

СКАЗОЧНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ШАХМАТАМ

ТАТЬЯНЫ ОГНЕВОЙ

Подготовила:
Аджиева С.С.

Для чего нужны шахматы школе. Ответ очевиден, для того чтобы развивать у школьников следующие качества и навыки:

1. Тренировать мышление.
2. Улучшить логическую память.
3. Повысить работоспособность в условиях интеллектуального напряжения.
4. Развивать умение планировать свои действия с учетом последствий.
5. Повышать самоконтроль и самообладание в случае неблагоприятного стечения обстоятельств.
6. Тренировать концентрацию внимания.
7. Развивать навыки визуализации вероятностного будущего.

Все эти качества и навыки очень важны школьникам для успешного обучения в школе. **Чтобы добиться поставленных целей необходимо понять, что обучение шахматам следует логике развития ребенка, а не наоборот.** Это значит, что объем и содержание шахматного материала должно соответствовать внутреннему потенциалу ребенка, то есть быть посильным и в то же время служить основанием для дальнейшего продвижения. В современном классе дети по своей способности к обучению делятся на четыре группы: продвинутые, средние и затрудняющиеся дети, а также дети с особенностями в поведении. **Для нас все дети важны и ценны, поэтому обучение шахматам должно подстроиться под их возрастные и индивидуальные особенности.** Кажется, что миссия невыполнима. **Но есть у всех детей одно общее свойство – они любят играть! Ребенок играет во множество игр. Чем старше он становится, тем более сложными они становятся. Но все игры, начиная от примитивных и кончая сложными, имеют одну схему – захват цели и получение удовольствия от ее обладания. Поэтому шахматы для детей на**

начальном этапе обучения, это что-то среднее между игрой в мяч и ролевой игрой.

От такого, подхода все дети получают удовольствие, а в результате образуется структура, которая послужит основанием для создания системы, обеспечивающей принятие осознанных решений.

Основной целью шахматной педагогики является создание устойчивой системы связей, которая преобразуется в устойчивую универсальную структуру, активирующуюся в работе с логическим компонентом.

Структуру невозможно загрузить в ребенка, как программу в компьютер. Ее можно вырастить только изнутри благодаря совместным усилиям ребенка и педагога. Главную роль здесь играет активность ребенка, организуемая педагогом, понимающим детей. Все дети очень разные. Некоторые дети отчетливо проявляют признаки устойчивой структуры, у других больше преобладают эмоциональные проявления, и есть дети со слабыми признаками ее присутствия. Возможно именно в этом заключаются основные трудности преподавания шахмат детям. Мне удалось преодолеть эти трудности. Я обучающий материал включила в игровую деятельность. Эти игры хорошо известны всем шахматным педагогам и шахматным тренерам начального звена. Это борьба фигур против пешек

По ходу практической игровой части урока я внимательно наблюдаю за учащимися, потому что, встречаются дети, затрудняющиеся выполнить навык нападения. Дети часто не осознают причину своих затруднений в шахматах, поэтому преодолеть их без помощи понимающего взрослого они не могут. *Успех моей технологии обучения во многом определен пониманием этих трудностей и своевременным оказанием помощи таким детям.* Трудности, испытываемые детьми, являются их точками роста. Своевременное преодоление этих трудностей положительно влияет на динамику развития таких детей. Как же распознать таких детей? Они знают правила хода фигур, и знают какой объект они хотят атаковать, но все время промахиваются. Возникает ощущение, что у них трудности с восприятием линий шахматной доски. Такое часто случается с восприятием диагоналей, реже с вертикалями и горизонталями. Как же у этих детей будут

устанавливаться логические связи? Обязательно таким детям нужно уделить внимание и оказать помощь! Я предлагаю им поставить указательный палец на клетку объекта и провести линию от него. Потом ученик берет шахматную фигуру и ставит ее на эту линию. Вот пример, в котором затрудняются большинство учащихся на начальном этапе обучения шахматам: у белых ладья на с7, а у черных пешка на f2. В этой позиции белым нужно пойти так, чтобы выиграть поединок с пешкой. Обычно дети ходят ладьей на с2, после чего пешка идет на f1 и превращается в ферзя, что оценивается как выигрыш черных пешек. Как помочь детям в этой ситуации? Не спешите читать мой совет, а попробуйте подумать о том, как бы вы поступили в этой ситуации?

Я спрашиваю у ребенка: «По какой дорожке все время шагала эта пешка? Поставь ладью на эту дорожку.» Если ребенок и в этом случае затрудняется, тогда предлагаю поставить палец на клетку где стоит пешка и провести линию, чтобы потом поставить туда свою ладью.



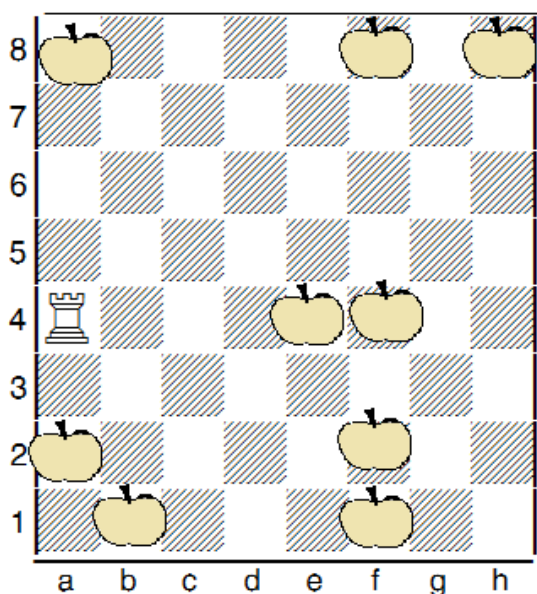
Самый сложный случай был у меня, когда один мой ученик выполнял горизонтальный ход своей ладьей, и соскальзывал ею на соседнюю горизонталь, не замечая этого. Оказалось, что у этого ученика проблемы со зрительным восприятием, потому что у него был астигматизм. Я нашла способ ему помочь. Он выполнял игровые упражнения на большой демонстрационной доске, висевшей

вертикально. После месяца игры, он адаптировался к пространству и перешел на обычную доску. Поэтому так важен период, когда мы знакомим детей с таким элементарным навыком как нападение в игровой форме. Иначе, мы не увидим затрудняющихся детей, а они потом в той или иной форме будут нарушать дисциплину, жаловаться, что они ничего не понимают и просто будут мешать нам вести урок.

Элементарно не значит примитивно.

«А что же делать в это время продвинутым детям, которые все на лету хватают?»:- спросите вы. Давать те же задания только повышенной сложности, тем самым осуществляя индивидуальный подход к каждому ученику. Однажды у меня мама, присутствующая на уроке стала возмущаться примитивностью предлагаемых упражнений. Я дала ей задание средней сложности на тему собирания предметов ладьей с условием запрета пустых перемещений. Она не смогла с ним справиться. Больше разговоров на эту тему у нее не возникало, потому что мама ученика на себе почувствовала всю тяжесть интеллектуального труда. На рисунке вы видите пример такого задания на 9 перемещений ладьей.

Конечно такие задания являются демонстрацией возможностей шахмат для



развития детского интеллекта на уровне знания хода даже одной фигуры. Но не стоит надеяться, что все дети будут выкладываться на полную катушку, чтобы их решить. Причин для этого много. Самой распространенной является детская усталость. Ведь дети занимаются шахматами после всех основных предметов или во второй половине дня, когда они пообедали и от приятного чувства сытости клонит в сон. «Как же быть?»- спросите вы. Мне удалось

решить эту проблему. **Неиссякаемый источник детской энергии, заключен в их наглядно- образном способе познания мира. Такой способ познания мира приносит детям радость. Поэтому я оживила шахматные фигуры и пешки, превратив их в персонажей шахматной сказки. Главными героями этой сказки становятся непослушные дети пешки. Они не любят дневной сон и всеми силами хотят избежать его. Мальчик, который попал в шахматное королевство придумал хитрый план. Пока их наставница Руффа (белая ладья), будет гоняться за пешками он проберется на последнюю клеточку и переоденется в королеву и уволит**

наставницу. Понятно, что, блеск бриллиантов затмил глаза бедной няне и она не сумела разглядеть переодетого мальчишку, в случае если она не находится в этот момент с ним на одной линии.

Таким образом дети играют в ролевые шахматные игры. Вживание в роль помогает детям схватывать идеи игры и благодаря этому уже с первых ходов идет осмысленная игра. Когда дети понимают смысл игровой ситуации в их игровой деятельности появляются признаки системного мышления. Это широко-охватное мышление, которое позволяет видеть всю ситуацию за себя и за партнера. После того как дети сыграли свои партии я разбираю с детьми принципы наилучшего разыгрывания этой игровой ситуации, опираясь на их опыт полученный в процессе их собственной игры. Тем самым учащиеся начинают понимать ценность обучения и это побуждает их относиться с большим вниманием к этой части шахматного урока.

Многие преподаватели отмечают, что детям нравится просто играть, но они не любят решать задачи. На помощь опять приходит сказочная форма подачи учебного материала. Я сообщаю детям, что у королевы пропала ее дочь. Принцесса одела королевские туфельки и ее унесло в заколдованный лес и теперь в пещере ее стережет монстр. Надо спасти принцессу.

Описание задачи: Белая ладья это движущаяся башенка на колесах в которой сидит Алекс, перевернутая белая королева – принцесса (она не двигается), черная



ладья - монстр, перевернутые черные пеишки -
стенки пещеры (Алекс может их разрушать).

Чтобы победить монстра, спасти принцессу и разрушить пещеру необходимо помнить, что нельзя выпускать монстра из пещеры, иначе он придет в королевство и тогда жди беды. Поэтому первым ходом надо встать на дорогу, ведущую к пещере, и попросить детей сделать этот ход. Затем я

спрашиваю детей что нам нужно сделать, чтобы победить монстра. Выслушав ответы детей, я предлагаю изучить привычки монстра. В какой клетке он будет спать? Очевидно, что у него есть только один безопасный ход. Поэтому принимаем решение, чтобы на этой линии устроить ему засаду. Идем туда и ждем, когда монстр (черная ладья) встанет под бой белой ладье. Такие задачи дети решают с большим удовольствием проникаясь к шахматам неподдельным интересом.

Отсюда можно сделать вывод, что нельзя учащихся просто информировать о правилах шахмат, надеясь, что каким -то чудесным образом это разовьет их способности и они поумнеют. Необходимо создавать детям ситуации поиска, а это возможно и на очень элементарном шахматном материале. В предлагаемой методике дети мыслят и принимают решения буквально с первых ходов.

В моей методике я предлагаю обучение ходу пешки сразу после ладьи. Ранний ввод пешки дает возможность разыгрывать разнообразные упражнения, так как пешка создает рельеф в шахматной игре потому что, выполняет многочисленные задачи. Она может быть объектом атаки, а также подкреплять собственные фигуры. Иногда она прикрывает их от атаки, но бывают случаи, когда пешки ограничивают активность собственных фигур. С появлением пешек возникает игровое многообразие и разворачиваются сражения хотя и без короля. Поэтому раннее обучение ходу пешки целесообразно вводить тем педагогам, которые понимают, что у ребенка создаются структура дифференцированных связей в психике в процессе игровой деятельности. *На примере разыгрывания пешечных боев, предоставляется возможность детям объяснить метод оптимальности выбора хода при отсутствии умения долгосрочного планирования.* Здесь и сейчас нужно делать не проигрывающий ход, он то и будет являться самым оптимальным. Этот метод выбора оптимального хода повышает детскую стрессоустойчивость в сложных ситуациях. Разыгрывание игровых упражнений с пешками против фигур позволяет детям получить реальный опыт, помогающий им почувствовать себя не только игроками, но и исследователями. В этих играх необходимо выработать наилучшую стратегию относительно возможностей шахматных фигур и пешек.

Такой подход развивает у детей аналитико-синтетические способности и учитывать объективные факторы игровой реальности, в которой они находятся. **Освоение хода ферзя не представляет особой сложности для детей.** Главное стараться не ставить его под бой пешкам и фигурам. Дополнительной интеллектуальной нагрузкой к уже знакомым задачам на сбор предметов, не делая пустых ходов, ограничение фигуры можно добавить обратные задачи на нахождение общего поля для одновременного контроля всех предметов, помещенных на шахматную диаграмму. Это задание является сложным для детей потому, что они непривычные. Мы в повседневной жизни не пользуемся такими навыками. Мы не можем видеть одновременно в восьми направлениях, потому что у нас нет на затылке глаз и наша голова не может поворачиваться на 180 градусов. Дети постепенно адаптируются к таким заданиям и через некоторое время начинают уверенно выполнять навык множественного нападения. **Ход слона на начальном этапе представляет некоторые трудности также из-за особенностей нашего восприятия.** Человеческий глаз двигается по круговой орбите и поэтому восприятие диагоналей затруднено, так как квадраты соединяются углами. Требуется некоторое время, чтобы привыкнуть их различать и удерживать взором. Поэтому затрудняющихся детей учим себе помогать известным способом.



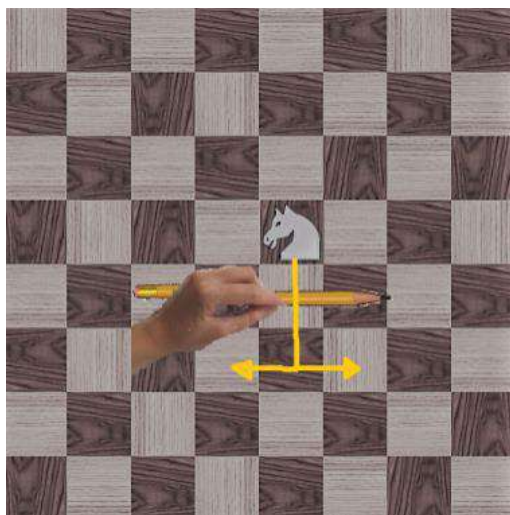
Игровые упражнения способствуют лучшей адаптации к специфике шахматного пространства путем создания сетчатой структуры в нашей голове для отображения и обработки информации. Эта сетчатая структура имеет универсальные свойства наполняться для обработки данных логического характера. Сегодня шахматы, завтра математика, потом грамматика. На данном этапе такая игровая

деятельность к спорту не имеет никакого отношения. Поэтому нет игры, нет успешной адаптации у большинства детей к специфике шахматного пространства. Значит все остальное профанация. Из всех сложностей можно найти выход. Было

бы желание и понимание важности игровой деятельности на уроке шахмат.

Например, половина класса идет на английский, а половина на шахматы. Возможно применение компьютерных программ для игровой части.

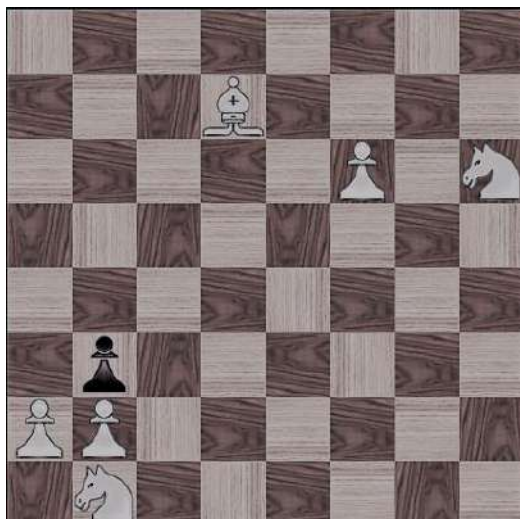
Чтобы учащиеся успешно освоили ход коня, нужно перед конем поставить барьер в виде карандаша. Конь должен перепрыгнуть барьер и, так как он очень резвый, он поворачивает на соседнюю линию. Ход коня дети осваивают быстро, а вот нападение конем очень медленно. Чтобы учащиеся могли освоить нападающий ход коня, к этому моменту должен сформироваться навык восприятия шахматной линии как обобщающего понятия. Только в этом случае ребенок сможет находить соседнюю линию с объектом нападения. Допустим объект находится на 5



горизонтали, значит, чтобы напасть на объект коню надо встать на 6 или 4 горизонталь. Такой подход способствует воспитанию системного мышления в шахматах. Еще больше такой тип обобщающего восприятия тренируется в играх с полным комплектом, но без короля. Это известная игра в **шахматные поддавки**. В этой игре выигрывает тот, у кого раньше, чем у партнера,

закончатся шахматные фигуры. Главное условие этой игры - нельзя пропускать бьющие ходы. В эту игру играем *без короля*. В этой шуточной игре нешуточно развивается детское внимание и видение всей шахматной доски. Еще эта игра способствует автоматизации навыка шахматных ходов. Здесь уместна аналогия шахматной игры с игрой в мяч. Необходимо реагировать на брошенный мяч. Либо ловить, либо бить, иначе может в лоб засветить. Когда уже пройдено много фигур у ребенка возникает растерянность при игре полным комплектом. Чтобы в голове ребенка не возникала путаница и хаос я советую использовать **игру по два хода каждому игроку**. Целью этой игры является уничтожение армии противника. Игра проходит очень динамично, предоставляя разнообразные возможности для совершенствования навыка нападения. Нападающий ход коня и пешки в этой игре

очень быстро усваиваются. Однажды я наблюдала такую фантастическую



позицию. Она случилась в партии двух шестилетних моих учеников. Кажется, что белые побеждают, но сейчас ходят черные.

Единственная черная пешка становится ферзем за два хода и превращается на черном поле, чтобы избежать атаки слона белых. Ни одна белая фигура за два хода не может уничтожить ферзя. Белые также превращают ферзя. Черный ферзь забирает его за два хода и легко справляется с

остальными белыми фигурами. Сдаться никогда не поздно! Сверхзадача этой игры состоит в освоении следующих обобщающих понятий: открытость и закрытость линейных фигур, увеличение активности фигур путем вторжения в противоположное королевство. Я такие фигуры называю гостями и призываю обращать повышенное внимание именно им. Развиваются такие качества как смелость, изобретательность. Появляется необходимость в расчете и совершении своих ходов с учетом возможностей противника. Очень важно обращать внимание на ранг шахматных фигур и стараться выигрывать в первую очередь самые ценные из них особенно ферзя. Я по этой игре провожу турниры, и дети с удовольствием в них играют. Еще бы, ведь для участия в таких турнирах достаточно знать правила ходов шахматных фигур и пешек. **Знакомство с ходом короля не представляет никаких трудностей для учащихся, но так как его нельзя ставить под бой и оставлять под боем целесообразно знакомиться с ним в последнюю очередь.**

Самое главное на данном этапе это конечно научить детей ставить мат королю. Данная задача имеет алгоритмическую природу, так как ее можно разделить на ряд последовательных простых операций. Такой подход доступен каждому ребенку, освоившему навык нападения до уровня автоматизма. Именно этим я и занималась все предыдущие уроки. Первым действием в постановке мата королю является исследование свободных и атакованных полей в доме короля. Для этого каждый ребенок пользуется набором двухсторонних квадратов. Квадрат с одной стороны

красный, а с другой стороны зеленый. Я объясняю детям, что король подчиняется правилам пешехода. Можно спросить детей какие правила пешехода они знают. Учащиеся расскажут, что зеленый цвет разрешающий, а красный запрещающий движение. В расставленной задаче дети ставят под матуемого короля зеленый цвет и начинают окружать его квадратами в соответствии с правилом пешехода. В итоге два или три квадрата остаются зелеными. Определяем тип линии и фигуру способную захватить ее. В итоге дети матают короля. Главная задача для педагога отслеживать детей, совершающих ошибки. ***Ценность этого метода в том, что все работают, а не ждут, когда один скажет ответ для всех.*** Благодаря цветовому анализу все ученики выполняют задание правильно, и все найдут решение, а значит все научатся. После того как у всех учеников стоит правильная цветовая схема только тогда выставляем ее на учительской доске. В этом вся фишка. ***Дети не угадывают ход, а выполняют предварительную ориентировочную деятельность.*** Ориентировочная деятельность является фундаментом для развития аналитического мышления у детей. Смотрите труды известного советского психолога Запорожца. ***Почему-то предварительная поисковая деятельность, организованная педагогом, напрочь отсутствует во всех шахматных учебниках ориентированных на преподавание шахмат как учебного предмета в школе. Именно эта деятельность предваряет формирование внутреннего плана действия у детей при условии, что все правила ходов шахматных фигур и пешек уже хорошо автоматизированы к этому моменту.*** Критерием служат умение детей выполнять нападающие ходы, особенно конем и пешками. Поэтому формирование внутреннего плана действия без выполнения игровых упражнений между детьми и предварительной ориентировочной деятельности, это все равно, что строить дом на песке. ***Это просто ненаучно.***

