

И. Г. Сухин



ШАХМАТЫ ПЕРВЫЙ ГОД

ИЛИ

УЧУСЬ И УЧУ

ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

“Духовное возрождение”

1

И. Г. Сухин

ШАХМАТЫ

ПЕРВЫЙ ГОД

или

УЧУСЬ И УЧУ

ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Обнинск
“Духовное возрождение”
2011

УДК 372.879.41
ББК 75.581
С 91

С 91 **Сухин И.Г.**
Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. — Обнинск:
Духовное возрождение, 2011. — 120 с.: ил.

ISBN 978-594198-049-9

Эта книга — первое в мировой практике шахматное пособие для учителей начальных классов, не обладающих большими знаниями в области шахмат. Данное пособие разработано к учебнику для начальной школы “Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны”.

В пособии подробно изложена методика проведения каждого урока. В начале каждой главы-урока учителю даются необходимые шахматные сведения. Обилие занимательных заданий, увлекательных дидактических игр позволит педагогу сделать каждое занятие праздником для ребят.

Книга адресована учителям начальных классов, воспитателям подготовительных групп детского сада, тренерам-преподавателям, а также родителям.

Учебное издание

Игорь Георгиевич Сухин

ШАХМАТЫ, ПЕРВЫЙ ГОД, или УЧУСЬ И УЧУ

2-е издание

Издательство “Духовное возрождение”
249020, Калужская обл., г. Обнинск, пр. Ленина, 19/9
Тел./факс: (48439) 9-72-30

Подписано к печати 1.07.2011. Формат 70×108¹/₁₆. Гарнитура Newton.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 7,5. Тираж 2000 экз. Заказ 5977.

Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93.
www.oaompk.ru, www.oaompk.ru тел. (495) 745-84-28, (49638) 20-685

УДК 372.879.41
ББК 75.581

ISBN 978-594198-049-9

© И. Г. Сухин, 2011
© “Духовное возрождение”, графический дизайн, иллюстрации, макет, 2011
© Издательство “Духовное возрождение”, 2011

ПРЕДИСЛОВИЕ

Современная школа динамична, она предъявляет к ребенку массу серьезных требований. С первых дней учебы первоклассники должны выполнять требования и правила школьной жизни, обладать развитыми волевыми качествами: без них они не смогут сознательно регулировать свое поведение, подчинять его решению учебных задач. Произвольным должно быть не только поведение, но и умственная деятельность ребенка — его внимание, память, мышление. Ученику необходимо умение наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленной задачи. Также нужно овладеть системой понятий, а для этого требуется развитие логического мышления. Известно, что наибольшие трудности в школе испытывают ученики, которые проявляют интеллектуальную пассивность, неумение и нежелание думать, решать задачи, а не дети, имеющие небольшой объем знаний.

На помощь здесь может прийти широкое введение шахмат в сетку школьных занятий. Ведь игровая деятельность детей влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у ребят развиваются произвольное внимание и произвольная память. Игра в шахматы учит ребят становиться на точку зрения других людей, учитывать их будущее поведение. Говоря о шахматах в школе, мы подразумеваем не столько игру как таковую, сколько рационально построенный процесс обучения шахматным азам (в формах, доступных для детей каждой возрастной группы). Обучение игре в шахматы не самоцель! А использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно реализовать педагогический потенциал, заложенный в древней игре.

Процесс обучения шахматным азам способствует развитию у детей ориентирования на плоскости, учит детей запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует совершенствованию таких качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, изобретательность, гибкость и др.

Базовая цель курса “Шахматы — школе” — поэтапное развитие способности детей действовать “в уме”. В 60-е годы XX в. было установлено, что это важнейшая не сводимая к простому накоплению знаний и умений интеллектуальная способность, которая развивается в ходе обучения. Способность действовать “в уме” является важнейшим показателем общего развития психики человека, представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления и заключается в возможности человека оперировать в мысленном плане с заместителями реальных предметов (не совершая с ними развернутых операций в пространстве).

Развитие данной способности важно для всех видов деятельности человека, так как каждый из них требует выполнения операций в определенной последовательности. Известно, что способность действовать “в уме” необходимо специально развивать, причем ее развитие — процесс медленный, предполагающий длительное умственное воспитание детей и завершающийся приблизительно в 12 лет. Наиболее интенсивно эта способность развивается в младшем возрасте, но в общеизвестных системах обучения она целенаправленно не формируется. По этой причине способность действовать “в уме” достигает оптимального развития всего у 5% людей. Четко структурированное обучение детей основам шахматной игры является тем оптимальным средством, которое позволяет развить эту способность.

Для реализации этих целей разработаны все компоненты курса начального обучения детей шахматным азам “Шахматы — школе”. Курс доступен детям с шестилетнего возраста, при этом его преподавание в состоянии освоить учитель начальной школы, не знакомый прежде с основами шахматной игры. Разработана программа, написан учебник для школьников и это пособие, в котором излагается, как следует использовать учебник на уроках.

Предлагаемый курс создан с учетом мирового опыта преподавания шахмат в школе и опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения “Игры на уничтожение”: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину “мат”.

Курс разработан для занятий с детьми первого года обучения преимущественно в первом классе, однако его можно использовать также во втором и третьем классах. Это обеспечивается тем, что дидактические задания и игры, приведенные в учебнике, имеют несколько уровней сложности.

Начальный шахматный курс учитывает знания и умения, свойственные детям 6–7 лет. Это позволяет эффективно его использовать не только в школе, но и в подготовительной к школе группе детского сада. В 1994–2011 гг. курс прошел апробацию в Республике Калмыкия, Республике Татарстан, Республике Саха, Ханты-Мансийском автономном округе, Томской, Псковской, Челябинской областях и других регионах РФ.

“Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом”, — писал А. Франс. Поэтому, вводя детей в удивительный мир деревянных королей, широко используйте шахматные сказки, ребусы, загадки, шарады, метаграммы, занимательные задачи, викторины. И каждый, даже, казалось бы, самый простой шахматный термин рассмотрите всесторонне, как учил Д. Максвелл: “Нет лучше метода сообщения уму знаний, чем метод преподнесения их в как можно более разнообразных формах”.

Кроме данного пособия в учебно-методический комплект “Шахматы, первый год” федерального курса “Шахматы — школе” входят:

1. Программа для начальной школы “Шахматы, первый год”.
- 2-3. Учебник “Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны” (в двух частях).
- 4-5. Тетрадь “Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь” (в двух частях).
6. Тетрадь “Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Тетрадь для проверочных работ”.
7. Задачник “Шахматы, первый год, Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций”.

Программа первого года обучения предусматривает 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю), в пособии дана методика проведения каждого из них. Для педагога, не знакомого с шахматами, сделаны необходимые разъяснения.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВОГО УРОКА

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

Велико значение первого шахматного урока. Именно он может определить отношение детей (особенно девочек) к шахматам, а для этого вам нужно привить интерес к новому предмету, зажечь огонек фантазии в глазах ребят. Первая встреча с волшебным миром шахмат должна стать для детей праздником. Готовя его, руководствуйтесь словами К. Ушинского: “Воспитатель непременно должен устроить дело ученья так, чтобы в начале ученья дитя не могло не успеть...”

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Шахматная доска – игровое поле квадратной формы, разбитое на 64 равные по размеру клетки (квадраты; по 8 с каждой стороны), окрашенные попеременно в светлый и темный цвета.

Белые поля – светлые клетки шахматной доски.

Черные поля – темные клетки шахматной доски.

Начните первый урок с чтения, а еще лучше с чтения и инсценировки сказки “Удивительные приключения шахматной доски”. Если у вас достаточное количество экземпляров этой книжки-картинки, то дайте каждому ученику по книжке, и пусть они по иллюстрациям следят за вашим рассказом. Если же ни одной книжки-картинки у вас нет, ниже мы приводим текст сказки с пояснениями к инсценированию.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных.

И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Ален к Чародею и спросили:

– Где бы нам игру необыкновенную найти?

Усмехнулся Чародей:

– Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Ален Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хитро следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч.

Вошли Лена и Ален в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: “Опа... Опа... Опа...”. Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Ален вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком. Тот злобно расхохотался:

– Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. Я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Ален не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Ален и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов, вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена.

Пригнулся кругляк Алену. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

– Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится, – предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лenu, Алена и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей.

Попросите учеников открыть с. 4 учебника (часть 1) – там изображен этот кругляк; очень хорошо, если учитель заранее приготовит такой кругляк из картона.

На своих занятиях мы запускаем кругляк из картона в класс, потом просим конкретно одного из учеников принести его обратно; только не говорите это всему классу сразу, а то вместо кругляка можете получить три-четыре кусочка картона.

Взмахнул Звол над Аленом мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Попросите детей посмотреть на с. 4, а потом покажите заранее приготовленный квадрат из картона. Можете метнуть квадрат в класс. Только осторожно...

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алена. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алена, перекинул через плечо Лёну и затрусил прочь.

Не растерялся Ален, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног.

Подхватила щит Лёна, бросила в воду. Поплыли они с Аленом по Бурной Реке.

Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и наконец пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей.

От злости колдун разломал лук и побрел прочь.

Лёна и Ален вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лёну за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь.

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лёна и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок.

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лёна. – Как от него отвяжаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу.

Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ".

– "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лёна. – А что такое "ВОЛ"?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?!

– Знаю, знаю! – закричала Лёна. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. Где же заветная игра? – огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках **ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой **ШАХМАТЫ!**

Дети рассматривают с. 5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые.

Дети рассматривают с. 5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску.

Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?"

Сказка кончилась, и учитель показывает детям различные шахматные доски: обычную деревянную доску, маленькую доску от дорожных шахмат, доску, нарисованную на шахматном столике (все, что имеется в наличии у педагога), а затем разворачивает к детям шахматную доску для демонстрационных шахмат, которая до этого стояла лицевой стороной к стене и не привлекала внимания учеников.

Демонстрационная шахматная доска нужна обязательно, иначе учителю будет трудно работать.

Учитель объясняет, что на шахматной доске ведется шахматное сражение. Подчеркните, что шахматная доска аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по-шахматному называются **ПОЛЯМИ**. Светлые клетки — это **БЕЛЫЕ ПОЛЯ**. Темные клетки — это **ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ**. Белые поля не обязательно бывают белого цвета — их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (и другими темными) тонами.

Нарисуйте мелом на классной доске белое и черное (закрашенное) поле. Покажите детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона. Покажите указкой на демонстрационной доске несколько белых и черных полей. Пусть ребята посмотрят с. 7 учебника, где нарисована большая шахматная доска и отдельно белые и черные поля.

Если у педагога есть книга «Приключения в Шахматной стране» (М.: Педагогика, 1991), то он может вместо сказки «Удивительные приключения шахматной доски» читать первую главу (а лучше читать и инсценировать) «Шахматная беседа». Эту главу можно также найти в журнале «Мурзилка», № 6 за 1993 г.

Дайте каждому из учеников по шахматной доске, лучше всего деревянной, но можно и картонную (она гораздо дешевле, но ученики могут быстро ее измять). Наилучший для учебных целей размер шахматных полей 5 см на 5 см. Размер полей менее 3 см на 3 см нежелателен. Пусть каждый из учеников покажет на своей доске белое и черное поля.

Затем ребята достают из портфелей тетради в большую клетку (для шестилеток) и рисуют в клеточках несколько белых и черных полей.

Обратите внимание детей на то, что на шахматной доске белые и черные поля всегда чередуются: белое—черное—белое—черное...

Для закрепления элементарного шахматного материала прочитайте ученикам еще одну дидактическую сказку.

КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ

В некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поли жили два котенка: белый и черный.

Котятя очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости.

– И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть, поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и черных клеток-полей. Вот черные шахматные поля. Вот белые шахматные поля.

Пусть дети снова посмотрят на с. 7 учебника, где нарисованы эти котятя.

Тут котятя фыркнули и отвернулись:

– Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играли.

Снова показываете шахматную доску, белые и черные поля.

– Тогда скажите: какие шахматные поля больше – белые или черные? – спросила Поля.

– Белые, – сказал белый котенок.

– Черные, – сказал черный котенок.

– **А ВЫ КАК ДУМАЕТЕ?** (учитель спрашивает у детей).

– Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить. (Учитель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.) А что больше: шахматная доска или шахматное поле?

– Они равны, – ответил черный котенок.

– Поле больше, чем доска. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок.

– **ТАК ЛИ ЭТО?**

– И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски?

– У полей круглая, – сказал белый котенок.

– И у доски круглая, – добавил черный котенок.

– **А ВЫ ЧТО СКАЖЕТЕ?**

– Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Котят стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в шахматы.

– **А ВЫ НИКОГДА НЕ ХВАСТАЕТЕСЬ?**

Вот и вся сказка.



В конце урока предложите детям три задачи-шутки:

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

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

1. Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в шахматы с шахматным автоматом? (*Незнайка.*)
2. Знаменитый джинн, друг Вольки Костылькова, большой поклонник шахматной игры. (*Старик Хоттабыч.*)
3. Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложивший шести экс-чемпионам мира по шахматам сеанс одновременной игры. (*Электроник.*)
4. Девочка из будущего, которая обыграла гроссмейстера в сеансе одновременной игры. (*Алиса Селезнева.*)
5. Человек из театра Карабаса Барабаса – “весь клетчатый, как шахматная доска”. (*Арлекин.*)
6. Товарищ Ильи Муромца, прославленный былинный богатырь, обыгравший в шахматы хана Бахтияра Бахтияровича. (*Добрыня Никитич.*)
7. Девочка, которая испытала много шахматных приключений в Зазеркалье. (*Алиса.*)
8. Коротышка, который всегда ходил в клетчатых костюмах. Увидев его издали, другие коротышки говорили: “Глядите, глядите, вон идет шахматная доска”. (*Сиропчик.*)

На дом можете задать ребятам решить два интересных задания из учебника (с. 8–9). Задания совсем простые и вызывающие неизменный интерес у детей. Эти задачи можно порешать и на уроке.

Урок 2

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

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

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВТОРОГО УРОКА

Попросите детей открыть с. 10 учебника (откройте ее, покажите классу, и ребята быстро найдут ее сами). Там изображены бабушка и дедушка, правильно вставшие перед шахматной доской.

Объясните, что в шахматы обычно играют два **ПАРТНЕРА** или, по-другому, **ПРОТИВНИКА**. Подчеркните эти слова интонацией, и пусть дети хором несколько раз проговорят их.

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

Теперь каждый ученик должен проверить: правильно ли перед ним лежит шахматная доска. Учитель разворачивает на 90° шахматные доски, которые ребята расположили неправильно, и снова подчеркивает, что крайнее правое поле должно быть белым. Очень немногие дети в этом возрасте не знают правую руку. Для них В. Гончаров из г. Набережные Челны придумал такое объяснение: правой рукой мы держим светлую ложку, вот и правое угловое поле светлое (белое).

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

Объясните, что **ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ**, или **ГОРИЗОНТАЛЬ** (подчеркните интонацией и предложите хором 3 – 4 раза проговорить эти термины), — это любая черно-белая дорожка из восьми по-

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

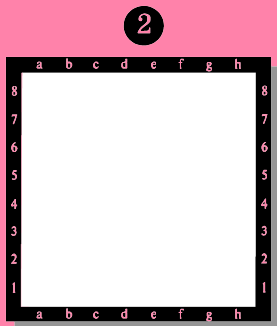
В шахматы обычно играют два **партнера** или, по-другому, **противника**. Шахматная доска располагается между ними таким образом, чтобы крайнее правое поле каждого партнера было белым.

Горизонтальная линия, или **горизонталь**, — это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера слева направо (или справа налево).

Вертикальная линия, или **вертикаль**, — это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому.

Как уже отмечалось, каждая из горизонталей и вертикалей состоит из восьми полей. Поля чередуются: за белым полем каждой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным — белое.

Печатное изображение шахматной доски называется **диаграммой**.



На этой диаграмме стрелками мы показали одну из восьми горизонталей и одну из восьми вертикалей. Партнеры располагаются с противоположных сторон шахматной доски. Один из них здесь условно изображен кружком с цифрой 1, а другой – кружком с цифрой 2. Как видно, крайнее правое поле каждого партнера белое, поэтому шахматная доска между противниками расположена правильно.

лей, которая проходит слева направо. Очень хорошо, если у вас есть вырезанный из картона шаблон горизонтали. Вот такой.

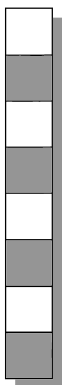


Если у вас есть картонные шахматные доски, можете разрезать на горизонтали одну-две из них и дать каждому ученику такую горизонталь. Покажите одну из горизонталей указкой на демонстрационной шахматной доске, нарисуйте горизонталь мелом на классной доске, а ребята должны показать любую горизонталь пальцем на своих шахматных досках. Поля в горизонтали всегда чередуются: белое–черное–белое–черное–белое–черное–белое–черное–белое. Всего на доске 8 горизонталей. Пусть дети рассмотрят с. 11 учебника, где изображена шахматная доска, распавшаяся на горизонтали. Ученики

пальцем покажут все горизонтальные линии на своих шахматных досках.

Можно предложить ребятам правильно раскрасить простым карандашом (чтобы потом можно было стереть) две горизонтали, нарисованные в нижней части с. 11. Пусть они сосчитают, сколько белых и сколько черных полей в каждой горизонтали (их, разумеется, по 4).

Если у вас есть под рукой большой набор черно-белых кубиков, дайте их детям, и пусть они выложат из них горизонталь. Предложите нарисовать горизонтальную линию и в тетради в клеточку.



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

Объясните, что **ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЛИНИЯ**, или **ВЕРТИКАЛЬ**, – это любая черно-белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикалей, как и горизонталей, 8. Поля в каждой вертикальной линии также чередуются. Ученики открывают учебник на с. 12, где показаны все вертикали.

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

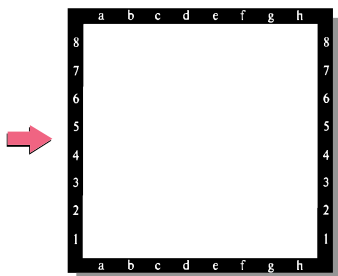
Затем ребята раскрывают учебник на с. 13 и пытаются найти все горизонтали и вертикали, которые спрятались там на сюжетном рисунке.

Неплохо, если учитель заранее заготовит несколько нарисованных и вырезанных из ватмана горизонталей, в которых нарушена последовательность чередования белых и черных полей, и покажет их классу.

Дети должны обнаружить ошибку. Затем эти “горизонтالي” используйте как “вертикали”, развернув их на 90°, и повторите задание.

Подобные упражнения приведены на с. 14 учебника, где требуется найти ошибки в рисунках горизонталей и вертикалей. При этом ошибки легко исправить, закрасив карандашом черные поля.

Понятия горизонтали и вертикали — базовые при объяснении ходов шахматных фигур. Необходимо добиться, чтобы дети хорошо запомнили эти слова и научились уверенно отличать горизонталь от вертикали. Для этого с детьми можно провести ряд дидактических игр, самая простая из них — **“Поиграем — угадаем”**. Вы загадываете либо горизонталь, либо вертикаль и просите учеников по очереди отгадать, какую именно дорожку вы загадали. Естественно, что с двух попыток дорожка будет отгадана.



Если у учителя под рукой есть книга “Приключения в Шахматной стране”, и он умеет и любит инсценировать на занятиях сказки (так работаем с детьми мы), то на втором уроке можно также инсценировать (но можно и просто прочитать) вторую главу — “Линии”. Эта глава опубликована и в журнале “Мурзилка” (№ 7 за 1993 год). Мы обычно выкладываем из кубиков домик, в котором живет гном Веселый Горизонталек. При объяснении вертикали и горизонтали он выбегает из домика и пробегает по шахматным дорожкам перед каждым учеником...

Игра “Горизонталь”. Вызовите к демонстрационной доске двоих ребят, дайте каждому из них по 4 белые пешки и предложите им по очереди заполнить пешками одну из горизонталей, располагая на каждом поле только по одной пешке (в серединках полей). Можно ввести в эту игру элемент состязательности: кто поставит последнюю пешку, тот выиграет. В этом случае, как легко убедиться, проигрывает тот, кто ставит первую пешку.

Можно проводить эту игру и при большем числе участников (до 8), чтобы охватить большее число учеников “предметной” деятельностью.

Аналогично проводится и игра **“Вертикаль”**, но в этом случае пешками заполняется одна из вертикалей. Пусть дети сами попробуют догадаться: если играют двое, то кто из них победит — кто начинает, или кто играет вторым.

“Горизонтально-вертикальная” игра. Поставьте белую пешку на любое поле шахматной доски и, вызывая учеников по одному к демонстрационной доске, просите детей передвинуть пешку на одно поле в задаваемом направлении. Типичные указания: “Направо по горизонтали”, “Вверх по вертикали”, “Налево по горизонтали”, “Вниз по вертикали”, “В любую сторону по вертикали”, “В любую сторону по горизонтали”. Эта игра очень важна, так как учит детей ориентироваться на плоскости шахматной доски.



В конце урока задайте детям такие вопросы:

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

Урок 3

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры “Поиграем – угадаем”, “Диагональ” и др.

В начале урока – повторение пройденного материала. Покажите шахматную доску, белые и черные поля, горизонтали, вертикали. Раздайте детям шахматные доски и попросите показать на них все горизонтали и вертикали.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОКА

На этом занятии заканчивается знакомство детей с шахматной доской и шахматными дорожками.

Объясните, что такое **ДИАГОНАЛЬ**. Покажите детям шаблоны большой белой и большой черной диагоналей, поясните, что диагонали бывают разной длины. В самых длинных **БОЛЬШИХ ДИАГОНАЛЯХ** – по восемь полей. В самых коротких диагоналях по два поля. Покажите шаблоны коротких диагоналей. Вот такие.

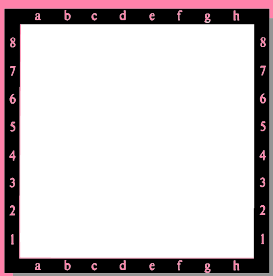
НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Диагональ – это любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками.

Большая диагональ – диагональ из восьми полей.

Всего на шахматной доске 26 диагоналей: 13 белых и 13 черных. В диагоналях от двух до восьми полей.

Центр – это четыре поля в середине шахматной доски.



Чтобы шаблоны диагоналей не распались на клетки, в местах соединения полей следует сделать утолщения.

Покажите указкой несколько диагоналей, обратите внимание детей на то, что не бывает черно-белых диагоналей. Диагонали на шахматной доске только белые или черные. Они могут тянуться снизу справа наверх налево и снизу слева наверх направо. Нарисуйте мелом на классной доске диагонали из двух, трех полей. Пусть дети покажут несколько диагоналей на своих шахматных досках, раскроют учебник на с. 15, где показана шахматная доска, распавшаяся на диагонали.

Ребята могут нарисовать в тетрадях диагонали из 2, 3, 4 полей.

Вызовите детей к демонстрационной шахматной доске, пусть они покажут диагонали из 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 полей.

Если у вас есть черные и белые кубики, дайте их детям — пусть они выложат из них диагонали.

Можете показать детям вырезанные из ватмана шаблоны неправильно раскрашенных диагоналей, дети должны найти ошибки.

