

# \* ШАХМАТЫ РАЗВИВАЮТ:

- Ориентацию на плоскости
- Усидчивость
- Внимательность
- Самостоятельность в принятии решений
- Изобретательность
- Способность действовать «в уме»

# КАЖДЫЙ УРОК - ЭТО:

**1. Введение в работу, снятие стресса:** Игры на внимание, на память, загадки по пройденным темам, кроссворды и т.п.

**2. Новая тема:** объяснение нового материала с помощью:

- Демонстрационной доски и фигур («на пальцах»);
- Презентации;
- Компьютерной программы (Дино, Шахматная школа);
- Видеоуроков (в интернете).

**3. Закрепление темы. Устно. Письменно:**

- Дети видят задачу на доске, решение записывают в тетрадь;
- Каждому выдается карточка с заданием, которое необходимо решить;
- Устраиваются конкурсы по решению задач, викторины по теме.

**4. Закрепление темы. Игровая практика:**

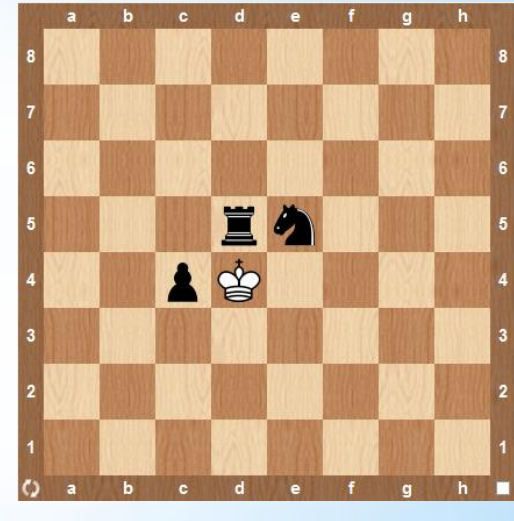
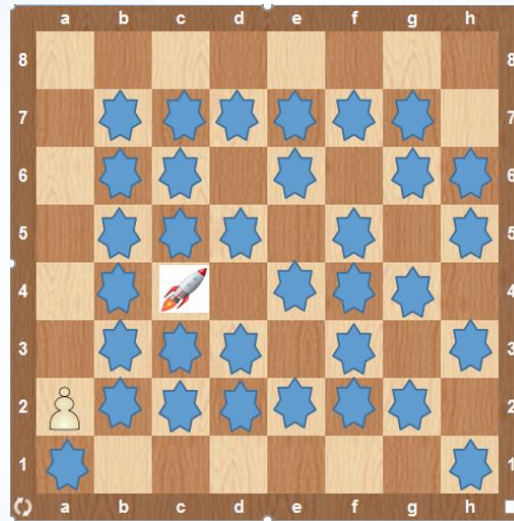
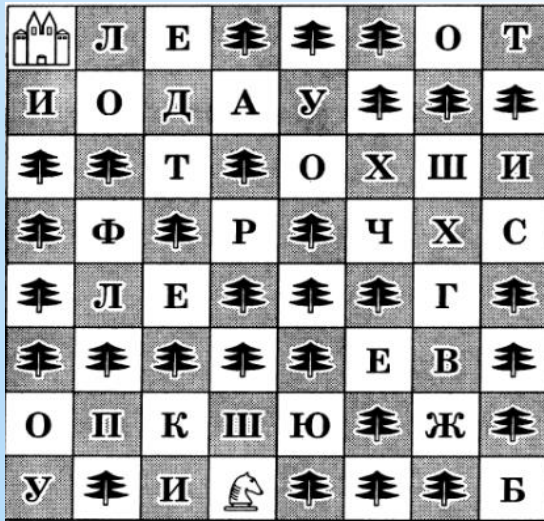
Игры с партнером по парте

Можно включать в урок творческие паузы на шахматную тематику: лепку из пластилина шахматных фигур, шахматные аппликации, оригами, раскрашивание фигур, рисование шахматных рисунков и т.п.

# ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ И ПАМЯТЬ:

5-7 минут

1. Что изменилось?
2. Какая фигура исчезла?
3. Какая фигура под ударом?
4. Угадай цвет поля
5. Задания по диаграммам, например:



# ОБЪЯСНЕНИЕ НОВОЙ ТЕМЫ

5-10 минут.

СКАЗКА

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРОГРАММА ДИНО

ВИДЕОУРОК (интернет)

Обязательно после каждой темы выполнить с учителем задание на доске

# ЗАДАНИЯ

5 минут.