Честно скажите – вы где нибудь видели подобный метод обучения? Вряд ли. Дело в том, что главной задачей шахматного обучения является развитие внутреннего плана действия. При этом считается, что это произойдет только, если, ребенок

будет сидеть сложа руки и устремив взгляд на доску или в книгу будет обдумывать решение. При этом все забыли, что внутреннее, это было, когда-то внешним. Ведущими типами детского мышления является наглядно-действенный и наглядно-образный. Получается, что, обучая детей шахматам, как новому опыту мы не заботимся о наглядности, конкретности и образности и возможности пропустить это путем активных действий, чтобы этот опыт усвоить и создать внутренний аналог. В этом случае развитие внутреннего плана действия будет недостижимой мечтой так же, как и построении коммунизма в отдельно взятой стране. Есть такие авторы пособий, которые считают, что их подход (развития внутреннего плана действий без игры, без наглядности) единственно верный, научный и истинный. Это очень напоминает лозунги пропагандистов марксизма-ленинизма, как единственно верного и истинного учения. К чему это привело мы сейчас наблюдаем. Такой способ обучения стал очень распространенным из-за удобства для взрослых, ведущих обучение шахматам. Раньше это нивелировалось тем, что многие умели играть в шахматы и могли помочь своим детям и поэтому срабатывала любая методика. Сейчас родители современных детей, это поколение кризисных 90-х. В те времена родители этого поколения были заняты выживанием. Подавляющее большинство современных родителей также занимаются выживанием и не умеют играть в шахматы и не любят ими заниматься, и не хотят или не могут помогать в этом своим детям. Поэтому очень важна технология обучения шахматам для современных детей. Обычно с прошу родителей своих учеников не учить шахматам своих детей, а делать наоборот. *Пусть дети учат своих родителей шахматам. Разыгрывают с ними упражнения и игры в которые играют на уроке. Благодаря этому дети лучше будут усваивать шахматную науку и параллельно научат играть в шахматы своих членов семьи.*

Урок №1

Знакомство с шахматным королевством

На первом уроке детям, видящим шахматы впервые, очень хочется потрогать все фигуры, подержать их в руках, подробно рассмотреть. Не надо препятствовать этому естественному желанию. Просто этот процесс знакомства с шахматными фигурами и пешками надо сделать организованным. Начните рассказывать сказку такими словами: «Жил был король». Попросите детей найти белого короля. Дети интуитивно выберут самую высокую фигуру в комплекте. Поставьте белого короля на демонстрационной доске и попросите детей сделать также. Обратите внимание, что белый король первоначально занимает клетку черного цвета. Рядом с королем стоит... Выдержите паузу и спросите у детей кто стоит рядом с королем. Многие скажут, что ферзь и это правильно, а если по - сказочному, то это конечно королева. Поставьте королеву рядом с королем. Пусть дети рассмотрят их короны на голове, чтобы потом не возникало путаницы. Продолжаем рассказывать сказку: «Жили были король с королевой и жили они... Спрашиваем у детей где жили король с королевой по их мнению. Правильно, в замке. Спросите детей: «А какая шахматная фигура больше всех вам напоминает замок?» Многие выберут ладью и свой выбор они объяснят тем, что она похожа на башню замка. Объясните детям, что эта фигура называется ладья и располагается она по углам шахматной доски. В стародавние времена башня служила для обороны и обзора окрестностей от возможных опасностей. И было у короля с королевой много детей. Кто в шахматах напоминает вам детей. Понимаю, что поворот очень неожиданный, но именно это и создает изюминку в моей технологии обучения – сравнить пешек с детьми. Как называются дети короля и королевы? Правильно- принцы и принцессы! Ставим пешки в ряд, занимая всю вторую горизонталь перед фигурами. Кто-же защищал шахматное королевство от военных опасностей? Дети смотрят на оставшиеся фигуры. Я беру коня в руки и спрашиваю у детей: «Кого напоминает вам эта фигура?». Дети ответят, что это конь. «Это не просто конь, это рыцарь. Могучий воин закованный в железные доспехи». Ставим коней рядом с ладьями. Остаются две фигуры, которые называются слоны. Спрашиваю у детей похожи ли они на слонов. Есть ли у этих фигур хобот и уши? Нет, конечно. Но почему же эти фигуры называются слонами? Это дань уважения стране Индии в которой придумали

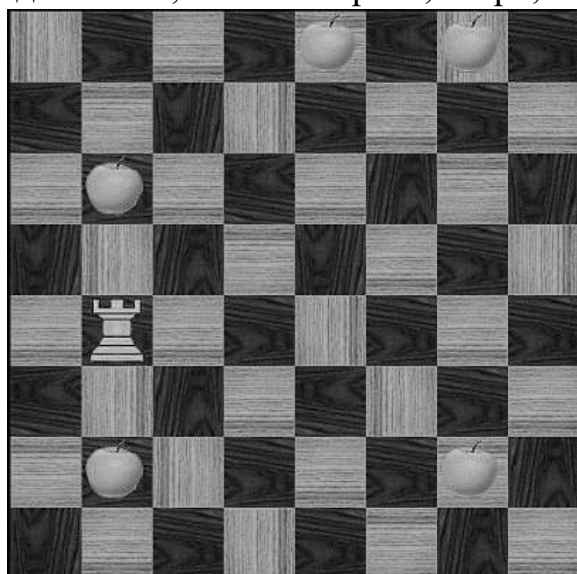
шахматную игру. Эти фигуры стоят рядом с королем и королевой. В сложных жизненных обстоятельствах король и королева советуются с ними, а также доверяют им свои секреты. Вот мы и познакомились с шахматным королевством. Много приключений ждет вас здесь, и эти приключения будете придумывать вы, когда начнете играть в шахматы. Но не кажется ли вам, что в этой игре очень много персонажей, поэтому изучать правила их ходов лучше по отдельности. Так вы лучше запомните и освоите эту игру.

Давайте начнем наше изучение шахмат с хода ладьи. Аккуратно снимем все фигуры с шахматной доски и оставим одну белую ладью на поле «a1». Мы с вами уже заметили, что ладья похожа на башню, но в отличие от замковой башни, наша ладья умеет двигаться по дорожкам. Дорожки бывают вертикальные и горизонтальные. Я показываю на демонстрационной доске вертикальный ход ладьей и прошу детей сделать такой же на своих досках. Дети обычно двигают ладью вперед и не видят никакого противоречия. Я говорю, что движение по вертикали напоминает движение в лифте и показываю рукой вверх, а потом вниз. Потом я подхожу к парте ученика и беру его ладью и поднимаю ее вверх, а потом опускаю ее вниз. В итоге ладья опять осталась стоять на той же клетке. Спрашиваю у детей, почему моя ладья двигалась на демонстрационной доске, а ладья на ученической доске осталась стоять на своем месте. Обязательно найдется наблюдательный ребенок, который заметит разницу в расположении учительской и ученической доски. Учительская доска висит на стене, а ученическая доска лежит на парте. Спрашиваю у детей, что стало с вертикалью на ваших досках? Предлагаю детям поднять руку вверх, а потом опустить ее вниз останавливаясь вытянутой рукой вперед. Становится очевидно, что вертикаль легла. По какому направлению теперь движется ладья? Если дети затрудняются дать ответ прошу поднести свою руку к животу и выпрямить ее. После этого им легче определить это направление как вперед и обратное ему назад. Договариваюсь с детьми, что такой ход ладьи мы будем называть вертикальным. Очень важно, чтобы дети прочувствовали это движение относительно себя. Потом показываю детям на доске движение ладьи по

горизонтали. Определяем его как справа – налево или наоборот. Такое разъяснение про различие хода по вертикали, выполненное на учительской доске, очень важно для правильного переноса ходов и позиций на свои ученические доски. Добавляю черную ладью на поле «а8» и вызываю к доске ученика. Говорю ему делать ход белой ладьей. Все остальные ученики повторяют этот ход на своих досках. Потом сама делаю ход черной ладьей и снова прошу повторить. Итак, несколько раз. Потом свою черную ладью ставлю на одну линию с белой и помогаю ученику сделать бьющий ход.

В последней части занятия за 10 минут до конца урока раздаю ученикам задания. В этих заданиях ладьей необходимо собрать все яблоки так чтобы не делать пустых ходов, иначе придется начинать все сначала. Разбираю примерное задание на демонстрационной доске.

В этой позиции у ладьи есть два берущих хода. С какого яблока лучше начать? С верхнего или нижнего. Давайте начнем с нижнего. Перемещаем ладью вниз, потом направо, потом вверх, потом влево. В итоге на доске остается одно яблоко и ладье нужно делать пустой ход. Давайте попробуем сначала взять верхнее яблоко. Идем ладьей вниз, потом направо, вверх, и налево. Все яблоки собрали. Возьмите

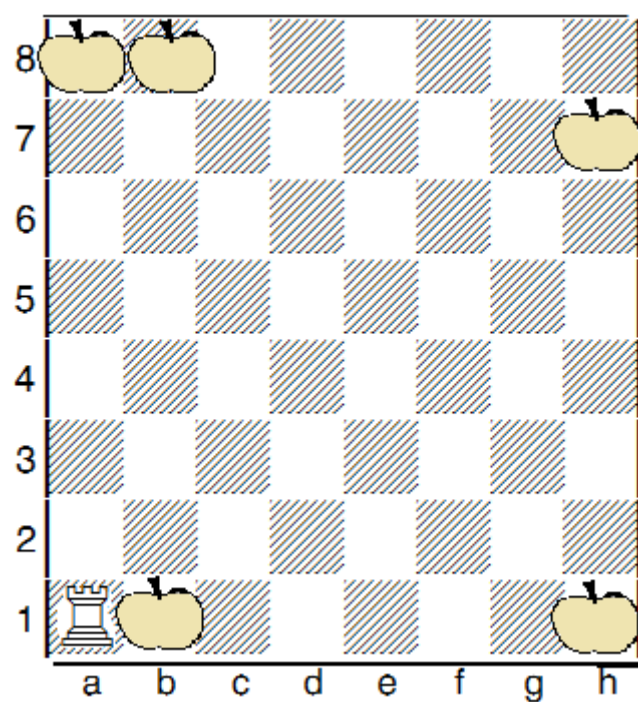
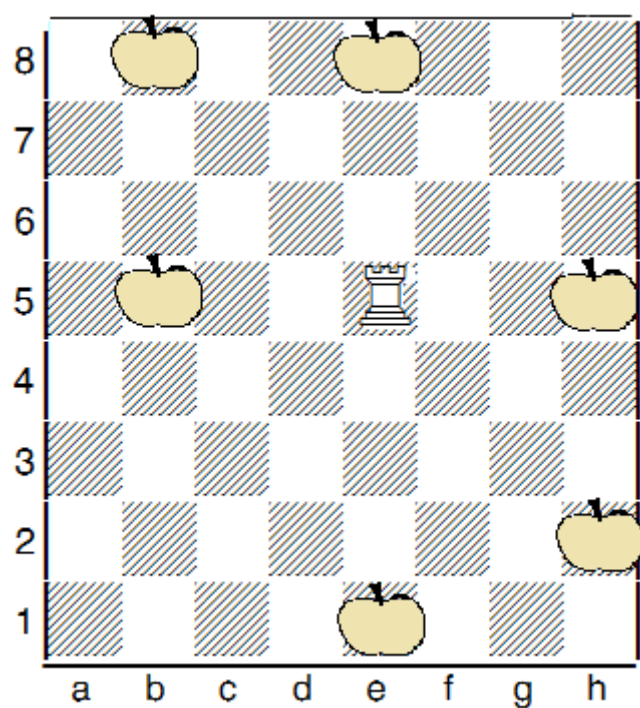
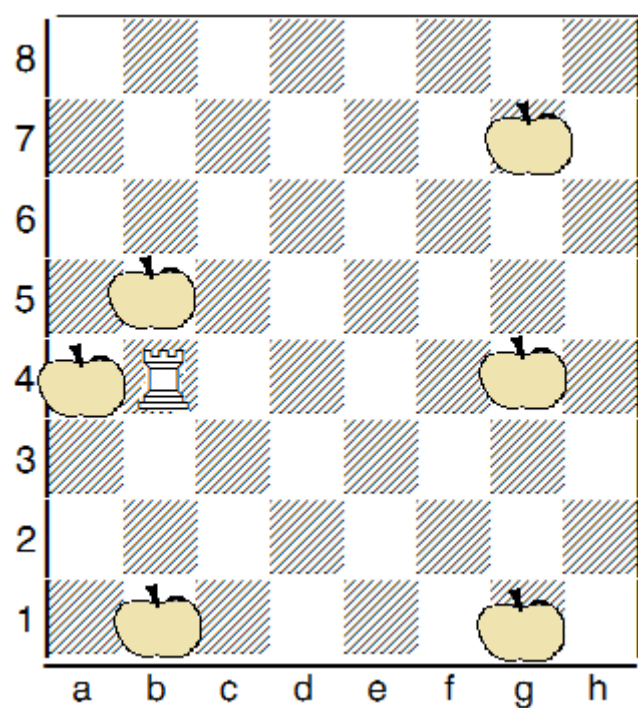
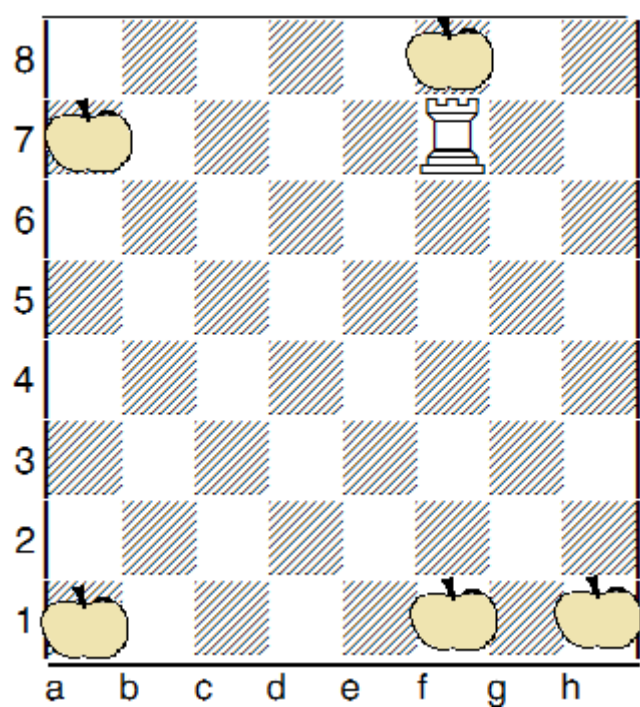


листочки и решите похожие примеры.

Укажите стрелками путь ладьи, которая должна собрать все яблоки, не делая пустых ходов.

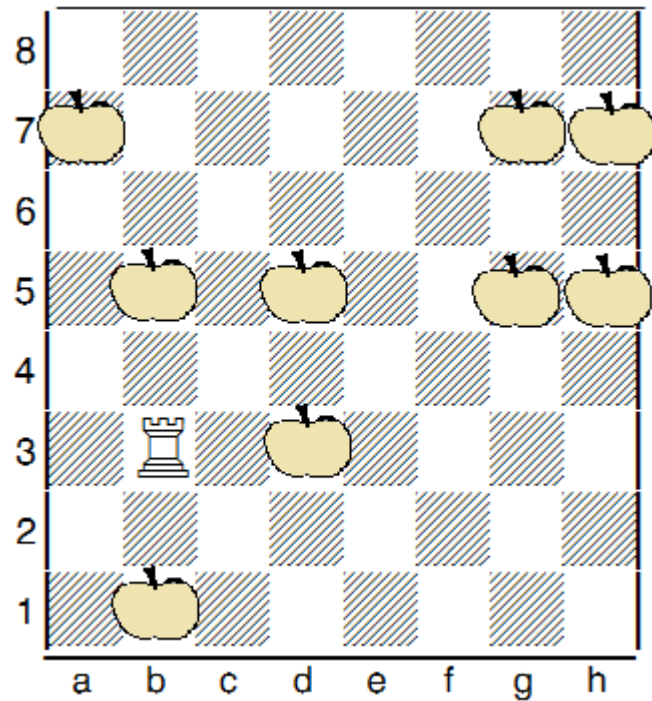
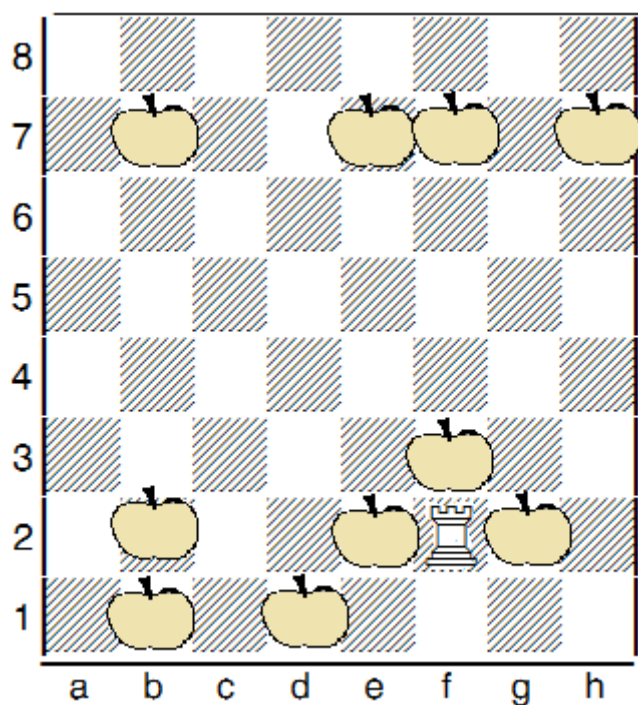
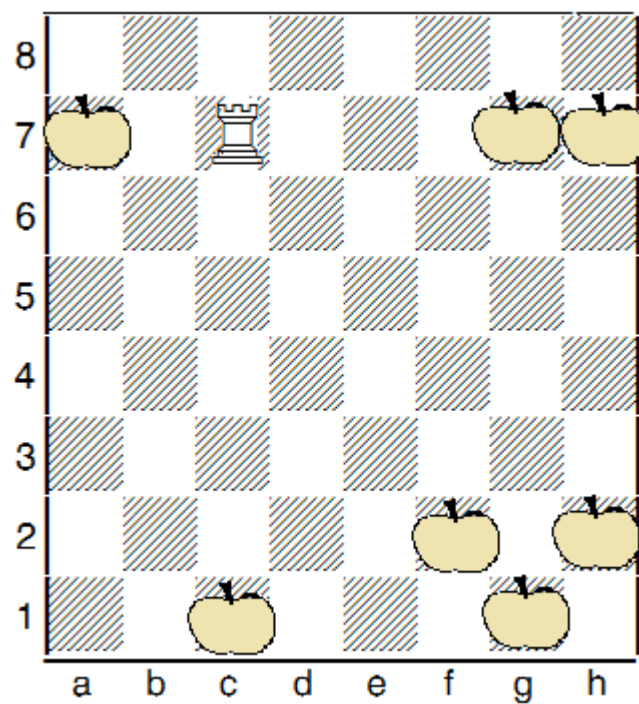
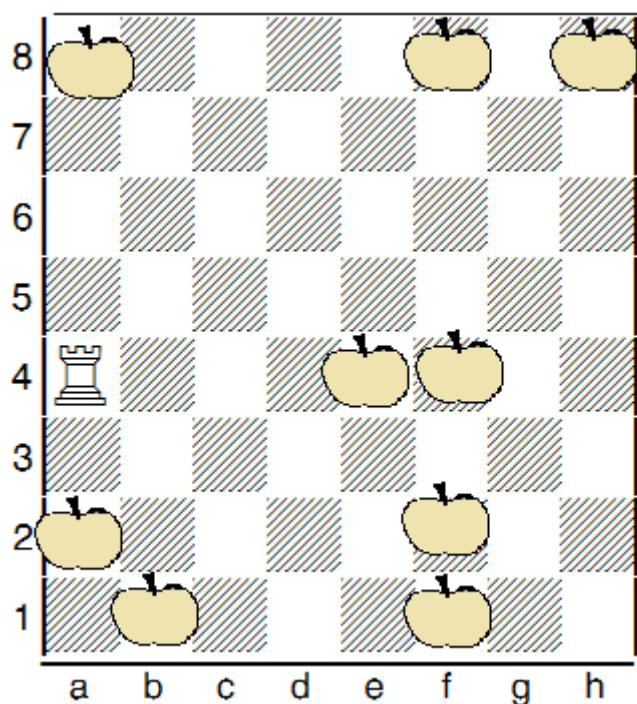
**Собери ладьей
яблоки, не делая пустых ходов**