Затем учебники раскрываются на с. 16, и ученики находят, какие диагонали нарисованы неправильно. Эти ошибки несложно исправить, закрасив простым карандашом “неправильные” белые поля. Кто-то из ребят может обратить ваше внимание на то, что на с. 16 учебника приведены также четыре выделенные клетки.

Объясните, что это **ЦЕНТР** — четыре клетки в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных. Покажите центр на демонстрационной доске, потом дети покажут его на своих досках. **На с. 16 учебника дети решают учебное задание: правильно ли нарисован центр.**

Ответ: *неправильно, но ошибки легко исправить, закрасив нужные белые клетки в темный цвет.*

Занимательна с. 17 учебника. Там на сюжетном рисунке дети ищут диагонали и центр.

Переходим к дидактическим играм.

Игра “Понгаем — угадаем”.

Проводится так же, как и на предыдущем уроке, но с добавлением термина “диагональ”, т. е. вы загадываете одну из дорожек, а дети пробуют ее отгадать.

Игра “Диагональ”. Проводится аналогично игре “Горизонталь”, но ученики заполняют пешками не горизонталь, а любую диагональ.

“Горизонтально-вертикально-диагональная игра”. Она подобна “Горизонтально-вертикальной игре”, но более сложна, так как учитель задает и диагональное направление. Типичные задания детям: “Направо вниз по диагонали”, “Налево вверх по диагонали”, “Направо по горизонтали”, “Налево вниз по диагонали” и т. п. Желательно уделить этой игре достаточно времени, дети должны научиться безошибочно определять требуемое направление. Это создаст добротную базу перед изучением ходов шахматных фигур.

С точки зрения применения в учебном процессе шахматных сказок третий урок наиболее вариативен. Можно инсценировать или прочитать третью главу книги “Приключения в Шахматной стране” (глава “Диагональ”). Она также опубликована в журнале “Мурзилка” (1993 г., № 8). Очень зрелищно мы проводим на своих занятиях инсценировку “Шахматной сказки” из тетрадки Загадая (“Приключения в Шахматной стране”, с. 132–135). Там маленький дракончик Пожиратель Полей прилетает в Клеточное государство и начинает глотать одно за другим шахматные поля. Дракончика мы вырезали из картона, прорезали ему рот, и он “в самом деле” глотал клетки. На какие только хитрости не пускались белые и черные поля — и горизонталь образовывали, и вертикали, и диагонали, но и эти дорожки проглотил ненасытный дракончик. Наконец горизонтали и вертикали сложились в шахматные доски, тут уж дракончик ничего не мог с ними поделать.

А если у вас под рукой будет только книжка-картинка “Лена, Оля и Баба-Яга”, то можно прочитать ребятам ту ее часть, в которой смешная и улыбающаяся Доша (Доска Шахматная) показывает на себе все шахматные дорожки. Можно показать и фрагмент диафильма “Приключения в Шахматной стране”, посвященный горизонталям, вертикалям, диагоналям, но лучше весь диафильм целиком показать на четвертом уроке, после объяснения названий шахматных фигур.



В конце занятия задайте детям такие вопросы:

1. Сколько полей в больших диагоналях? (8.)
 2. Сколько полей в самых коротких диагоналях? (2.)
 3. Сколько на доске больших диагоналей? (Две.)
 4. Сколько на доске самых коротких диагоналей? (4.)
 5. Бывают ли черно-белые диагонали? (Нет.)
 6. Какую форму имеет центр? (Квадратную.)
 7. Сколько полей в центре? (4.)
 8. Сколько белых полей в центре? а черных полей? (По 2.)
-

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране”. Дидактические задания и игры “Волшебный мешочек”, “Угадайка”, “Запретная фигура”, “Поиграем – угадаем”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”.

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

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

На этом занятии начинается знакомство детей с шахматными фигурами, и ученики уже не расстанутся с ними до самого последнего занятия. У вас на столе заранее приготовлены 12 шахматных фигур: белая и черная пешки, белая и черная ладьи, белый и черный кони, белый и черный слоны, белый и черный ферзи, белый и черный короли. Желательно, чтобы эти фигуры, как и фигуры, которые вы потом раздадите детям были крупного размера, но, разумеется, фигуры должны свободно размещаться на шахматных полях (наиболее предпочтительны деревянные “Турнирные шахматы”). Необходимо выбирать такие комплекты шахматных фигур, чтобы разноименные фигуры рельефно отличались друг от друга.

Неплохо, если у вас под рукой есть самые разнообразные виды наборов фигур. Вы сможете продемонстрировать ученикам и миниатюрные дорожные шахматы, и более крупные магнитные шахматы, и даже показать фигуры гигантских шахмат (ими играют отдыхающие в домах отдыха).

Лучше всего занимательно “обыграть” появление шахматных фигур перед учениками (например, педагог вынимает их из волшебного сундучка).

Перед показом шахматных фигур педагог объясняет, что в шахматы играют особыми шахматными фигурами. На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один из противников команду-

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур.

Белые – это армия светлых фигур.

Черные – это армия темных фигур.

У каждого из партнеров по 16 фигур: по 8 пешек ( , по 2 ладьи ( , по 2 коня ( , по 2 слона ( , по одному ферзю ( ) и королю ( .

Строго говоря, фигурами считаются **король, ферзь, ладья, слон, конь**, а пешки – просто пешки, но в традиционной методике обучения азам шахматной игры на первых порах пешки также называют фигурами.

ет армией светлых фигур. Это **БЕЛЫЕ**. Другой шахматист командует армией темных фигур. Это **ЧЕРНЫЕ**.

Детям показываются первые шахматные фигуры: белая и черная пешки. Ученики хором повторяют три раза: “Пешка!” Так же проходит знакомство с белой и черной ладьей, белым и черным конем, белым и черным слоном, белым и черным ферзем, белым и черным королем.

Дети раскрывают учебник на с. 18, там изображены все шахматные фигуры. На шахматных диаграммах фигуры рисуются несколько иначе, чем они выглядят на самом деле. Рассматривая с. 18 учебника, дети видят эти различия.

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

С особым интересом ученики рассматривают с. 19 учебника: там на сюжетном рисунке нужно найти шахматные фигуры.

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

Педагоги, использующие на занятиях пособие “Приключения в Шахматной стране”, инсценируют на этом занятии его четвертую главу “Чудесные фигуры”. Она опубликована также в журнале “Мурзилка” (1993 г., № 9), но, к сожалению, в очень сокращенном виде.

Затем проводится просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране” (при наличии). В этом диафильме-сказке изложен материал первых четырех уроков. Этот диафильм дети смотрят с большим удовольствием, сопереживая Юре и Клеточке, сердясь на Задиру, радуясь встрече с Веселым Гномиком.

Далее педагог на выбор проводит некоторые из следующих дидактических игр:

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

“Угадайка”. Опишите какую-нибудь из фигур и предложите ребятам определить ее.

“Запретная фигура”. Все фигуры располагаются на столе учителя в один ряд, дети стоят рядом и по очереди называют все шахматные фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

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

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

“Большая и маленькая”. На столе учителя 6 разных фигур. Дети подходят туда по одному, называют самую высокую фигуру и отставляют ее в сторону... Вскоре все фигуры стоят по росту.

Можно предложить ученикам нарисовать в тетрадях полюбившиеся фигуры.



В конце урока задайте детям такие вопросы:

1. Какая фигура похожа на лошадь? На башню? (*Конь. Ладья.*)
 2. Какая фигура выше: ферзь или король? (*Король.*)
 3. Какая фигура ниже: слон или пешка? (*Пешка.*)
 4. Что такое белые? черные? (*Армия светлых фигур. Армия темных фигур.*)
 5. Какие фигуры спрятались в словах: коньки, заслонка, спешка, оладьи? (*Конь, слон, пешка, ладья.*)
 6. “Бадья”, “печка”, “корь”, “пушка” — вот какие слова получились, когда в названиях фигур изменилась одна из букв. Что это за фигуры? (*Ладья, пешка, конь, пешка.*)
 7. У какого слона нет хобота? (*У шахматного.*)
 8. Какой король не умеет говорить? (*Шахматный.*)
 9. Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (*Шахматное поле.*)
-

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

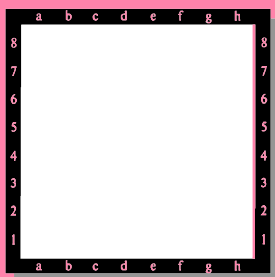
Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”.

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

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Шахматная партия – каждая отдельная шахматная игра.

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



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

Каждую шахматную фигуру ставят точно посередине шахматного поля.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТОГО УРОКА

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

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

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

*“Я смотрю на первый ряд,
По краям ладьи стоят”.*

Ставите белые ладьи на крайние поля первой горизонтали. На крайних полях последней горизон-

тали устанавливаете черные ладьи. Все дети должны на своих досках также расположить свои ладьи.

Продолжаете расставлять фигуры:

*“Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей”.*

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

Вводите слонов:

*“Меж коней заключены
Наши славные слоны”.*

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

*“И еще два поля есть,
А на них король и ферзь”.*

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

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

Здесь обычно кто-то из ребят спрашивает: “А как же пешки?” Улыбайтесь:

*“А теперь без спешки
Идут на место пешки”.*

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

Ученики раскрывают учебники на с. 20, там также показано начальное положение, причем двояко — с реальными фигурами и с их диаграммными изображениями. А на с. 21 дети ищут ошибки в начальных расстановках фигур. Там, на верхней диаграмме, перепутаны места коней

и ладей, а на нижней — ладей и слонов. Это поможет детям легче справиться с сюжетными заданиями из диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Просмотр этого диафильма, посвященного краткой истории шахмат и начальному положению, проводится на этом занятии. Дети с радостью встречаются со своими любимцами Юрой, Клеточкой и Гномиком, которых ожидают новые удивительные приключения.

Педагоги, предпочитающие работать по книге “Приключения в Шахматной стране”, на этом уроке читают и инсценируют ее пятую главу “Ворота Кассисии”. Эта глава приведена также в журнале “Мурзилка” (1993 г., № 10).

На пятом уроке проводятся следующие дидактические игры:

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

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

“Мяч”. Учитель говорит какую-либо фразу о начальном положении, к примеру: “Ладья стоит на угловом поле” — и бросает одному из учеников мяч. Если утверждение верно, то мяч следует ловить.



В конце занятия задайте детям такие вопросы:

1. Сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? черных пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? (8, 2, 2, 2, 1, 1.)
2. Каких фигур на доске больше всего? меньше всего? (*Пешек. Ферзей и королей.*)
3. Какие фигуры стоят в углах доски? (*Ладьи.*)
4. Какие фигуры расположены между ладьями и конями? (*Никакие.*)
5. Какие фигуры находятся между слонами и королями? (*Ферзи.*)
6. На поле какого цвета стоит черный ферзь? белый король? (*Черного.*)
7. На всех ли горизонталях стоят фигуры? (*Нет.*)
8. На всех ли вертикалях стоят фигуры? (*Да.*)
9. На всех ли диагоналях стоят фигуры? (*Да.*)
10. Сколько фигур расположено на каждой вертикали? (4.)
11. На каких диагоналях стоит больше всего фигур? (*На больших.*)
12. Стоят ли в начальном положении фигуры в центре? (*Нет.*)
13. Есть ли диагонали, на которых стоит одна фигура? две фигуры? три фигуры? четыре фигуры? пять фигур? (*Нет. Есть. Есть. Есть. Нет.*)

Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические игры и задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают названия шахматных фигур, расставляют на доске начальное положение.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТОГО УРОКА

Объясните детям, что новое занятие посвящено ладье. Снова обратите внимание ребят на то, что в начальном положении ладьи занимают угловые поля шахматной доски, что всего на доске 4 ладьи: две белые и две черные. Далее объясните, как начинается шахматная игра, что такое ход.

Поместите белую ладью на одно из полей демонстрационной шахматной доски (свободной от других фигур) и покажите все ходы, которые ладья может сделать из этого положения (а она из любого положения может сделать 14 различных ходов: 7 по горизонтали и 7 по вертикали). Затем поставьте белую ладью на другое поле и снова покажите все ее возможные ходы.

Пусть ученики уберут со своих досок все фигуры, кроме белой ладьи, и каждый из них сделает по три любых хода подряд белой ладьей. Желательно, чтобы педагог подошел к каждому ребенку и проверил правильность выполнения этого задания. Очень хорошо, если, делая ход, ребенок будет пояснять, по какой дорожке пойдет ладья: “По вертикали”, “По горизонтали”.

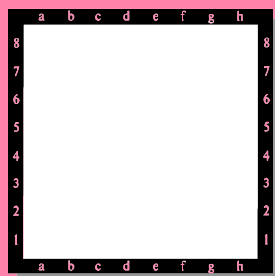
Поставьте белую ладью на одно из угловых полей и, вызывая всех

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Ход — передвижение фигуры с одного поля шахматной доски на другое. Противники совершают ходы по очереди. В начальной позиции первый ход всегда делают белые. За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру (кроме рокировки — особого хода, который будет рассмотрен на 28 уроке). Чужими фигурами ходить нельзя. Каждая из шести фигур перемещается по доске по своим правилам.

Ладья передвигается только по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может переместиться на любое поле своей горизонтальной или вертикали. Каждый раз ладья (как и другие фигуры) должна останавливаться только посередине какого-либо шахматного поля.

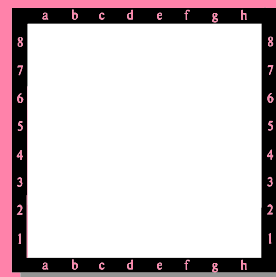
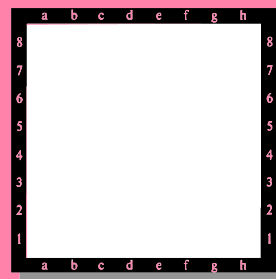
На приведенной ниже диаграмме точками обозначены поля, на которые ладья может пойти за один ход. На любое из оставшихся полей ладья может попасть за два хода.



Можно сказать, что ладья контролирует (или держит под ударом, или держит под боем) поля, помеченные на этой диаграмме точками. Когда ладья сделает ход, она будет контролировать уже другие поля.

Если на пути ладьи встретится фигура своего цвета, то перепрыгивать через нее (или становиться с ней на одном поле) ладья не может. Но если на ее пути встанет неприятельская фигура, ладья может побить (взять) ее. Взятие выполняется так: вражеская фигура снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а наша ладья становится на поле, которое занимала побитая фигура.

На приведенных диаграммах показано, как проводится взятие. Белая и черная ладьи стоят на одной вертикали. При ходе белых белая ладья может побить черную. А если бы в этой позиции был ход черных, то черная ладья могла взять белую (и занять ее поле). **Итак, если неприятельская фигура стоит под боем, то ее можно побить. Взятие выполняется за один ход, но оно в шахматах не обязательно: можно бить, можно не бить – как выгоднее в той или иной ситуации.**



учеников по очереди, попросите сделать их любые возможные ходы, желательно с пояснением направления движения: “Налево по горизонтали”, “Вниз по вертикали” и т. п.

Затем поставьте на одной линии (горизонтальной или вертикальной) белую и черную ладьи и объясните правила взятия.

Обратите внимание ребят на то, что в таком положении выигрывает тот, чья очередь хода. Если ход белых, то, так как черная ладья стоит под боем, белая ладья берет ее и становится на ее место. Если же ход черных, то черная ладья бьет белую. Покажите оба этих случая взятия.

Поставьте белую и черную ладьи в углы первой горизонтали и вызовите кого-нибудь из детей провести взятие при ходе белых, затем верните ладьи назад, и пусть кто-нибудь проведет взятие при ходе черных.

Предложите всем ученикам поставить это положение на своих досках и поупражняться во взятии неприятельской фигуры.

Наиболее типичная ошибка здесь такова: все дети понимают, что ладью надо поставить на место сбитой фигуры, но, убрав неприятельскую фигуру с доски, забывают, на каком поле она стояла, и поэтому не знают, куда передвинуть свою ладью.

Хотя в шахматном кодексе сказано, что при выполнении взятия сначала с доски убирается сбиваемая фигура, а потом на ее место передвигается сбившая ее фигура, на первых порах можно разрешить выполнять взятие по-другому: атакующая ладья медленно “подплывает” к неприятельской фигуре, вытесняет ее с занимаемого ею поля и утверждается на нем. И только после этого неприятельская фигура убирается с доски. В этом случае ошибок в выполнении взятия удастся избежать.

Дети раскрывают учебники на с. 22 и рассматривают диаграммы, на которых изображены белая и черная ладьи (точками обозначены поля, на которые

могут пойти за один ход белая и черная ладьи). На диаграммах показано, как белая ладья бьет черную.

В следующей части урока предложите вниманию детей различные занимательные дидактические задания, которые помогут им лучше прочувствовать возможности и силу ладьи. Из множества подобных заданий наиболее эффективными оказались такие: **“Один в поле воин”**, **“Кратчайший путь”**, **“Лабиринт”** и **“Перехитри часовых”**. На с. 23–26 учебника приведено по 6 примеров на каждое задание. В зависимости от возраста (6, 7 или 8 лет) и уровня развития детей педагог составляет на демонстрационной доске по 2–4 положения каждого задания. Дети старше шестилетнего возраста в состоянии расставить эти положения на своих шахматных досках, но, если это занимает слишком много учебного времени, школьники могут решать задания, водя пальцем по диаграммам учебника. Затем кто-либо выходит к доске и показывает решение. Шестилетние дети решают задания по диаграммам учебника. По два положения каждого задания можно порекомендовать ученикам решить дома.

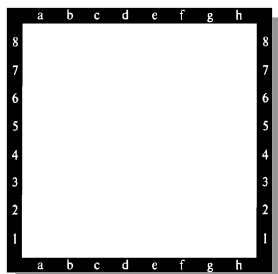
В реальной шахматной партии белые и черные совершают ходы по очереди: ход белых — ход черных — ход белых — ход черных и т. д. А в дидактических заданиях в учебных целях ходят только белые — черные фигуры условно неподвижны (“заколдованы”).

Шестилетние дети успешно решают эти задания. Наибольшие трудности вызывает “Перехитри часовых”. Все же более широко использовать в учебной практике задание “Перехитри часовых” лучше при начальном обучении детей 7–8 лет.

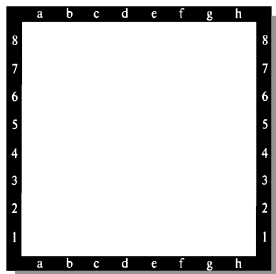
В дальнейшем подобные задания дети будут решать при изучении каждой фигуры.

Ниже мы приводим все “ладейные задания” из учебника с указанием верных решений. Решение показываем стрелками и точками. Красные стрелки указывают направление движения белой ладьи, а красные точки — места остановок белой ладьи.

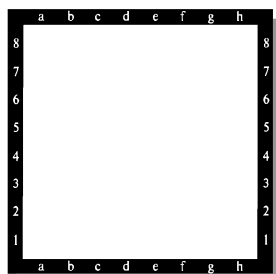
“Один в поле воин”. Белая ладья должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре. Как мы уже отметили, ходит только белая ладья, а черные фигуры как бы “заколдованы”, они не могут ни ходить, ни бить. Во всех шести примерах решение единственное. Это задание вызывает неизменный интерес у детей, которые с усердием и восторгом уничтожают черные фигуры, затрачивая на поиск верного решения от 5 до 50 секунд.



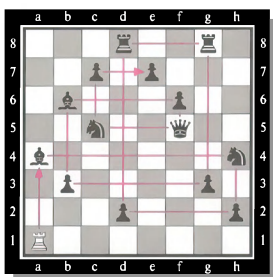
№1



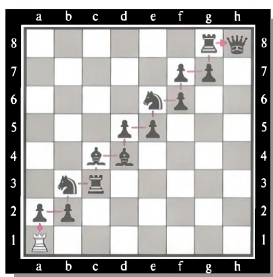
№2



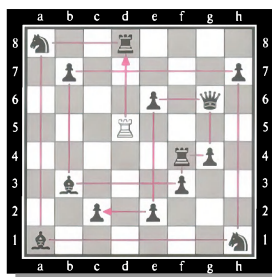
№3



№4

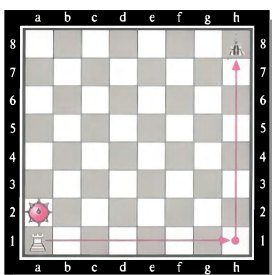


№5

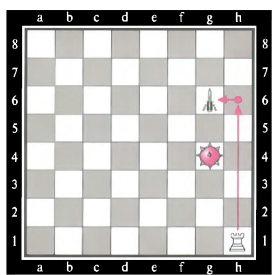


№6

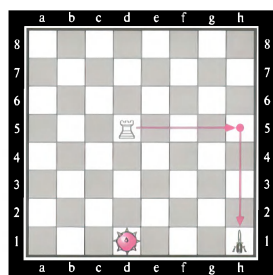
“Кратчайший путь”. Белая ладья должна самым коротким путем добраться до ракеты, избегая заминированных полей. Становиться на них и перепрыгивать через них ладья не имеет права. Когда подобное положение расставляется на демонстрационной шахматной доске, вместо мин установите любые белые фигуры (как известно, через белые фигуры белая ладья не перепрыгивает), а на контрольное поле (помеченное на диаграммах ракетой) поставьте одну из черных фигур (чтобы дети ясно видели, куда надо попасть белой ладье). Дети за 5–25 секунд решают эти задания. В первых трех позициях ладья добирается до нужного поля за два хода, а в трех последних — за три хода.



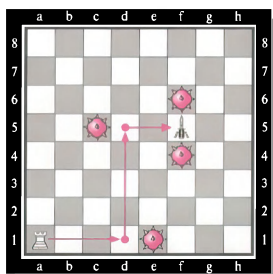
№1



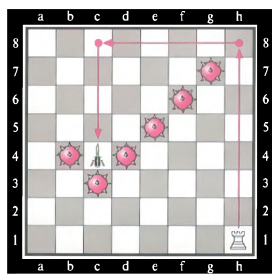
№2



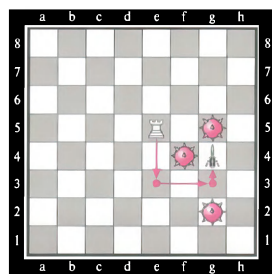
№3



№4



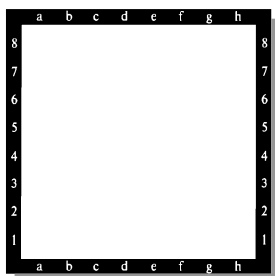
№5



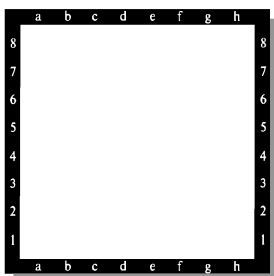
№6

“Лабиринт”. Подобно предыдущему заданию, белая ладья должна добраться до ракеты, не становясь на заминированные поля и не перепрыгивая их. Но здесь не требуется найти кратчайший маршрут — достаточно добраться до цели (однако более старшие дети в состоянии и здесь сосчитать, за сколько ходов белая ладья быстрее всего доберется до контрольного поля). В первых примерах путь к цели совсем прост — дорога извилистая, но един-

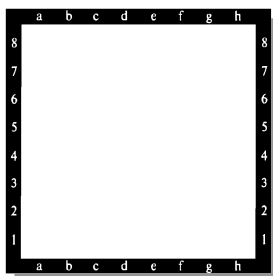
ственная. В других же — перед белой ладьей два-три пути, возможно придется и поплутать. Школьники затрачивают на решение каждого из положений от 6 секунд до одной минуты.



