**1. Тема: Знакомство с шахматной доской.**

**Цель:** наглядно познакомить детей с шахматной доской, ее полями: горизонталями, вертикалями, диагоналями, центром.

***Ход занятия***

– Это не простая страна, а сказочное королевство, в котором много интересного и загадочного, где вы познакомитесь с шахматной доской и фигурами. Его нельзя найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Начнем путешествие.

 Отгадайте загадку:

*Скоро бой. И ждет войска*

*Деревянная****...(доска)***

 - Что представляет из себя шахматная доска? Чем же она отличается от других досок? ( игровое поле, на которой расположены чередующиеся клетки)

- Каких цветов клетки? Сколько клеток всего? Сколько белых? Черных?

*На каждой шахматной доске 64 поля двух цветов. На самом деле цвета могут быть любого оттенка, но игроки должны хорошо понимать, какие из полей — белые, а какие — чёрные, и правильно расставлять фигуры. Клетки могут быть любых цветов, например одни белые, а другие — чёрные, главное, чтобы их было легко различить. Светлые поля всегда называют белыми, а темные — чёрными, чтобы не возникало путаницы.*

 *-Всего на шахматной доске 64 клетки — 32 белые клетки и 32 чёрные, поровну.
 -Когда двое противников садятся играть в шахматы, они кладут доску между собой так, чтобы угловая клетка слева от каждого игрока была чёрной.
 -Положи перед собой шахматную доску. Правильно ли ты это сделал? Чтобы проверить, посмотри, какого цвета клетка в левом углу. Она должна быть чёрной.*

*-*

 - Давай поближе познакомимся с **шахматной доской**.
Восемь рядов идут слева направо. Эти ряды обозначены цифрами.
Столбики клеток на шахматной доске идут снизу вверх, они обозначаются латинскими буквами.

Зеленым квадратиком на доске обозначен **центр поля**.



 -Отгадайте ребуса. (горизонталь)

 -Ты видел, как солнце заходит за край леса или моря. Говорят, что солнце заходит за **горизонт**. Восемь рядов идут слева направо. Эти ряды обозначены цифрами и называются **горизонталями**.

 - Положи палец на любую клетку возле левого края доски. А теперь проведи пальцем по всем клеткам слева направо — он «прошёл» по дорожке из восьми клеток. Эта линия называется …? ( горизонталью)

 - Столбики клеток на шахматной доске, идущие снизу вверх, называются **вертикалями**. Например, все деревья растут снизу вверх. Вертикали обозначаются латинскими буквами.

 -Такие же дорожки ведут от тебя в сторону противника. Они называются вертикальными линиями. Вертикалей, как и горизонталей, восемь.
 -Проведи пальцем по каждой вертикали.

 - Отгадайте ребус. (диагональ)

 - Косые линии доски, проходящие через поля одного цвета, называются **диагоналями**. Шахматные диагонали бывают белые и чёрные. Диагонали разные по длине. Бывают совсем маленькие. Диагональ, проведённая из угла в угол, называется **большой диагональю**.

 -Конечно, горизонтали и вертикали -
самые главные линии шахматного королевства. Но нужно знать не только о них. Есть и другие линии.
- Видишь, как клетки соприкасаются углами? Прямые одного цвета цепочки таких клеток образуют диагонали. Диагонали не похожи на другие линии. В каждой диагонали все клетки одного цвета.

 - Ещё одно отличие заключается в том, что все горизонтали и вертикали имеют одинаковую длину, а диагонали — разную.
Проведи пальцем по всем диагоналям и сосчитай их. Какие диагонали самые длинные? А какие самые короткие?
В большой белой диагонали и большой чёрной диагонали по восемь полей. Там, где они пересекаются, находится центр шахматной доски. Это квадратик из четырёх клеток — двух белых и двух чёрных.

*Рожь на нем не колосится,*

*Не растет на нем пшеница,*

*Слон и конь резвятся вволю,*

*Это - шахматное …..****(поле)***

* Зачем нам надо знать правильное название шахматных рядов, столбиков и диагоналей? (Чтобы знать местоположение шахматных фигур.)
* Практическая работа: передвигайте фигуру в соответствии с заданием.