Фамилия, Имя _____

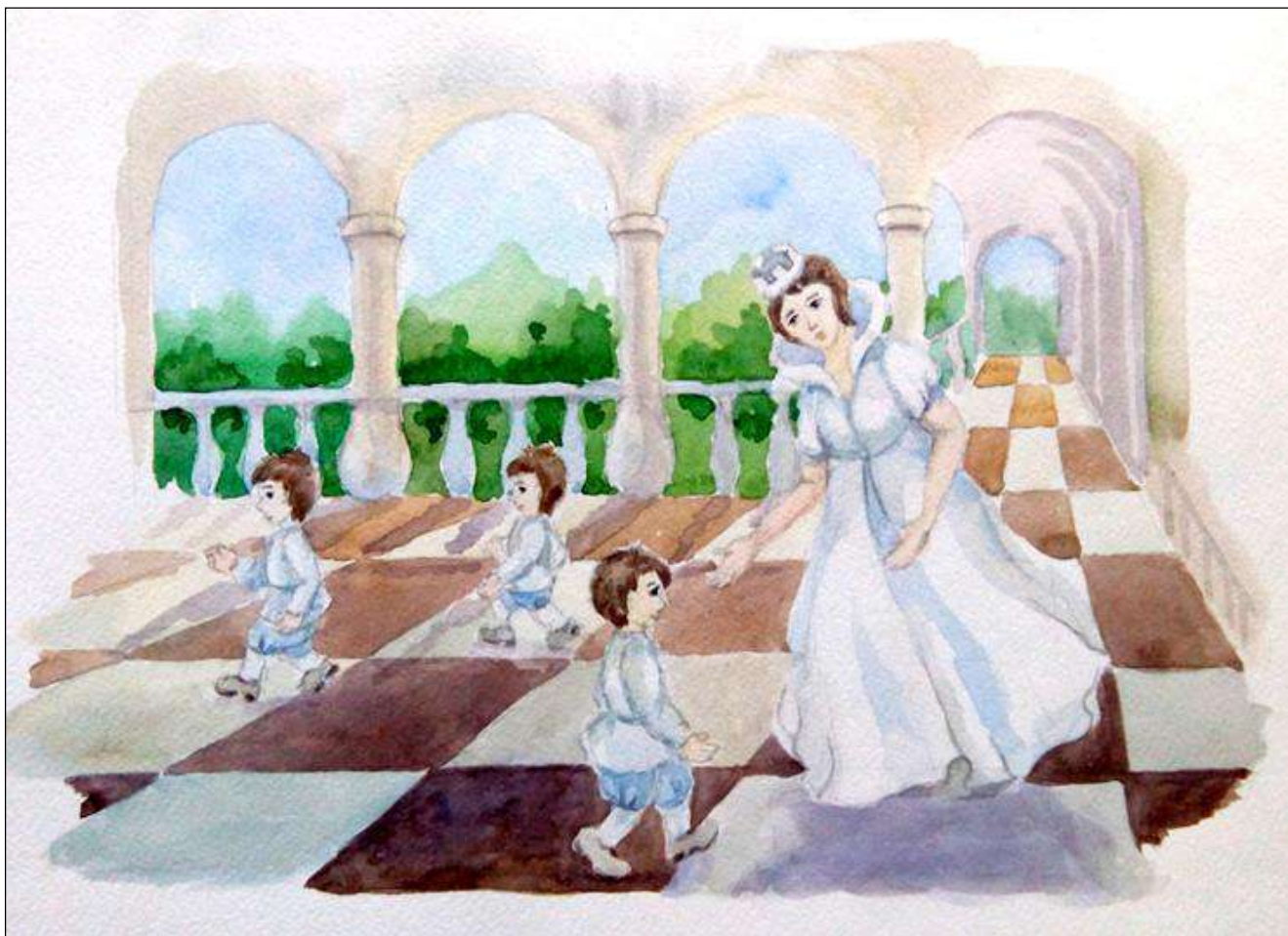


Фамилия, имя _____

Собери ладьей яблоки, не делая пустых ходов



Урок №2. Повторение хода ладьи и знакомство с пешками



Ситуация на верхней картинке идентична позиции на шахматной диаграмме. Смысл в том, что пешки, это дети, которые придумали хитрый план. Пока наставница ладья будет гоняться за остальными, один самый проворный малыш облачится в королевский наряд и под видом королевы ее уволит. Тогда у детей появится свобода и они ею воспользуются по полной программе. Подробности смотрите в моей сказке

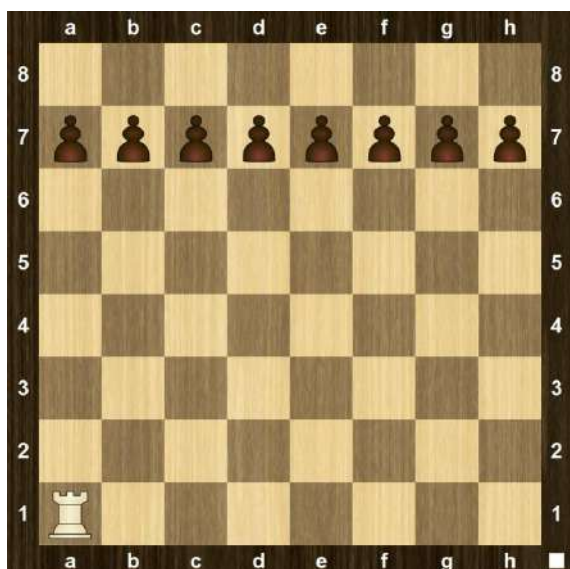
«Приключения Алекса в шахматном королевстве». Расставляем на демонстрационной доске позицию и по очереди вызываем детей к доске делать ходы ладьей, а педагог играет пешкой. События в этой игре будут развиваться примерно так: 1. ♖a7 e5 2. ♜b7 e4 3. ♝c7 e3 4. ♞d7 e2

Пока не возникнет следующая позиция



Пусть дети самостоятельно сделают ход ладьей. Некоторые поставят свою ладью на d2, а некоторые на поле d1. Объясняем детям, что хоть пешка и ходит прямо по клеточке, но бьет она наискосок, как настоящий каратист. На поле d2 также невыгодно ладье ходить, потому что все планы, которые задумали пешки начнут осуществляться. Как же действовать белой ладье в этой ситуации? Посмотрите сколько

детей не смогут найти ход. Научите их помогать себе в этой ситуации. Спросите у детей: «По какой дорожке все время шагала эта пешка? Поставь ладью на эту дорожку.» Если какой-то ребенок и в этом случае затрудняется, тогда предложите ему поставить палец на клетку где стоит пешка и провести линию от нее, чтобы потом поставить туда свою ладью. Партия закончится 5. ♞7 e1=♜6. ♞e1.



Расставьте на демонстрационной доске следующую позицию.

Спросите детей: «Кто в этой позиции победит, пешки или ладья?» Дети правильно ответят, что скорей всего пешки. Предложите им сыграть эту позицию друг с другом, с переменной цвета- сначала за пешки, потом за ладью.

Спросите детей кто же выиграл в этой позиции, пешки или ладья? Дети в большинстве ответят, что выиграла ладья.



Тогда расставьте следующую позицию.

Начните играть пешками справа, который относительно друг - друга стоят порознь. Черные пешки ходят первые.

1... f1 ♟. ♖f1 h1 ♟. ♜h1 b1 ♟. ♜b1 a1 ♟

этой игре победили пешки которые шли рядышком, поэтому они смогли выиграть ладью.



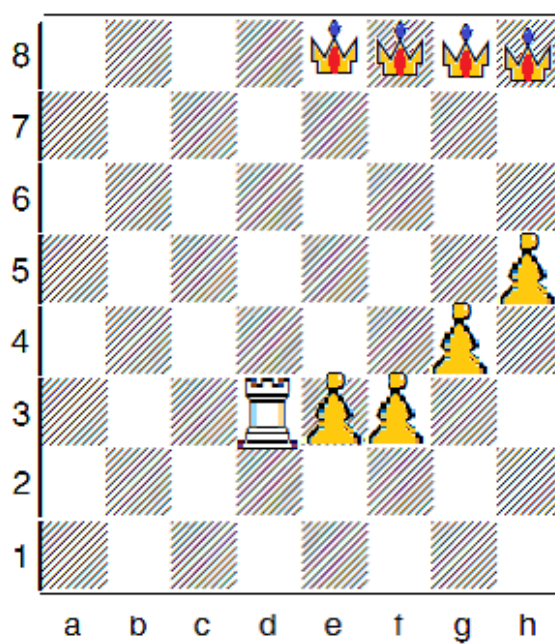
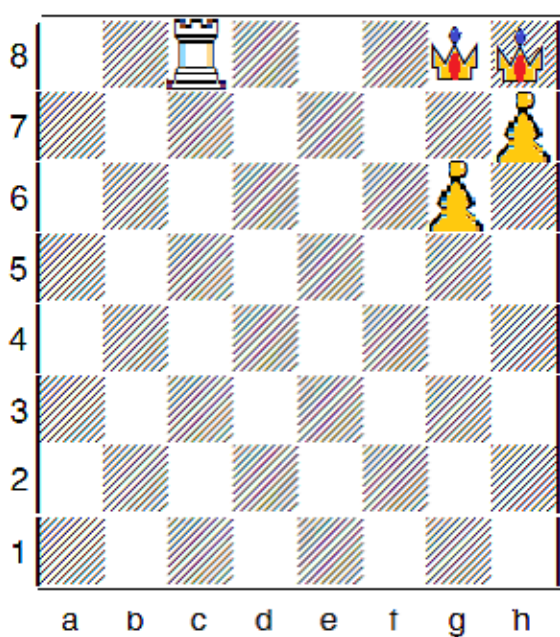
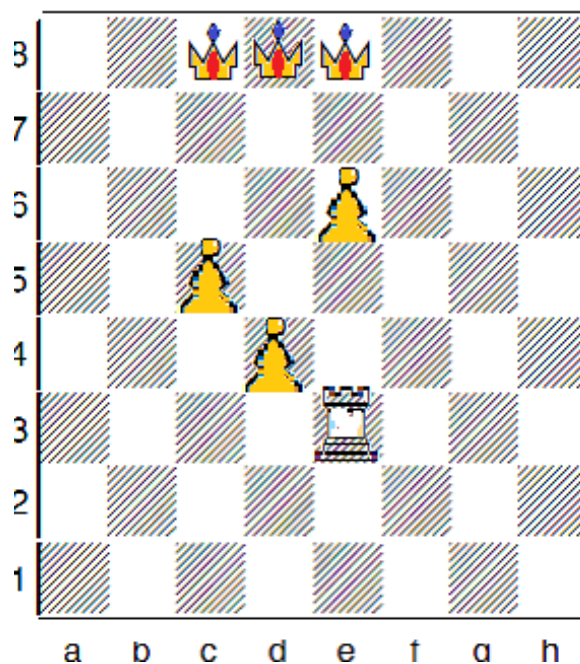
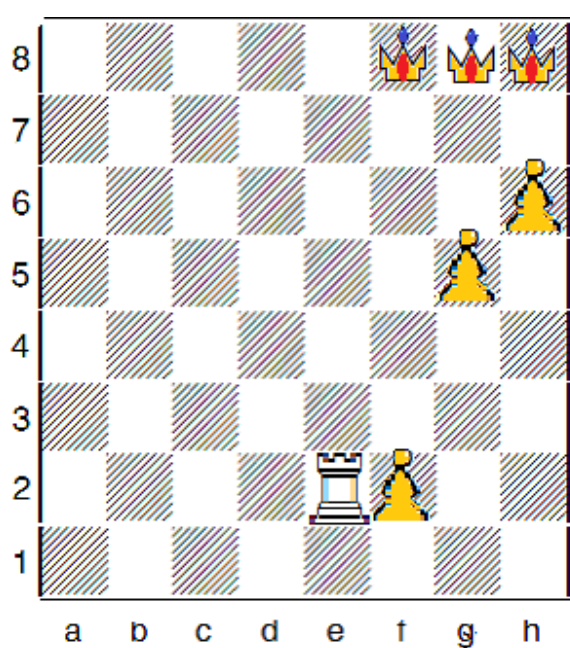
Попросите детей сделать ход в этой позиции черной пешкой, чтобы в итоге они оказались рядышком друг с другом. Большинство детей сделают ход ближайшей пешкой к ладье.

Тогда покажите им, как будут развиваться события в этом случае. 1... b5 2. ♖c7 d5 3. ♜e7 f5 4. ♜g7 h5 5. ♜5 b4 6. ♜f5 d4 7. ♜h5 d3 8. ♜5 b3 9. ♜d3 b2 10. ♜3 b1 ♟ 11. ♜b1

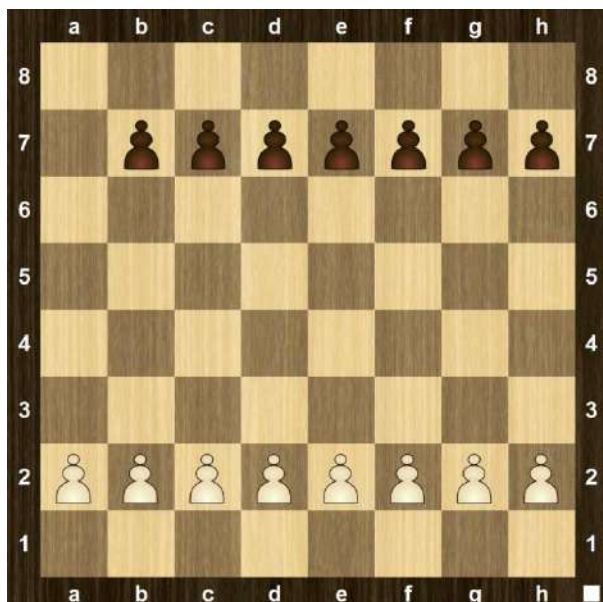
Некоторые догадаются, что лучше всего начать крайней пешкой и тогда покажите детям получившийся вариант. 1...h5 2. ♜b7 g5 3. ♜c7 f5 4. ♜d7 h4 5. ♜e7 g4 6. ♜7 h3 7. ♜f5 g3 8. ♜3 h2 9. ♜g3 h1 ♟

Задание 3. Помоги пешкам выполнить их хитрый план!

Делай такие ходы, чтобы хотя бы один малыш- пешка достиг последней клеточки в его вертикальном ряду и переделся в королеву.



Урок №3. Повторение правил ходов пешками



Расставляем позицию на демонстрационной доске и ученических досках тоже. Задаем вопрос детям: «Сделайте ход такой белой пешкой, у которой больше всех шансов стать королевой или ферзем (кому как привычнее или сказочнее). Конечно же, эта пешка, на пути у которой нет черной пешки. Помогаете таким уточнением детям и выждав некоторое время делаете ход пешкой на a4. Черные - например сыграют

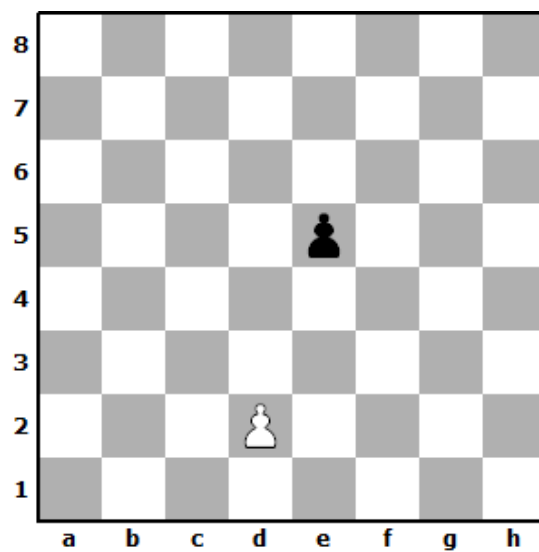
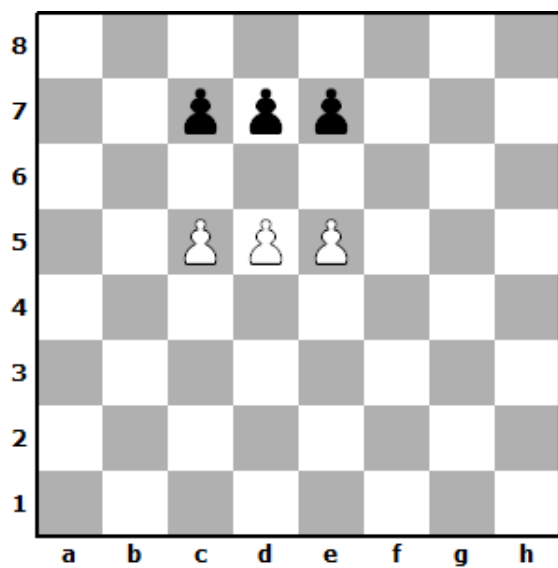
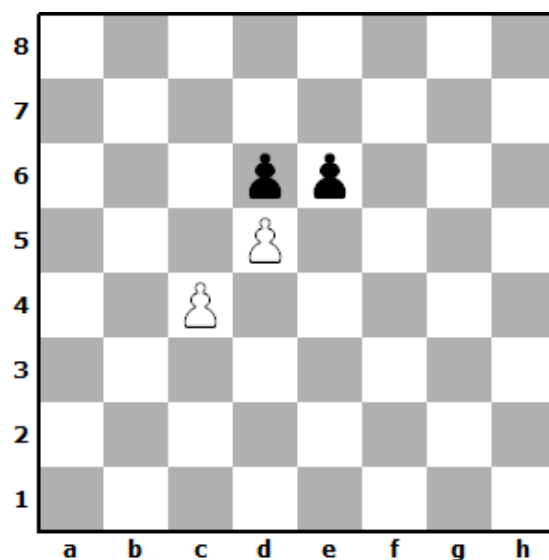
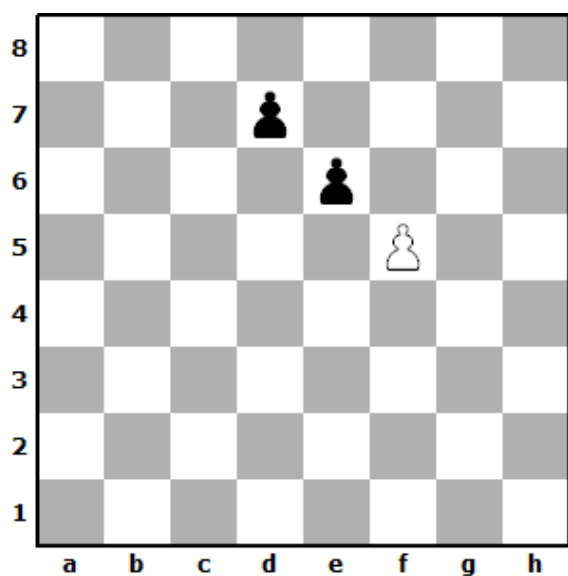
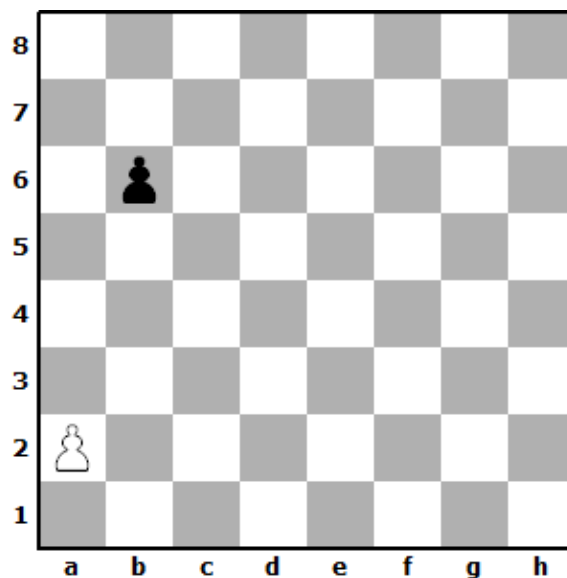
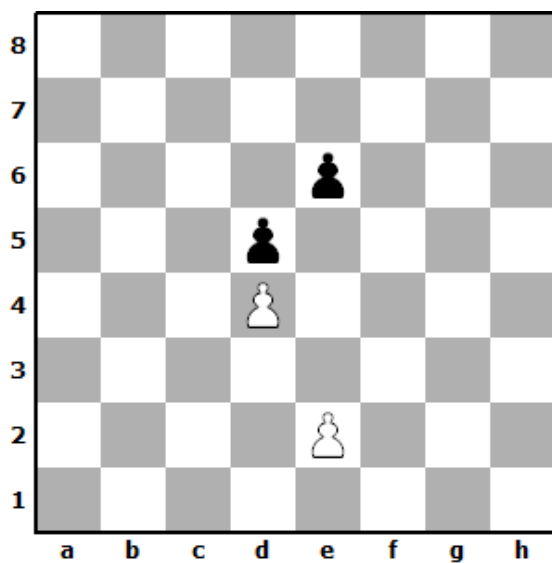
на b6. Спрашиваете у детей, что будет если белая пешка «a4» пойдет на «a5»?