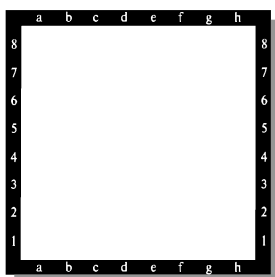
№1



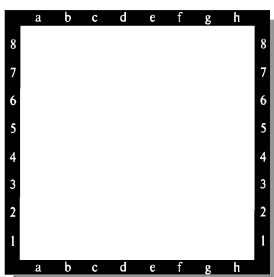
№2



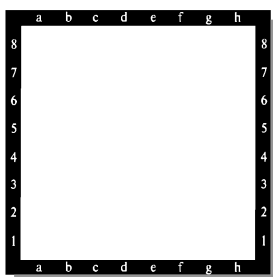
№3



№4



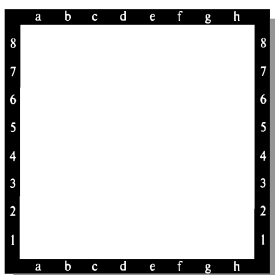
№5



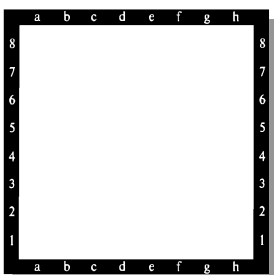
№6

“Перехитри часовых”. Белая ладья должна добраться до ракеты, не становясь на поля, атакованные черными ладьями-часовыми (а также не становясь на заминированные поля и не перепрыгивая их). Хотя в этом задании движется только белая ладья, а черные ладьи стоят на месте, они побьют белую ладью-разведчика, если она встанет под бой. Это сложное задание (но оно уже более приближено к реальной шахматной партии, когда любая наша ошибка может повлечь за собой немедленное возмездие). Здесь уже нужна подчас помощь педагога, который будет указывать детям, что на то или иное поле белая ладья не может ступить — там ее побьют. Только одаренные дети смогут затратить на решение следующих позиций менее 20 секунд (на одну позицию).

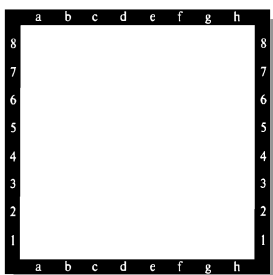
Для облегчения поиска решения таких задач можно разрешить ребятам сначала карандашом проставить точки на те поля, которые атакуют черные ладьи — сразу станет ясно, на какие клетки становиться нельзя (точки ставятся на диаграммах в учебнике).



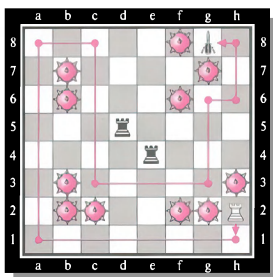
№1



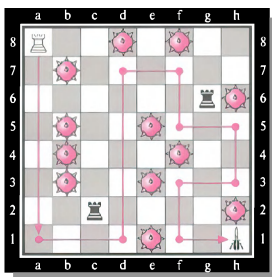
№2



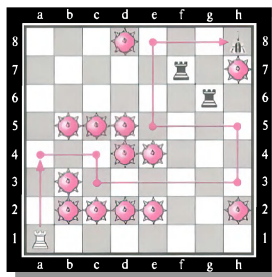
№3



№4



№5



№6

Так как в задании “Лабиринт”, как правило, мин больше, чем белых фигур в шахматном комплекте, то следует иметь под рукой запасной набор магнитных демонстрационных фигур.



В конце урока задайте детям некоторые из следующих вопросов:

1. Ходит ли ладья по белым и черным полям? *(Да.)*
2. Может ли ладья пойти с белого поля на белое? с белого на черное? с черного на белое? с черного на черное? *(Да.)*
3. Может ли ладья прыгнуть через одно поле? через 2 поля? через 3? через 4? через 5? через 6? *(Да.)*
4. Может ли белая ладья перепрыгнуть через черную? а черная через белую? *(Нет.)*
5. Может ли одна белая ладья побить другую белую ладью? а встать между соседними полями? *(Нет.)*
9. Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ладья из углового поля? а из центрального? а по вертикали из углового поля? а по вертикали из центрального поля? *(7.)*
7. Сколько различных ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? а из центрального? *(Ни одного.)*
8. Сколько различных ходов может сделать ладья из углового поля? а из центрального? *(14.)*
9. На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? а из центрального? *(На две. На четыре.)*
10. За сколько ходов ладья obeжит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам? *(За 4.)*
11. Может ли ладья “вычертить” своим ходом на доске квадрат? а прямоугольник? *(Да.)*
12. Может ли ладья “вычертить” своим ходом на доске треугольник? *(Нет.)*
13. Может ли в начальном положении хотя бы одна из ладей сделать ход? *(Нет.)*
14. Может ли ладья обойти всю доску, проходя над каждым полем только один раз? *(Да.)*
15. Расставь на шахматной доске 8 ладей так, чтобы ни одна из них не стояла на пути другой. *(Решений много. Вот одно из них — ладьи стоят на всех полях большой белой диагонали.)*

Урок 7

ЛАДЬЯ

Дидактические игры “Захват контрольного поля” “Игра на уничтожение”, “Ограничение подвижности”.

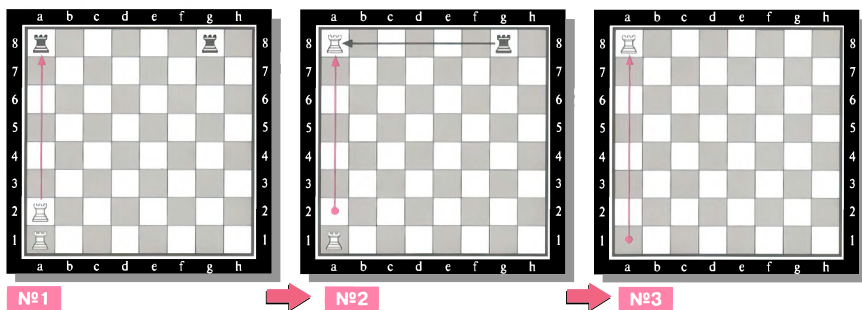
В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ладьи, взятие. Перед учениками — по шахматной доске, на одном из полей которой стоит белая ладья. Педагог по очереди подходит к каждому из детей и просит их сделать подряд по три хода ладьей.

Это занятие — практическое. Сначала все ученики разбиваются на пары и играют друг с другом. Один из них играет белой ладьей, второй — черной. Ходы совершают по очереди. Выигрывает тот, кому удастся побить неприятельскую ладью. Исходное положение — ладьи стоят в противоположных углах доски. Это дидактическая **“Игра на уничтожение”**. Следует заметить, что на шестом уроке дети решали дидактические **задания** (в них ходит только белая ладья), а на седьмом уроке мы имеем дело только с дидактическими **играми** (здесь белые и черные ходят по очереди), это сложнее — делая ход, приходится учитывать ответ партнера.

В общем случае при “Игре на уничтожение” с обеих сторон в шахматном сражении участвует по несколько фигур, победителем считается тот, кто побьет все фигуры противника. Для победы достаточно, если у победителя останется хотя бы одна фигура (здесь определенная аналогия с шашечной игрой). Игра ладьей против ладьи — простейший вариант “Игры на уничтожение”. Очевидно, что при безошибочной игре партнеров, поединок этот закончится вничью (никто не выиграет, но никто и не проиграет): ведь нападать ладьей на ладью нельзя — побьют! Приходится следить только за тем, чтобы не подставить свою ладью под удар (не ставить ее на горизонталь или вертикаль, на которой расположена неприятельская ладья) и ждать случайной ошибки партнера — а вдруг он опрометчиво поставит свою ладью под бой.

Простота подобного единоборства обманчива. Не торопите детей — это их “боевое крещение”. Настоятельно требуйте, чтобы они думали, куда поставить свою ладью, и лишь после этого делали свой ход. Именно в “Игре на уничтожение” дети начинают планировать свои ходы, пробуют составить план действий.

Затем предложите ребятам посражаться большим числом ладей: двумя против одной и двумя против двух. И здесь победа одного из партнеров воз-



можно лишь при грубых ошибках второго. Вот типичный пример ошибочной стратегии со стороны черных.

В положении № 1 одна из черных ладей неосторожно встала под удар белых. Белые побили эту ладью (№ 2), и тут бы черным не бить белую ладью, а уйти по вертикали на неатакованное поле. Тогда бы белым не удалось выиграть последнюю черную ладью (при элементарно точной игре черных). Но нет, черные решили побить белую ладью. И оставшаяся белая ладья бьет черную. Победа белых (№ 3).

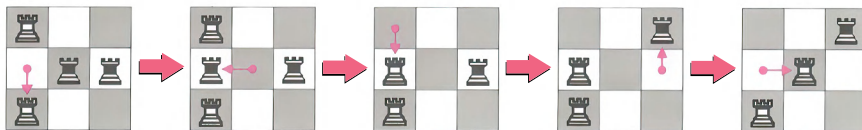
Игра ладьями “На уничтожение” на шахматной доске проста, у противников каждый раз много ходов, позволяющих не потерять свою ладью. Гораздо интереснее и полезнее “Игра на уничтожение” на фрагментах доски. Педагог вырезает из картонных шахматных досок достаточное количество фрагментов “два на два поля”, “два на три”, “два на четыре”, “три на три”, “три на четыре поля”, “четыре на четыре поля” (каждому ученику необходим один такой комплект). Можно не резать доски, а маскировать неиспользуемые части листами бумаги, но это не так эффективно — листы могут смешаться, падать и т. п.

На с. 27 учебника приведены положения на фрагментах “два на три поля” и “три на три поля”, которые педагог разыгрывает с детьми. В каждом из них только точный первый ход приведет белых к победе (иначе ничья). Ниже мы приводим эти позиции, стрелкой показав выигрышный ход.



В первых трех положениях белые должны побить такую черную ладью, чтобы оставшейся черной ладье некуда было ступить, и она была бы побита вторым ходом белых. А в трех последних положениях, если белые первым ходом побьют черную ладью, то выиграть не удастся, поэтому белые уводят ладью из-под боя, и черные оказываются в ситуации, когда очередь хода за ними (ход надо делать обязательно), но любой ход ведет к поражению (сначала теряется одна из черных ладей, а вскоре и вторая).

Покажем более подробно, как разворачивается борьба в положении №6 при наилучшей игре белых и черных.



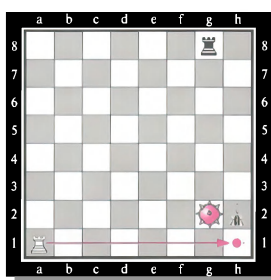
В последнем положении ход черных, но, куда бы они ни передвинули свою ладью, везде она попадет под бой. Победа белых.

Шестилетние дети разыгрывают эти положения на досках с учителем, причем ученики играют белыми и начинают. Дети более старшего возраста способны найти путь к победе и по диаграммам в учебнике. К примеру, восьмилетние дети затрачивают на решение каждого из положений № 1–3 по 10–30 с.

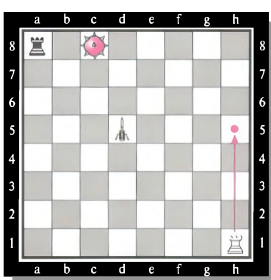
Позиции № 4–6 существенно сложнее. В зависимости от подготовленности учеников педагог решает, какие из позиций (№ 1–6) он будет разыгрывать

с детьми на уроке (а какие следует предложить для домашнего разыгрывания с родителями). На демонстрационной доске фрагменты выделяются пешками (вертикальная и горизонтальная шеренга пешек позволит, к примеру, разделить фрагмент “два поля на три” от остальной части доски). Когда учитель разыгрывает с ребятами то или иное положение на фрагментах, он вызывает одного из детей к демонстрационной доске и играет с ним перед классом, чтобы все увидели, как можно победить.

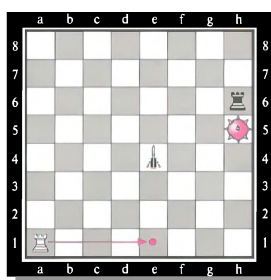
Вторая дидактическая игра, в которую педагог играет с учениками — **“Захват контрольного поля”**. Положения для этой игры приведены на с. 28 учебника. Белые должны установить свою ладью на поле, где стоит ракета, не становясь на поля, атакованные черной ладьей (а также не становясь на заминированные поля и не перепрыгивая их). При этом черные стремятся к тому же (белая и черная ладьи ходят по очереди). Ставить ладью под бой невыгодно — противник ее побьет. Учтите, через мины ладьям перепрыгивать нельзя, но через ракету — можно.



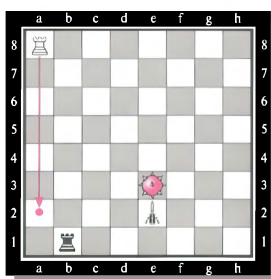
№1



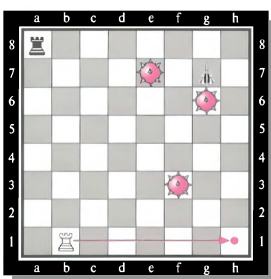
№2



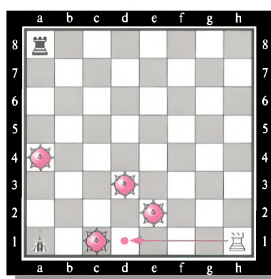
№3



№4



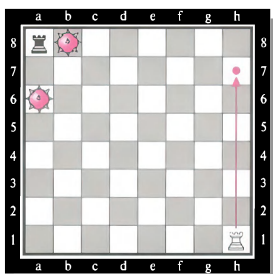
№5



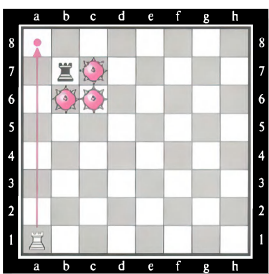
№6

Во всех этих положениях ученики играют белой ладьей и начинают (а педагог играет черной ладьей). При точной игре белые везде водрузят свою ладью на контрольное поле. В каждом из положений у белых только один путь к победе (первый верный ход указан на диаграммах стрелками). При ошибочной стратегии белых контрольное поле легко захватят черные. К примеру, любой другой первый ход в положении № 1 приведет белых к поражению. Если эти задания будут вызывать у некоторых ребят затруднения, начните с конца. Предложите детям подумать, как бы они сыграли черными (будь первый ход черных), чтобы захватить контрольное поле. Тогда легче будет понять, какой же первый ход надо делать белым. Методика разыгрывания этих положений такая же, как и при игре “На уничтожение” (младшие дети разыгрывают эти позиции на своих досках с педагогом, а старшие могут порешать их и по диаграммам учебника).

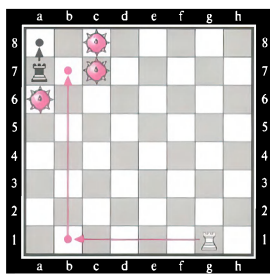
Третья дидактическая игра – “Ограничение подвижности”. Она подобна “Игре на уничтожение”, но ведется на всей доске (с заминированными полями). Белая и черная ладьи ходят по очереди. Цель игры – побить неприятельскую ладью. Положения для разыгрывания приведены на с. 29 учебника.



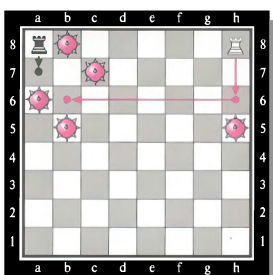
№1



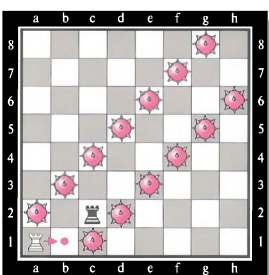
№2



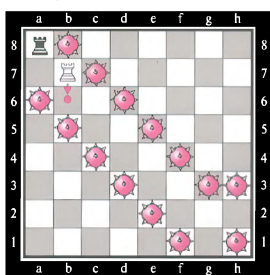
№3



№4



№5



№6

Все положения выигрышны для белых – важно сделать верный первый ход. Суть игры – белые ограничивают подвижность неприятельской ладьи и уничтожают ее. В положении № 1 черная ладья имеет лишь один ход. Передвинув свою ладью через 5 полей по вертикали, белые берут под контроль поле, на которое может ступить черная ладья (т. е. белые ограничивают подвижность черной ладьи), и черным приходится ставить свою ладью под бой. В положении № 2 у черной ладьи два возможных хода, но своим ходом белые отнимают у нее поля отступления. Если в позициях № 1 и № 2 черная ладья берется уже вторым ходом, то в позиции № 3 – третьим, в позиции № 4 – четвертым, в позиции № 5 – тринадцатым, в позиции № 6 – двадцать вторым.

Забавны положения № 5 и № 6. В позиции № 5 белая и черная ладьи как бы поднимаются по ступенькам, в самом углу доски черная ладья лишается всех полей отступления. В положении № 6 белая и черная ладьи сначала как бы опускаются по ступенькам, а потом поднимаются обратно, и после двадцать первого хода белых снова возникает исходное положение. Но уже при ходе черных! И черная ладья гибнет. Чтобы победить, белые делают выжидательный ход, когда белая ладья окажется на второй горизонтали.

Игры “На уничтожение”, “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности” очень важны для маленького шахматиста, так как они моделируют реальные ситуации, которые случаются в шахматной партии. При этом мы не вводим пока других фигур, возможностей которых дети еще не знают.

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения каждого типа дидактических игр из учебника.

Урок 8

СЛОН

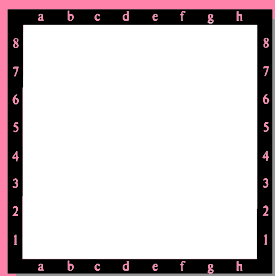
Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Дидактические задания “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”.

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ладьи, указывают, что она ходит и бьет по горизонталям и вертикалям. Учитель разыгрывает с кем-нибудь из учеников на демонстрационных шахматах одно-два положения игр “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”, “На уничтожение”.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Слон передвигается только по диагоналям. За один ход слон может переместиться на любое поле своей диагонали (на свободной от других фигур доске). Каждый раз слон останавливается посередине какого-либо шахматного поля.

На диаграмме показан белый слон, стоящий на одном из центральных полей. Точками обозначены поля, на которые слон может пойти за один ход.

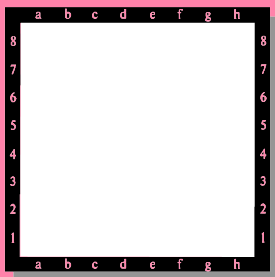
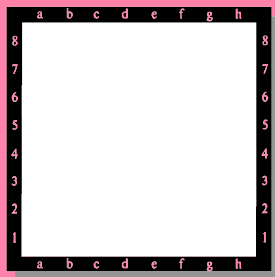


Бьет слон так же, как и ходит, – по диагоналям. После взятия слон устанавливается на поле, которое занимала побитая фигура. На этой диаграмме неприятельского слона побьет тот, чья очередь хода. Если ход белых, то белый слон может побить черного. А если бы в данной позиции был ход черных, то черный слон мог побить белого и занять его поле.

В начальном положении у партнеров по два слона: один из них стоит на белом поле и ходит только по белым диагоналям (это **белопольный** слон), второй стоит на черном поле и передвигается по черным диагоналям (это **чернопольный** слон). Если в процессе игры у партнеров останется по одному слону, и эти слоны будут ходить по полям одного цвета – это **одноцветные** слоны. Если же они будут передвигаться по клеткам разного цвета (один по белым, другой по черным) – это **разноцветные** слоны.

В шахматах ладьи и ферзи называются тяжелыми фигурами, а слон и конь – легкими.

В общем случае ладья в шахматах сильнее слона (в этом дети сами убедятся на десятом уроке). Если один из противников выиграет ладью за слона (или коня), говорят, что он **выиграл качество**.



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВОСЬМОГО УРОКА

“Слоновое” занятие постройте подобно “ладейному”. Объясните детям, что новый урок посвящен слону. В начальном положении один из слонов каждого партнера расположен между конем и ферзем, второй — между конем и королем. Всего на шахматной доске 4 слона: два белых и два черных. Ходит слон только по диагоналям. За один ход он может переместиться на любое количество полей свободной от других фигур диагонали.

Поставьте слона на одно из центральных полей и покажите все его возможные ходы из этого положения (отсюда он может сделать 13 ходов: 7 по большой диагонали и 6 по другой диагонали). Затем расположите слона на одном из угловых полей шахматной доски. Отсюда он может сделать всего 7 ходов — все по большой диагонали. Обратите внимание детей на то, что если ладья из любого поля контролирует 14 полей, то ударная сила слона меняется от 7 до 13. Дети на своих шахматных досках проверяют это.

Попросите каждого из учеников сделать по три хода слоном подряд (желательно после каждого хода менять направление движения слона). Если учеников много и педагогу покажется нерациональной тратой времени подойти к каждой парте и проверить у каждого правильность выполнения задания, то он может предложить детям, сидящим за одной партой, проконтролировать друг друга.

Заметив, у кого из школьников ход слона вызывает затруднения, вызовите этих детей к демонстрационной доске и предложите им поупражняться в такой игре под вашим присмотром.

Объясните ребятам, что слон бьет (выполняет взятие) тоже по диагоналям. Правила взятия такие же, как и у ладьи: бить можно только неприятельскую фигуру, взяв ее, слон становится на место побитой фигуры. Не надо забывать, что взятие в шахматах не обязательно, и что слон не перепрыгивает через другие фигуры.

Поставьте белого и черного слонов на одной из диагоналей демонстрационной доски и продемонстрируйте детям, как белый слон побьет черного при ходе белых и как черный слон побьет белого при ходе черных. Затем это положение школьники расставляют на своих досках и сами выполняют взятие. Вызовите кого-нибудь к доске, и пусть он проведет взятие на демонстрационных шахматах.

Дети раскрывают учебники на с. 30: там на верхней диаграмме стоят белый и черный слоны и точками показаны все ходы, которые они могут сделать. Ниже иллюстрируется, как белый слон выполняет взятие. Еще здесь дети могут видеть, какие бывают слоны — белопольные, чернопольные, одноцветные, разноцветные. Предложите детям поставить своего белого слона на одно из белых полей и спросите: “Может ли этот слон когда-нибудь попасть на черное поле?” Если кто-то скажет: “Может!” — вызовите его к доске, и пусть он попробует это сделать... Когда все дети убедятся, что слон, передвигающийся по белым диагоналям, никогда не попадет на черные поля, объясните, что такое **белопольный** и **чернопольный** слон.

Объясните, что ладья обычно сильнее слона: если ладья за два хода может попасть на любое поле шахматной доски, то каждому из слонов доступна только половина доски. Выигрыш ладьи за слона называют качеством.

На этом уроке дайте только определение качества, не конкретизируя его и не заостряя на нем внимания. Более подробно об этом будет сказано позднее.

Объясните, что такое **одноцветные** и **разноцветные** слоны. Покажите их на демонстрационной доске.