2. **Тема: Шахматные фигуры. Знакомство и расстановка.**

**Цель:** познакомить с шахматными фигурами, создать положительную мотивацию к занятиям

**Ход занятия**

1. Организ.

2. Актуализация знаний

3. Основная часть

 -В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - чёрными.

 - Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ. Их всего – 64. Вот и все шахматное королевство. Маленькое шахматное королевство стоит незыблемо уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. А появилось оно впервые в Индии.

– Жители ШК подчиняются строгим законам и древним обычаям. Стать великим полководцем сможет лишь тот, кто хорошо их изучил, уважает и соблюдает.

– По всем шестидесяти четырем квадратам шахматной доски движутся фигуры – храбрые воины королевства, стоящие в две шеренги.

– Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски расположены пешки. Они прикрывают собой фигуры. Расставьте фигуры.

 **-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, маленький солдат,*

*лишь команды ждёт,*

*чтоб с квадрата на квадрат*

*двинуться вперёд.*

*На войну, не на парад,*

*пешка держит путь,*

*ей нельзя пойти назад,*

*в сторону свернуть.*

*Чтоб в борьбу вступить скорей,*

*в рукопашный бой,*

*первым ходом 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.*

– По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Расставьте ладьи на позиции.

**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 каждом войске по две.

Видимо, ладья упряма,

если ходит только прямо,

не петляет — прыг да скок,

не шагнёт наискосок.

Так от края и до края

может двигаться она.

Эта башня боевая

неуклюжа, но сильна.

Шаг тяжёлый у ладьи,

в бой её скорей веди

– Коней узнать легко.

**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.

Не мила коню неволя,

перед ним простор широк,

очень ловко на два поля

совершает конь прыжок,

замечательный прыжок:

поле — прямо, поле — вбок!

Ну, а если угрожает

окружения заслон,

через тех, кто окружает,

перепрыгивает он,

совершает конь прыжок:

поле — прямо, поле — вбок.

Замечательный прыжок:

поле — прямо, поле — вбок!

– Рядом с конями стоят слоны.

**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.

Если слон на белом поле

встал вначале (не забудь!),

он другой не хочет доли —

знает только белый путь.

А когда на поле чёрном

слон стоит, вступая в бой,

ходит, правилам покорный,

чёрной тропкой слон такой.

До конца игры слоны

цвету одному верны.

 -Как же ходит слон, если он верен своему цвету?(по диагонали)

– В середине две самые важные фигуры – король и ферзь.

– Но прежде, чем продолжить наше путешествие, давайте немного отдохнем. Встаньте возле своих мест. На экране монитора компьютера будут двигаться фигурки. А мы будем за ними повторять движения. Итак, начали.

Продолжаем:

**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 выбирает свой собственный цвет —

белый на белом квадрате стоит,

чёрному чёрный удачу сулит.

Есть свой квадрат у любого ферзя,

путать ферзей с королями нельзя!

 -И осталось у нас последняя фигура. В любом королевстве конечно же есть…(король)

**Шахматный Король** – Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный, еще бы нет. На шахматной 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 каждом войске (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.

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.

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!

 - и так, мы познакомились со всеми фигурами, расставили их на свои места.

– Ой, ребята, а у меня на столе лежит письмо. Интересно, а кто же нам его прислал?

-Друзья! Помогите! Я в беде! Мне нужно разгадать загадки, чтобы попасть в шахматное королевство.  Заранее благодарен. Незнайка.

 – Ну что, ребята, поможем Незнайке?

 – За правильные ответы вы будете получать волшебные жетоны. Но, главное условие: нужно поднимать руку и не выкрикивать с места.

*(Компьютерная презентация шахматных фигур.*

*Вручение жетонов за правильные ответы)*

*Маленькая, удаленькая,*

*Через поле пройдет*

*И награду найдет…****(Пешка)***

*Вперёд и назад ходит браво,*

*Помчится налево, направо.*

*Ту фигуру знаю я, ведь зовут её .....****( ладья)***

*Узнать его легко: он с гривой,*

*С осанкой важной, горделивой.*

*Красавца этого не тронь!*

*Узнал, кто это? Это…****(конь)***

*Не живет в зверинце он*

*И не весит 40 тонн,*

*Но и ловок и силен.*

*Догадались? Это…****(слон)***

*Всех он смелее и сильней,*

*И не узнать его нельзя,*

*Он победит слонов, коней,*

*Конечно, ты узнал...****(ферзя)***

*Повернулся на престоле*

*И одно оставил поле*

*Кто играет эту роль?*

*Ну конечно же …****(король)***

*Скоро бой. И ждет войска*

*Деревянная****...(доска)***

 – Молодцы, ребята! Мы правильно ответили и помогли Незнайке попасть в Шахматное королевство.