Правильно ее побьет черная пешка каратист с «b6». Как же поступить в этой ситуации? Ей нужно позвать друга. Сделайте этот ход. Дети делают ход пешкой на «b4». После того как черные сделают свой ход, например - пешкой «h5», белые пойдут на «a5». Черная пешка b6 побьет белую пешку на «a5», но ее в свою очередь возьмет белая пешка с «b4». После чего уже никто не сможет помешать этой пешке стать королевой.

Поставьте следующую позицию и предложите своим ученика поиграть в пешечные бои. Кто первый превращает свою пешку в ферзя тот и победил.



Укажи куда пойти белой пешке, чтобы стать ферзем



Урок №4. Закрепление правил ходов пешками.



Хорошо усвоившие урок учащиеся найдут

правильный план выигрыша за белых в этой позиции. С начала пойдут белой пешкой на f4. У нее нет на пути черной пешки. Потом поставят друга рядом, пешку g4. Обменяются с черными пешками. Наконец белая пешка получит свободный проход и белые выиграют при условии, что играющий черными будет повторять

все ходы. 1. f4 c5 2. g4 b5 3. f5 c4 4. g5 b4 5. f6 c3 6. f7 c2 7. f8



Черные могут мешать белым выполнить этот план, если помешают сделать ход другу белой пешки на поле «g4» и пойдут черной пешкой на поле «h5». Если, белые захотят помочь продвинуть пешку g и сделают помогающий ей ход пешкой на «h3», то черные пойдут пешкой на «h4». Если белые прыгнут пешкой на g4, то черная пешка «h4» побьет белую пешку g4 взятием на проходе, переместившись при этом на поле g3.



Такое правило называется взятием на проходе и совершать его можно сразу после прыгающего хода неприятельской пешки по соседней вертикали.



Поэтому, чтобы помешать движению крайней черной пешки на поле h4 белые сначала должны сыграть на g3, потом на h3 и только потом на g4. Вы очень удивитесь, но в позиции справа выигрывают черные! Белые забыли сделать что-то очень важное. Конечно, они забыли мешать черным. Поэтому вернемся к левой позиции и найдем этот ход.

Вместо хода белой пешкой на h3, белые должны помешать движению черной пешки b и для этого пойти пешкой на a4



Да теперь все в порядке. Можно вернуться к своим планам и, так как белые ходят первые, они выигрывают. **1. f4 h5 2. g3 c5**

3. a4 b6 4. h3 a6 5. g4 hg 6. hg b5 7. ab ab 8. f5 c4 9. g5 b4 10. f6 c3 11. f7 c2 12. f8♔

Данный урок является сложным, но он хорошо иллюстрирует положение о том, что элементарное не всегда является примитивным. О

целесообразности проведения этого урока педагог принимает решение в зависимости от возраста и уровня учащихся. Этот урок можно дать попозже, когда возникнет необходимость повторить ход пешки. После столь подробного урока необходимо дать возможность эту позицию детям поиграть с переменной цвета и конечно же не всегда будут побеждать белые, хотя у них и выигранная позиция.

В заключении урока можно подвести итоги знакомства с пешками и повторить все пройденные правила в виде характеристик, даваемых пешке, как будто она является одушевленным персонажем.

1. Пешка, это **пешеход** на шахматной доске, так как идет по вертикальной дорожке всего лишь на клетку вперед, хотя, совершая свой первый ход, она может прыгнуть через клетку.
2. Пешка, это **принцесса или принц**, потому что могут стать королевой или ферзем
3. Пешка, это **каратист**, так как бьющий ход делает наискосок по ходу своего движения.
4. Пешка **герой**, потому что совершает героические поступки, потому что может встать под бой, если это помогает победить своей команде.
5. Пешка **хороший друг**, потому что помогает другим пешкам.
6. Пешка иногда превращается в **камень**, если у нее на пути есть препятствие. Так говорят про заблокированные пешки.
7. Пешка бывает **проходной**, если у нее полностью свободная дорога и на соседних вертикалях нет неприятельских пешек.

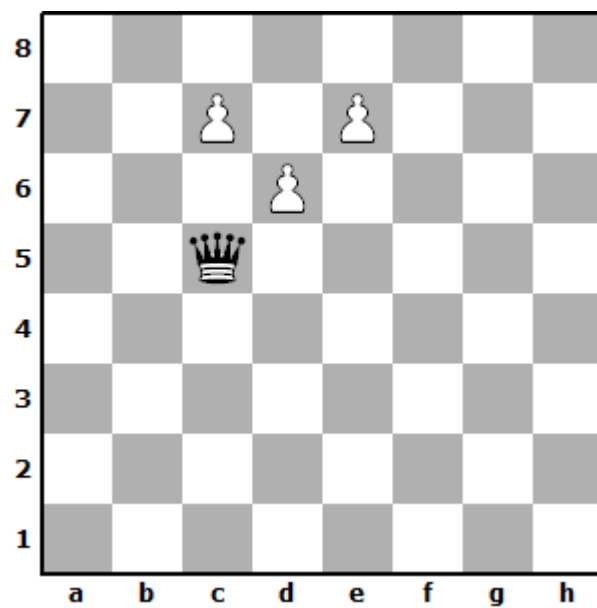
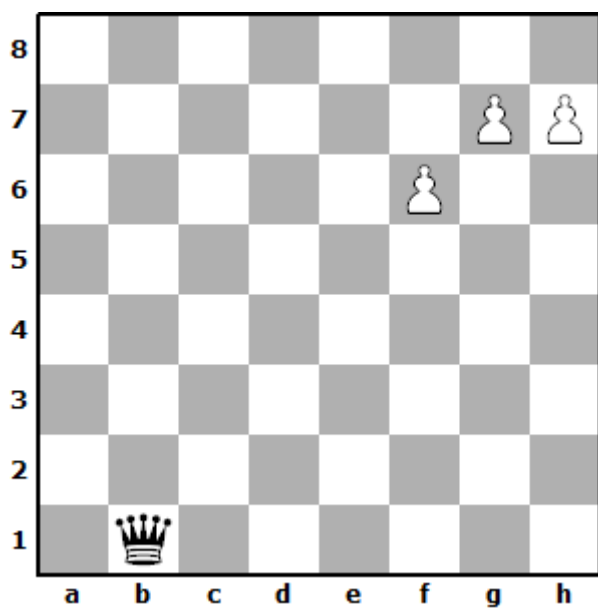
На примере разыгрывания пешечных боев, предоставляется возможность детям объяснить метод оптимальности выбора хода при отсутствии умения долгосрочного планирования. Здесь и сейчас нужно делать не проигрывающий ход, он то и будет являться самым оптимальным с точки зрения достижения выигрыша, то есть превращения пешки в ферзя. Иногда выжидательные ходы являются самыми оптимальным. Иногда наоборот размен неприятельской пешки является самым лучшим решением. Можно ставить свои пешки под бой если они отвлекают неприятельские и открывают путь другой нашей пешке. Поэтому важным ориентиром служат самые продвинутые пешки как наши, так и неприятельские. Благодаря им у наших учеников будут появляться идеи, и они помогут им двигать процесс игры.

Урок №5. Знакомство с ходом ферзя

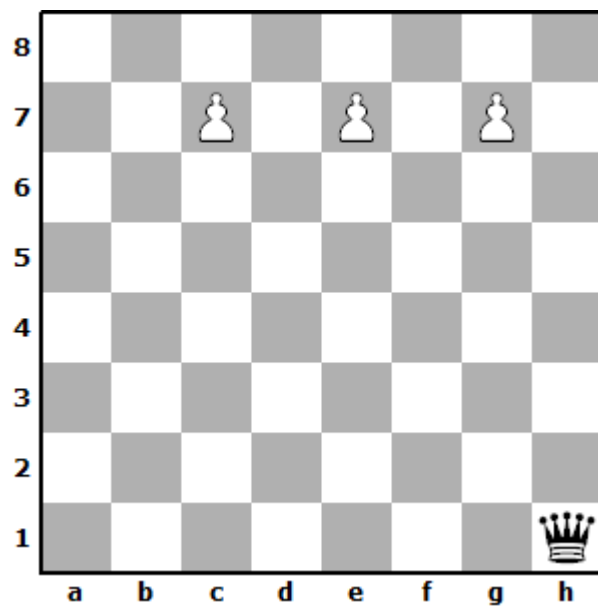


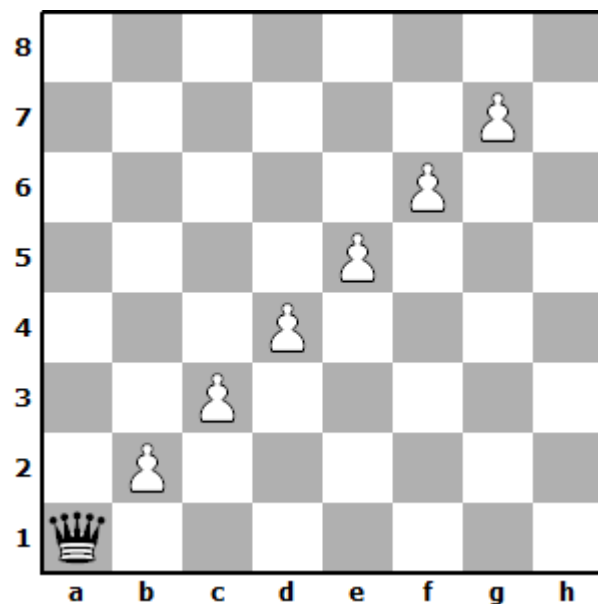
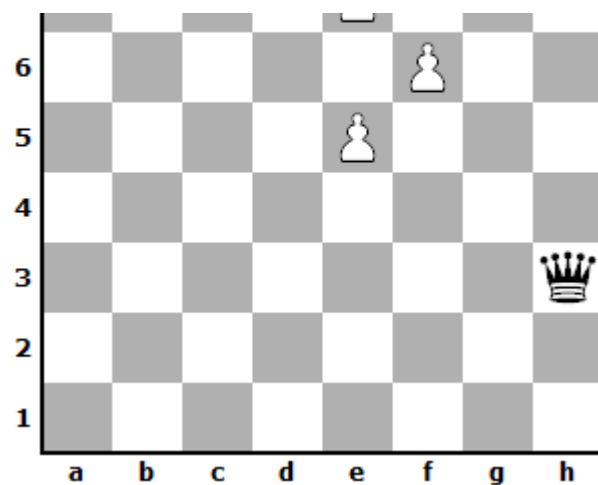
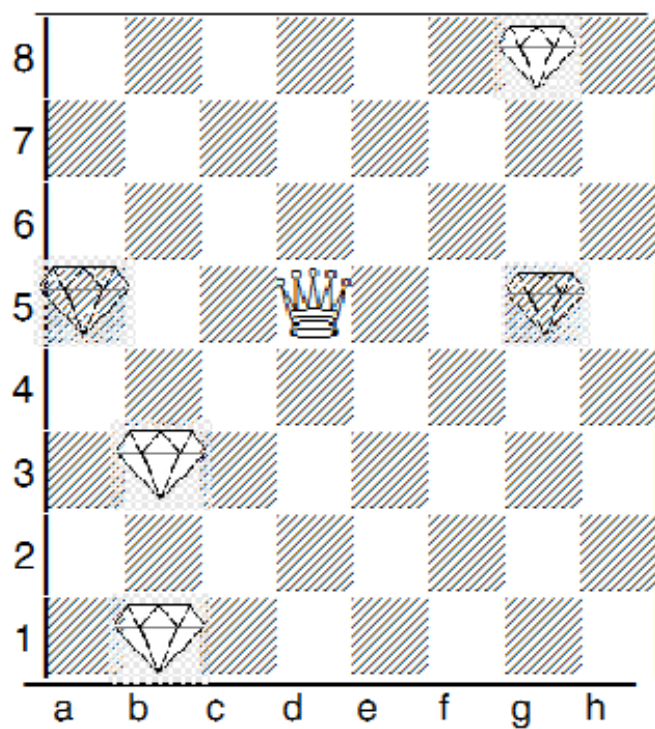
Судя по суровому лицу королевы она не в восторге от увольнения наставницы ладьи. Ведь ей теперь самой придется укладывать не в меру расшалившихся детей. Дети руководят ферзем, а педагог пешками. Главное, что требуется от детей это не подставить ферзя под бой. Королева намного сильнее ладьи и как правило легко справляется с этим упражнением.

Даем детям поиграть в эту игру друг с другом с переменной цвета. После игры даем учащимся задания на пройденную тему.



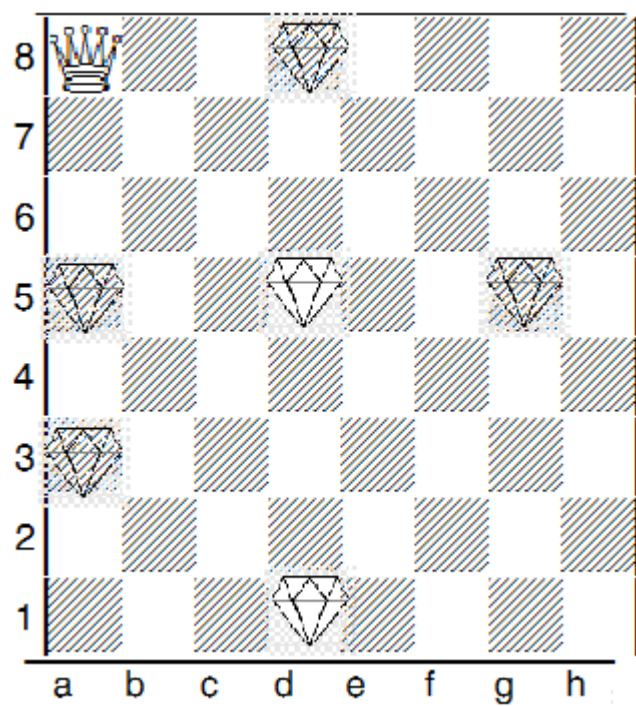
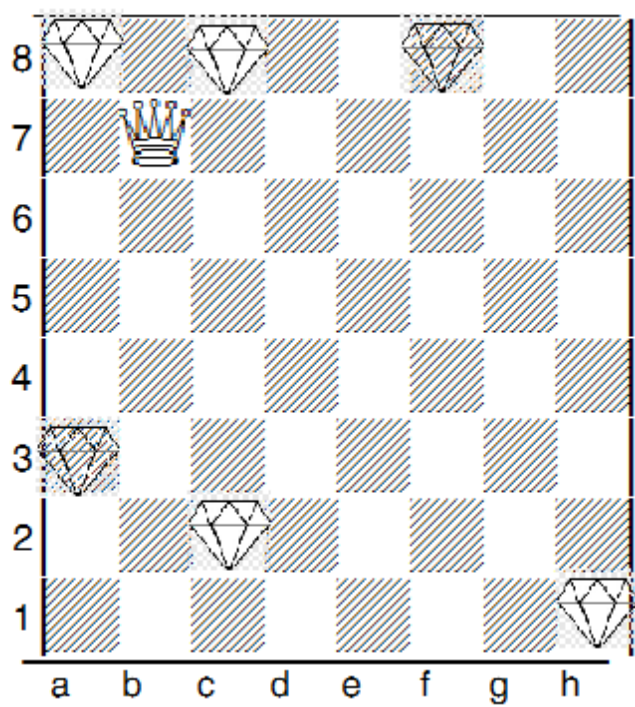
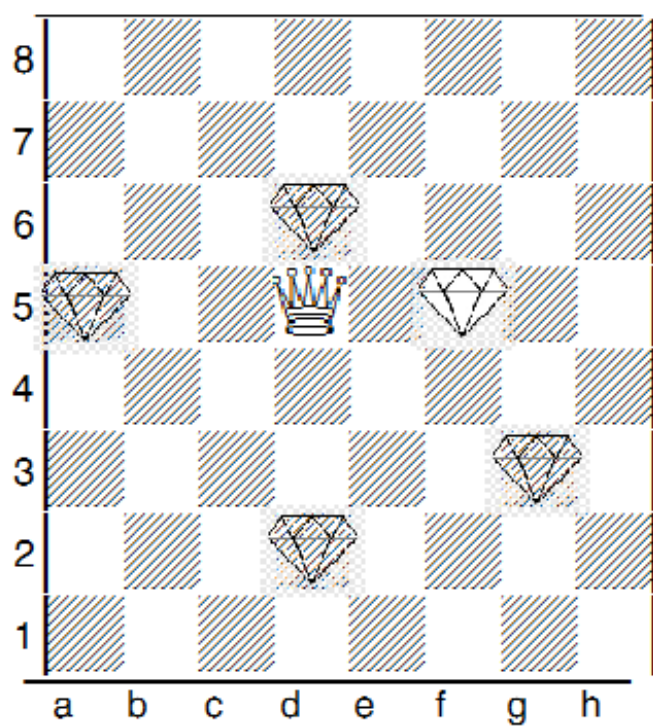
**Помешай черным ферзем
превратится белым пешкам в
королеву**



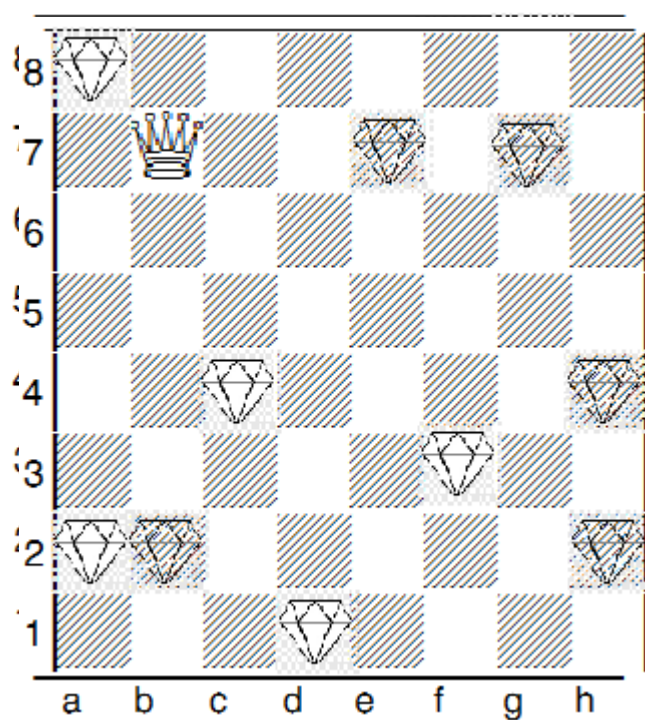
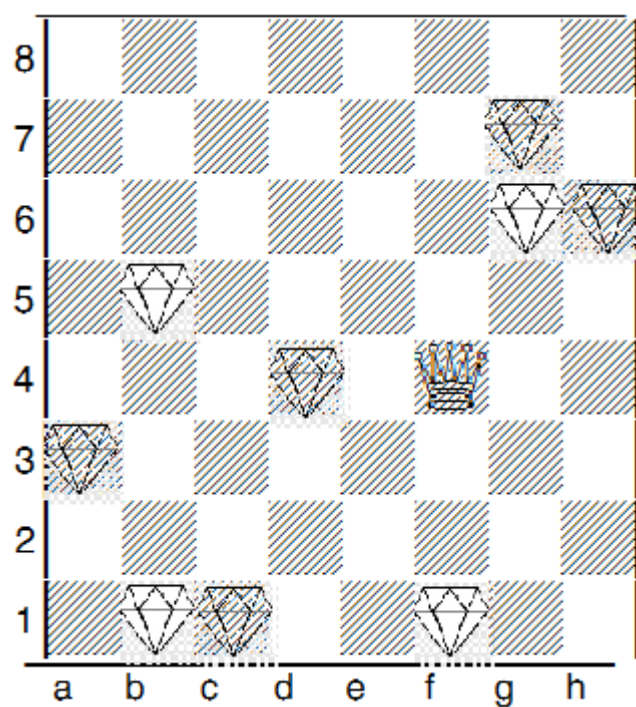
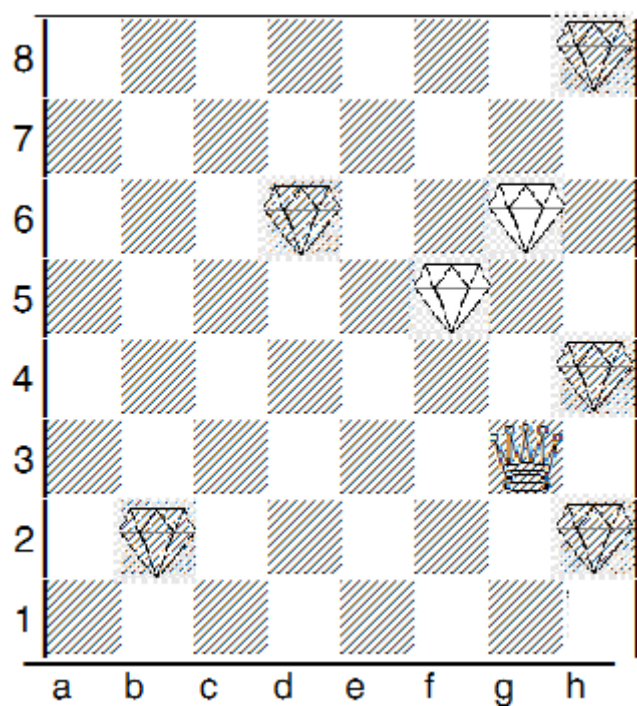


Собери алмазы ходом
королевы не делая пустых ходов.





