог поднимает над головой две шахматные фигуры и спрашивает у класса, стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции.

«Мяч». Учитель говорит какую-либо фразу о начальной положении, к примеру: «Ладья стоит на углевом поле» - бросает одному из учеников мяч. Если утверждение, верно, то мяч следует ловить.

В конце занятия задайте детям такие вопросы:

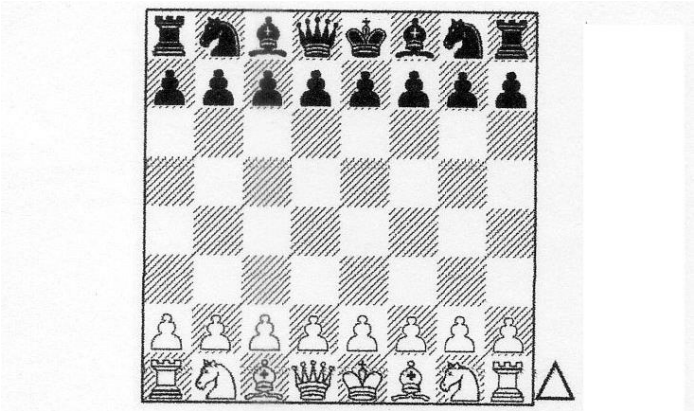
1. Сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? Черных пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? (8,2,2,2,1,1.)
2. Каких фигур на доске больше всего? меньше всего? (Пешек. Ферзей и королей.)
3. Какие фигуры стоят на углах доски? (Ладьи.)
4. Какие фигуры 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.)
10. Сколько фигур расположено на каждой вертикали? (4.)
11. На каких диагоналях стоит больше всего фигуры? (На больших.)

12. Стоят ли в начальном положении в центре? (Нет.)
13. Есть ли диагонали, на которых стоит одна фигура? Две фигуры? Три фигуры? Четыре фигуры? Пять фигуры? (Нет. Есть. Есть. Есть. Нет.)

НЕОБХОДИМЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ.

Шахматная партия – каждая отдельная шахматная игра.

Начальное положение – фиксированное положение фигур перед каждой шахматной партией. Начальное положение также называют начальной позицией. Вот. Она.



Как можно видеть, белые фигуры размещены на двух первых горизонталях, а черные – на двух последних. На угловых полях стоят ладьи, рядом на первой и последней горизонталях кони. Далее слоны, ферзи, короли. Чтобы не перепутать места ферзя и короля есть правило: ферзь любит свой цвет, т.е. белый ферзь стоит на белом поле, черный ферзь стоит на черном поле. На второй и предпоследней горизонталях располагаются пешки. Каждую шахматную фигуру ставят точно посередине шахматного поля.

Урок 22.

Тема урока: **Шах.**

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха».

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ходы всех фигур. Учитель разыгрывает с кем-либо из учеников оно – два положения дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ВТОРОГО УРОКА.

Поставьте на одно их углевых полей демонстрационной доски белого ферзя, на другое углевое поле – черного короля, объясните, что такое шах (в одном случае – шах ферзем).

Затем на крайний полях любой вертикали или горизонтали располагаете белую ладью и черного короля, иллюстрируете шах ладьей. Покажите шах слоном, конем, пешкой (пешку поставьте под защиту другой фигуры, а то король ее побьет). Пешка объявляет шах по диагонали.

Дети раскрывают учебники на с.104, где каждая из фигур (кроме короля) дает шах неприятельскому королю. Далее ребята рассматривают с.105 учебника на которой приведены три способа защиты от шаха. Их вы показываете на демонстрационной доске.

Первый способ заключается в том, что король уходит из – под шаха на неатакованное поле.

Второй способ защиты – взятие атакующей фигуры.

Третий способ защиты – короля закрывает другая фигура.

Домашнее задание. Решить по одному заданию », «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха».

Урок 23.

Тема урока: **Шах.**

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Открытый шах с выигрышем фигуры», «Дай двойной шах», «Двойной шах с выигрышем фигуры», «Лучший шах». Дидактическая игра «Первый шах».

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети на своих досках показывают учителю примеры на шах ферзем, ладьей слоном, конем, пешкой. Кто – то выходит к демонстрационной доске и показывает решение домашнего задания.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ТРЕТЬЕГО УРОКА.

Расставьте не демонстрационной доске положение, в котором белые объявляют открытый шах. Объясните его.