– А сейчас мы с вами поиграем в такую игру, которая развивает и память и ум. А называете она “Чудесный мешочек”. Как вы думаете, что может быть в этом мешочке? (Ответы детей)

**Игра «Чудесный мешочек»**(Вначале учитель достает шахматную фигуру)

 – Ребята, как вы думаете, как называется эта фигура? (название шахматной фигуры)

(Дети по очереди подходят к тренеру и достают фигуры из мешка.

Остальные отвечают. Фигуры, по ходу игры, выставляются на столе. За каждый правильный ответ детям вручается жетон.)

**3. Тема: Ходы и взятие фигур. Цель шахматной партии.**

**Цель:** познакомить с правильной расстановкой фигур на шахматной доске, ввести новые понятия: королевский фланг, ферзевый фланг, центр поля; создать положительную мотивацию к занятиям

 Знакомить с целью шахматной партии, понятиями «шах» и «мат».

Ход занятия

1. Организ.

2. Актуализация знаний

3. Основная часть

 -Самое первое, с чего партия начинается - это **расстановка фигур на доске.** У каждой из них есть свое место.

 -Доску во время игры ставят так, чтобы **ближнее правое угловое поле было белым**. Для белых фигур это поле h1, а для черных - а8.

 - У каждого игрока есть по одному комплекту фигур черного или белого цвета. **В комплект входят: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.** Белые фигуры занимают первый и второй горизонтальные ряды, чёрные — седьмой и восьмой. Основные фигуры располагаются на крайних горизонталях.

 -Расстановку шахматных фигур на доске запомнить нетрудно:

**- ладьи** ставятся по углам;
**- кони** — расстановка коней рядом с ладьями;
**- слоны** — место слонов рядом с конями;
**- ферзи** — в середине, на соответствующие им по цвету поля;
**- короли** — располагаются рядом с ферзями;
**- пешки** - эти фигуры выставляются вторым рядом перед другими фигурами.

 -Расстановка фигур на доске называется позицией, или **положением.**

 -Правая сторона доски (считая от играющего белыми) называется **королевским флангом** (независимо от того, где в дальнейшем будут находиться белый или черный короли). Левая сторона доски (считая от играющего белыми) называется **ферзевым флангом** (независимо от того, где в дальнейшем очутятся белый или черный ферзи). Четыре поля в середине доски называется **центром**. Обычно в центре и на смежных полях, очерченных на доске пунктиром, завязывается борьба в начале партии.

 -Кто знает, какова цель игры? Как и в любом сражении, в шахматах бывают победы, поражения и ничьи. Цель каждого игрока - победить войско соперника, а как это сделать – мы сегодня узнаем.

Это есть не пораженье,
Не фиаско, и не крах,
А всего лишь нападенье –
Королю объявлен… шах

 *На доске расставлены фигуры в позиции «Шах», дети пытаются вывести короля.*

 **-Убить Короля нельзя!** Король особенный. Из-за него идёт сражение, его так просто не побьёшь. И потом, он ведь уже немолод, не стоит его обижать.
Когда ты ставишь фигуру на клетку, с которой следующим ходом мог бы побить короля, то должен сообщить об этом противнику — сказать «шах». После этого противник постарается как-нибудь устранить угрозу. У него есть три варианта: побить фигуру, поставившую шах; убрать короля из-под угрозы; прикрыть его другой фигурой.

* Позвать на помощь другую фигуру.
* Отступить на безопасную позицию.
* А еще, Белому Королю можно посоветовать сделать …**рокировку.** Что такое рокировка? - ход в шахматной партии, который уводит короля из центра; при короткой рокировке король уходит на королевский фланг, при длинной — на ферзевый.
* **Для чего делается рокировка?** - Рокировка делается для защиты своего короля **(для его безопасности)**.
* В рокировке участвуют одна из ладей и король.
* Рокировка считается одним ходом.