Собери алмазы ходом королевы не делая пустых ходов.



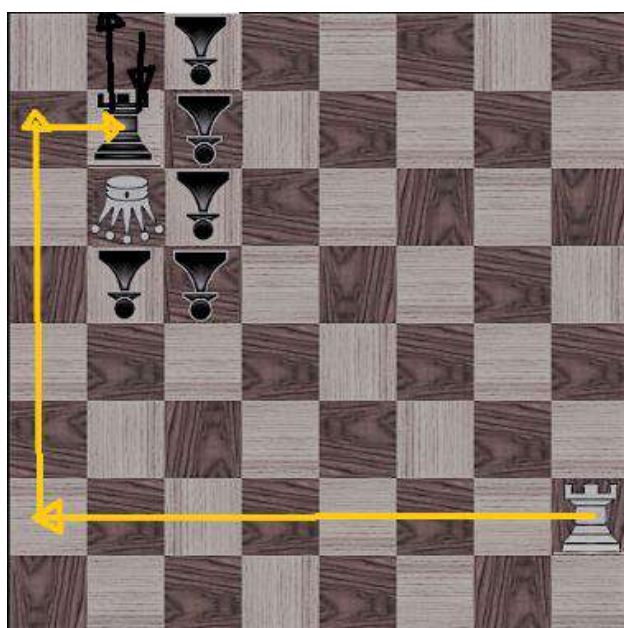
6_

Урок №6. Ограничение ладьи



Выяснилось, что пропала принцесса. Мальчик, придумавший план с переодеванием вызвался спасти принцессу. Можете мальчика заменить на охотника. Охотник осторожно пробрался к пещере, в которой монстр стерег принцессу. Чтобы победить монстра необходимо изучить его привычки. То есть узнать где он спит, где воду пьет. Тогда будет известно, на

какой дороге ждать его. Как только монстр появится, включатся фары машины и монстр исчезнет, так как это он боится света. Самое главное, это не дать монстру выйти из пещеры, поэтому надо захватить дорогу, по которой монстр может убежать и прийти в шахматное королевство. Если это случится, то это будет считаться проигрышем для белых.



Описание задачи: Белая ладья - мальчик в машине, или охотник, перевернутая белая королева – принцесса (она не двигается), черная ладья - монстр, перевернутые черные пешки - стенки пещеры (Охотник может их разрушать). Желтыми стрелками показан ход решения задачи.

Остальные задачи на эту тему в сказке можно предложить учащимся решить

самостоятельно .



Игровое задание для детей с переменной цвета.

Описание упражнения:

Череп- стенки пещеры

Черная ладья – монстр которого нужно победить

Белая королева- принцесса которую нужно спасти, она не двигается

Белые ладьи – охотники, вызвавшиеся спасти принцессу и победить монстра.

Если монстр выберется из

пещеры, то охотники проиграли. Если охотники не смогут ограничить черную ладью и вынудить ее пойти под бой, то результат считается ничейным.

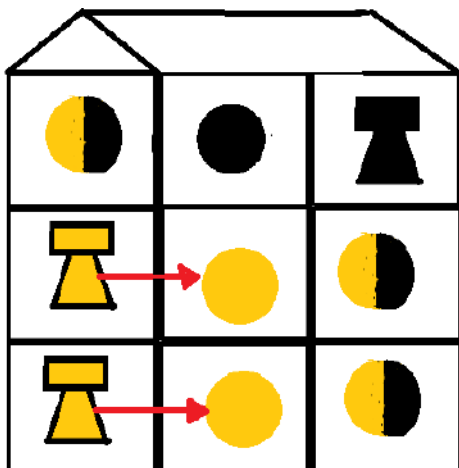
Пример выполнения задания.



Выигрыш достигается по следующему плану:

1. Захватить вход в пещеру, чтобы монстр не сбежал.
2. Заводим 2 белых ладьи в пещеру.
3. Находим безопасное поле для монстра. Оно обозначено зеленым цветом.
4. Делаем ход одной из белых ладей, так чтобы встать на одну линию с зеленым полем.
5. Черная ладья вынуждена идти под бой.
6. Забираем черную ладью.

Цель достигнута. Как вариант тоже задание можно выполнить с помощью рисования.



Тема ограничение ладьи - борьба с приведением

Задание, которое выполняется с помощью рисования.

Инструкция:

- Нарисуйте большой квадрат на своем листочке.

(Далее следует активизирующий вопрос детям): -

Сколько линий нам нужно провести в этом квадрате, чтобы разделить его на три горизонтальные полосы? (Затем следует новый активизирующий вопрос): -

Сколько линий нам нужно провести в этом квадрате, чтобы разделить его на три вертикальных столбика?

В итоге мы поделили с детьми квадрат на 9 клеток. Затем рисуем сверху этого квадрата крышу и получаем дом. Рассказываем детям, что в этом доме живут две сестры белые ладьи. Рисуем одну ладью в нижнем левом углу, другую - над ней.

Говорим ребятам, что в этом доме отсутствуют лесенки. Просим объяснить причину их отсутствия. Хвалим догадавшихся детей, ответивших, что лесенки ладьям не нужны, потому что они не умеют по ним ходить. Сообщаем, как хорошо живется двум сестрам в этом доме. Но у них есть привычка включать свет во всех комнатах всех этажей и подъездов, в которых они непосредственно находятся или могут сразу туда дойти за один ход. Вызываем по очереди детей с просьбой нарисовать солнышко в «освещенных» ладьей комнатах.

Однажды к белым ладьям подселось приведение в правый верхний угол. Оно было угрюмо и неприветливо и издавала пугающие звуки «УУУУУ...», а самое главное, оно не любило освещенные комнаты и набрасывало на них тень, еще больше пугая бедных сестер.

Просим помощи у детей, чтобы обнаружить эти комнаты и зарисовать половину желтого круга черным цветом. Мы нашли также полностью пустую темную комнату, без единого лучика света. Кружок в этой комнате будет

полностью черным.

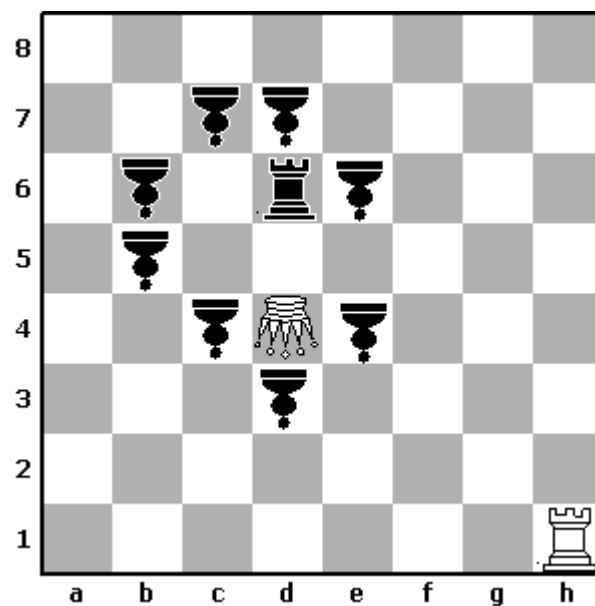
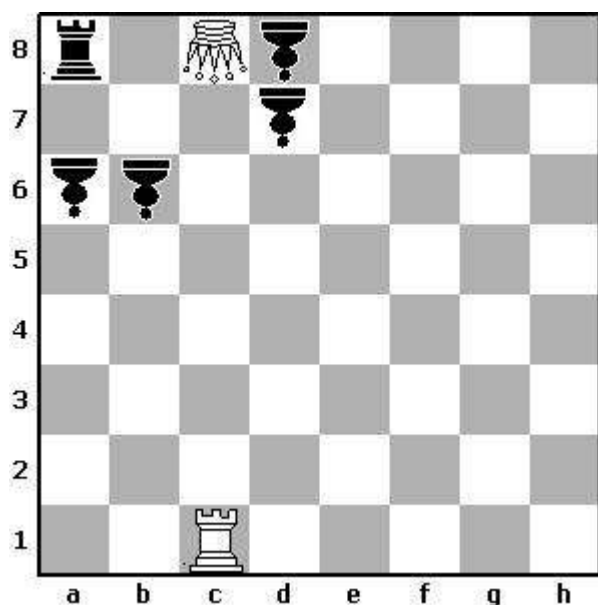
Задаем детям вопрос: «Как белым ладьям избавиться от приведения в виде черной ладьи?» Выслушав ответы детей, можно помочь им наводящим вопросом: «Чего боится приведение в виде черной ладьи? В какой комнате оно может спрятаться в данный момент?» Обычно этого бывает достаточно, чтобы сообразить, что черная ладья, как любое привидение, боится освещенных комнат. Нужно лишить ее убежища, то есть в темной комнате нужно включить свет безопасным для белых ладей способом. Тогда лишенная убежища черная ладья покинет дом. Для этого детям осталось показать на своем рисунке стрелкой, как пойти белой ладье, чтобы оказаться на одной линии с темной комнатой, но не на одной линии с черной ладьей. Предлагаем учащимся показать решение стрелкой в направлении от белой ладьи к квадрату с черным кружком. Каждая белая ладья может сделать такой ход, поэтому в этом задании два правильных ответа.

После того, как все дети постараются указать стрелкой правильный ход, просим их перевернуть листочки и нарисовать опять большой квадрат. Рисуем новую ситуацию и предлагаем детям самостоятельно ее решить, предварительно указав все освещенные комнаты, комнаты с тенью и самую темную комнату. Только после этого просим указать стрелкой ход белой ладьи, освещающий темную комнату.

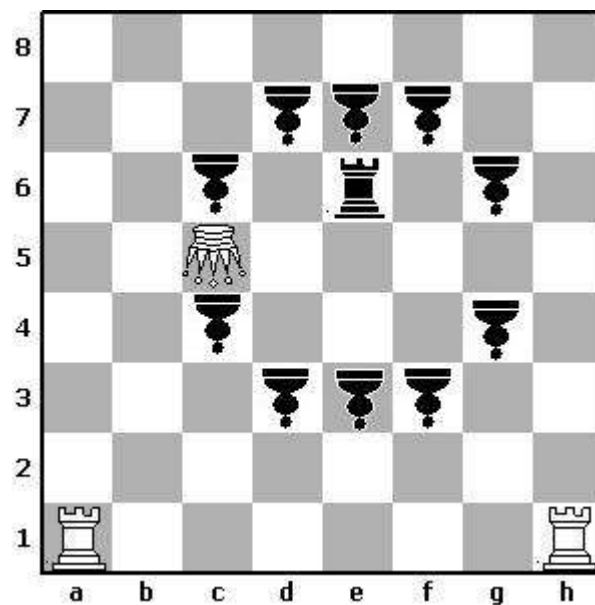
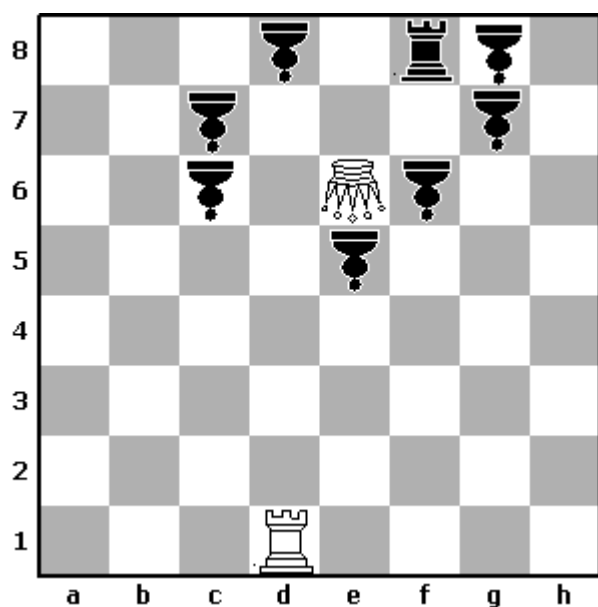
В этой истории описан алгоритм поисково-ориентировочной деятельности в задании. По ходу его выполнения все дети с разными способностями к анализу придут к одной цели. Обозначение комнат разными способами позволит импульсивным и торопливым детям действовать осмысленно, целесообразно и исключит поверхностные решения, не даст действовать наугад.

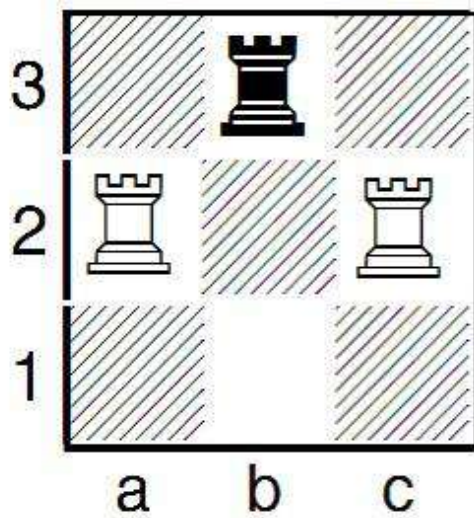
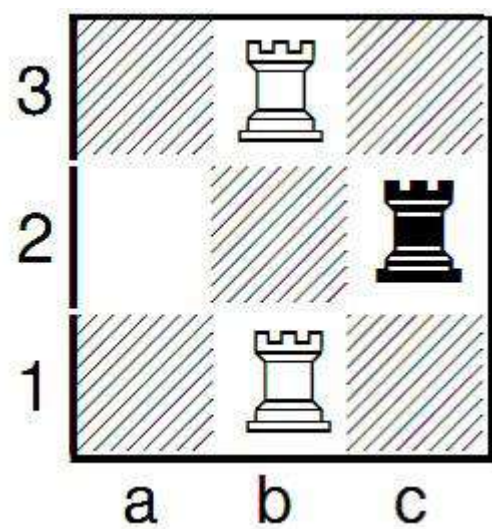
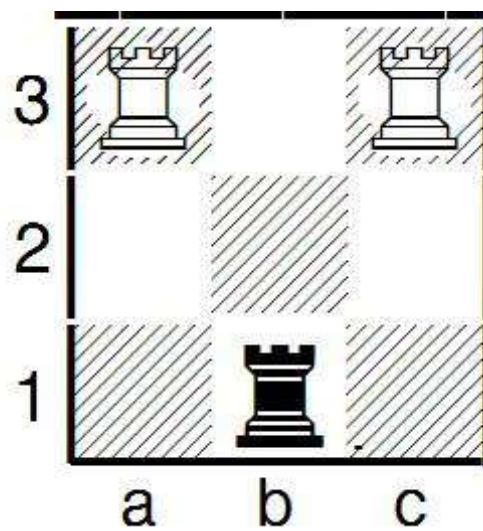
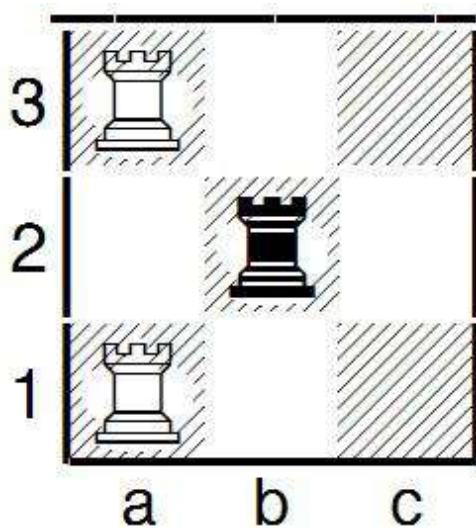
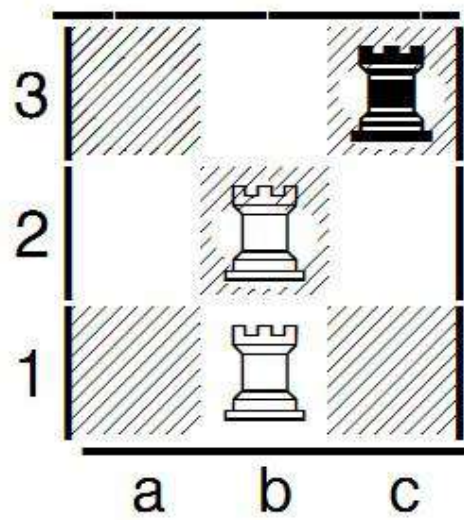
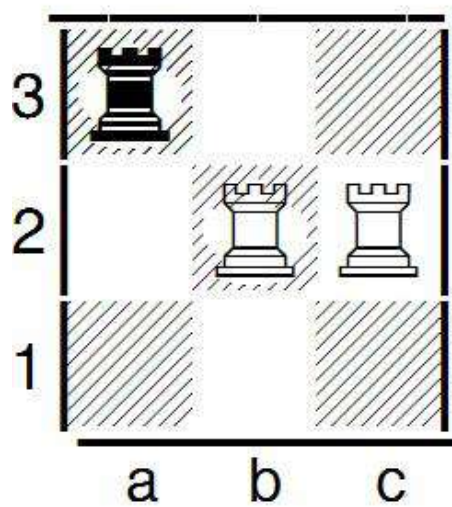
Смысл этого задания диагностический. Он определит детей по уровню сформированности алгоритмического мышления.

Победи монстра (черную ладью),



спаси принцессу





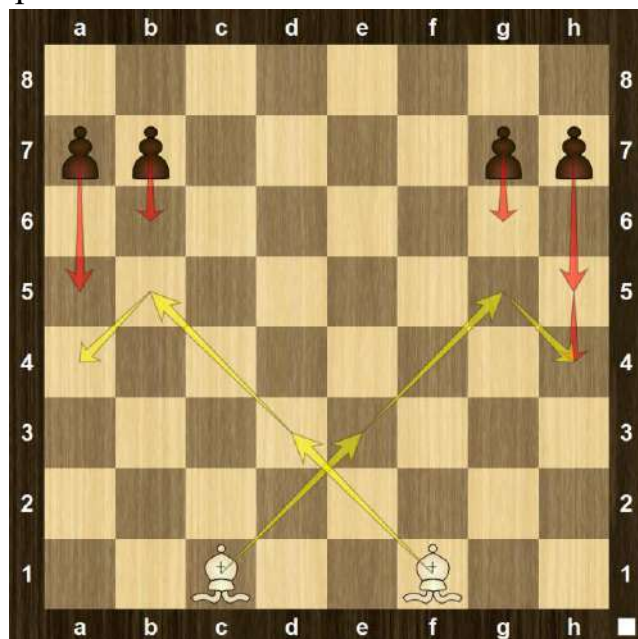
Выгони

приведение из дома (ограничение черной ладьи)

Урок №7. Знакомство с ходом слона

После спасения принцессы королева поблагодарила героя сказки, но напомнила ему еще об одном важном деле - вернуть наставницу (белую ладью) к своим обязанностям. Королева забыла, где находится замок ладьи, поэтому попросила мальчика поискать в королевской библиотеке план местности. Библиотекарями в шахматном королевстве работают слоны. Конечно они не были настоящими слонами. Это у них было прозвище такое, потому что они были родом из Индии, где их предки ездили на слонах. Слонам постоянно приходится ходить по лестницам, так как королевская библиотека очень огромная и высокая. Чтобы друг-другу не мешать библиотекари слоны договорились о том, что один библиотекарь будет пользоваться только светлыми лесенками, другой только темными. После этого их так и стали называть: белопольный и чернопольный слон. Но так как библиотекари были заняты укладыванием детей спать, то пришлось нашему герою освоить ход слона.

А в это время слоны библиотекари стараются уложить малышей спать, но чтобы их уложить, сначала нужно их догнать. Первым ходом чернопольный слон с1 встал на поле е3 с намерением догнать черную пешку а7.