Затем расставляете и объясните положение на двойной шах. Обратите внимание детей на то, что при двойном шахе у короля одна защита – уйти из под боя (ведь две белые фигуры одним ходом никогда не побьешь, да и не закроешься от такого шаха). Предложите детям открыть учебник на с.113. где примеры открытого и двойного шаха.

Во второй части урока ребята решают дидактические задания.

Домашнее задание. Поиграть с родителями в дидактическую игру «Первый шах».

Урок 24.

Тема урока: **Мат.**

Цель игры. Мат ферзем, ладьей слоном, конем, пешкой.

Дидактическое задание «Мат или не мат».

В начале урока – повторение пройденного материала. Педагог расставляет на демонстрационной доске несколько положений, которых надо объявить шах, открытый шах. Двойной шах, шах с выигрышем фигуры.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА.

Расставьте на демонстрационной доске положение. в котором белый ферзь с помощью белого короля объявляет мат черному королю, подробно разберите его.

Мат – не термин на порядок более сложный, чем шах. Не случайно мы постепенно подводили к нему детей, не случайно так много времени дети играли «На уничтожение». Ведь что такое собственно мат? Это тоже уничтожение. Уничтожение короля. Мы нападаем на вражеского кололя, намереваясь его победить. Защитить короля нечем, - значит, поставлен мат, то есть – это такое положение, когда король атакован и следующим ходом непременно будет побит.

Цель шахматной партии мат. Термин «мат» недостаточно конкретен для детей младшего возраста, поэтому чаще подчеркиваете им, что для победы надо победить неприятельского короля. Игру «на уничтожение» ребята уже к тому времени хорошо освоили, поэтому смогут играть и «на мат». Не забывайте добавлять, что игра заканчивается за ход до того, как побьют короля. Шах и мат – конец игре.

На этом занятии мы умышленно объясняем детям очень мало шахматного материала – ведь он очень сложен. По очереди расставьте на демонстрационной доске положения, где мат объявляет ладья, слон, конь, пешка. Не спешите: дети должны убедиться, что в каждом из этих положений черному королю действительно некуда отойти.

Во второй части урока дети решают дидактическое задание «Мат или не мат». Здесь нужно определить, получил ли мат черный король.

Урок 25.

Тема урока: **Мат.**

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей. Слоном, конем, пешкой. (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают, что такое мат, расставляют на своих досках положение на мат.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ПЯТОГО УРОКА.

Новое занятие практическое: дети упражняются в постановке черному королю мата в один ход. Это очень важное занятие, и мы не случайно приводим в учебнике позиции на мат в один ход. Дети должны усвоить типичные положения, в которых мат объявит черному королю мат первым же ходом.

Итак, задание «Мат в один ход». Белые должны объявить мат черному королю первым же ходом.

Решаем блок позиций: в начале приводятся положения, где белый ферзь матует без помощи белого короля, затем при помощи белого короля.

И далее – ладья, слон, конь, пешка.

Урок 29.

Тема урока: **Шахматная партия.**

Игра всеми фигурами из начального положения. (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают, что такое рокировка, как выполняются короткая и длинная рокировки. Кто – либо из детей на демонстрационных шахматах решает положения домашнего задания.

Затем дети расставляют на своих шахматных досках начальное положение, и педагог предлагает соседям по парте сыграть друг с другом по всему комплексу шахматных правил.

Дети играют, а учитель ходит от парты к парте, следя за тем, чтобы не нарушались шахматные правила.

На этом занятии педагог не объясняет ребятам, какими критериями надо оперировать, выбирая тот или иной шахматный ход, умышленно не вторгаясь в область творчества. Пусть дети играют, играют с упоением.

Наиболее типичные нарушения шахматных правил связаны с шахом – раз за разом дети не замечают, что король стоит под боем. Это норма, это не страшно. Пройдет еще достаточно много времени, прежде чем дети смогут охватить вниманием свою шахматную доску, разобраться в сложном хитросплетении фигур.

Однако педагог должен объяснить ребятам **правила поведения за шахматной доской.** Вот они:

1. **Играть надо молча, не спеша.**
2. **Если дотронешься до фигуры противника, ее придется побить (если это возможно).**
3. **Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой – нибудь ход.**

4. **Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, перехаживать нельзя.**
5. **Нельзя мешать партнеру думать.**
6. **Нельзя подсказывать игрокам.**
7. **Не следует вслух произносить «шах» и «мат».**
8. **Если какая – нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своем ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить ее поаккуратнее.**
9. **Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером и зазнаваться.**
10. **Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.**
11. **После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнеру.**
12. **Перед партией тоже принято рукопожатие.**
13. **Запрещается водить пальцем по шахматной доске, вычитывая варианты.**

Урок 30.