 -Как происходит рокировка? Рокироваться король может с любой из ладей того же цвета, но при этом фигуры переместятся на разное количество полей.

**Длинная рокировка**

**Короткая рокировка**

Правила ракировки:

**Правило первое**. Рокировку можно делать только один раз за партию.

**Правило второе.** Между королём и ладьёй не должно быть других фигур.

**Правило третье.** Для обеих фигур это ход должен быть первым в партии.

**Правило четвёртое.** До и после рокировки король не должен находиться под шахом.

**Правило пятое.** Король может перескакивать только необстреливаемые поля.

Рассмотрим следующую позицию. Попытаемся вывести короля.

 Если у противника ничего не получилось и ты можешь взять чужого короля, то говоришь **«мат».** После того как объявлен мат, партия заканчивается. Тот, кто поставил мат, выиграл.

 Если в шахматы играешь,
То, конечно, это знаешь –
Будет лучший результат,
Если ты поставишь…

Убить Короля нельзя! Если у противника не получилось защитить своего Короля и ты можешь его взять, то говоришь «мат». После того как объявлен мат, партия заканчивается.

**«Мат»** — это слово, после которого заканчивается игра. Тот игрок, королю которого объявлен мат, проиграл, а тот **игрок, который этот мат поставил, — победил**.
**Мат — это положение, при котором король одного из игроков не может сделать никакого хода, после которого он не оказался бы под ударом**.

 -Есть особенное положение, после которого партия тоже заканчивается.

Бывает так, что король игрока не находится под шахом, но **игрок не может сделать никакого хода своими фигурами и королём, чтобы не оказаться под шахом.** То есть прямо сейчас королю ничего не угрожает, но невозможно сделать ни одного разрешённого хода — ни со взятием, ни без него. **Такое положение — когда нет ходов — называется пат**. Тот, кто в нём оказался, проигрывает.

 - Игра на закрепление материала. На доске будут представлены разные игровые ситуации, задача - разыграть выход из нее.

**4. Тема: Игра всеми фигурами из начального положения.**

**Цель:** Дать понятие о дебюте, о том, как лучше начинать шахматную партию, чтобы добиться преимущества. Познакомить с правилами игры

Ход занятия

1. Организ.

2. Актуализация знаний

3. Основная часть

 В шахматном  королевстве  есть свои чудеса, свои секреты. Как в любой стране,  здесь бывает утро, день, вечер. Наше утро называется французским словом **«дебют» - это начало  шахматной партии**. Потом наступает день, или, как скажут немцы, миттельшпиль «середина игры». Ну а как стемнеет, наступит вечер **- эндшпиль, что означает «конец игры».**



Сегодня, наконец-то, ты начнёшь первое в своей жизни шахматное сражение. Давай подготовим шахматную доску к бою.

**С чего начать?** В самые кратчайшие сроки тебе необходимо мобилизовать свои силы, вывести войска на лучшие для атаки позиции, построить с помощью пешек неприступные окопы, успеть надёжно защитить свой генеральный штаб (короля) и провести разведку боем.
Эта стадия партии называется **ДЕБЮТОМ**.

Чтобы хорошо вести шахматную партию,

соблюдай основные **дебютные принципы:**

1. Стремись к **быстрейшему развитию** фигур;
2. **Не ходи** несколько раз **одной фигурой**;
3. Располагай свои **фигуры** так, чтобы они **не мешали друг другу**;
4. **Не выводи** без необходимости своего **ферзя** в начале партии;
5. Постарайся понять **значение** каждого **хода**;
6. Старайся **опередить** противника **в развитии фигур** – получишь хорошие шансы на атаку.
7. Не занимайся в дебюте «**пешкоедством**» – отстанешь в развитии.
8. Старайся установить **контроль над центром**.
9. Подумай **о безопасности короля**. Лучше отправить своего короля в спасительную рокировку.
10. **Не строй «ловушки»** противнику – сам в них попадёшь, а играть хорошо не научишься.

**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 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. Во-первых, по ним можно понять, у кого фигур на доске осталось больше — то есть насколько велико 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 по-настоящему!
* 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.
* **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, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции".

 Практическая работа: игра