Мы помним, что пешки -малыши дружные ребята и друг за друга стоят горой. Поэтому пешка b7 встала на поле b6, загордив собой пешку а7. Белопольный слон f1 пошел на поле d3, с намерением догнать пешку h7. Если черная пешка g7 идет на g6, то следующими своими ходами слоны блокируют пешки b и g, пойдя соответственно на b5 и g5. У пешек в

этой позиции оптимальный ход пойти пешкой на h5. После чего слон b5 делает выжидательный ход на a4. Пешкам ничего не остается как пойти на встречу

слонам. Игра в догонялки окончилась победой слонов. После выполнения упражнения напомним детям какие приемы использовались в этом упражнении.

1. Прямое нападение на пешки, путем хода слона на одну диагональ с пешкой
2. Блокирование- препятствование продвижению пешки
3. Выжидательный ход, способствует уменьшению оптимальных ходов у пешек
4. Взаимопомощь слонов или дополнение друг друга. Например, один слон блокирует пешку, а другой эту пешку атакует.

Для самостоятельной учащимся можно предложить более сложный вариант



этой игры где на каждого слона приходится по три пешки. Важно, чтобы дети использовали приемы, использованные в предыдущей игре. Вот примерный вариант игры

1. ♖2 g6 2. ♜6 c5 3. ♜4 a6 4. ♜f7 b5
5. ♜g8 h6 6. ♜7 c4 7. ♜4 g5 8. ♜7 g4
9. ♜5 g3 10. ♜3 h5 11. ♜g2 h4 12. ♜3

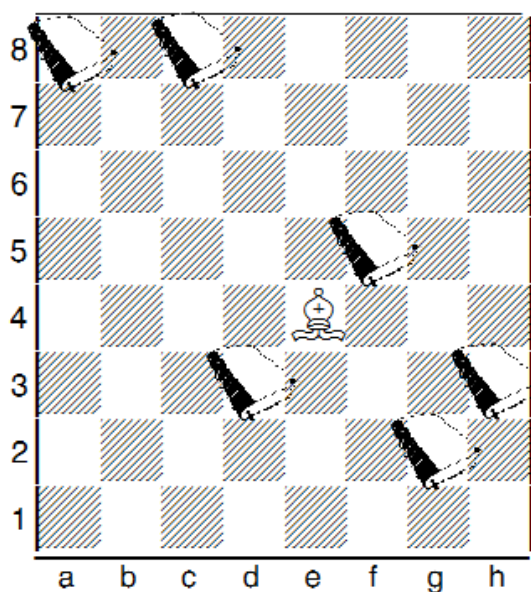
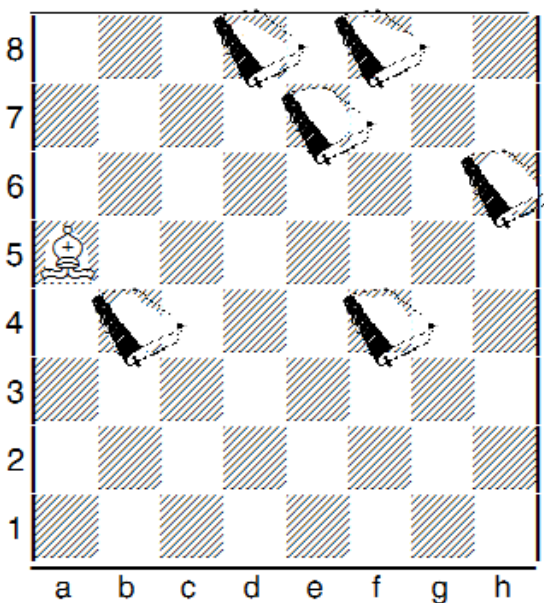
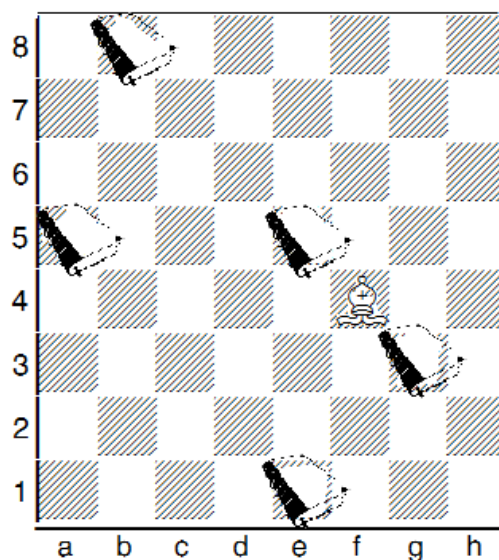
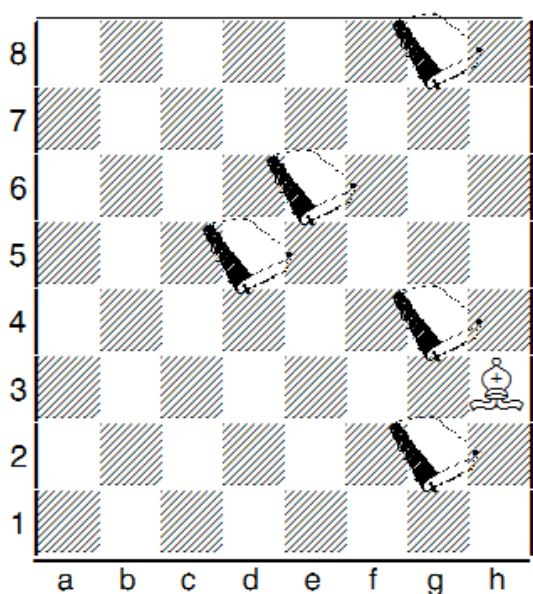
Затруднения при восприятии диагоналей является очень распространённым случаем у детей. Часто мы видим такую ситуацию -



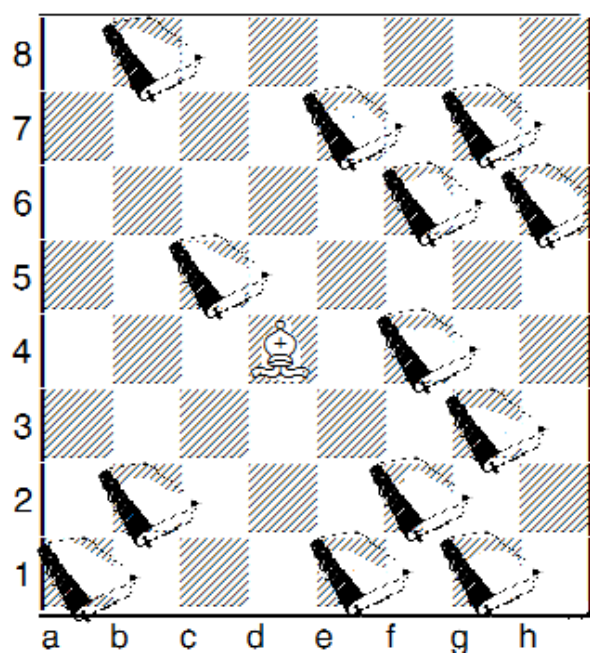
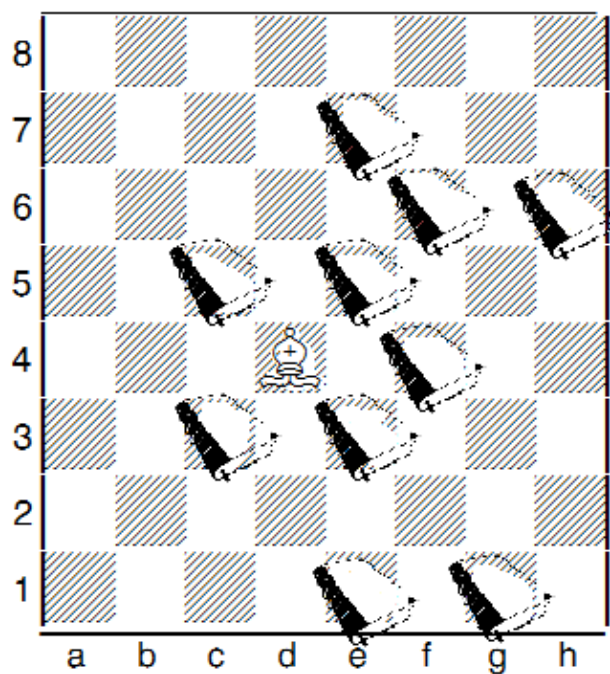
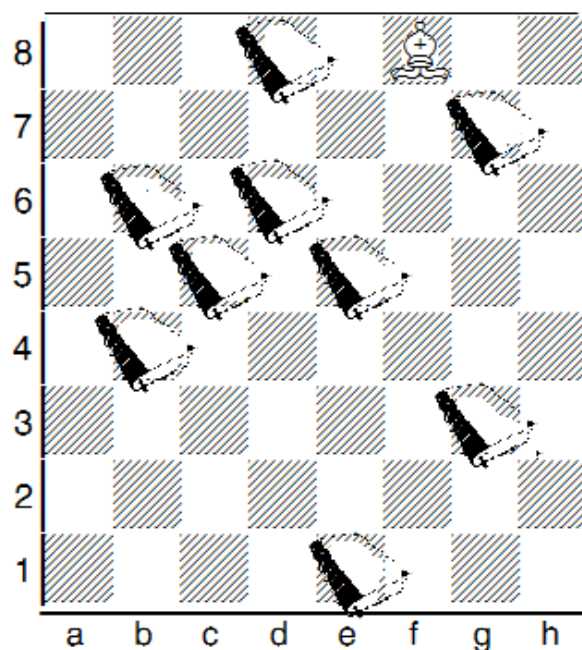
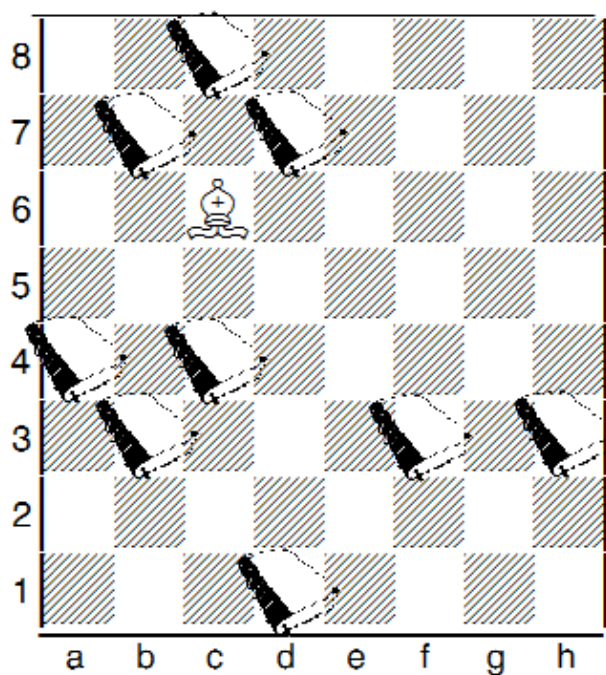
дети начинают ходить слоном по черным диагоналям потом перескакивают на белые диагонали. Нужно научить детей себе помогать. Сначала просим детей отыскать объект нападения. Цвет клетки выбранного

объекта должен соответствовать цвету слона. Потом от этого объекта указательным пальцем ученик проводит по диагонали и останавливается на одной диагонали со слоном. Свободной рукой ученик берет слона и ставит его на клетку где находится указательный палец ребенка.

Задание с книгами: необходимо собрать все книги ходом слона, не делая, пустых ходов.



**Задание с книгами: необходимо собрать все книги ходом
слона, не делая, пустых ходов (сложный уровень)**



Урок №8. Повторение всех линейных фигур и пешек (игра в шахматные поддавки)

Расставьте на демонстрационной доске следующую позицию. В ней

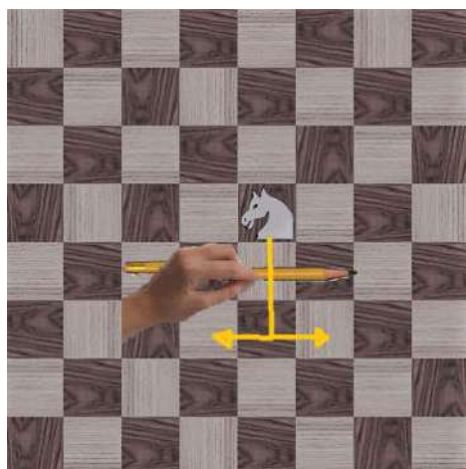


расположены все фигуры и пешки, с которыми ребята уже знакомы и знают правила ходов с ними. Выполнено много упражнений, решено много задач. Сделана большая работа. Сегодня нужно закрепить успех. Для этого мы научимся играть в шахматные поддавки. В этой игре кто первый все проигрывает, тот выигрывает. Да, это шуточная игра нешуточно развивает ваше внимание, так как главным является обязательное выполнение берущих ходов.

Игра с полным комплектом

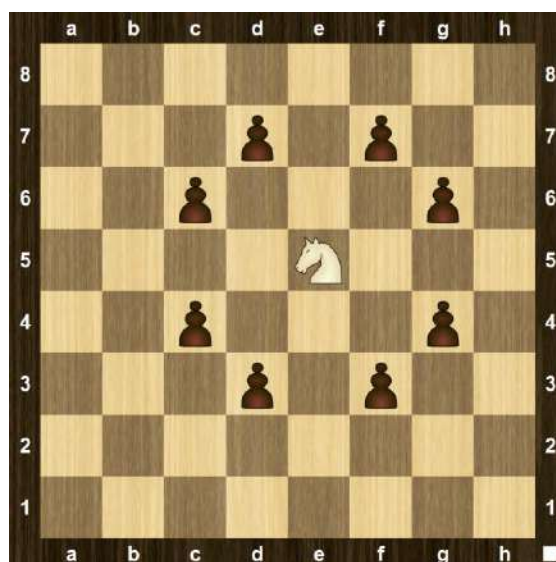
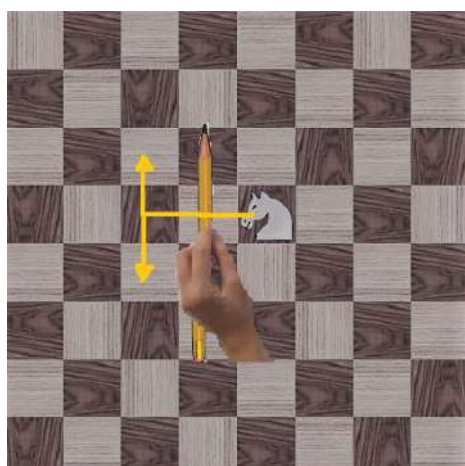
приучает детей распределять свое внимание на главные и второстепенные факторы игры. Эта игра также учит реагировать на действия партнера, как при игре в мяч. Нельзя не следить за броском мяча. В конце то концов он же может и в лоб угодить. Все это организует детское внимание и приучает не терять его в процессе игры. Повышается детская работоспособность и усидчивость, так как игру нужно довести до какого-то результата. Эта игра очень динамичная, а самое главное в ней нет проигравших. Ведь играя в эту игру, каждый тренирует свое внимание. Происходит автоматизация правил шахматных ходов фигур и пешек. Учащиеся начинают понимать разницу в открытости и закрытости фигур. Можно вначале сыграть с детьми учебную партию где белыми играет педагог, а черными к доске по очереди выходят ученики, и только потом можно посадить их играть друг с другом. Можно ввести правило 2-х невнимательных ходов. Если кто-то первый пропускает уже второй бьющий ход, то он считается проигравшим. Это будет стимулировать детей к повышенному вниманию и контролю противника. Давно известно, что дети контролируют других легче, чем себя.

Урок №9. Знакомство с ходом коня

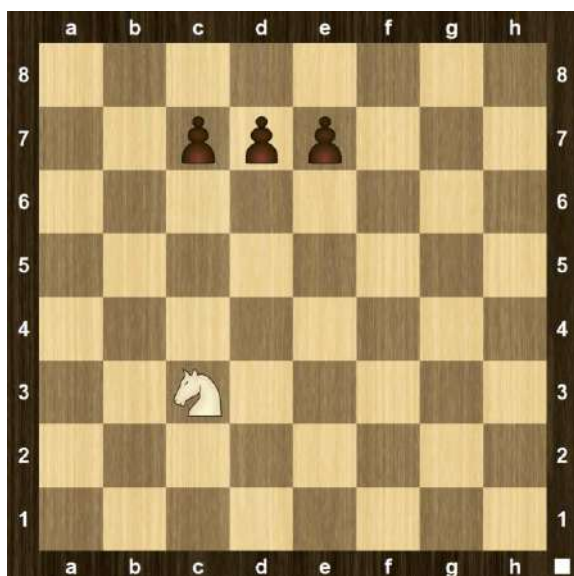


Чтобы учащиеся успешно освоили ход коня, нужно перед ним положить барьер в виде карандаша. Конь должен перепрыгнуть барьер и так как он очень резвый он сворачивает на соседнюю линию как влево, так и вправо. Еще конь может прыгнуть в бок, тогда он свернет вперед или назад. *Задание для учащихся:*

обозначить черными пешками все ходы белого коня, пользуясь вышеописанным способом применяя карандаш в виде барьера.

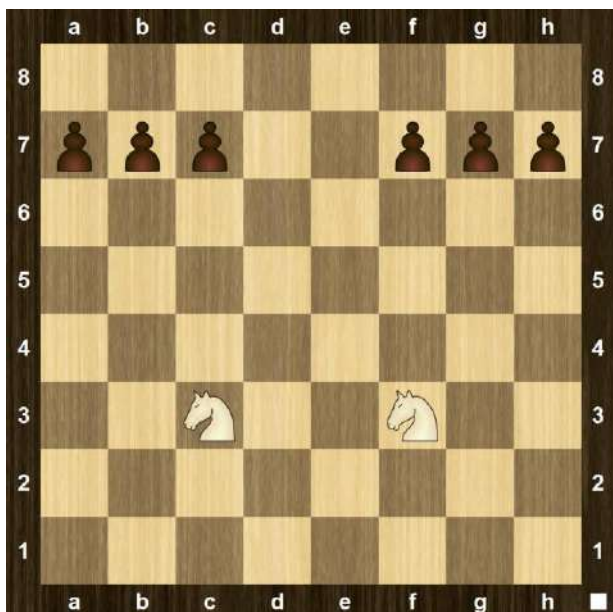


Это упражнение наглядно показывает насколько атакующие возможности коня зависят от его расположения.