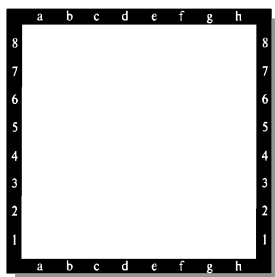
Если учитель использует на уроках пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом занятии инсценируется его седьмая глава “Этот слон совсем на слона не похож” (она опубликована также в журнале “Мурзилка”, № 2 за 1994 г.).

Можно на этом занятии объяснить еще два шахматных термина — **легкие** и **тяжелые** фигуры.

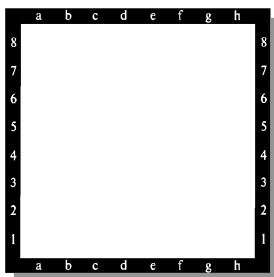
Во второй части урока дети решают дидактические задания “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”. Решая эти задания, дети лучше почувствуют силу и слабость слона.

“Один в поле воин”. Белый слон должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

Позиции задания приведены на с. 31 учебника.



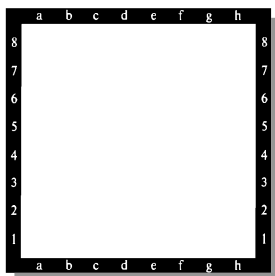
№1



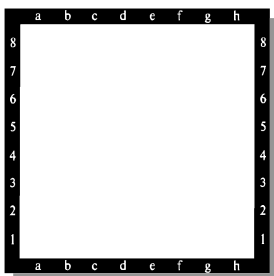
№2



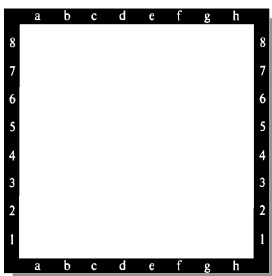
№3



№4

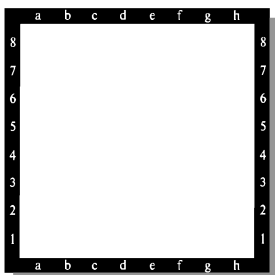


№5

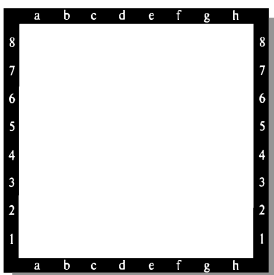


№6

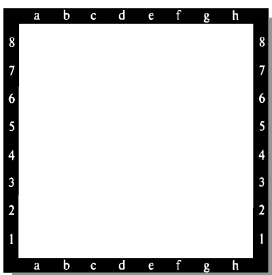
“Кратчайший путь”. Белый слон должен самым коротким путем добраться до ракеты. Положения задания приведены на с. 32 учебника. Вот эти позиции с верными решениями. В первых трех положениях слон добирается до цели за два хода, а в трех последних — за три хода.



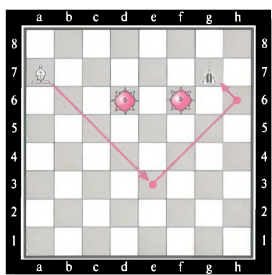
№1



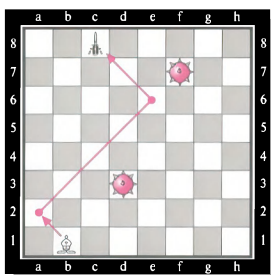
№2



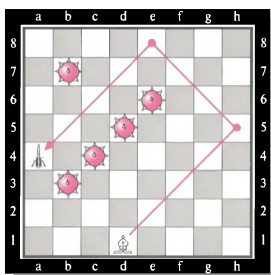
№3



№4

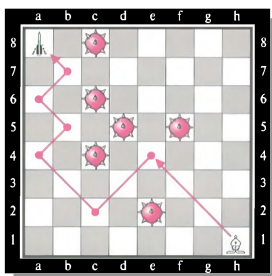


№5

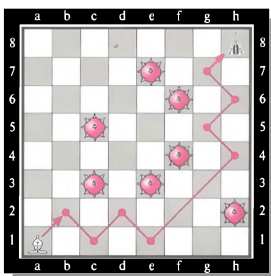


№6

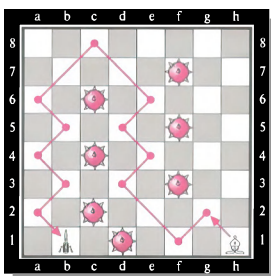
“Лабиринт”. Пройдя по лабиринту, слон должен пробраться к ракете. Вот положения, приведенные на с. 33 учебника, с правильными решениями. Обычно дети быстро находят верный путь.



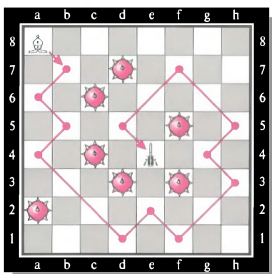
№1



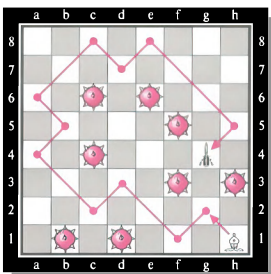
№2



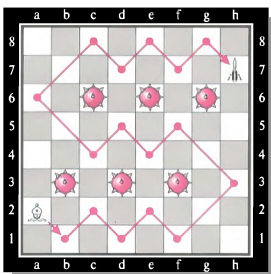
№3



№4



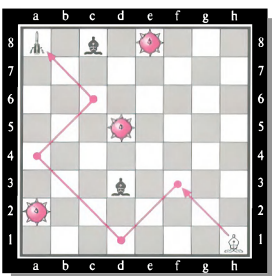
№5



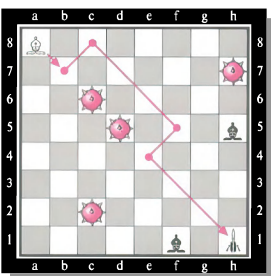
№6

“Перехитри часовых”. Белый слон должен пробраться в ракету, не становясь на клетки, атакованные черными слонами-часовыми.

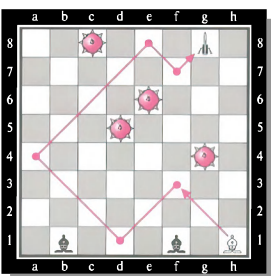
Вот эти положения, приведенные на с. 34 учебника, с решениями.



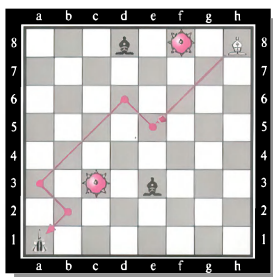
№1



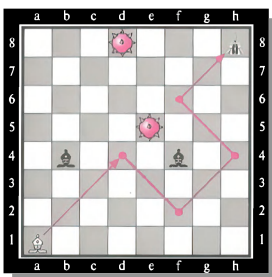
№2



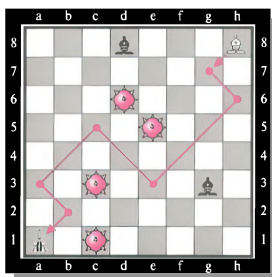
№3



№4



№5



№6



В конце урока задайте детям некоторые из следующих вопросов:

1. Ходит ли слон по полям белого цвета? черного цвета? (Да.)
2. Передвигается ли белопольный слон по полям белого цвета? а чернопольный слон по полям черного цвета? (Да.)
3. Ходит ли белопольный слон по полям черного цвета? а чернопольный слон по белым полям? (Нет.)
4. Могут ли слоны перемещаться по горизонталям? вертикалям? (Нет.)
5. По каким шахматным дорожкам ходят слоны? (По диагоналям.)
6. Может ли слон пойти на соседнее по диагонали поле? прыгнуть через одно поле? через 2? через 3? через 4? через 5? через 6? (Да.)
7. Может ли слон прыгнуть через 7 полей? (Нет.)
8. Может ли белый слон перепрыгнуть через белого слона? а через белую ладью? а через черного слона? а через черную ладью? (Нет.)
9. Может ли белый слон побить белую ладью? (Нет.)
10. Может ли белый слон побить черную ладью? (Да.)
11. Ставится ли слон между соседними полями? (Нет.)
12. Сколько различных ходов может сделать слон из углового поля? (7.)
13. Сколько различных ходов может сделать слон из центрального поля? (13.)
14. На сколько сторон может пойти слон из углового поля? (На одну.)
15. На сколько сторон может пойти слон из центрального поля? (На четыре.)
16. Может ли слон вычертить своими ходами квадрат? прямоугольник? (Да.)
17. На шахматной доске начальное положение. Может ли хотя бы один из слонов сделать здесь ход? (Нет.)
18. Может ли слон обойти все поля шахматной доски? (Нет.)

Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход слона, берут, показывают белопольных и чернопольных слонов, одноцветных и разноцветных слонов. Педагог подходит к каждому из учеников и просит их сделать подряд три хода слонем.

Подобно седьмому занятию, это занятие практическое: дети играют слонами друг с другом, педагог играет с детьми. Сначала соседи по парте играют слонем против слона “На уничтожение” (сражаются одноцветными слонами). При элементарно внимательной игре подобные поединки должны закончиться вничью. Нет смысла играть разноцветными слонами — здесь любые ходы (сделанные по правилам) ведут к ничьей. Затем предложите детям сыграть двумя слонами против двух: у каждой стороны должен быть и белопольный, и чернопольный слон. И здесь без грубых ошибок партнера победить невозможно (для выигрыша надо побить обоих слонов противника).

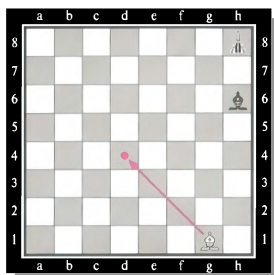
В игре слонами “На уничтожение” на фрагментах шахматной доски мало поучительных положений, поэтому эта игра не представлена в учебнике.

Педагог на этом занятии играет с детьми в дидактические игры “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности”.

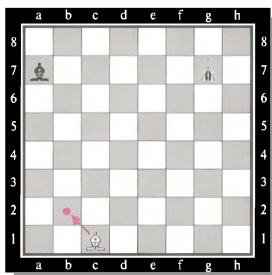
“Захват контрольного поля”. Задача партнеров — установить своего слона на поле, где стоит ракета, не становясь на поля, атакованные неприятельским слонем (белый и черный слоны ходят по очереди).

Положения для этой игры показаны на с. 35 учебника. Ученики во всех позициях, как обычно, играют белым слонем и начинают (педагог играет черным слонем). И так же, как обычно, при точной игре белые везде захватывают контрольное поле.

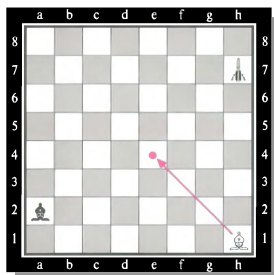
Ниже приведены положения из учебника с указанием первого (самого ответственного) хода белых.



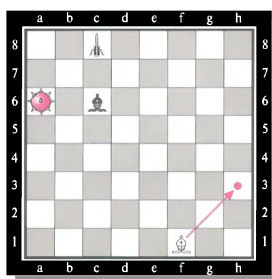
№1



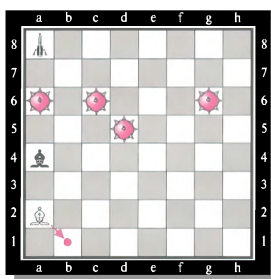
№2



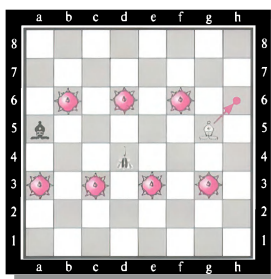
№3



№4



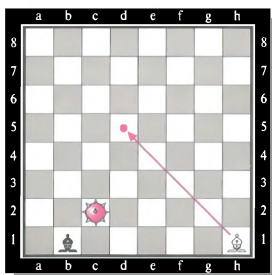
№5



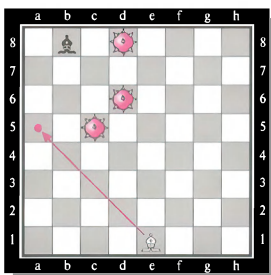
№6

“Ограничение подвижности”. Задача партнеров – побить неприятельского слона (белый и черный слоны ходят по очереди).

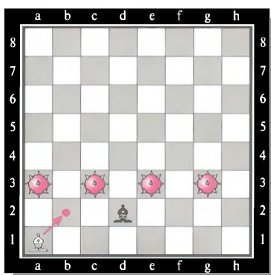
Положения для этой игры приведены на с. 36 учебника. При точной игре партнеры белые уничтожают черного слона в положении № 1 вторым ходом, в положении № 2 – третьим ходом, в положении № 3 – шестым ходом, в положении № 4 – пятым ходом, в положениях № 5 и № 6 – десятым ходом. Вот эти позиции.



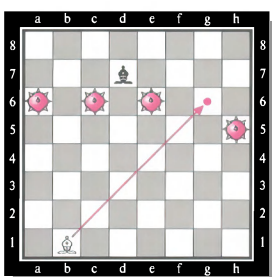
№1



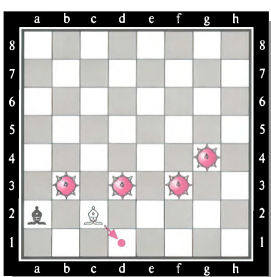
№2



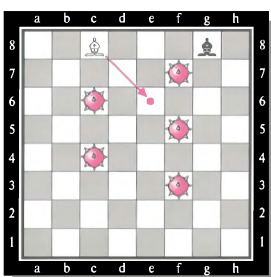
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения игр “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности” (из учебника, с. 35–36)

Урок 10

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

Дидактические задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”, “Перехитри часовых”, “Сними часовых”. Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход и взятие ладьи и слона.

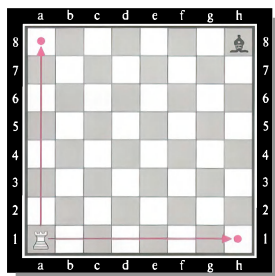
Десятое занятие практическое: ребята решают дидактические задания и разыгрывают с педагогом (или между собой) учебные положения дидактических игр.

Если при игре ладьей против ладьи и слоном против слона нападать на фигуру противника было невыгодно (ведь атакующая фигура сама становилась под бой, и ее бы тотчас побили), то при игре разнохарактерными фигурами, к примеру, ладьей против слона, дети должны попрактиковаться и в нападении на неприятельскую фигуру, и в защите и т. п. Этим и обусловлено введение в обучающий процесс ряда новых дидактических заданий — дети после этого занятия будут больше знать о “способностях” ладьи и слона, сами сообразят, что ладья сильнее слона, что ладья нападает на слона по линиям, а слон на ладью — по диагоналям.

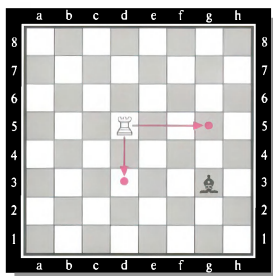
Педагог сам решает, какие из дидактических заданий и игр включить в учебный процесс, однако задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар” и “Взятие” в нем должны быть обязательно.

“Атака неприятельской фигуры”. Нужно напасть белой фигурой на черную.

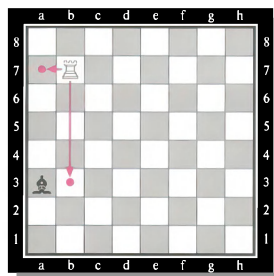
Примеры этого задания даны на с. 37 учебника. В трех первых положениях белая ладья должна атаковать черного слона (двумя способами), в трех последних белый слон должен напасть на черную ладью. Вот эти положения:



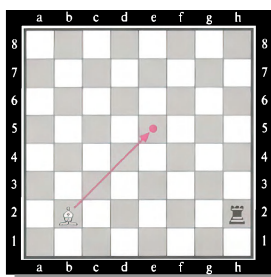
№1



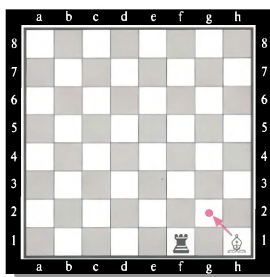
№2



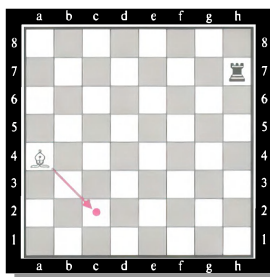
№3



№4

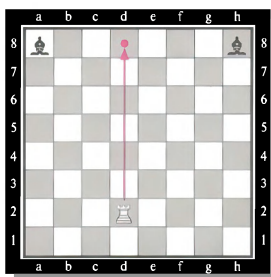


№5

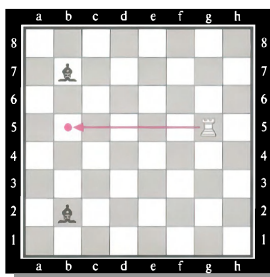


№6

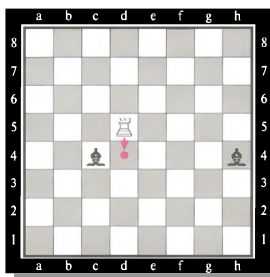
“Двойной удар”. Нужно одним ходом напасть белой фигурой на две черные. Примеры этого задания приведены на с. 38 учебника. В трех первых позициях двойной удар наносит ладья, в трех последних — слон. Вот эти позиции:



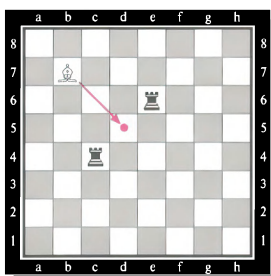
№1



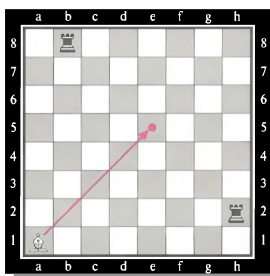
№2



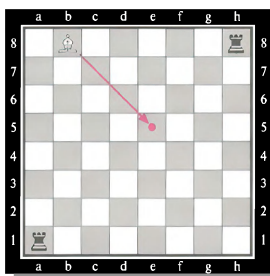
№3



№4

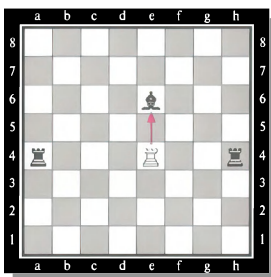


№5

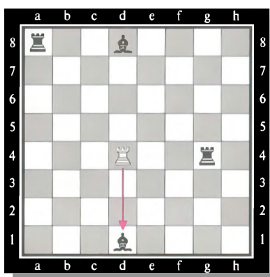


№6

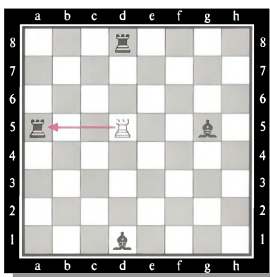
“Взятие”. Белая фигура должна побить незащищенную фигуру. Примеры этого задания даны на с. 39 учебника. В каждом из них другими черными фигурами защищены все фигуры, кроме одной. Ее и побьет белая ладья или слон. Вот эти позиции:



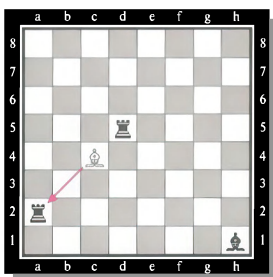
№1



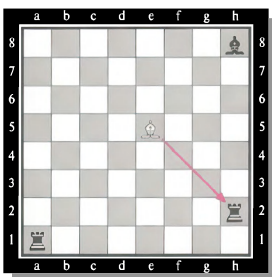
№2



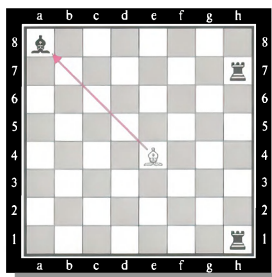
№3



№4



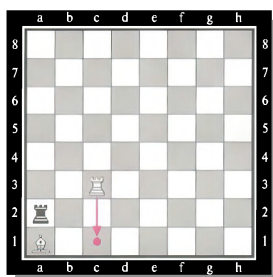
№5



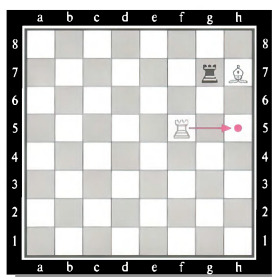
№6

“Защита”. Какой ход должны сделать белые, чтобы не потерять фигуру?

Вот примеры этого задания, приведенные на с. 40 учебника. Белый слон атакован черной ладьей. Чтобы сохранить слона белые защищают его ладьей.

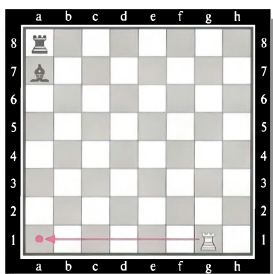


№1

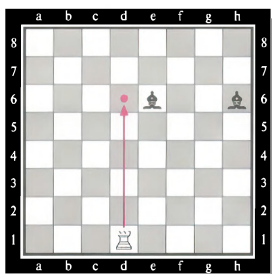


№2

“Выиграй фигуру”. После какого хода белых, черные проигрывают одну из своих фигур? Примеры этого задания приведены на с. 40 учебника. В первом из этих положений белые ставят свою ладью на одной вертикали с черными фигурами, и если теперь черные сыграют слоном, то потеряют ладью, а если они пойдут ладьей, то останутся без слона (для выигрыша фигуры белые здесь используют игровой прием, который называется “связка” — он будет подробно рассмотрен на втором году обучения). Во втором положении белые ставят ладью на одной горизонтали с черными слонами и один из них теряется (ведь черные не могут одним ходом увести их обоих из-под боя).



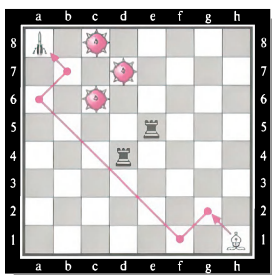
№1



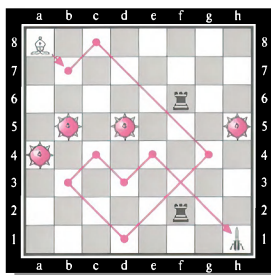
№2

“Перехитри часовых”. Белая фигура (слон или ладья) должна пробраться к ракете, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.

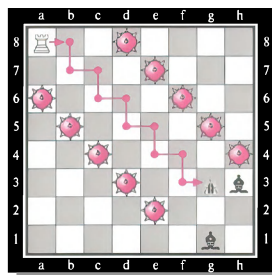
Вот примеры этого задания, приведенные на с. 41 учебника:



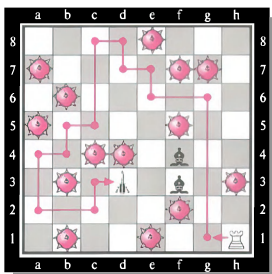
№1



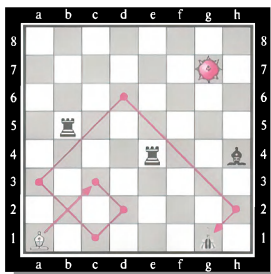
№2



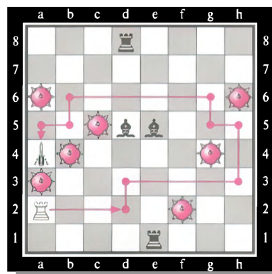
№3



№4



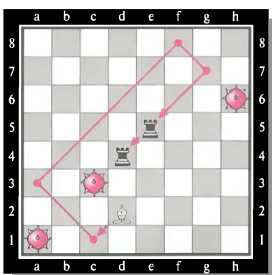
№5



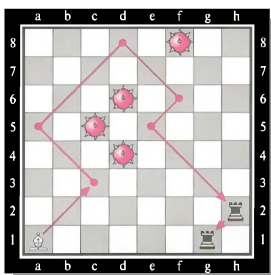
№6

“Сними часовых”. Белой фигурой нужно добраться до черных фигур и побить их, избегая полей, атакованных черными фигурами. Это задание похоже на задание “Перехитри часовых”, только здесь белые должны не добраться до ракеты, а побить черные фигуры (для этого к ним надо осторожно подкрасться).