Какие фигуры может срубить конь?



Доберись пешкой до последней горизонтали



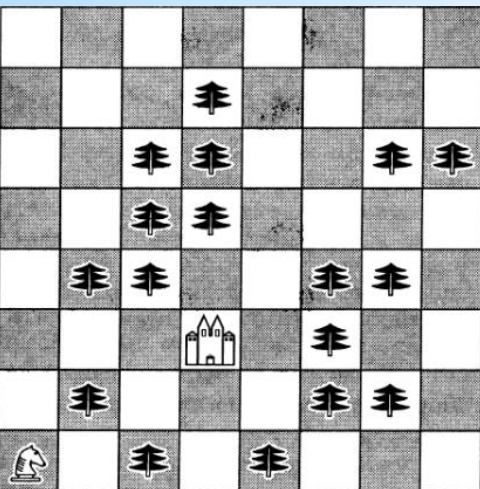
Выиграй белыми



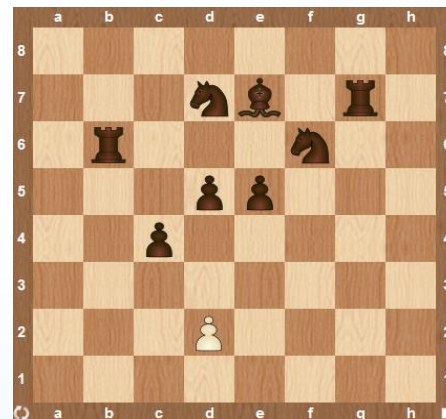
Доберись до ракеты

На какое поле может пойти Король?

За сколько ходов конь попадет в замок?



Доберись пешкой до финиша. Черные фигуры неподвижны



# ЗАКРЕПЛЕНИЕ ТЕМЫ ПИСЬМЕННО

## 10 минут.

- Выполнение задания в рабочей тетради
- Задание учителя

Найди лучшую защиту от шаха. Ход запиши



Запиши  
адреса  
картинок

✓ Нарисуй фигуры по коду, начиная с красной точки.

Пешка: 1↑, 1↗,  
3↑, 1↖, 1↑, 1↗,  
1→, 1↘, 1↓, 1↙,  
3↓, 1↘, 1↓, 3←.

Конь: 2↑, 1→, 1↑,  
1↗, 1↑, 1←, 1↓, 1←,  
2↑, 1↗, 1→, 1↗, 1↓,  
1↘, 2↓, 1↙, 1↓, 1→,  
2↓, 4←.

Слон: 1↑, 1→,  
1↖, 3↑, 1↗, 1→,  
1↘, 3↓, 1↙, 1→,  
1↓, 3←.

Ладья: 2↑, 1↗,  
2↑, 1←, 3↑, 4→,  
3↓, 1←, 2↓, 1↘,  
2↓, 4←.

# **ИГРОВАЯ ПРАКТИКА**

**20 минут.**

**ВАЖНАЯ ЧАСТЬ УРОКА!**

**\*СОБЛЮДЕНИЕ ЭТИКЕТА**

**\*АККУРАТНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ФИГУРАМИ**

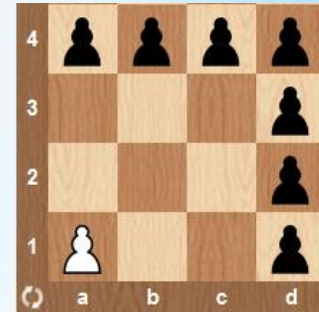
**\*КОНТРОЛЬ ЭМОЦИЙ**

**\*ПОИГРАЛ-УБЕРИ ЗА СОБОЙ**



**Игра «Волшебный лес»**

**Игра «Пленница».** На доске строится крепость (расставляются фигуры по периметру, например, вот так:



Внутри крепости сидит пленница-пешка. Ее взял в плен черный конь. А белый конь хочет ее спасти. Оба коня движутся по очереди к белой пешке. Спасет ли ее белый конь или не успеет?

**Охота на коня.** На доске в произвольном порядке ставится Ферзь и Конь, две Ладьи и Конь. Задача - срубить коня.

**Задача Эйлера.** Обойди конем как можно большее количество полей шахматной доски, побывав на каждом не более одного раза. (Упрощенное задание - на квадрате 5x5)

**Охота ферзя на коней.** На доске располагается Ферзь и два Коня. Задача тому, кто играет конями, продержаться 15 ходов.