Конь делает прыжок и сворачивает на поле d5, с намерением догнать сразу две черные пешки c7 и e7. Отсюда заключаем, что конь может атаковать только, находясь на соседних вертикалях или горизонталях. Одна из пешек прыгает, удаляясь от коня на безопасное поле, но конь догоняет оставшуюся пешку. На любой ход черной пешки, конь успевает вернуться туда где

был раньше, так как на этом поле конь блокирует пешку d, а другую на вертикали «с» поджидает. Вот примерный вариант развития событий в этом упражнении. 1. ♖c5 2. ♜e7 d6 3. ♖c5 c4 4. ♜d3 d5 5. ♜d5 c3 6. ♜c3



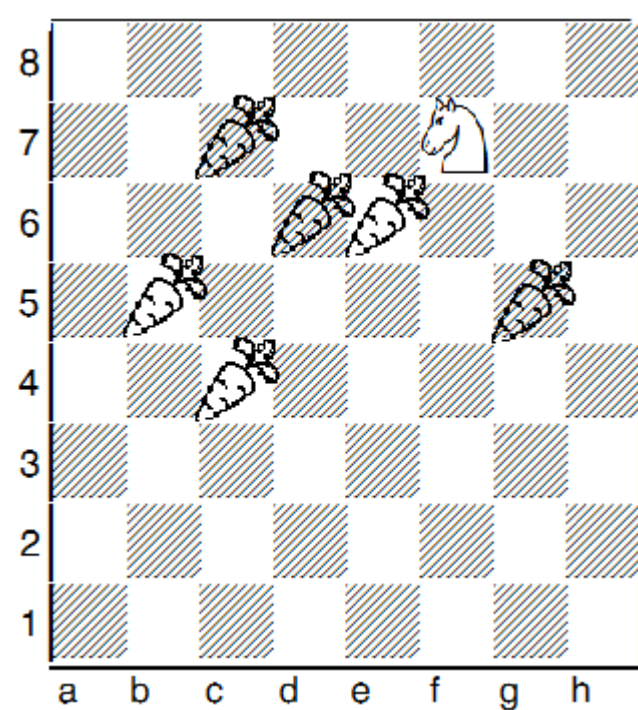
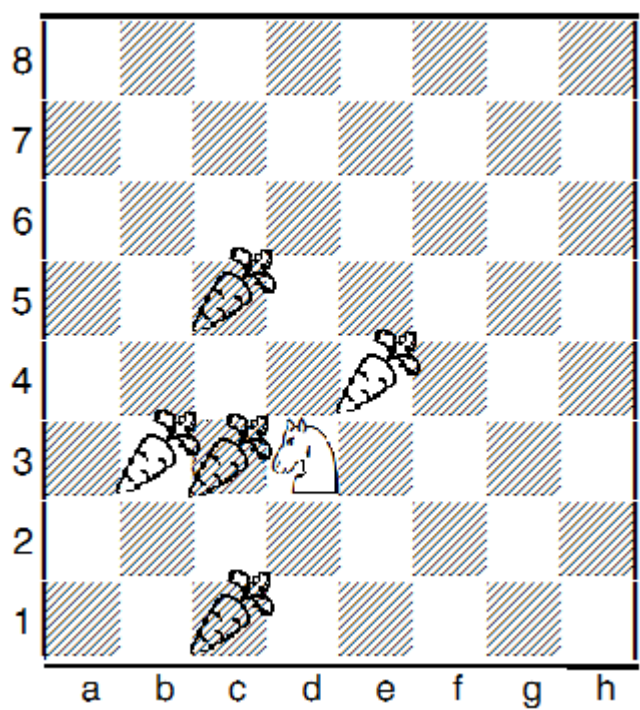
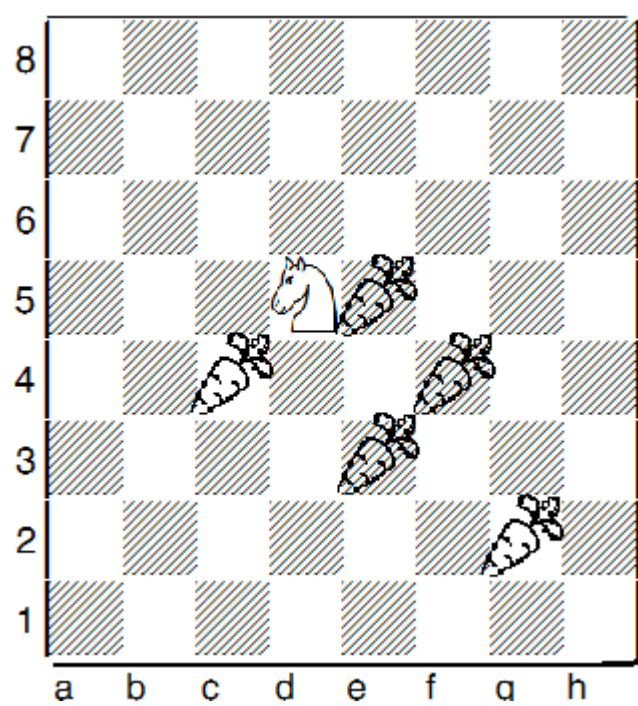
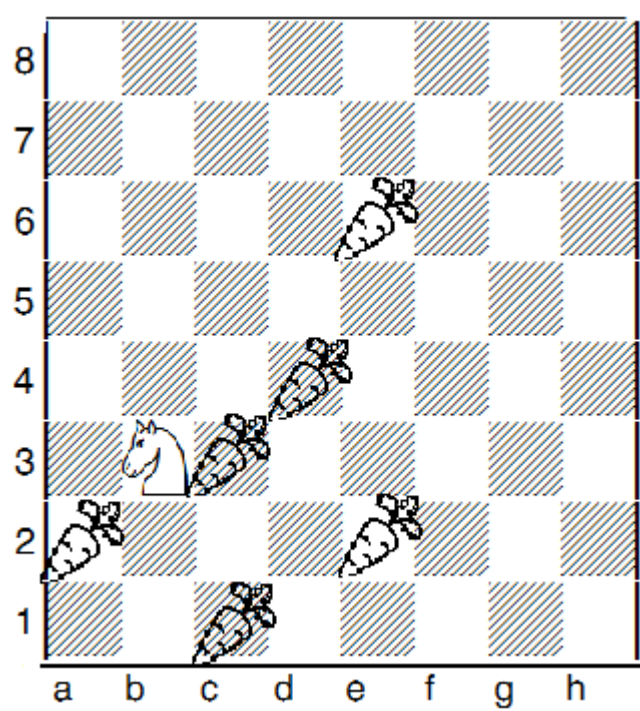
Вот эту позицию детям можно поиграть самостоятельно с переменной цвета. Игра может дальше проходить примерно так:

1. ♖h5 h6 2. ♜a7 c6 3. ♜f5 f5 4. ♜g6 h5 5. ♜f4 g5 6. ♜h5 f4 7. ♜f8 b5 8. ♜c6 c5 9. ♜f5 b4 10. ♜c6 b3 11. ♜f4 f3 12. ♜g3 g4 13. ♜f2 f2 14. ♜f1 g3 15. ♜g3 f1 ♔6. ♜f1 c4 17. ♜c4 b2 18. ♜b2

Можно предложить учащимся поиграть

в шахматные поддавки с включением коня.

Собери конем все морковки. Делай только берущие ходы.



Урок №10. Игра в шахматные двухходовки

Для того чтобы играть в эту игру нужно расставить комплект шахматных фигур в начальную позицию кроме короля. Пройдено много фигур, и чтобы в голове ребенка не возникала путаница и хаос при игре полным шахматным комплектом я советую использовать игру по два хода каждому игроку. Целью этой игры является выигрыш армии противника. Игра проходит очень динамично, предоставляя разнообразные возможности для совершенствования навыка нападения.



Однажды я наблюдала такую фантастическую позицию. Она случилась в партии двух шестилетних моих учеников. Кажется, что белые побеждают, но сейчас ходят черные. Единственная черная пешка становится ферзем за два хода и превращается на черном поле a1, чтобы избежать атаки слона белых. Ни одна белая фигура за два хода не может уничтожить ферзя.

Белые также превращают ферзя. Черный ферзь забирает его за два хода и легко справляется с остальными белыми фигурами. Сдаться никогда не поздно!

Я по этой игре провожу шахматные турниры среди начинающих. Эта игра побуждает детей продумывать свои ходы и учитывать ответы партнера. Также она учит оценивать и отдавать предпочтение тем ходам, благодаря которым выигрываются наиболее ценные фигуры. Эта игра предоставляет восхитительные возможности, поэтому развиваются такие качества как творчество, смелость, инициативность. Она полностью соответствует конкретному детскому мышлению.

Урок №11. Что такое защита в шахматах

Навык защиты шахматных фигур я отрабатываю на русской народной сказке «Репка».

Роли исполняют:



♔ дед

♖ бабка

♜ внучка

♞ жучка

♝ кошка

♚ мышка

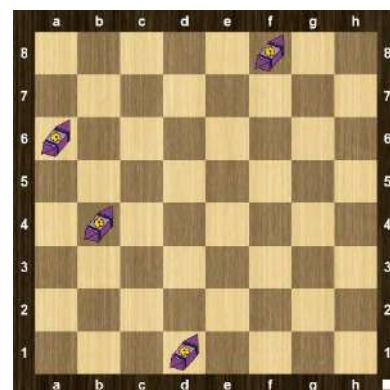
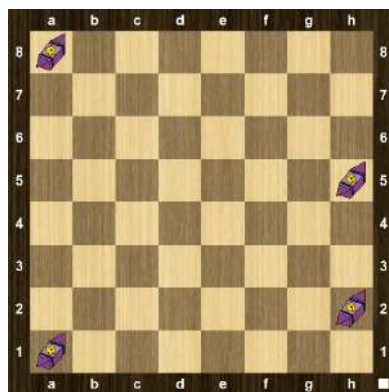
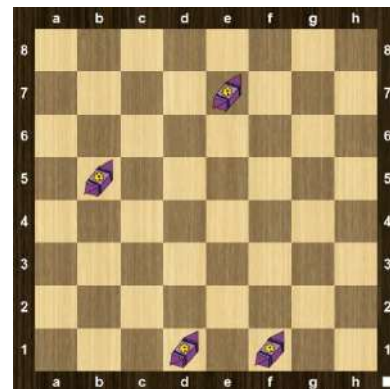
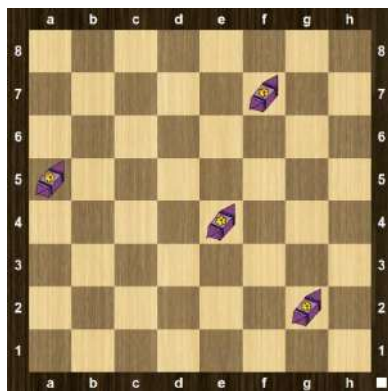
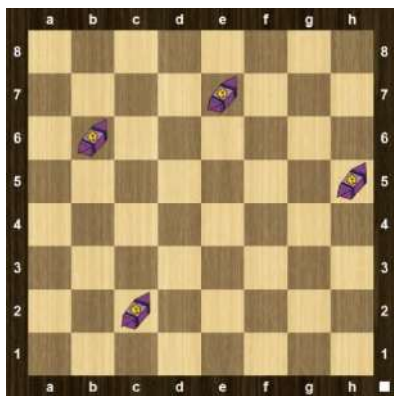


- репка

Начинаю рассказывать сказку «Репка». Посадил дед репку на поле d5. Выросла репка большая - пребольшая. Ухватился дед за репку (ставлю белого короля на поле e6). Позвал дед бабку. Вызываю ученика к доске. Даю ему белую ладью и прошу поставить фигуру на одну горизонталь с белым королем. Комментирую: «Села бабка в башню самоходную и поехала на выручку дедке.» Бабка за дедку, дедка за репку. Тянут- потянут, вытащить не могут. Позвала бабка внучку. Села внучка на слона и поехала на помощь бабке. Вызываю ученика к доске и даю ему белого слона и прошу этой фигурой ухватиться за бабку (белую ладью на h6). Продолжаю рассказывать сказку показывая рукой на шахматные фигуры в порядке очереди хватания за репку. Ухватились внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку. Тянут- потянут, вытащить не могут. Позвала внучка жучку. Села жучка на коня и поскакала на зов внучки. Вот с нападающим ходом коня у детей могут быть трудности. Я советую поступать от обратного. Конем нужно пойти с клетки, где находится слон на поле d2. Итак ухватились жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку. Тянут-

потянут, вытащить не могут. Позвала жучка кошку. Кошка прыгнула на спину слона и поехала на выручку семье. Вызванный ученик хватается слоном за коня. Кошка схватилась за жучку, жучка за внучку, внучка за бабу, бабу за деду, деду за репку. Тянут- потянут, вытащить не могут. Позвала кошка мышку. Объясняю условия хватания мышкой- ферзем. Чтобы вытащить репку, кошке необходимо одновременно схватиться за кошкин хвост и репку одновременно. Вот такая у нас мышка богатырь. Если получается, то шахматная репка вытаскивается. Даю детям задание самостоятельно расставить шахматную репку у себя на досках.

В конце занятия можно спросить на что похожа защита в шахматах. Ответ наверное будет для кого-то неожиданным. Защита в шахматах похожа на нападение, потому что действует по такому же принципу. Некоторые дети могут затрудниться с навыком множественного нападения ферзем. Поэтому можно предложить им порешать упражнения на эту тему. Нужно поставить ферзя так чтобы он видел все конфеты одновременно.



Урок №12. Знакомство с игрой «Шахматный футбол»



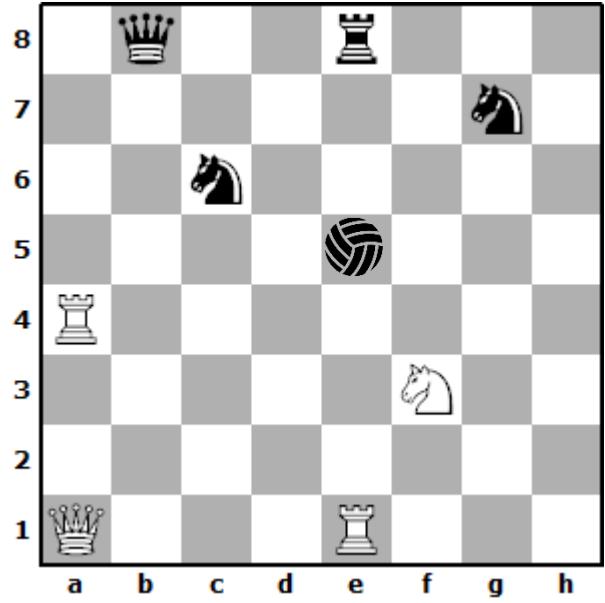
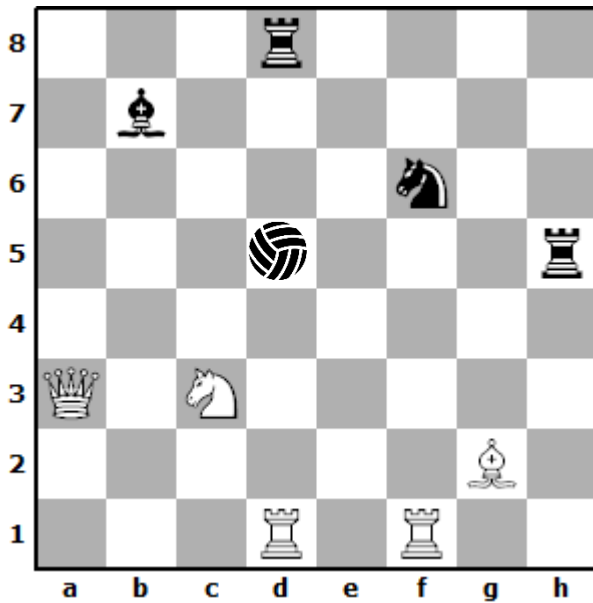
В шахматной игре существует рекомендация – прежде чем, что-то брать надо удары посчитать.

Вот этому то и посвящена эта игра. Игра делится на три части. Первая часть называется **расстановкой**. Фигуры обеих команд по очереди выходят из раздевалок занимая места на шахматной доске. Нельзя повторно делать ход уже выведенной фигурой. В этой части игры нельзя *выходить на территорию*

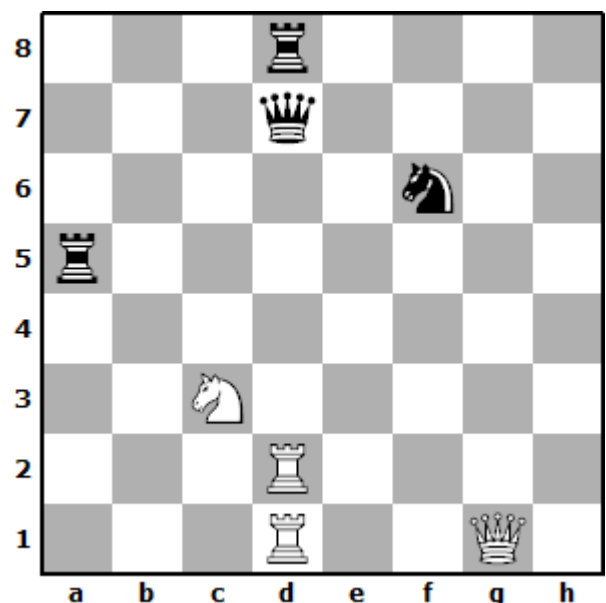
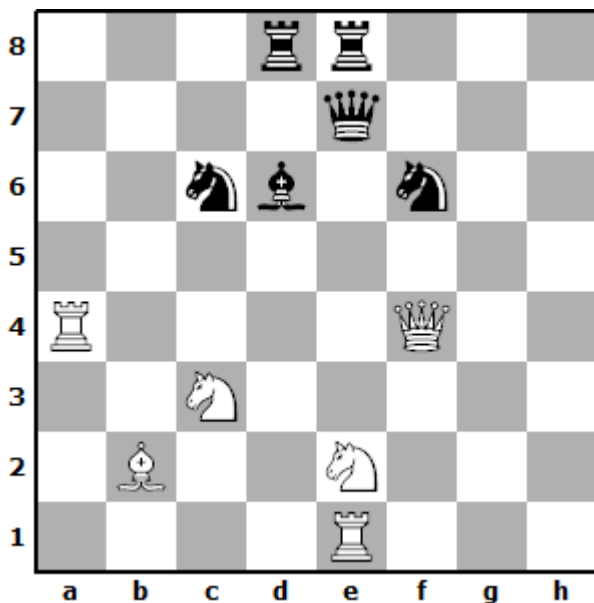
противника, брать фигуры и становиться на клетку с мячом. По сути игра еще не началась. Вторая часть **посвящена борьбе за мяч**, который находится в центре. Главное запомнить, что нецелесообразно вставать на клетку с мячом при равенстве ударов. В этом случае борьба за мяч будет проиграна. Поэтому чтобы выиграть мяч необходимо иметь на удар больше. Как же этого добиться если игроки играют разумно. Существуют две стратегии. **Первая стратегия** заключается в увеличении количества нападающих собственных фигур на мяч. **Вторая стратегия** заключается в уменьшении неприятельских фигур, нападающих на мяч. В третьей части фигурой с мячом надо **забить гол в ворота**, то есть белым попасть на **поля e8 или d8**, а черным – фигура с мячом должна попасть на поле **e1 или d1**. В этой игре существует ничья. Допустим белые захватили мяч и увлеклись выигрышем неприятельских фигур да так, что ни одной фигуры не осталось, а гол забить забыли. Значит матч окончен, но гола нет. Это ничья. Данная игра существует в компьютерном варианте, так же, как и двухходовки. Можно зайти на мой сайт по следующей ссылке

<http://virtualchess.ru/about.htm>, прокрутить бегунок вниз и найти слова скачать

программу. Сохраните, запустите. Появится табличка. Введите логин **конкурс**, пароль **12345** и программа откроется на вашем компьютере.



Задания к шахматному футболу



Белые начинают. Стоит ли им
захватывать мяч
или сделать другой ход?

Белые начинают. Стоит ли им
захватывать мяч
или сделать другой ход?





**Черные начинают. Стоит ли им
захватывать мяч
или сделать другой ход?**



**Черные начинают. Стоит ли им
захватывать мяч
или сделать другой ход?**



Урок №13. Знакомство с королем

Вот и закончился докоролевский период. На этом занятии мы изучим ход короля. Он ходит по одной клеточке во всех направлениях и так же забирает, но его нельзя ставить под бой и оставлять под боем. Король подчиняется правилам пешехода. Спросите у детей: «Какие правила пешехода вы знаете?» Слушаем ответы детей и потом резюмируем. На красный свет дороги нет, а на зеленый проход свободен. Короля нельзя бить. Если ваш партнер по невнимательности оставляет короля под боем, то это считается невозможным ходом, и он обязан переходить. К этому занятию нужно подготовить набор квадратов по 9 штук с одной стороны красных, с другой стороны зеленых на каждого ребенка.

Сторона квадрата равна стороне шахматной клетки ученической доски. Такой же набор квадратов нужно подготовить и для демонстрационной учительской



доски. Расставляем позицию на доске. Попросите детей поставить под черного короля зеленый квадрат, так как он стоит на безопасном поле. Попросите учеников в оставшиеся поля вокруг короля **самостоятельно** обозначить квадраты в зависимости от того являются ли эти поля для черного короля опасными или безопасными. Благодаря цветным квадратам легко проследить за

особенностями выполнения задания вашими учениками. Помогите учащимся прояснить какого цвета квадрат должен находиться под белой ладьей. Скажите детям: «Если бы сейчас был ход черного короля, и он взял бы белую ладью и встал на это поле. Черный король попадет под атаку белых фигур? Нет не

попадет. Значит ладья незащищенная и она находится под боем черного короля и поэтому кладем под нее зеленый квадрат».

Ценность этого упражнения в том, что все работают, а не ждут, когда

один скажет ответ для всех. Благодаря цветовому анализу все ученики выполняют задание правильно, и все найдут решение, а значит все научатся.

После того как у всех учеников стоит правильная цветовая схема только тогда выставляем ее на учительской доске. После того как цветовой анализ выполнен правильно у всех учащихся, обращаем внимание детей на расположение зеленых квадратов в доме черного короля. Спрашиваем детей по какой линии расположились зеленые квадраты. Правильно, по черной диагонали. Это нам подсказывает, что нападающим будет чернополюсный слон. Сделайте ход слоном так, чтобы он напал на все зеленые квадраты. Дожидаемся пока дети



сделают ход слоном. Объясняем, что нападение на короля называется шах.

Некоторые учащиеся будут ходить параллельно искомой диагонали.

Напомним им как себе помочь.

Одной рукой пусть показывают себе нужную линию, второй рукой держат слона. Получается игра двумя руками, но это лучше, чем никак. Когда

правильный ход найден выкладываем все квадраты в доме черного короля

красной стороной. Получается такая картинка. Объясняем детям, **что такое нападение на короля от которого нет спасения, называется мат.**

Вот уж воистину лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Выставляем следующую позицию. Знакомим детей с новым правилом о том, что короли



ближе, чем на одну клетку друг другу приблизиться не могут. Поэтому между королями всегда кладем



квадраты красного, запрещающего цвета. Остальные квадраты вокруг черного короля разложите самостоятельно. В итоге должна получиться такая цветовая схема. Спросите у детей на какой линии разложились зеленые квадраты.