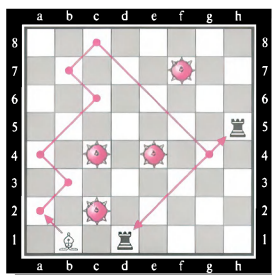
Вот примеры этого задания (с решениями), приведенные на с. 42 учебника.



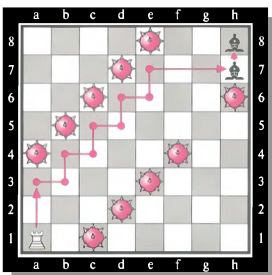
№1



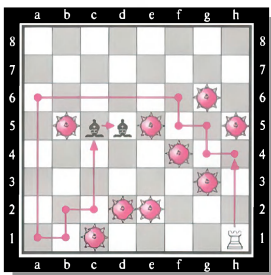
№2



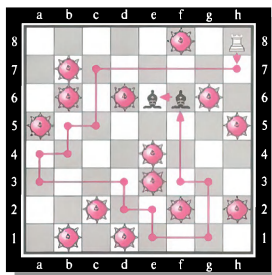
№3



№4



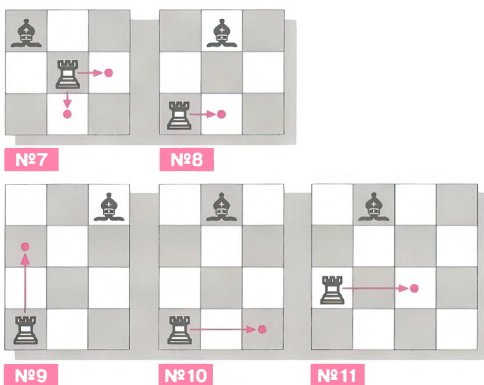
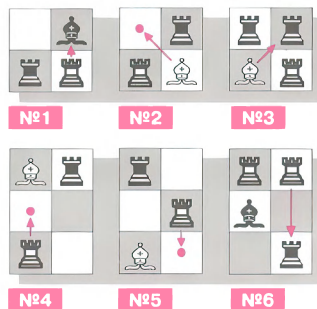
№5



№6

Приобретая навыки решения дидактических заданий, дети смогут успешно использовать их в дидактических играх **“Игра на уничтожение”**, **“Захват контрольного поля”**, **“Ограничение подвижности”**. Сначала соседи по парте сразятся друг с другом ладьей против слона на 64-клеточной доске. Дети должны прочувствовать, что ладья в любой момент может напасть на слона двумя способами (по горизонтали или по вертикали), а вот слон подчас вообще не может атаковать ладью. Тем не менее поймать слона ладья не сможет (если противник не сделает грубой ошибки). А вот в **“Игре на уничтожение”** на фрагментах шахматной доски дети легко убедятся, что ладья сильнее слона: она всегда одолеет его на фрагментах “два на два поля”, “два на три поля”, “два на четыре поля”, “три на четыре поля”. На с. 43 учебника приведены наиболее интересные положения с ладьями и слонами для **“Игры на уничтожение”** на фрагментах шахматной доски. Вот они.

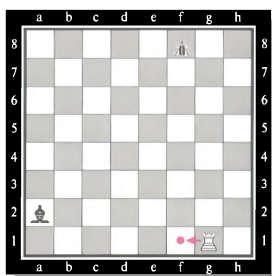
В трех первых положениях только точный первый ход ведет к победе в два хода (верные первые ходы мы отметили стрелками). Если же белые сделают другой первый ход, они проиграют. В позициях № 4–6 белые выиграют за три хода. Коварно положение № 7: если белые легкомысленно атакуют черного слона первым ходом, то выиграть не удастся. Дети должны сообразить, что здесь надо не атаковать, а ограничивать подвижность! И тогда решение приходит само собой: в два хода белые выигрывают двумя способами. Поучительно положение № 8. Чтобы одолеть черного слона, белая ладья должна попасть на центральное поле. Ладья утверждается там вторым ходом, а третьим бьет слона. В позиции № 9



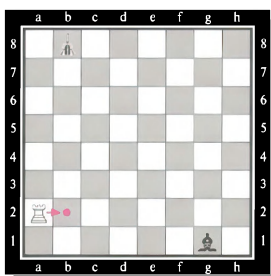
ладья ловит слона вторым ходом, а в позиции № 10 — третьим. Ряд положений на фрагментах не просто будет разыгрывать даже детям 7–8 лет. К примеру, путь к выигрышу в позиции № 11 способен найти только одаренные дети. Важно понять, что черного слона ни в коем случае нельзя выпускать на большую черную диагональ, тогда его удастся выиграть за четыре хода. Особенно красив второй ход белых — ладья передвинется направо на одно поле, а затем в зависимости от

игры черных ладья либо передвинется вверх на одно поле, либо пойдет на исходное поле (налево через два поля). И черный слон в западне!

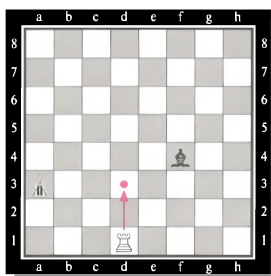
“Захват контрольного поля”. Надо установить свою фигуру на поле, где расположена ракета, не становясь на клетки, атакованные черной фигурой (белая и черная фигуры ходят по очереди). Положения для разыгрывания приведены на с. 44 учебника. Только в первом положении белые захватят контрольное поле без труда — оно недоступно черному слону. В остальных же положениях белые должны таким путем приближаться к этому полю, чтобы одновременно препятствовать черным взять его под контроль.



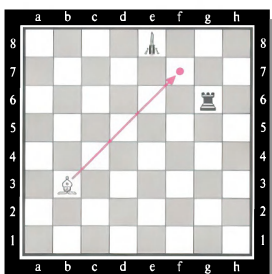
№1



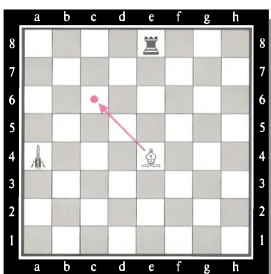
№2



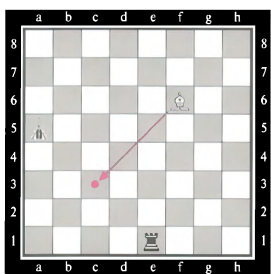
№3



№4



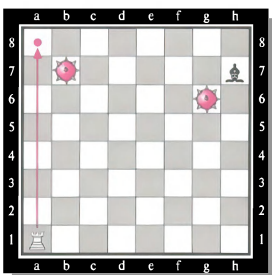
№5



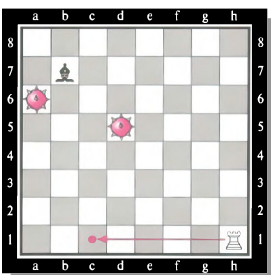
№6

“Ограничение подвижности”. В этой игре выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника (белые и черные ходят по очереди).

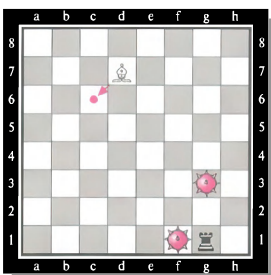
Вот исходные положения для этой игры, приведенные на с. 45 учебника. Точной игрой белые в 2–4 хода решают исход борьбы в свою пользу.



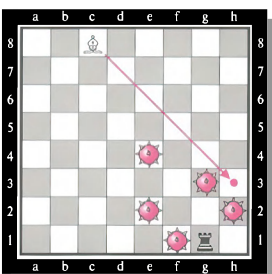
№1



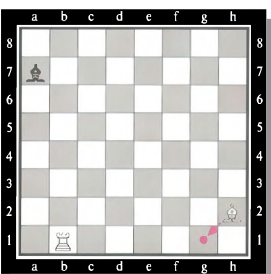
№2



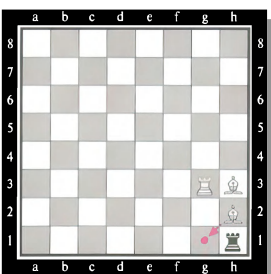
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения дидактических игр (из учебника).

ФЕРЗЬ

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь — тяжелая фигура. Дидактические задания “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают, что ладья ходит по горизонталям и вертикалям, а слон — по диагоналям. Учитель разыгрывает с кем-нибудь из учеников на демонстрационных шахматах одно-два положения дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ОДИННАДЦАТОГО УРОКА

“Ферзевое” занятие постройте подобно “ладейному” и “слоновому”. Скажите, что в начальном положении ферзь стоит между слоном и королем, что на доске два ферзя: белый и черный, что ходит ферзь и по диагоналям, и по вертикалям, и по горизонталям, что за один ход ферзь может переместиться на любое количество полей свободной от других фигур горизонтали, вертикали или диагонали.

Поставьте ферзя на одно из центральных полей и покажите все его возможные ходы: их 27. Затем расположите ферзя на угловом поле. Отсюда он контролирует 21 поле. Пусть дети следуют по три хода белым ферзем.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Ферзь передвигается и как слон, и как ладья. И бьет так же. Поэтому ферзь сильнее и ладьи, и слона.

Если учитель использует на уроках пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом занятии инсценируется его восьмая глава “В гостях у Ферзя” (она опубликована также в журнале “Мурзилка”, № 3 за 1994 г.).

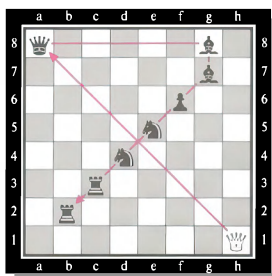
Объясните, что бьет ферзь так же, как и ходит, — по горизонталям, вертикалям и диагоналям. Дети раскрывают учебники на с. 46: там иллюстрируются правила хода ферзя и взятия ферзем.

Напомните детям, что ферзь, как и ладья, тяжелая фигура (а слон и конь — легкие фигуры). Организуйте просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”. В нем Клеточка знакомит Юру с ходами ладьи, слона, ферзя.

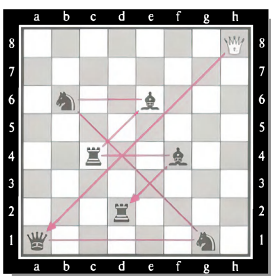
Во второй части урока дети решают дидактические задания.

“Один в поле воин”. Белый ферзь должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

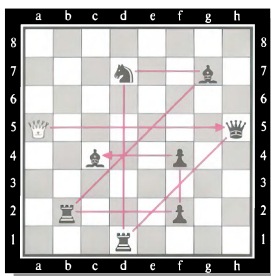
Вот исходные положения задания, приведенные на с. 47 учебника:



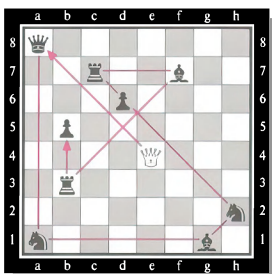
№1



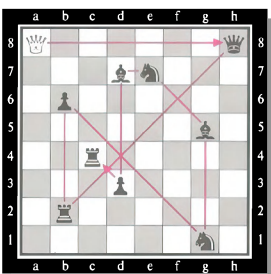
№2



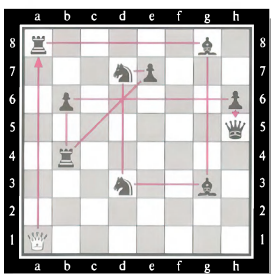
№3



№4



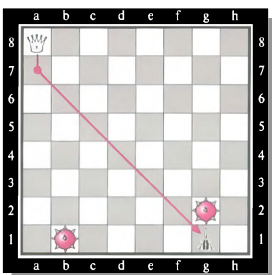
№5



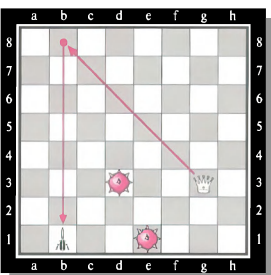
№6

“Кратчайший путь”. Белый ферзь должен самым коротким путем добраться до ракеты.

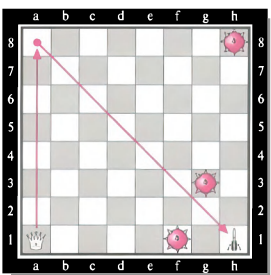
Вот положения задания, приведенные на с. 48 учебника:



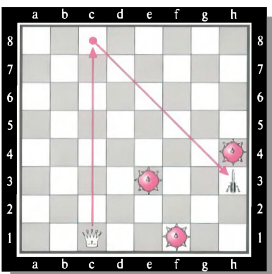
№1



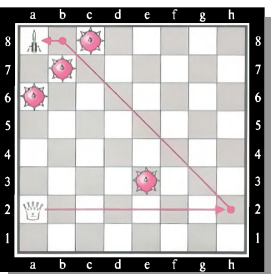
№2



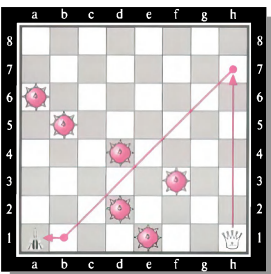
№3



№4



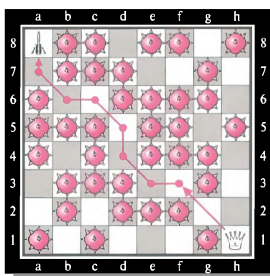
№5



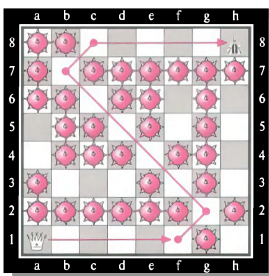
№6

“Лабиринт”. Пройдя по лабиринту, белый ферзь должен попасть в ракету.

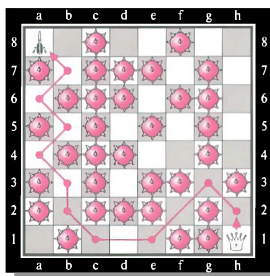
Вот эти положения, приведенные на с. 49 учебника:



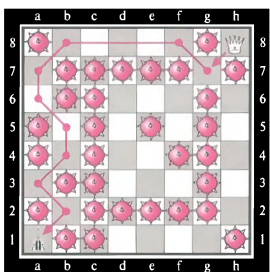
№1



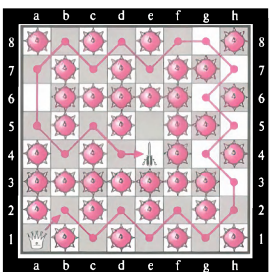
№2



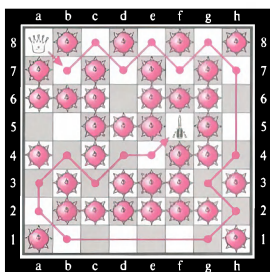
№3



№4



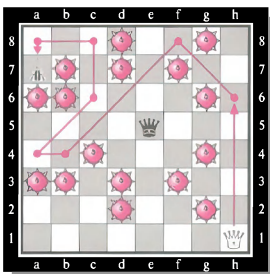
№5



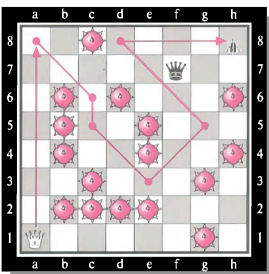
№6

“Перехитри часовых”. Белый ферзь должен пробраться в ракету, не становясь на поля, атакованные черным ферзем.

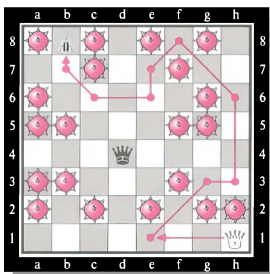
Вот положения, приведенные на с. 50 учебника:



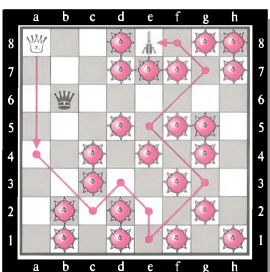
№1



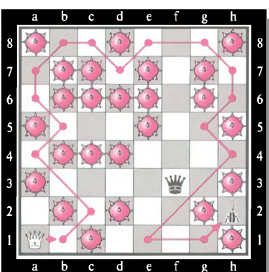
№2



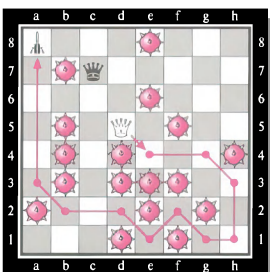
№3



№4



№5



№6



В конце урока задайте ученикам некоторые из таких вопросов:

- 1.** Ходит ли ферзь по полям белого цвета? черного цвета? *(Да.)*
 - 2.** Ходит ли ферзь по горизонталям? вертикалям? диагоналям? *(Да.)*
 - 3.** Может ли белый ферзь побить белого слона? белую ладью? *(Нет.)*
 - 4.** Сколько различных ходов по диагонали может сделать ферзь из углового поля? а по вертикали? а по горизонтали? *(7.)*
 - 5.** Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ферзь из центрального поля? а по вертикали? а по большой диагонали? *(7.)*
 - 6.** На сколько сторон может пойти ферзь из углового поля? *(На 3.)*
 - 7.** На сколько сторон может пойти ферзь из центрального поля? *(На 8.)*
 - 8.** Может ли ферзь вычертить на шахматной доске своими ходами квадрат? прямоугольник? треугольник? *(Да.)*
 - 9.** На шахматной доске начальное положение. Может ли один из ферзей сделать здесь ход? *(Нет.)*
 - 10.** Может ли ферзь обойти всю шахматную доску? *(Да.)*
-

Урок 12

ФЕРЗЬ

Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

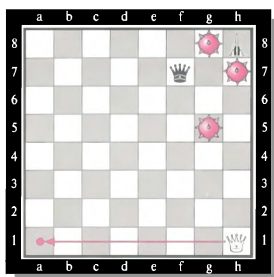
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ферзя, взятие. Педагог подходит к каждому из учеников и просит их сделать подряд три хода ферзем: один ход по горизонтали, второй по вертикали, третий по диагонали.

Двенадцатое занятие практическое: дети играют ферзями друг с другом, педагог играет с детьми. Вначале соседи по парте сражаются ферзем против ферзя в “Игре на уничтожение”. При точной игре этот поединок должен закончиться вничью. Но на практике на первых порах то один из учеников, то другой подставляет своего ферзя под бой и проигрывает. Советуйте проигравшим быть более внимательными и, намечая какой-нибудь ход, выяснить, не становится ли ферзь на одной горизонтали, вертикали, диагонали с неприятельским ферзем.

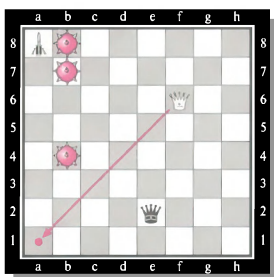
Учитель на этом занятии играет с детьми в “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности”.

“Захват контрольного поля”. Задача партнеров – установить своего ферзя на поле, где расположена ракета, не становясь на клетки, атакованные неприятельским ферзем (ферзи ходят по очереди).

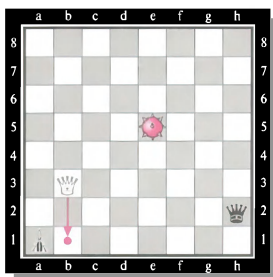
Положения для разыгрывания приведены на с. 51 учебника. Дети играют белым ферзем и начинают (педагог играет черным ферзем). Точной игрой белые везде захватывают контрольное поле вторым ходом.



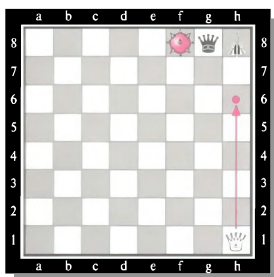
№1



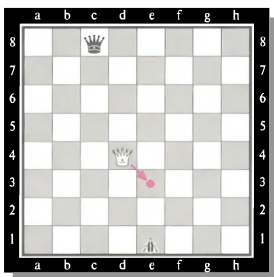
№2



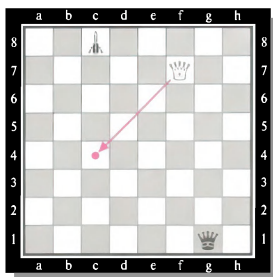
№3



№4



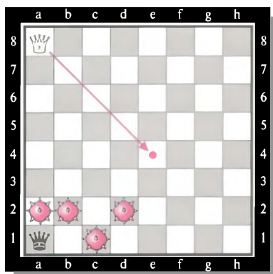
№5



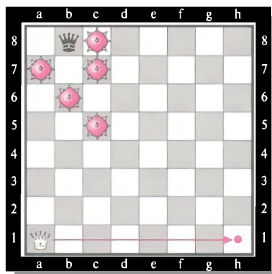
№6

“Ограничение подвижности”. Задача партнеров — побить неприятельского ферзя (ферзи ходят по очереди).

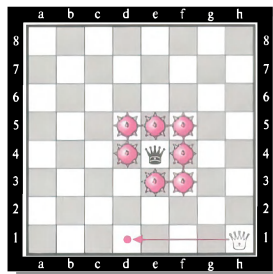
Положения для разыгрывания приведены на с. 52 учебника. При наилучшей игре противников белые уничтожают вражеского ферзя в позициях № 1–3 вторым ходом, в позиции № 4 — третьим ходом, в позициях № 5–6 — четвертым ходом.



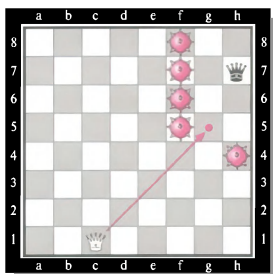
№1



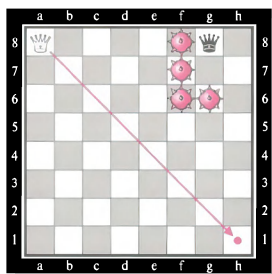
№2



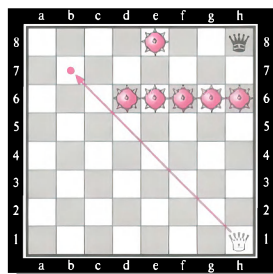
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения игр “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности” (из учебника).

Урок 13

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА

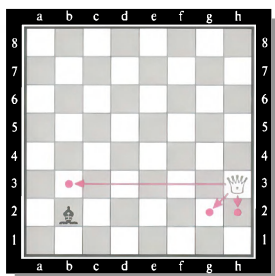
Дидактические задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Выиграй фигуру”, “Перехитри часовых”, “Сними часовых”. Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ходы ладьи, слона, ферзя.