**Игра «Пешечный бой»** Играют только пешками. Выигрывает тот, кто первым превратился в ферзя. Если пешки заблокировались, то ничья. Если белые поставили ферзя и черные ответным ходом ставят ферзя, то ничья.

**Игра «Вкусный обед»** Ходят только белые пешки. Уничтожьте неподвижную армию черных фигур кроме короля. Ходы сосчитайте.

## Игра «Волшебный лес»

## Игра «Штаны для короля».

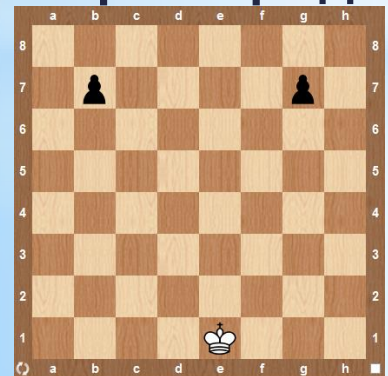
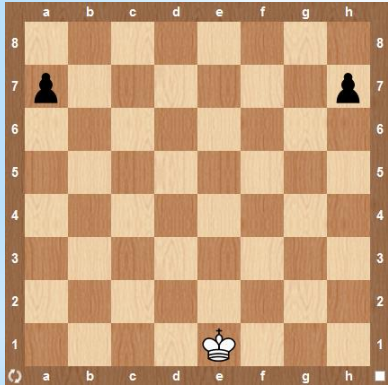


Цель: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя. Если пешка превращается в ферзя и король ответным ходом берет ферзя, то игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом - черные выигрывают.

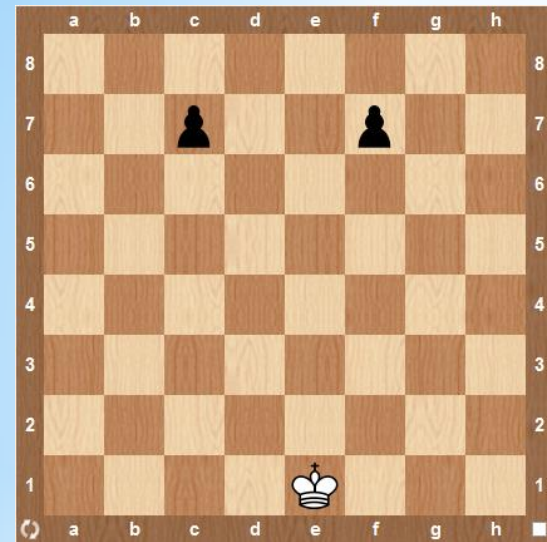
В этой задаче при правильной игре всегда выигрывают черные