Тема урока: **Шахматная партия.**

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

В начале урока учитель расспрашивает детей, играли ли они дома в шахматы и чем закончились их баталии.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТОГО УРОКА.

Все ребята расставляют на своих досках начальное положение, а вы расставляете его на демонстрационной шахматной доске.

На предыдущих занятиях дети научились владеть каждой фигурой в отдельности, прочувствовали сравнительную силу фигур. Теперь нужно научиться играть всеми фигурами сразу… шахматный поединок начинается с начального положения. Начало шахматной партии называется дебютом. В дебюте важно удачно расположить свои фигуры для шахматного поединка. Нужно сделать один – два хода пешками и вывести своих коней и слонов на активные позиции – такие позиции, чтобы у фигур было множество возможностей.

Так или примерно так вы знакомите детей с самыми элементарными требованиями к дебюту. Более старшим детям можно рассказать об этом побольше, а шестилеткам – чуть – чуть. На ваш взгляд, опасно, если даже верные постулаты станут для детей догмой. Еще раз подчеркнем, шахматы славятся не только своими правилами, сколько исключениями из них. Если мы внимательно проанализируем партии ведущих шахматистов мира, то обнаружим, что они подчас играли в дебюте

и 3-4 раза подряд одной и той же фигурой, и уводили фигуры на край доски, и выводили ферзя далеко вперед! Поэтому постарайтесь на первых порах меньше вмешиваться в творческий процесс, не спешите указывать детям на те или иные неточности в разыгрывании дебюта. Выскажем даже крамольную мысль: пусть дети-шестилетки сколько угодно нарушают догматические принципы развития сил в дебюте, пусть они на первых порах хоть полдоски исколесят своим конем, не вводя в бой остальные фигуры. Самое важное, чтобы дети учились создавать и реализовывать угрозы. Учились не ставить более ценные фигуры под бой менее ценных. Уводили из-под боя свои фигуры. Это достаточно для первого года обучения в общеобразовательной школе.

Педагог сам решает, какой объем учебного материала следует дать детям, но в конце урока ребята должны обязательно поиграть друг с другом, в меру сил используя вновь приобретенные знания.

Домашнее задание. Предложите детям поиграть побольше в шахматы с друзьями и посмотреть дома партии П. Морфи – Консультанты (вне зависимости от того, была ли она проработана на уроке).

Урок 31.

Тема урока: **Шахматная партия.**

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

В начале урока педагог расспрашивает детей, играли ли они дома в шахматы, и чем закончились эти баталии.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ПЕРВОГО УРОКА.

В этом занятии педагог знакомит детей с партиями, приведенные на учебниках, в которых дебютные ошибки одного из партнеров, привели к быстрому мату(не позднее шестого хода).

Простейший пример – партия №1 на учебнике. Белые неосторожно обнажили своего короля и уже на втором ходу получили мат – уникальное положение в дебюте.

Рассмотрите побольше партий из учебника, это поможет детям запомнить типичные матовые положения в дебюте.

Во второй части урока дети поиграют в шахматы друг с другом.

Домашнее задание. Как обычно, ребятам следует больше поиграть в шахматы друг с другом и родителями.

Урок 32-33. Повторение программного материала.

Планирование составлено на основе программы рекомендованной:

И.Г. Сухин, «Шахматы» первый год , Обнинск, «Духовное возрождение», 1999г.

Литература.

1. Голубев А.Н. 774 партии Бобби Фишера- М., 1993
2. Дворецкий М., Юсупов А., Позиционная игра- Москва, 2000
3. Дворецкий М., Юсупов А., Секреты дебютной подготовки.- Москва, 2000
4. Линдер В И, Линдер И.М., Короли шахматного мира. Большая русская энциклопедия.- М., 2000
5. Журнал Шахматное обозрение 64, 2007, № 1-6.
6. ЛиндерВ.М. Сыграйте как Фишер, Задачник.- М, 2005
7. Карпов А. Калиниченко Н. Начальный курс дебютов.- Москва, 2007
8. Пак В.И., 1000 ярких шахматных партий 20 века.- Санкт- Петербург, 2004.