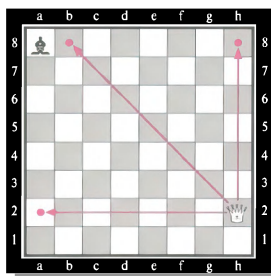
Тринадцатое занятие практическое: ученики решают дидактические задания и разыгрывают с педагогом (или между собой) учебные положения дидактических игр.

“Атака неприятельской фигуры”. Нужно напасть белым ферзем на черную фигуру (но под бой встать нельзя).

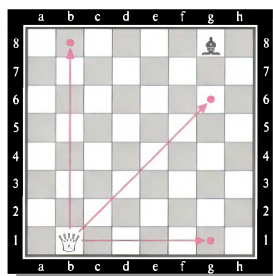
Примеры этого задания даны на с. 53 учебника. В позициях № 1–3 ферзь может атаковать слона тремя способами, в позициях № 4–6 ферзь атакует ладью только одним способом. Вот эти положения (с решениями):



№1



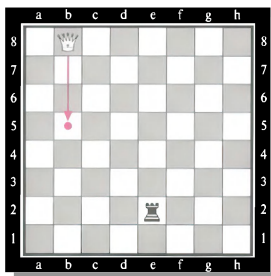
№2



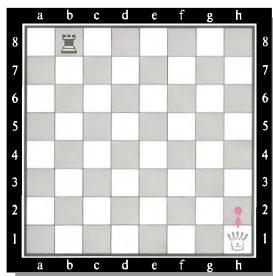
№3



№4



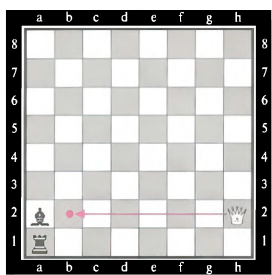
№5



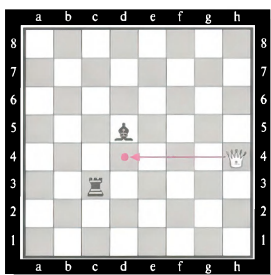
№6

“Двойной удар”. Нужно одним ходом напасть ферзем на две черные фигуры.

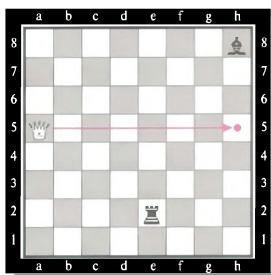
Примеры этого задания приведены на с. 54 учебника. Вот они:



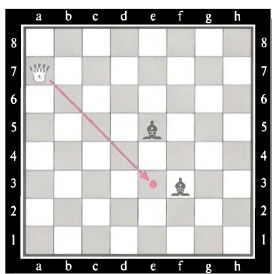
№1



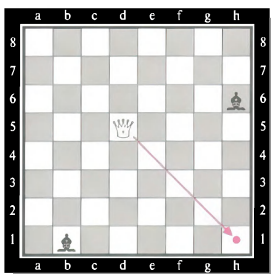
№2



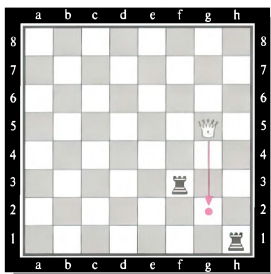
№3



№4

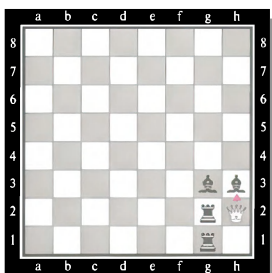


№5

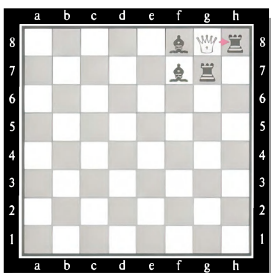


№6

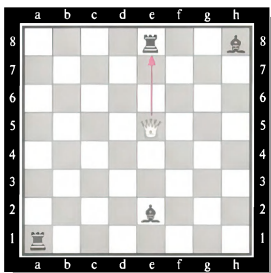
“Взятие”. Ферзь должен побить незащищенную черную фигуру.
Вот примеры этого задания, приведенные на с. 55 учебника:



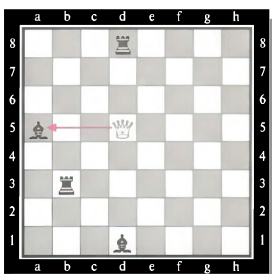
№1



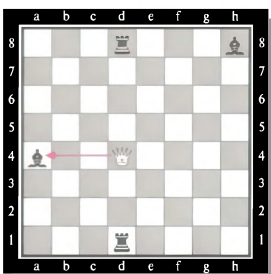
№2



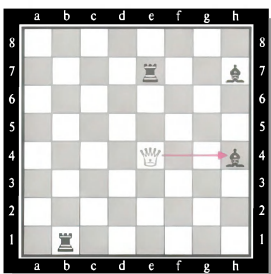
№3



№4

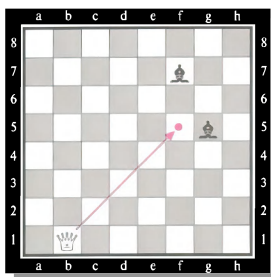


№5

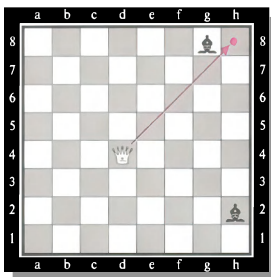


№6

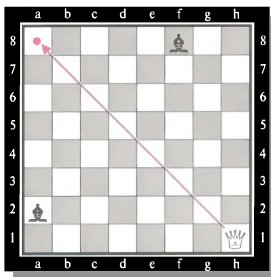
“Выиграй фигуру”. После какого хода белых, черные проигрывают одну из своих фигур?
Вот примеры этого задания, приведенные на с. 56 учебника:



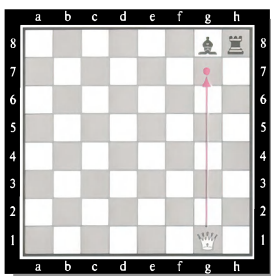
№1



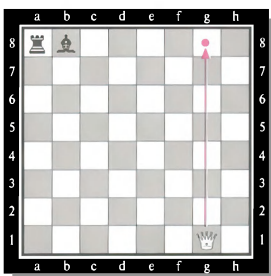
№2



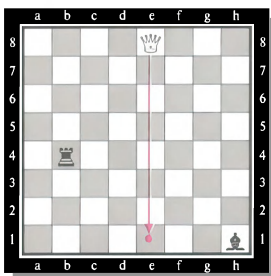
№3



№4

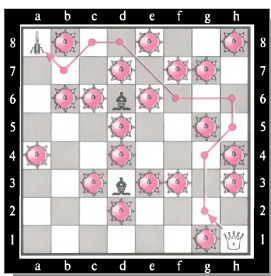


№5

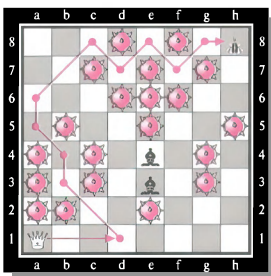


№6

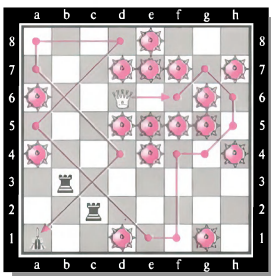
“Перехитри часовых”. Белая фигура должна пробраться в ракету, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми. Вот примеры этого задания, приведенные на с. 57 учебника:



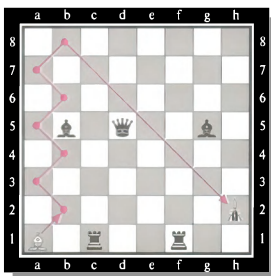
№1



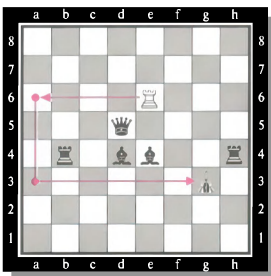
№2



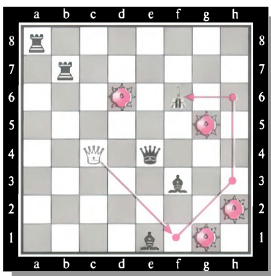
№3



№4

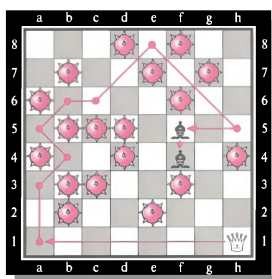


№5

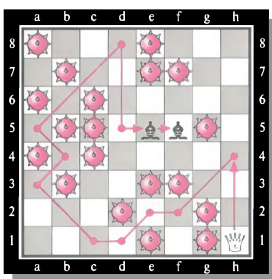


№6

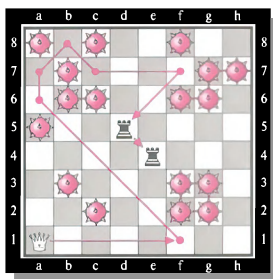
“Сними часовых”. Белая фигура должна добраться до черных фигур и побить их, избегая полей, атакованных черными фигурами. Вот примеры этого задания, приведенные на с. 58 учебника:



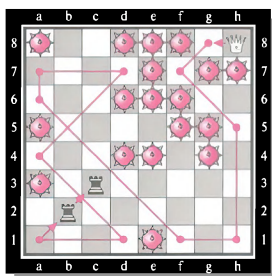
№1



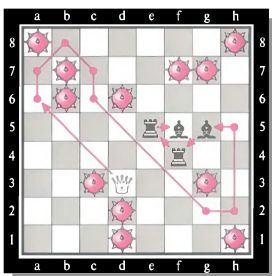
№2



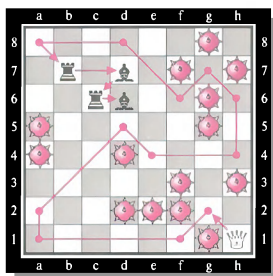
№3



№4



№5



№6

После решения дидактических заданий дети могут попрактиковаться в дидактических играх. Сначала соседи по парте сразятся друг с другом ферзем против ладьи и ферзем против слона в **“Игре на уничтожение”**. Дети быстро убедятся, что подвижность и маневренность ферзя выше, чем у ладьи и слона, но одолеть их при точной игре на всей шахматной доске он не может. Ферзь способен нападать на ладью по диагоналям, а на слона — по линиям, а они его атаковать не в состоянии (ферзь их побьет). Тем не менее, как бы ферзь ни ухищрялся в игре с ладьей либо слоном: нападал на них или ограничивал подвижность, — на 64-клеточной доске ему их не одолеть. Другое дело — на фрагментах. Слона ферзь всегда поймает на фрагментах от “два на два поля” до “четыре на четыре поля”, а ладья спасется только на фрагментах “два поля на четыре”, “три поля на четыре”, “четыре поля на четыре”, да и то не во всех положениях.



№1



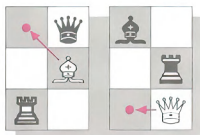
№2



№3



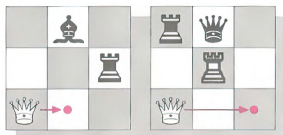
№4



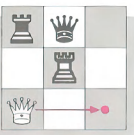
№5



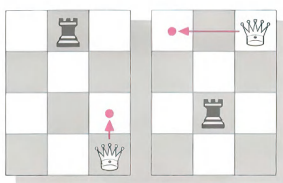
№6



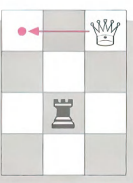
№7



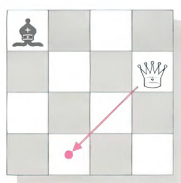
№8



№9



№10



№11

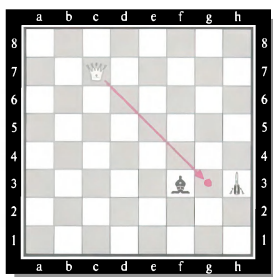
На с. 59 учебника приведены некоторые интересные положения на фрагментах, в которых в борьбе участвуют ферзи, ладьи и слоны. Разыгрывая их, ребята не только лучше прочувствуют сравнительную силу этих фигур, но и поучатся налаживать взаимодействие между своими фигурами. В этих положениях белыми играют ученики, а черными педагог.

Точной игрой белые в два хода одерживают победу в положениях № 1–3, 5, 9, 11, в три хода в положениях № 4, 10, в пять ходов в положениях № 6–8 (при этом в положении № 8 черные продержатся пять ходов, только если сразу отдадут ладью).

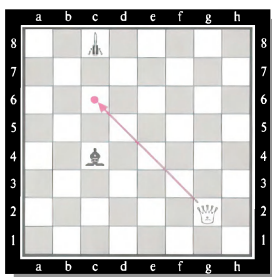
Затем педагог играет с детьми в игры “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности”.

“Захват контрольного поля”. Здесь партнеры стремятся установить свою фигуру на поле, где расположена ракета, не становясь на клетки, атакованные неприятельской фигурой (белая и черная фигуры ходят по очереди).

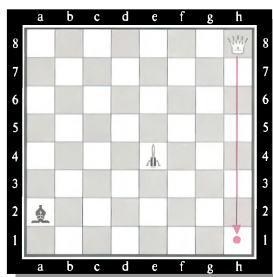
Вот положения для этой игры, приведенные на с. 60 учебника (в них белые достигают цели за два хода):



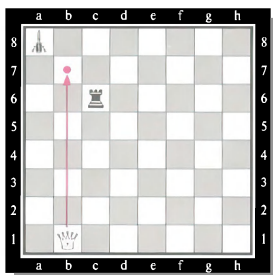
№1



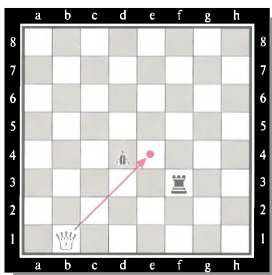
№2



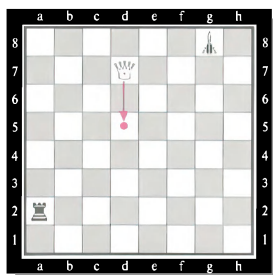
№3



№4



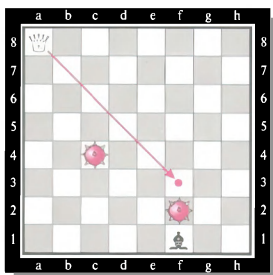
№5



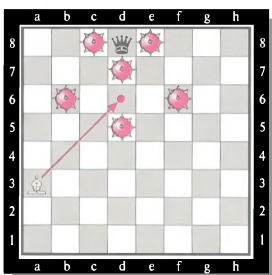
№6

“Ограничение подвижности”. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника (белые и черные ходят по очереди).

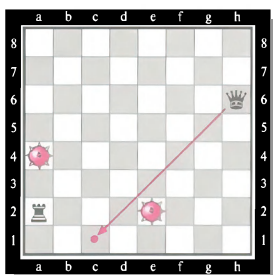
Положения для игры приведены на с. 61 учебника. Белые в них выигрывают за два хода. Вот эти позиции:



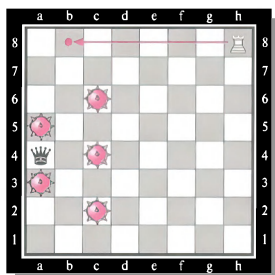
№1



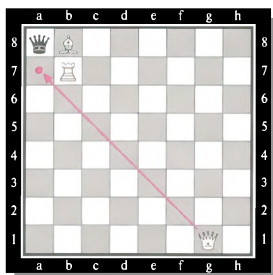
№2



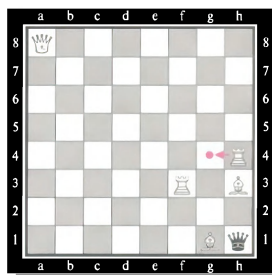
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями по одному положению каждой дидактической игры (из учебника).

Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь — легкая фигура. Дидактические задания “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают, по каким шахматным дорожкам ходят ладья, слон, ферзь. Учитель разыгрывает с кем-нибудь из учеников одно-два положения дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТЫРНАДЦАТОГО УРОКА

Занятие по обучению ходу и возможностям коней постройте подобно предыдущим “фигурным” занятиям. Объясните детям правила хода конем и правила взятия. Отметьте, что конь — **легкая фигура**.

Поставьте коня на одно из центральных полей и покажите все его возможные 8 ходов. Затем покажите, как из углового поля конь может скакнуть только на два поля. Попросите детей сделать по три хода конем и лично проконтролируйте каждого. Если у кого-то ход коня не получается, объясните ему так:

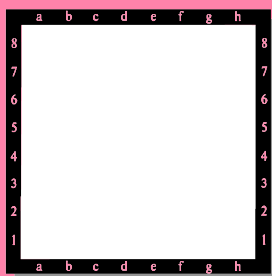
— Конь прыгает два поля прямо, одно поле вбок. Или раз, два прямо, а три вбок. С белого поля конь всегда прыгает на черное, а с черного на белое.

Для самых неспособных детей припасите шаблон хода коня и прикладывайте его к шахматным доскам ребят. С помощью шаблона все дети показывают ход коня верно.

Обратите внимание детей на то, что конь — единственная фигура, которая может перескакивать и через свои, и через неприятельские фигуры. Если поле, на которое готовился пойти конь, занято своей

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Из всех шахматных фигур самый хитроумный ход — у **коня**. Если мысленно поставить коня в один из углов фрагмента “два поля на три”, то конь скакнет в противоположный угол этого фрагмента (шахматисты поэтому любят говорить, что ход коня похож на букву Г). На этой диаграмме показан белый конь на центральном поле. Точками отмечены все клетки, на которые конь может пойти за один ход.



Бьет конь тоже только на тех полях, на которые ходит и занимает место побитой фигуры. В отличие от других фигур конь перескакивает через любые фигуры: свои или неприятельские, при этом неприятельские фигуры остаются на шахматной доске (ведь бьет конь только на конечном поле буквы Г). Важно отметить, что конь всегда прыгает с белого поля на черное, а с черного поля на белое.

Всего на шахматной доске 4 коня: два белых и два черных. В начальном положении кони стоят между ладьями и слонами. Конь, как и слон, легкая фигура. В общем случае ладья сильнее коня. Если один из противников выигрывает ладью за коня (или слона), говорят, что он выиграл качество.

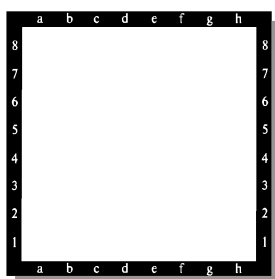
Если учитель использует на уроках пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом занятии он может прочитать и инсценировать его девятую главу “Кони черные и белые” (она опубликована также в журнале “Мурзилка”, № 4 за 1994 г.).

фигурой, ход невозможен. Если это поле занято фигурой партнера, ее можно побить.

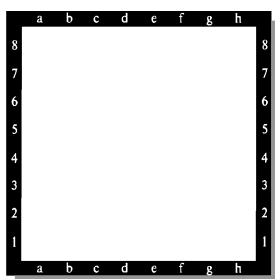
На демонстрационной доске покажите, как белый конь может побить черного и как черный конь “съест” белого. Ученики раскрывают учебники на с. 62, где иллюстрируются ход коня и взятие.

Во второй части урока дети решают следующие дидактические задания.

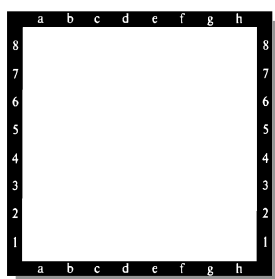
“Один в поле воин”. Белый конь должен побить все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре. Вот исходные положения этого задания, приведенные на с. 63 учебника:



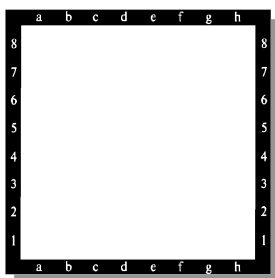
№1



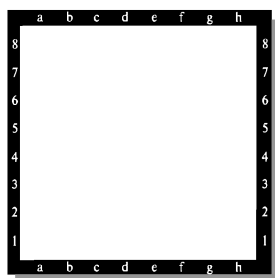
№2



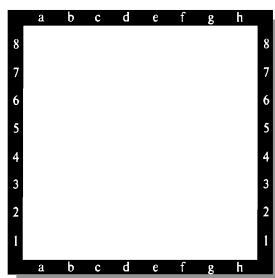
№3



№4



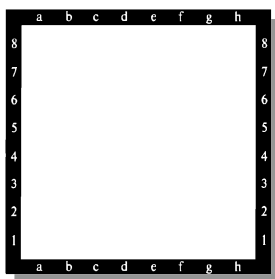
№5



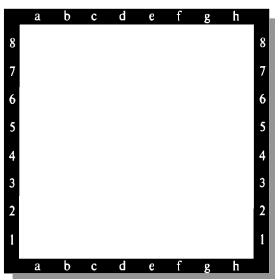
№6

“Кратчайший путь”. Как белому коню быстрее всего добраться до ракеты?

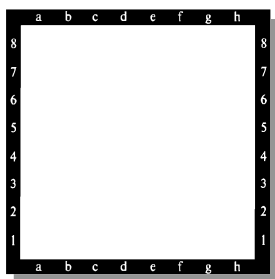
Положения этого задания приведены на с. 64 учебника. В четырех первых конь доскачет до цели за два хода, а в последних — за три хода.



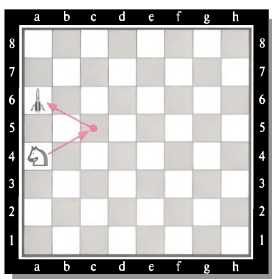
№1



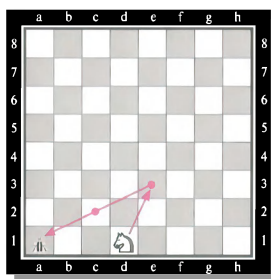
№2



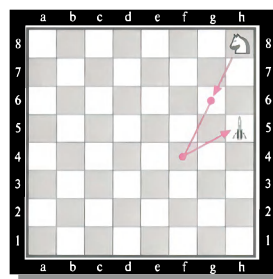
№3



№4



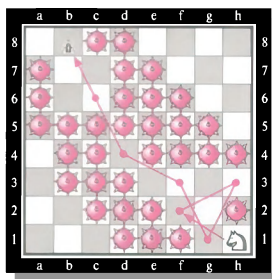
№5



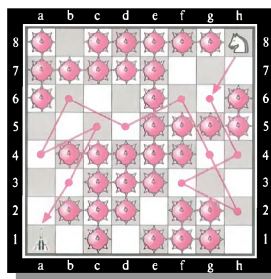
№6

“Лабиринт”. Пройдя по нему, конь должен попасть в ракету.

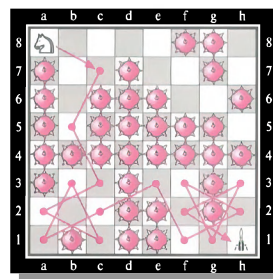
Все эти “лабиринты”, расположенные на с. 65 учебника, непросты для детей шести лет (в отличие от ладейных и слоновых “лабиринтов”).