## Игра «Бриджи для короля».

В этой задаче при правильной игре всегда выигрывают черные

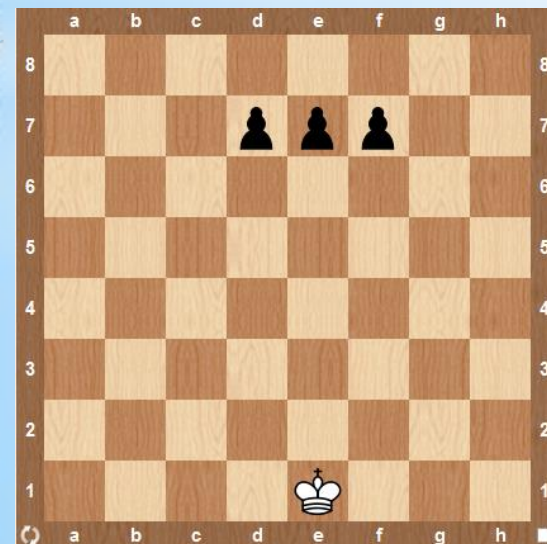


## Игра «Шорты для короля»



Белые выигрывают при игре без ошибок

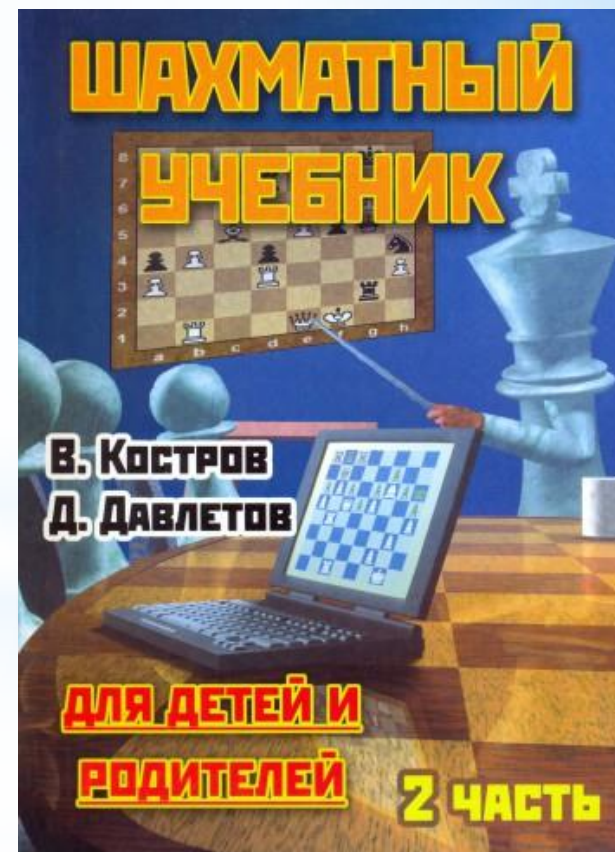
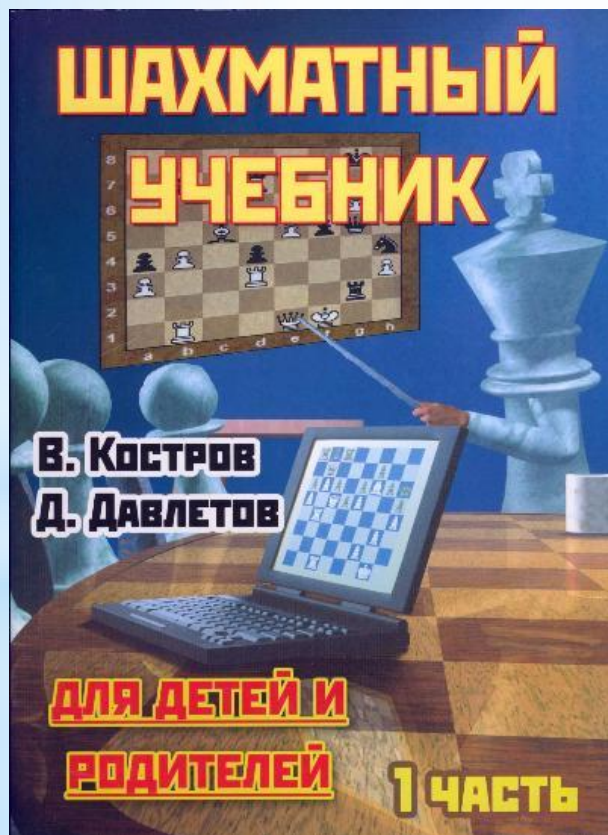
## Игра «Юбка для короля»



При точной игре выигрывают черные

# КНИГИ В ПОМОЩЬ

Костров В., Давлетов Д.



*Книги в помощь учителю. Содержат подробные конспекты уроков с «креативным» подходом, много историй, сказок, советов.*

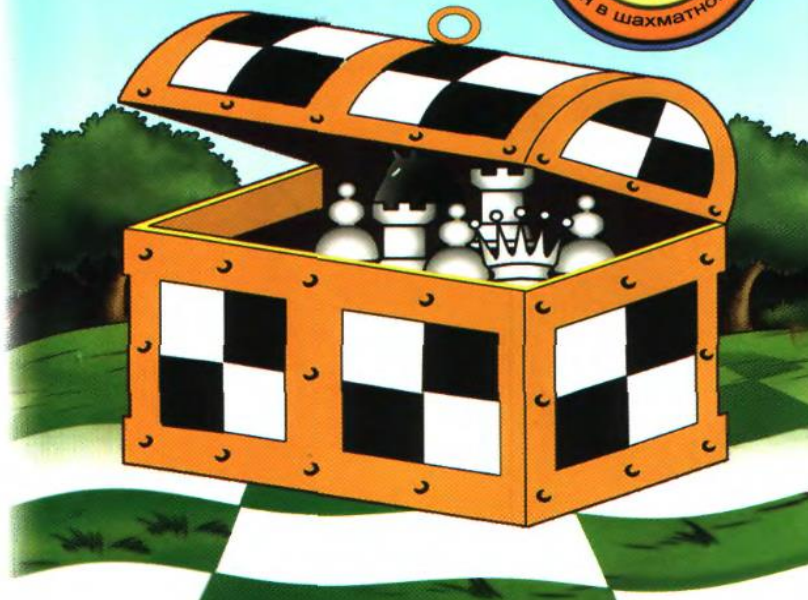
# \* КНИГИ В ПОМОЩЬ

Абрамов С.П., Барский В.П.