Правильно, зеленые квадраты разожились на пятой горизонтали. Значит на эту горизонталь должна встать белая фигура способная ее атаковать. Некоторые учащиеся поспешат встать на пятую горизонталь ладьей. Выложите цветовую схему получившуюся при ходе ладьи. Белая ладья поставила шах, то есть напала на черного короля, это не мат. У черного короля после хода белой ладьи освободились три поля, куда король и убежит. Поэтому ладьей ходить не нужно, так как она выполняет важную работу и не пускает короля на шестую



горизонталь. Такую фигуру мы называем стражником.

Запоминаем правило:
стражник
нападающим не работает. Поэтому кто должен ходить



на пятую горизонталь? Правильно это ферзь. Вот такая позиция у нас должна получиться в итоге.



Расставляем новую позицию. И сразу кладем под черного короля зеленый квадрат. В итоге у нас получится цветовая схема с двумя зелеными квадратами в доме черного короля. Для некоторых детей это вызовет трудность в определении нападающей фигуры. Объясняем детям, что линия из двух квадратов это очень

короткая линия, но всегда четко определена тем способом, которым соприкасаются квадраты. Спросите детей как соприкасаются зеленые квадраты в этой цветовой схеме. Правильно, два зеленых квадрата соприкасаются углами и значит это диагональ черного цвета. Кто будет нападающим в этой позиции?

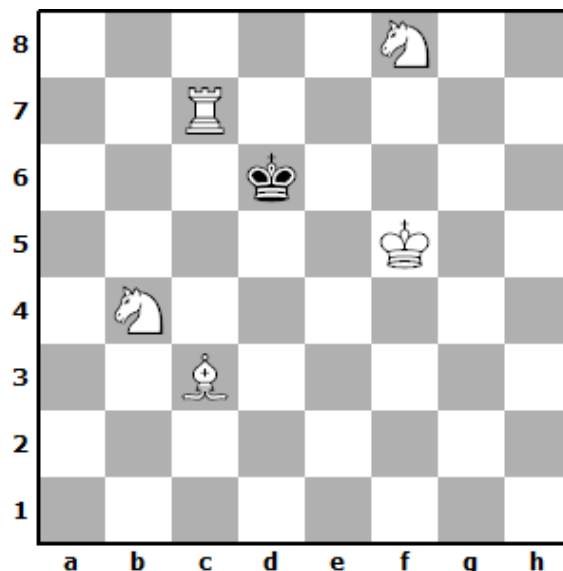
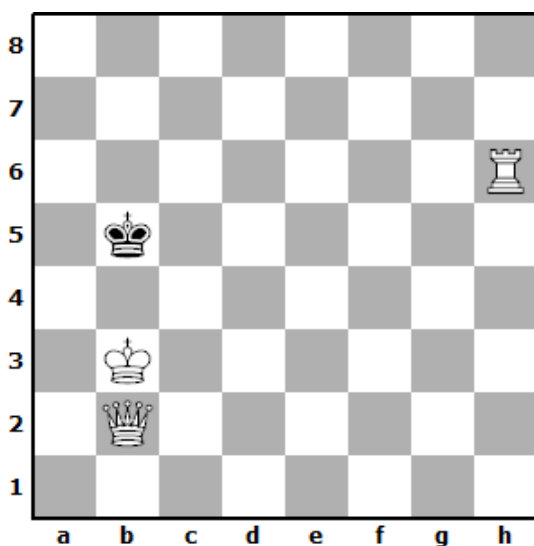


Да, нападающим будет чернополюсный слон. Выполните этот ход. Обратите внимание на то, что слон пришел в дом черного короля, он не может быть побит им потому, что короли не приближаются друг к другу. **Белый король помогает и подкрепляет своего белого слона в атаке на черного короля. Такую фигуру называют помощником.** Белые поставили черному королю мат в один ход.

Поставь черному королю мат в 1 ход

Действуй по порядку:

1. Атакованные поля вокруг черного короля отмечай крестом.
2. Свободные поля отметь точкой.
3. Соедини свободные поля с квадратом, на котором стоит черный король линией.
4. Эта линия подскажет, кто способен быть в этой позиции нападающим.

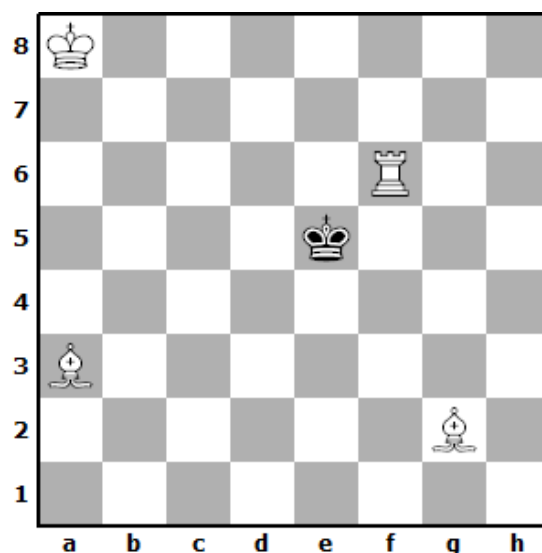
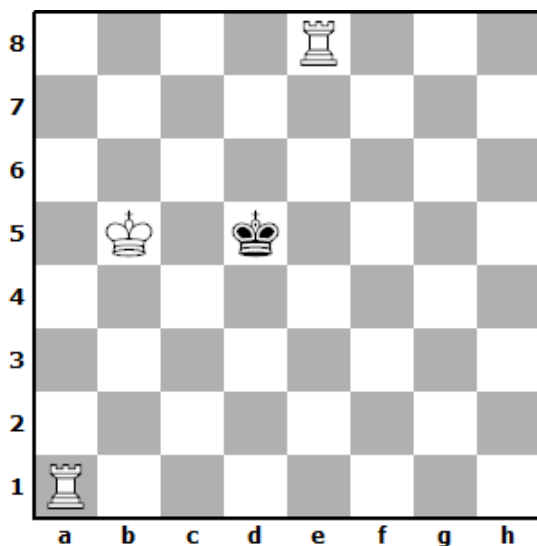


Стрелкой укажи ход от фигуры на эту линию. Это и будет решением задачи.

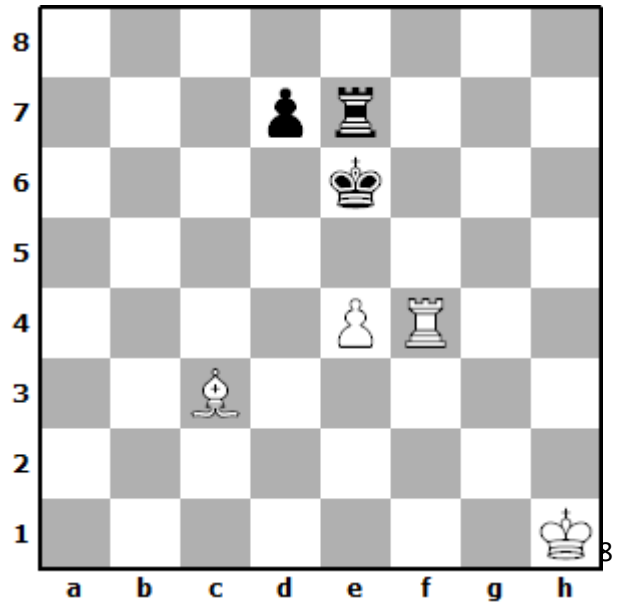
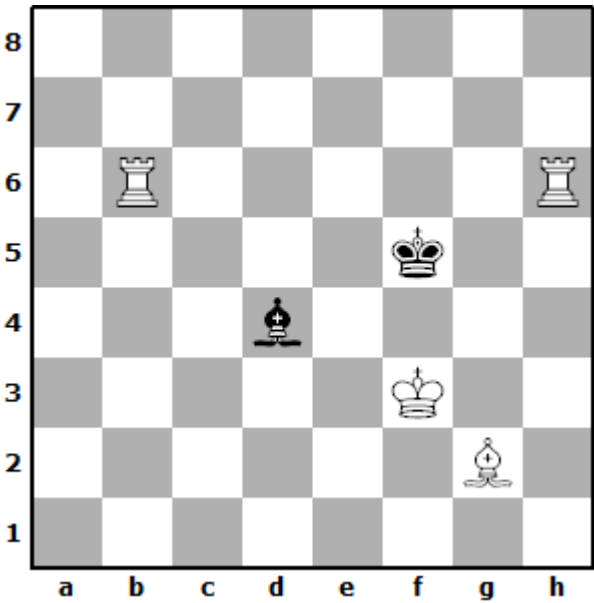
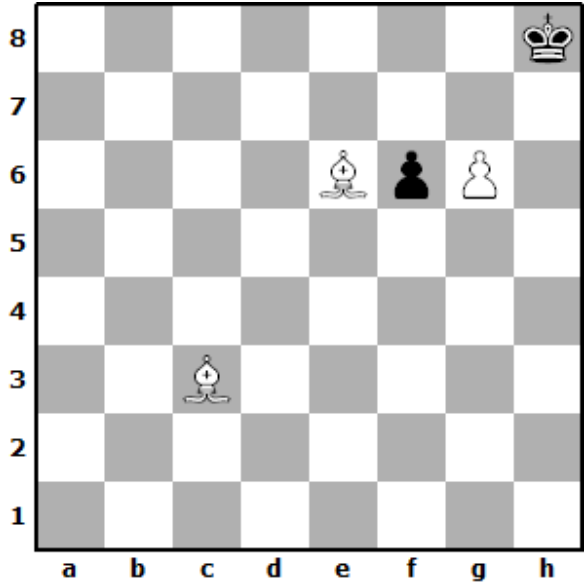
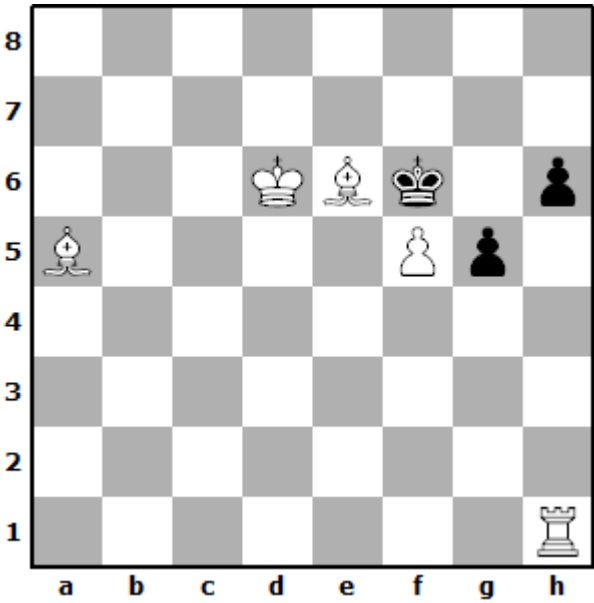
Поставь черному королю мат в 1 ход

Действуй по порядку:

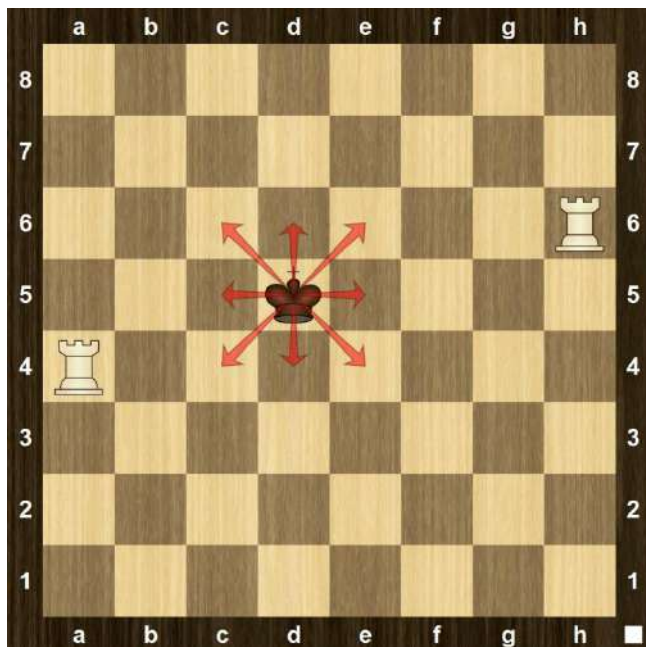
1. Атакованные поля вокруг черного короля отмечай крестом.
2. Свободные поля отметь точками.
3. Соедини свободные поля с квадратом, на котором стоит черный король линией.
4. Эта линия подскажет, кто способен быть в этой позиции нападающим.



5. Стрелкой укажи ход от фигуры на эту линию. Это и будет решением задачи.

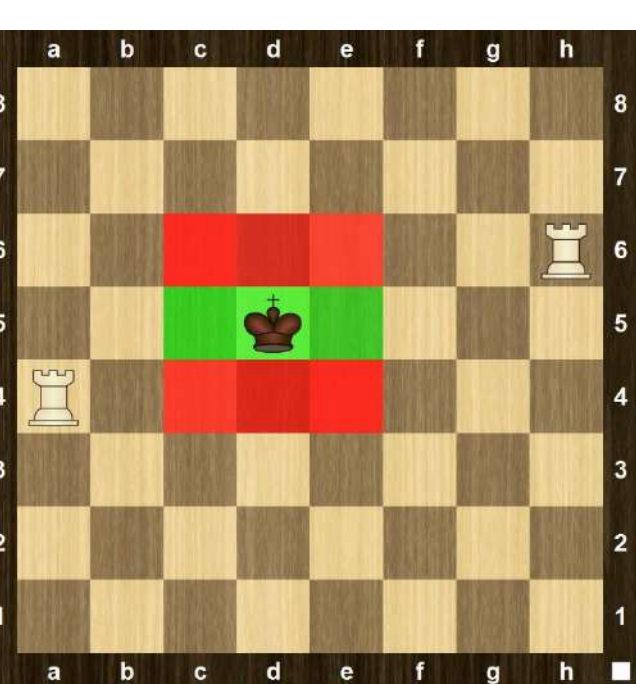


Урок №14. Матование короля двумя ладьями



Поля вокруг черного короля составляют его дом. Спросите детей: «Сколько этажей в доме черного короля?» Правильно, 3 этажа. Некоторые дети называют цифру 9. Необходимо объяснить разницу между общим количеством квадратов вокруг короля и количеством рядов,

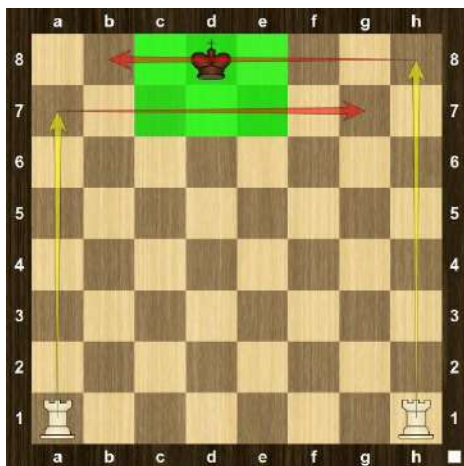
составляющих квадрат, в котором находится черный король. Чтобы поставить мат черному королю, нам



понадобится 3 ладьи. Две из них будут работать стражниками, а третья должна находиться с ним на одной дорожке. Тогда черному королю будет мат. В нашей позиции всего две ладьи. Возможно ли вообще поставить черному королю мат двумя

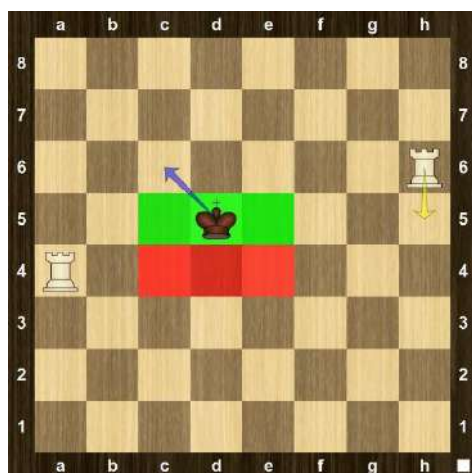
ладьями? Может быть эта задача вообще не имеет решения? Как вы считаете? Некоторые ученики согласятся с утверждением, что такими силами белых невозможно поставить мат черному королю, но будут и такие, которые будут говорить, что задача решаема. Задайте учащимся наводящий вопрос: «Везде ли у короля дом имеет три этажа?» некоторые сообразят, что в углу шахматной доски дом черного короля совсем маленький.

Правильно и не только в углу, но и еще на крайней линии.

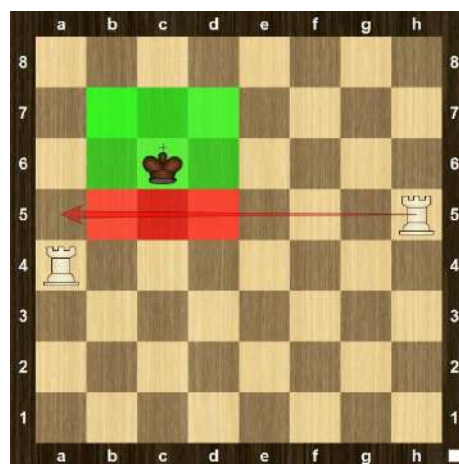


На крайней линии дом короля имеет всего два этажа. Одна ладья пойдет на седьмую горизонталь, а вторая ладья займет восьмую и объявит мат черному королю. Значит для того чтобы поставить мат черному королю, его необходимо оттеснить на крайнюю линию. Для этого решаем на какую линию будем загонять черного короля. Ближе всего к черному королю находится восьмая горизонталь. Поэтому ладьей h6 ходим на h5 и ставим шах черному королю.

Черный король вынужден отступать на c6. Дайте



задание детям, самостоятельно определить какой ладьей нужно атаковать короля, чтобы он сместился еще на одну



горизонталь ниже. Часто дети правильно

определяют свободную ладью, но атакуют короля по вертикали. В итоге король остается на прежней линии и прогресса в позиции не достигается. Есть такое правило - по какой линии работает стражник ладья, по такой линии надо давать шах



королю свободной ладьей. Поэтому ходом ладьи с a5 на a6 заставляем черного короля сместиться на поле b7. После этого хода черного короля



белая ладья ab находится в опасности. Ее необходимо защитить свободной ладьей c h5 на h6. Такой прием называется **взяться за ручки**. Черный король отступает на поле c7. В той позиции можно дать шах черному королю любой белой ладьей,

например Ладьей с а6 на а7. Король оттесняется на крайнюю восьмую горизонталь и идет на поле b8. Опять белая ладья а7 находится в опасности. Выполните прием взяться за ручки самостоятельно. После этого, когда король отодвинулся от ладьи и ей ничего не угрожает поставьте мат в один ход черному королю. Теперь давайте расставим новую позицию и вы ее сыграете дру с другом с переменной цвета.



Примерная игра в этой позиции:

1. ♖ h5 ♔ c4
2. ♖ a4 ♔ b3
3. ♖ h4 ♔ c3
4. ♖ a3 ♔ b2
5. ♖ h3 ♔ c2
6. ♖ a2 ♔ b1
7. ♖ h2 ♔ c1
8. ♖ a1

Урок №14. Матование короля контактным способом

Когда мы разложим цветовую схему, то обнаружим, что зеленые квадраты не



располагаются на одной линии. Черный король со своего поля может сделать ход по вертикали, горизонтали и диагонали. Это указывает нам, что нападающим в этой позиции должен быть ферзь. Чтобы забрать у короля все свободные поля, ферзю необходимо приблизиться к королю и встать на соседнее с ним поле. В этом случае он будет подвергаться большой опасности. В этой позиции

белый король помогает своему ферзю на поле c5. Это поле является для белого ферзя и короля общим. Поэтому ферзь может смело вставать на это поле, не боясь атаки черного короля. **Такой метод нападения на короля называется контактным. Главное это чтобы имелось подкрепление, иначе король просто побьет нападающую фигуру.**

Разброс свободных полей вокруг черного короля опять указывает на то, что нападающим должен быть ферзь. Только в этот раз ему помогает конь. Главное правильно выбрать поле для атаки, чтобы с него можно было забрать все свободные поля в окружении черного короля.



В этой цветовой схеме у черного короля нет ни одного свободного поля вокруг за исключением того поля на котором он находится. Зато есть помощник. Ею работает в этой позиции пешка. Ладья может воспользоваться этой возможностью и поставить мат в один ход на поле e4 черному королю.



Аналогичная цветовая схема. Синей стрелкой показана подкрепляющая помощь белого короля своей белой пешке для нападения на черного короля.