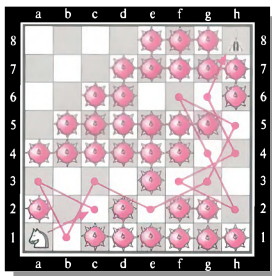
№1



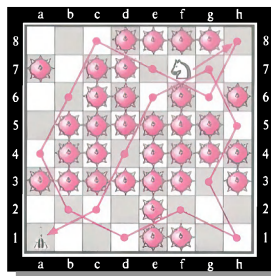
№2



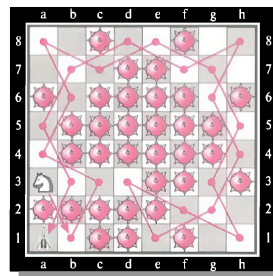
№3



№4



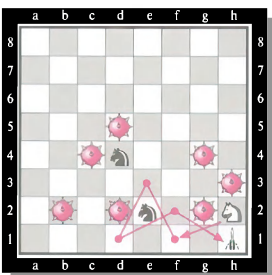
№5



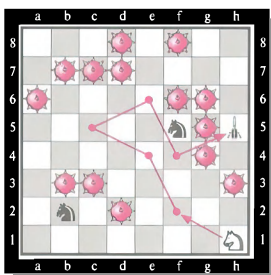
№6

“Перехитри часовых”. Избегая ударов часовых, белый конь должен доскакать до контрольного поля.

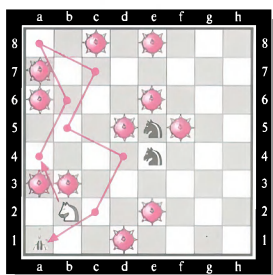
Вот положения этого задания, приведенные на с. 66 учебника:



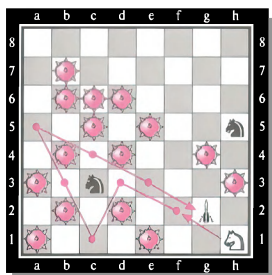
№1



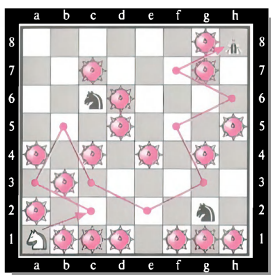
№2



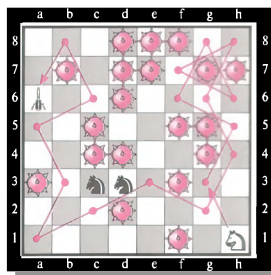
№3



№4



№5



№6



В конце урока задайте детям некоторые из таких вопросов:

1. Может ли конь попасть на белое поле? на черное поле? (Да.)
2. Ходит ли конь по горизонталям? вертикалям? диагоналям? (Нет.)
3. Может ли конь пойти с белого поля на белое? с черного на черное? (Нет.)
4. Может ли конь прыгнуть с белого поля на черное? с черного на белое? (Да.)
5. Может ли конь перепрыгнуть через ладью? (Да.)
6. Перепрыгивает ли конь через фигуры? (Да.)
7. Может ли черный конь побить черного ферзя? (Нет.)
8. Ставится ли конь между соседними полями? (Нет.)
9. Сколько различных ходов может сделать конь из углового поля? (2.)
10. Сколько различных ходов может сделать конь из центрального поля? (8.)
11. На шахматной доске начальное положение. Может ли хотя бы один из коней сделать здесь ход? (Да.)
12. Сколько ходов конями могут сделать белые из начального положения? (4.)

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения игр “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности” из учебника.

Урок 15

КОНЬ

Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

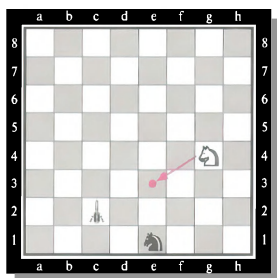
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход коня, берут, указывают, что конь может перепрыгивать через другие фигуры и не бьет их при этом (прыгает “по головам”: раз, два, три).

Это занятие практическое: дети сражаются конями друг с другом, педагог играет с детьми. Вначале соседи по парте играют белым конем против черного “На уничтожение”. При точной игре партнеров ни один из коней не попадет под бой.

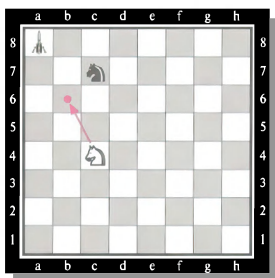
Педагог на этом занятии разыгрывает поучительные положения игр “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности”.

“Захват контрольного поля”. Задача партнеров – установить своего коня на контрольное поле, которое занимает ракету, не становясь на поля, атакованные неприятельским конем (кони ходят по очереди).

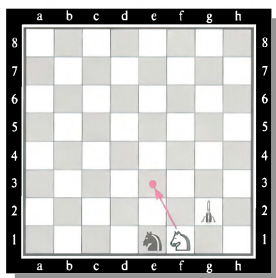
Игровые положения приведены на с. 67 учебника. При точной игре белые, которыми играют дети, захватят контрольное поле в четырех первых положениях за два хода, а в последних положениях – за три хода.



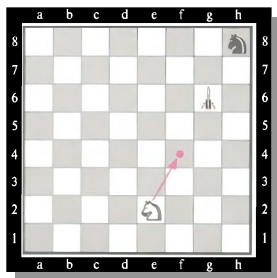
№1



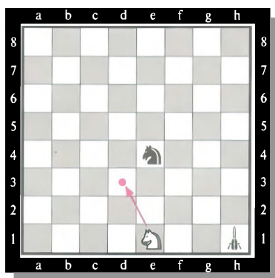
№2



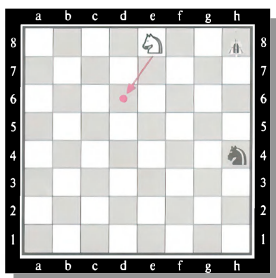
№3



№4

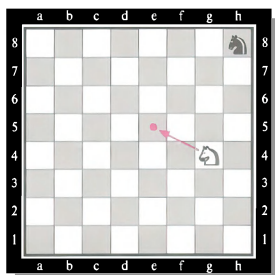


№5

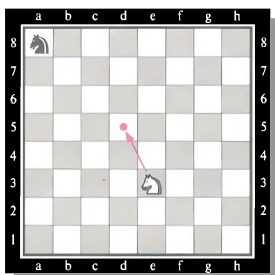


№6

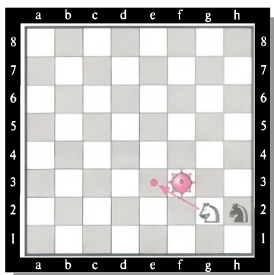
“Ограничение подвижности”. Задача партнеров – побить неприятельского коня (кони ходят по очереди). Вот положения, приведенные на с. 68 учебника. В последней позиции белые бьют черного коня четвертым ходом, а в остальных – вторым.



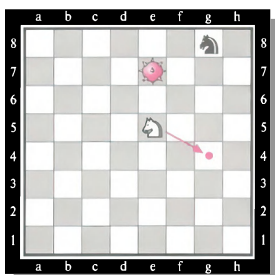
№1



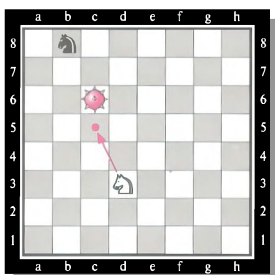
№2



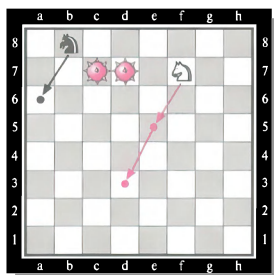
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения игр “Захват контрольного поля” и “Ограничение подвижности”.

Урок 16

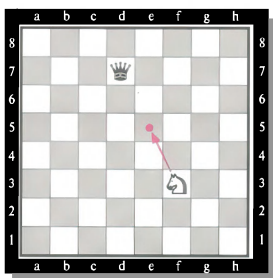
КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЫ, СЛОНА

Дидактические задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”, “Перехитри часовых”, “Сними часовых”. Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

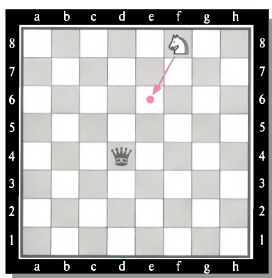
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ладьи, слона, ферзя, коня.

Новое занятие практическое: дети решают задания и разыгрывают с педагогом (или между собой) учебные положения дидактических игр.

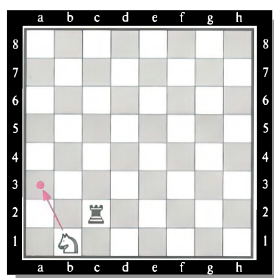
“Атака неприятельской фигуры”. Белой фигурой надо напасть на черную. Вот задания, приведенные на с. 69 учебника (с решениями):



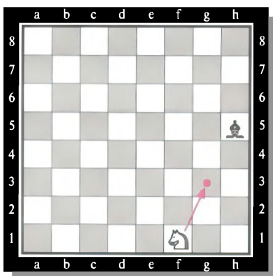
№1



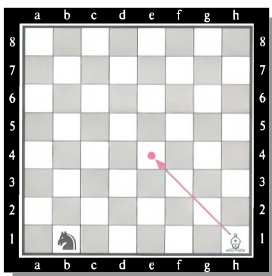
№2



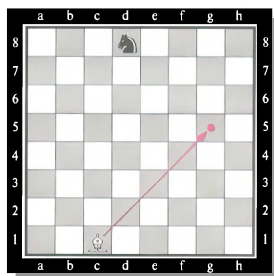
№3



№4

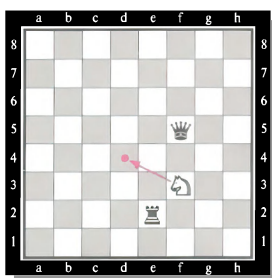


№5

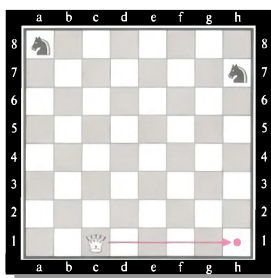


№6

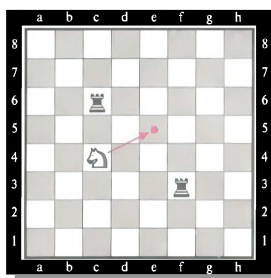
“Двойной удар”. Белая фигура должна напасть на обе черные. Вот задания, приведенные на с. 70 учебника:



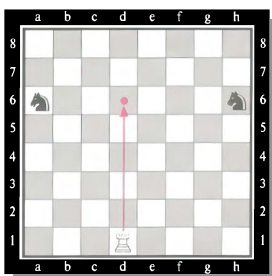
№1



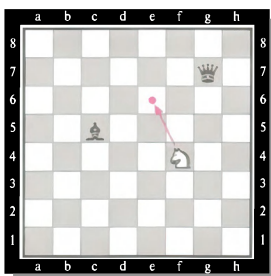
№2



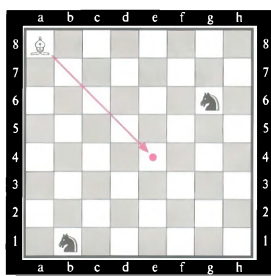
№3



№4



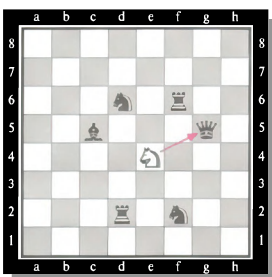
№5



№6

“Взятие”. Белая фигура должна побить незащищенную черную фигуру.

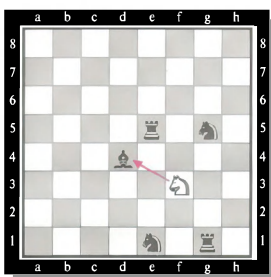
Вот примеры задания, приведенные на с. 71 учебника:



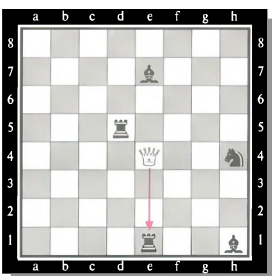
№1



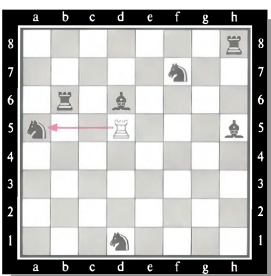
№2



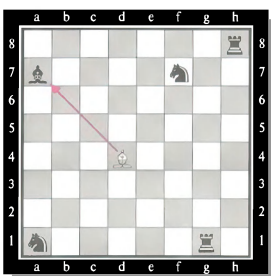
№3



№4



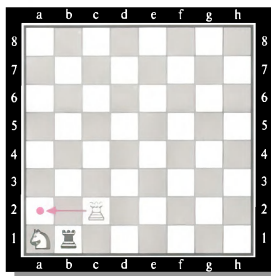
№5



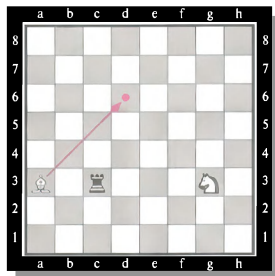
№6

“Защита”. Какой ход должны сделать белые, чтобы не потерять фигуру?

Вот примеры задания, приведенные на с. 72 учебника:



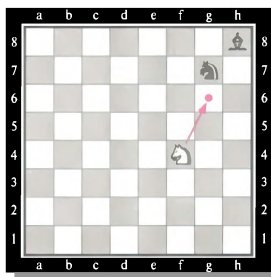
№1



№2

“Выиграй фигуру”. После какого хода белых, черные проигрывают одну из своих фигур?

Вот примеры задания, приведенные на с. 72 учебника:



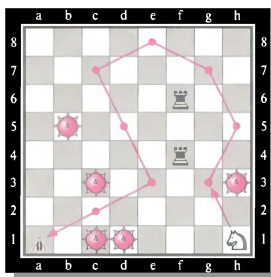
№1



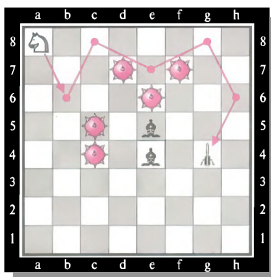
№2

“Перехитри часовых”. Белой фигуре надо пробраться в ракету, не попав под удар часовых.

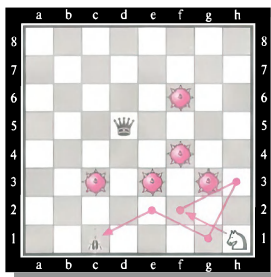
Вот примеры задания, приведенные на с. 73 учебника:



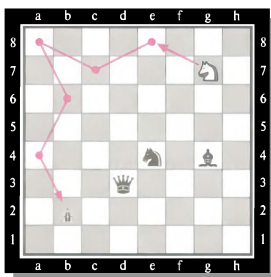
№1



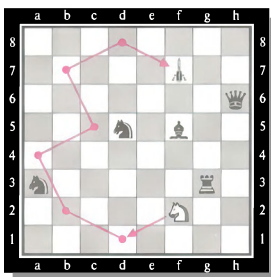
№2



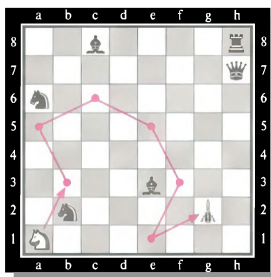
№3



№4



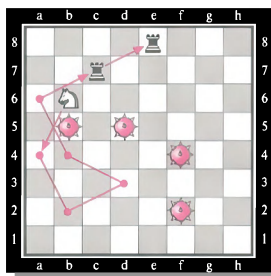
№5



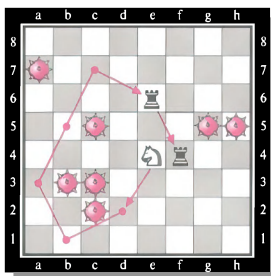
№6

“Сними часовых”. Доберись конем до черных фигур и побей их, избегая полей, атакованных этими фигурами.

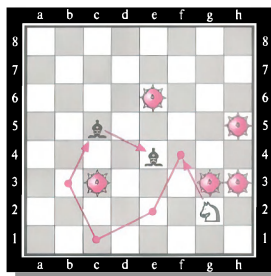
Вот примеры задания, приведенные на с. 74 учебника:



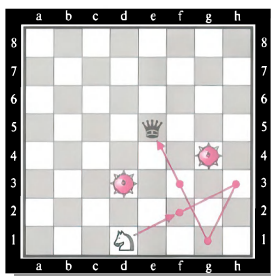
№1



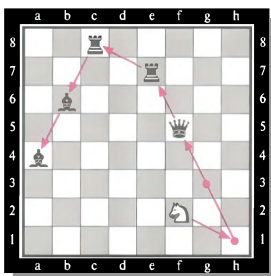
№2



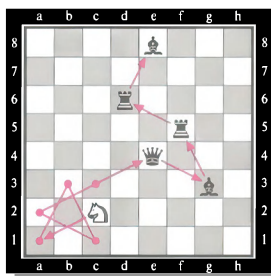
№3



№4

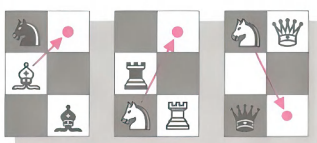


№5



№6

Затем дети должны попрактиковаться в дидактических играх. Вначале соседи по парте играют друг с другом **“На уничтожение”** на всей доске: ладьей против коня, слоном против коня. При точной игре здесь ничья, для этого конь должен держаться поближе к центру (на крайних линиях конь может “попасться”). А вот ферзь всегда одолеет коня, но найти метод выигрыша способны только одаренные дети. Более проста и доступна детям игра на фрагментах. Здесь не только ферзь,



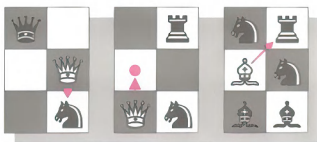
№1

№2

№3



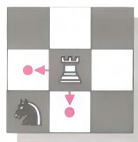
№7



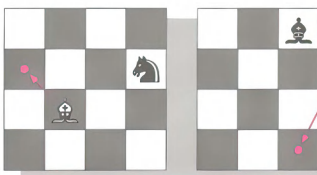
№4

№5

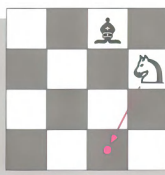
№6



№8



№9



№10

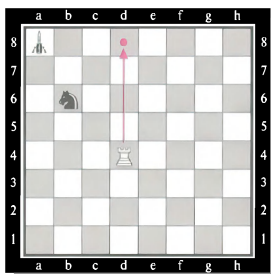


№11

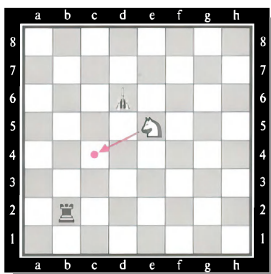
но и ладья ловит коня. Ряд интересных положений для **“Игры на уничтожение”** приведен на с. 75 учебника. В два хода побеждают белые в позициях № 3, 4, 9–11, в три хода — в позициях № 1, 2, 5–7, в четыре хода — в позиции № 8 (в этом положении у белых два равноценных первых хода).

“Захват контрольного поля”. Здесь партнеры стараются установить свою фигуру на контрольное поле, избегая полей, атакованных неприятельской фигурой.

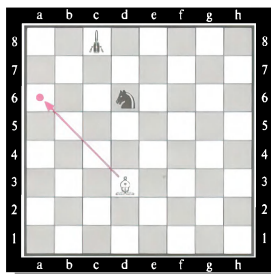
Вот положения для этой игры, приведенные на с. 76 учебника. В них белые водружают свою фигуру на контрольное поле на втором ходу.



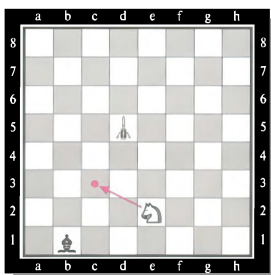
№1



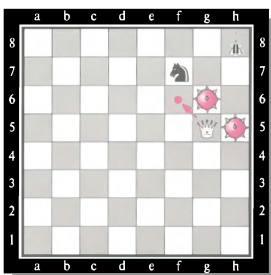
№2



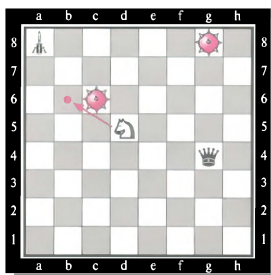
№3



№4

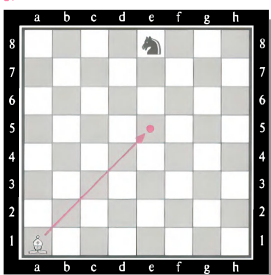


№5

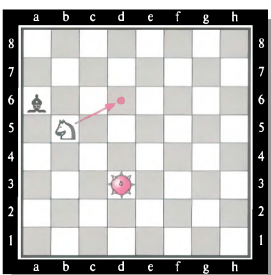


№6

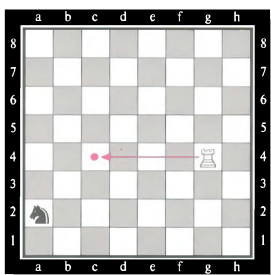
“Ограничение подвижности”. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника (белые и черные ходят по очереди). Позиции даны на с. 77 учебника. Точным первым ходом белые лишают черных всех приемлемых ходов.



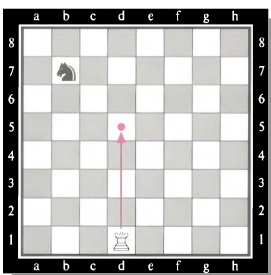
№1



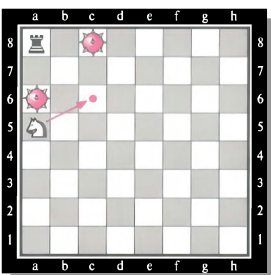
№2



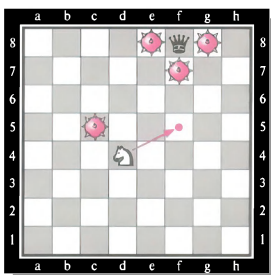
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения дидактических игр (из учебника).

На этом работа с первой частью учебника завершена.

ПЕШКА

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Чтение-инсценировка сказки “Лена, Оля и Баба-Яга”. Дидактические задания “Один в поле воин”, “Лабиринт”.