Абрамов С.П., Барский В.П.

## ШАХМАТЫ

первый год обучения  
Методика проведения  
занятий



*В этой книге содержится весь курс начальных сведений о шахматах в виде методики. Много заданий.*

# КНИГИ В ПОМОЩЬ



*В букваре очень много интересных шахматных стихотворений по каждой теме.*



*В тетради вы найдете интересные задания для детей 1-2-3 классов, которые можно распечатать и выдать детям для самостоятельной работы на уроке*

64

урока —  
путь к мастерству

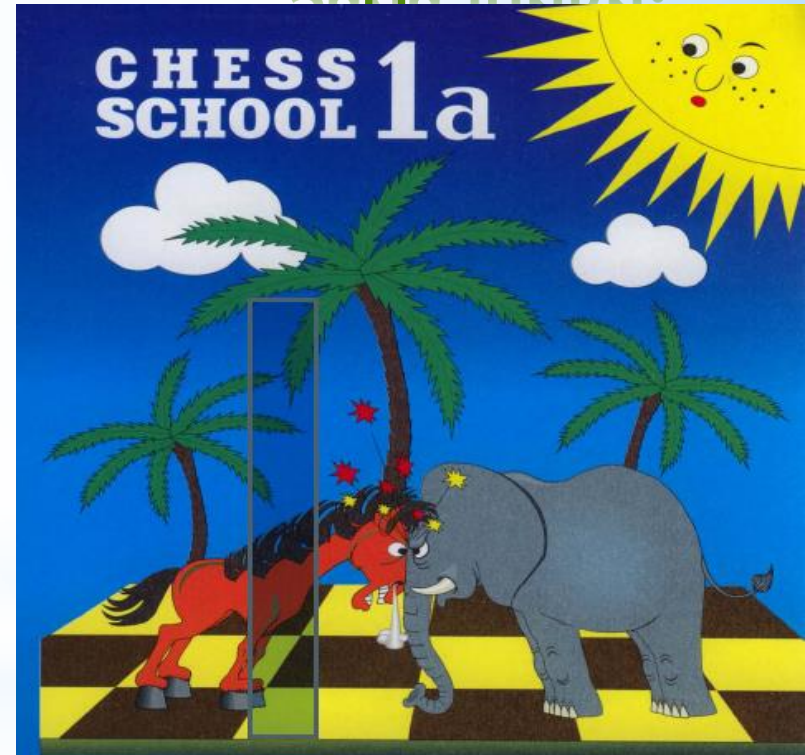
Михаил Хануков

# Нападение и защита



В этой книге восхитительные задания, которые увлекут не только детей но и взрослых. Например: «возможна ли такая позиция?», «чей ход?», «какой последний ход сделан?», «найди лучшую защиту от шаха».

## КНИГИ В ПОМОЩЬ Задачники:



The Manual of Chess Combinations  
*Das Lehrbuch der Schachkombinationen*  
Учебник шахматных комбинаций  
*Manual de combinaciones de ajedrez*

Самый популярный задачник. Очень много заданий на мат в 1, 2 хода. По этому учебнику составлена компьютерная программа «Шахматная тактика для начинающих»

Всеволод Костров  
Павел Рожков

# ШАХМАТНЫЙ РЕШЕБНИК

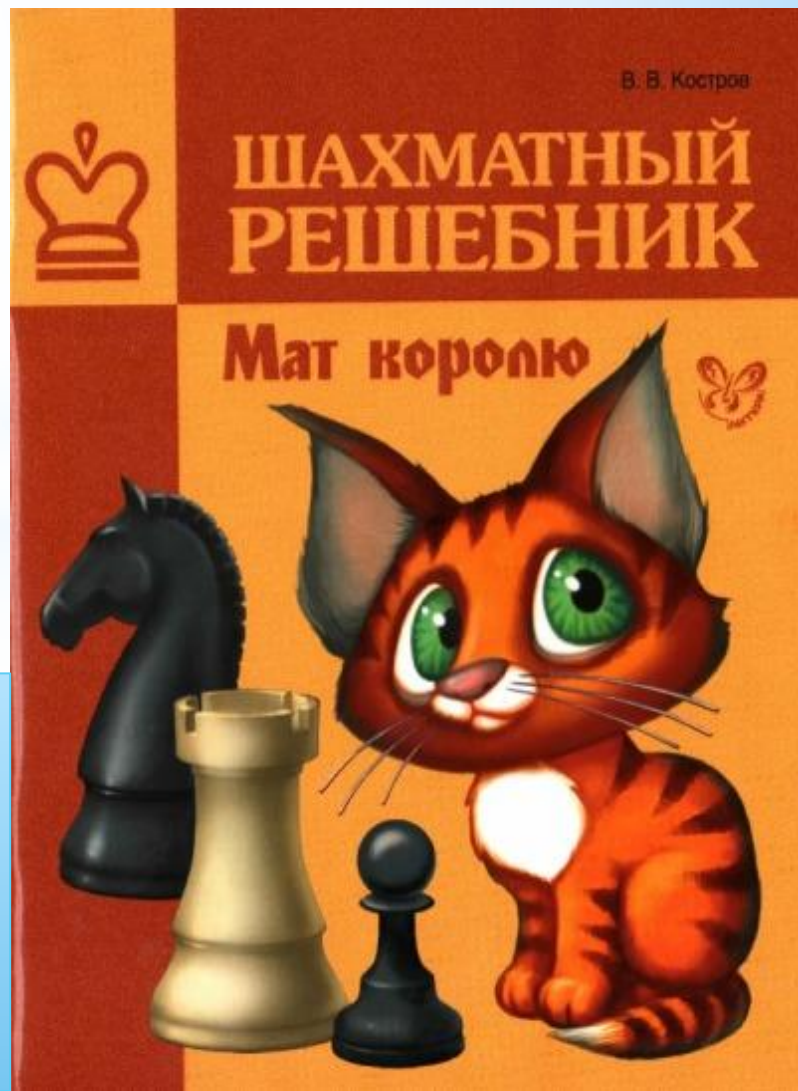
Книга

# А

МАТ В 1 ХОД

# КНИГИ В ПОМОЩЬ

Задачники:



Очень удобные, размером с тетрадь. Не дорогие (120-150 руб). Содержат большое количество задач на мат в 1 ход в различных позициях. Задачи разбиты на темы, к каждой есть небольшие (3-4 предложения) комментарии. Ребята любят решать эти задачки наперегонки.

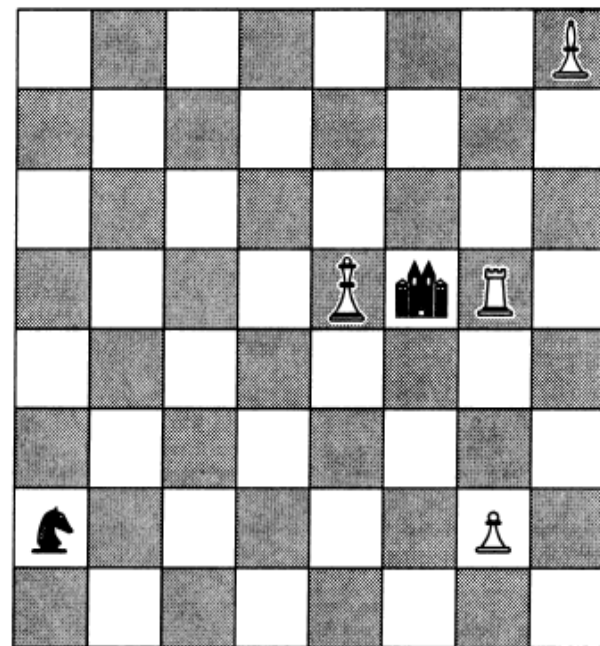




## КНИГИ В ПОМОЩЬ

Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

19



Обязательно откройте эту книгу! Восхитительные задания, позволяющие развивать логику, внимание и даже оттачивать мастерство устного счета. Книга интересна даже тем, кто не особо знаком с премудростями шахмат. Достаточно только знать как ходят фигуры

**ЖЕЛАЮ ВАМ ИНТЕРЕСНЫХ, ВЕСЕЛЫХ, ТВОРЧЕСКИХ,  
ШАХМАТНЫХ УРОКОВ!!**



**ЖЕЛАЮ ВАМ ЛЕГКОСТИ И КРЕАТИВНОСТИ!!!**



# ЖЕЛАЮ ЧТОБЫ ВАШ ШАХМАТНЫЙ УРОК БЫЛ САМЫМ ЛЮБИМЫМ ДЛЯ УЧЕНИКОВ!!!



# РАДНИЦА