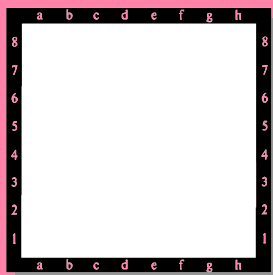
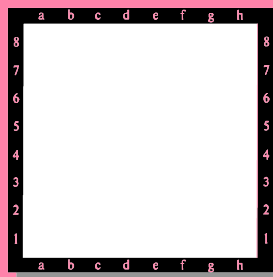
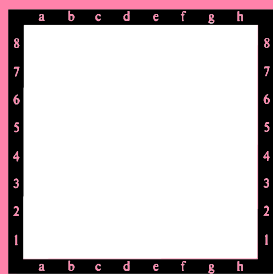
В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ладьи, слона, ферзя, коня. Учитель разыгрывает с кем-нибудь из учеников на демонстрационных шахматах одно-два положения дидактических игр, заданных на дом. Начинается работа со второй частью учебника.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

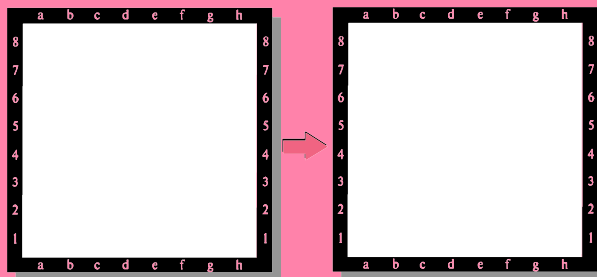
В начальном положении у партнеров по 8 пешек. **Белые пешки** располагаются на второй горизонтали, **черные** – на предпоследней (седьмой). На одной вертикали с ладьями стоят ладейные пешки, с конями – коневые пешки, со слонами – слоновые, с ферзями – ферзевые, с королями – королевские. Пешки ходят только вперед по вертикали. Белые пешки – от второй горизонтали до последней, а черные пешки – от предпоследней горизонтали до первой. За один ход пешка передвигается только на одно поле вперед по вертикали. Только один раз в партии пешка имеет право прыгнуть через клетку – из начального положения. А вот бьет пешка не по вертикали вперед, а по диагонали на одно поле и занимает место взятой фигуры.

Показанные диаграммы (они приведены и на с. 3 второй части учебника) иллюстрируют ходы пешек и взятие.

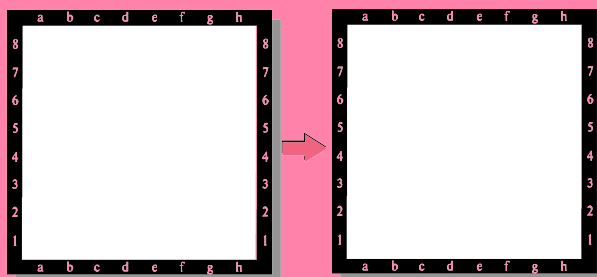
Есть в шахматах и **взятие на проходе**. Если пешка из начальной позиции прыгает через клетку, которую держит под боем неприятельская пешка, то неприятельская пешка имеет право побить эту пешку так, как будто пешка прыгнула не через клетку, а пошла на одно поле. Это сложное правило. Проиллюстрируем его.



Можно видеть, как белая пешка пошла через "битое поле" (так его называют шахматисты) и была побита черной пешкой. А на другой стороне доски черная пешка прыгнула через клетку и была уничтожена белой пешкой. Обратите внимание,



для создания условий взятия на проходе пешки должны располагаться на соседних вертикалях, причем перед проходом пешки через "битое поле" пешки отстоят друг от друга на ход коня, а после выполнения двойного хода (прыжка через "битое поле") белая и черная пешки располагаются на соседних полях по горизонтали. Бить на проходе можно только пешкой. Если же взятие на проходе сразу не проведено, позже право на него теряется, т. е. на проходе брать можно только сразу.



Если белая пешка доберется до последней горизонтали или черная пешка до первой, **она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля.** Чаще всего шахматисты превращают пешку в ферзя.

При этом не имеет значения, есть ли уже ферзь на доске. Поэтому может так случиться, что у кого-то окажется на доске 9 ферзей. Итак, пешка ступает на последнюю горизонталь и убирается с доски, а на ее место ставится другая фигура. Все это выполняется за один ход. Совсем не проста эта простенькая пешка!

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СЕМНАДЦАТОГО УРОКА

Расставьте на демонстрационной доске начальное положение. В начальной позиции пешки прикрывают своим строем остальные фигуры. Ладей прикрывают ладейные пешки. Коней прикрывают коневые пешки, слонов — слоновые, ферзей — ферзевые, королей — королевские. Объясните, как ходят пешки. Расскажите, что продвигаться вперед пешка может до тех пор, пока на ее пути не возникнет преграда — другая фигура. Побить, обойти или перепрыгнуть преграду пешка не может и должна смиренно ждать, пока дорога не освободится.

Здесь вы показываете на демонстрационной доске, как из начальной позиции одни пешки прыгают через поле, другие ходят на одну клетку.

Проиллюстрируйте взятие.

Покажите, как белая пешка может побить на проходе черную и как в другом положении черная пешка побьет на проходе белую. Затем предложите всем попрактиковаться в выполнении взятия на проходе и подойдите к каждой парте, контролируя учеников. Не спешите: это трудно, хотя практика показывает, что даже шестилетние дети быстро усваивают это правило.

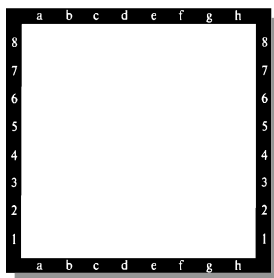
Уберите с демонстрационной доски все фигуры, кроме одной из белых пешек на второй горизонтали, покажите, как она, прыгая с поля на поле, окажется на последней горизонтали и объясните, как и в какие фигуры может превращаться пешка (то же самое продемонстрируйте и с черной пешкой).

Если педагог использует на уроках пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом занятии инсценируется его десятая глава “Детский сад “Чудесная Пешка” (она опубликована также в журнале “Мурзилка”, № 6 за 1994 г.).

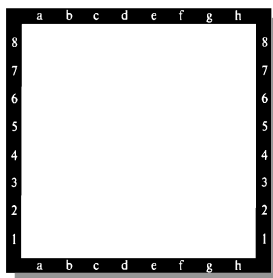
Дети раскрывают учебники на с. 3 и с. 4: там иллюстрируется ход пешки, взятие, взятие на проходе, превращение пешки.

Во второй части урока дети решают задания “Один в поле воин” и “Лабиринт”.

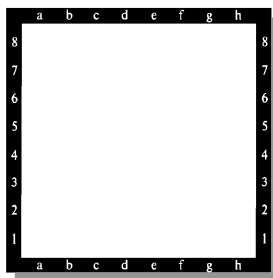
“Один в поле воин”. Белая пешка должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре. Позиции даны на с. 5 учебника:



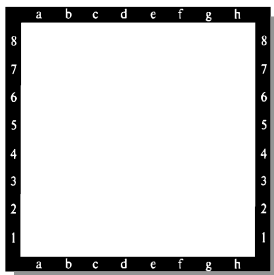
№1



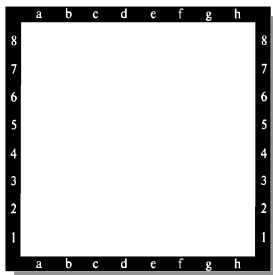
№2



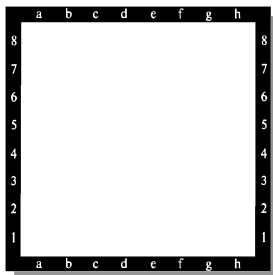
№3



№4



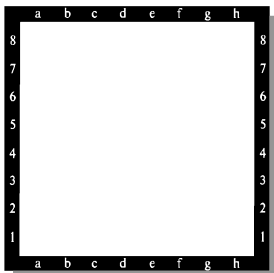
№5



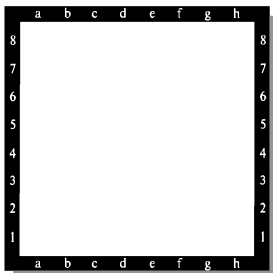
№6

“Лабиринт”. Пробрись белой фигурой на контрольное поле.

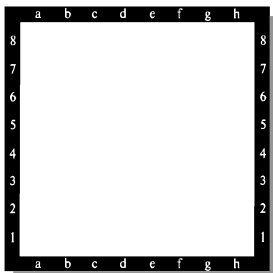
Вот позиции задания, приведенные на с. 6 учебника. Чтобы достичь цели, нужно сообразить, что в положениях № 1, 3, 4 пешку надо превратить в ферзя, а в остальных позициях — в коня!



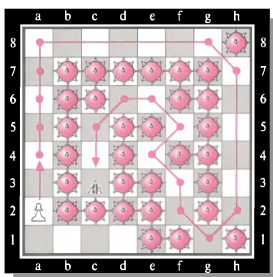
№1



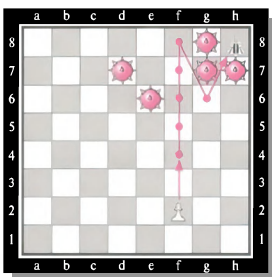
№2



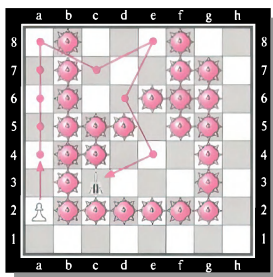
№3



№4



№5



№6

?

В конце урока задайте детям некоторые из таких вопросов:

1. Может ли пешка попасть на белое поле? на черное поле? (Да.)
2. Ходит ли пешка с белого поля на черное? с черного на белое? (Да.)
3. Когда пешка может пойти с белого поля на белое? с черного на черное? (Из начального положения.)
4. Ходит ли пешка по горизонтали? (Нет.)
5. Ходит ли пешка по вертикали? (Да.)
6. Бьет ли пешка по вертикали? по горизонтали? (Нет.)
7. Бьет ли пешка по диагонали? (Да.)
8. Может ли пешка прыгнуть через одно поле? (Да.)
9. Может ли пешка прыгнуть через два поля? (Нет.)
10. Может ли белая пешка побить белого коня? (Нет.)
11. Сколько различных ходов по вертикали может сделать пешка из центрального поля? (1.)
12. Сколько различных ходов по вертикали может сделать пешка из начального положения? (2.)
13. На сколько сторон может пойти пешка без взятия? (На одну.)
14. На сколько сторон может бить пешка? (На две.)
15. За сколько ходов пешка из начальной позиции дойдет до последней горизонтали и превратится в ферзя? (За 5.)
16. Может ли черная пешка перепрыгнуть через черного ферзя? (Нет.)
17. Может ли пешка брать на проходе слона? (Нет.)
18. Может ли белая пешка бить на проходе черную пешку? (Да.)
19. Если ты побьешь на проходе неприятельскую пешку, то твоя пешка встанет на поле, которое занимала неприятельская пешка? (Нет.)
20. На какое поле встанет твоя пешка, взяв на проходе? (На поле, через которое прыгнула неприятельская пешка.)
21. Превращается ли пешка в короля? (Нет.)
22. Превращается ли пешка в ферзя? слона? коня? ладью? (Да.)

Урок 18

ПЕШКА

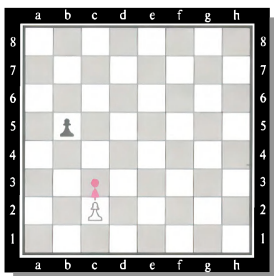
Дидактическая игра “Ограничение подвижности”.

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход пешки, взятие, превращение пешки, взятие на проходе. Педагог должен проверить знание этого у каждого ребенка, даже если это займет пол-урока.

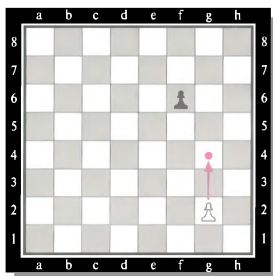
Новое занятие практическое и посвящено оно только одной дидактической игре “Ограничение подвижности”. Но это очень важная игра, не случайно в учебнике на с. 7 и с. 8 приведено 12 положений для разыгрывания.

Итак, “Ограничение подвижности”. Партнеры стремятся побить все неприятельские пешки или лишить их всех возможных ходов (подвижности).

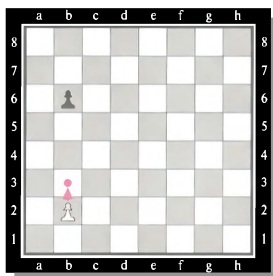
Вот учебные положения для разыгрывания:



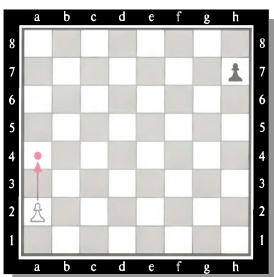
№1



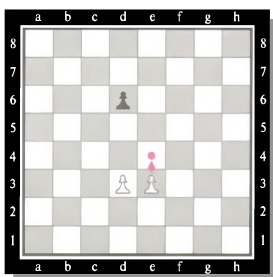
№2



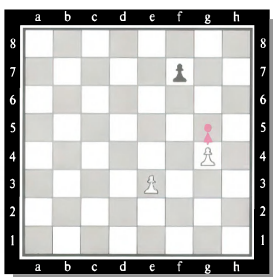
№3



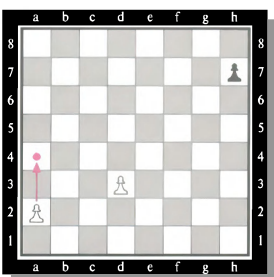
№4



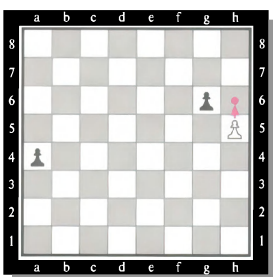
№5



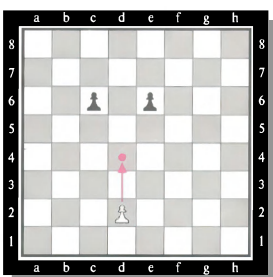
№6



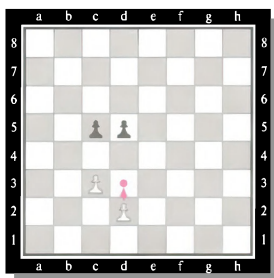
№7



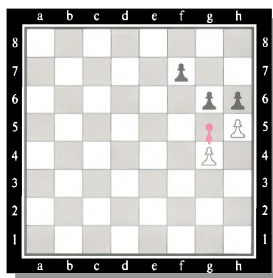
№8



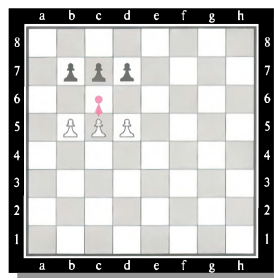
№9



№10



№11



№12

В первых шести положениях белым сравнительно просто добиться победы. В позициях № 1, 2, 5, 6 черная пешка забирается уже вторым ходом (в положении № 6 ее возьмут на проходе). В позиции № 4 белые должны сделать первый ход через клетку, а в дальнейшем превратить пешку в ферзя (или слона). В позиции № 3 черную пешку не выиграть, поэтому ее надо лишить подвижности. Если белые поспешат и сделают первый ход пешкой через поле, то черные передвинут свою пешку на одно поле и сами лишат белых всех ходов. Но белые делают первый ход пешкой на одно поле, и у черных первыми кончаются ходы. Победа белых.

Более тернист путь к победе белых в позициях № 7–12. В положении № 7, чтобы успеть взять под контроль поле превращения черной пешки, в ферзи должна бежать белая ладейная пешка. В позиции № 8, чтобы выиграть, белым приходится на первом ходу отказаться от взятия.

В позиции № 9 белая пешка прыгает через поле и вынуждает черных подставить под бой одну из своих пешек. Белая пешка бьет ее, первой проходит в ферзи и успевает догнать последнюю черную пешку. В положении № 10 белая ферзевая пешка скромно ступает на одно поле (но не через одно — тогда черная слоновая пешка пройдет вперед и белые лишены подвижности), и какой бы пешкой теперь ни шли черные вперед, белые не побьют ее, а пройдут мимо, и у черных нет ходов. Пикантно одерживают верх белые в положении № 11: коневая пешка приносит себя в жертву, затем ладейная пешка на всех парах мчится в ферзи, а уж белый ферзь легко расправляется с черными пешками. Позиция № 12 хорошо знакома каждому квалифицированному шахматисту. Метод выигрыша примерно тот же, что и в положении № 11, но белым приходится пожертвовать две пешки. Первым ходом отдается слоновая пешка, и если черные бьют ее ферзевой пешкой, то жертвуется коневая, а белая ферзевая проходит в ферзи и быстро уничтожает черные пешки. Если же черные на первом ходу бьют коневой пешкой, то белые жертвуют ферзевую пешку (зеркальный вариант), а коневая быстро проходит в ферзи. Впрочем, на втором ходу белые могут и бить пешку.

Домашнее задание. Разыграть с родителями два-три положения игры “Ограничение подвижности”.

Урок 19

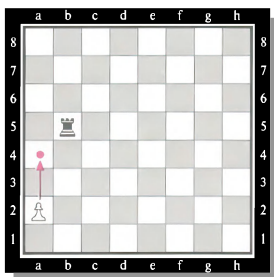
ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЫ, СЛОНА, КОНЯ

Дидактические задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”, “Пехитри часовых”. Дидактическая игра “Ограничение подвижности”.

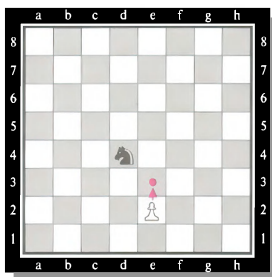
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ход ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, взятие. Педагог разыгрывает на демонстрационной доске с кем-нибудь из ребят положения из домашнего задания.

Новое занятие практическое: дети решают дидактические задания и разыгрывают с учителем (или между собой) поучительные позиции дидактической игры “Ограничение подвижности”.

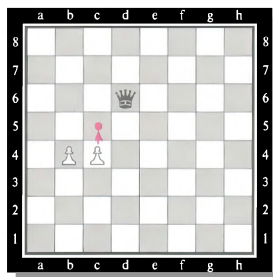
“Атака неприятельской фигуры”. Белые должны напасть на черную фигуру. Положения задания приведены на с. 9 учебника. В положении № 5 белые превращают пешку в ферзя (или слона), а в позиции № 6 – в коня.



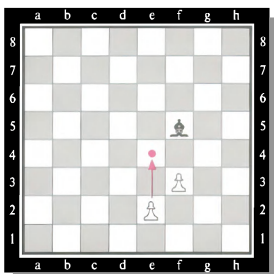
№1



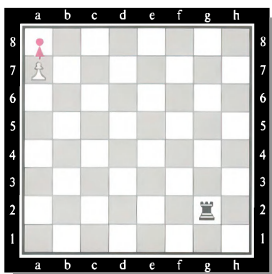
№2



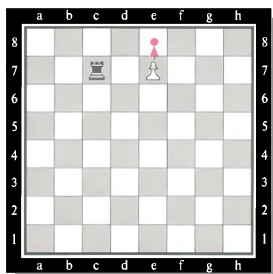
№3



№4

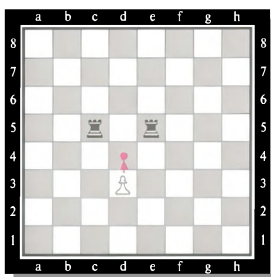


№5

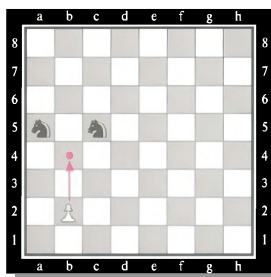


№6

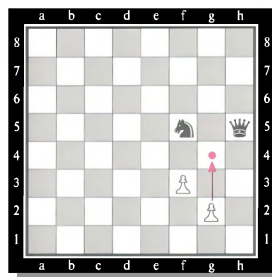
“Двойной удар”. Белые должны напасть своей фигурой на две черные фигуры. Вот положения задания, приведенные на с. 10 учебника. В положении № 5 белая пешка превращается в ферзя, а в позиции № 6 – в коня.



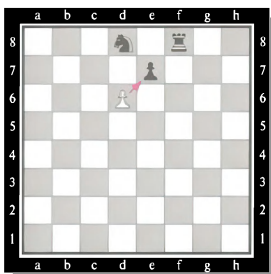
№1



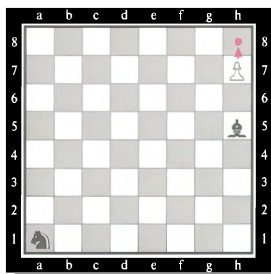
№2



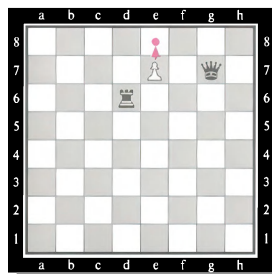
№3



№4



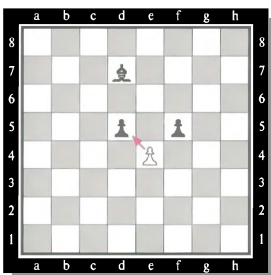
№5



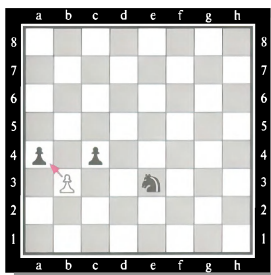
№6

“Взятие”. Белая пешка должна побить незащищенную черную фигуру.

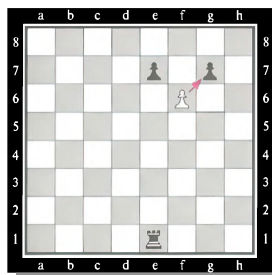
Вот положения задания, приведенные на с. 11 учебника:



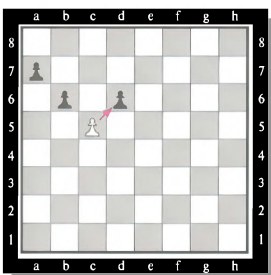
№1



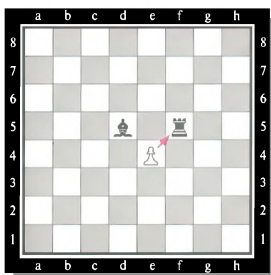
№2



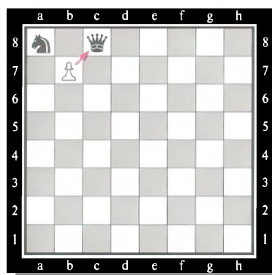
№3



№4



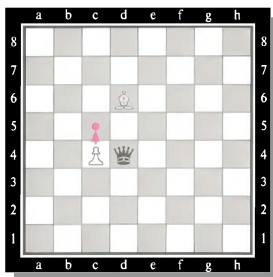
№5



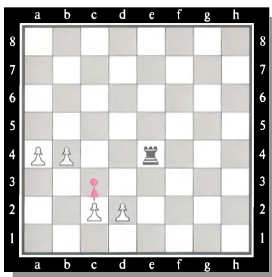
№6

“Защита”. Какой ход должны сделать белые, чтобы защитить все фигуры, находящиеся под боем?

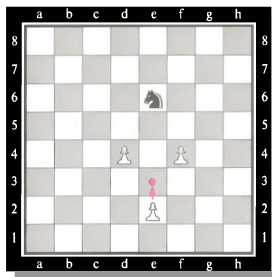
Вот положения задания, приведенные на с. 12 учебника:



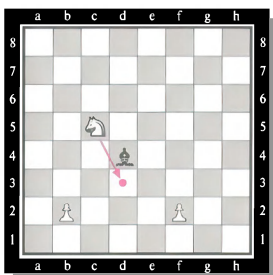
№1



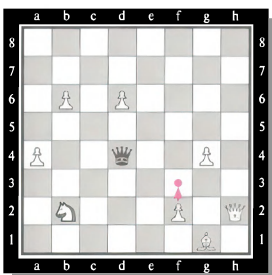
№2



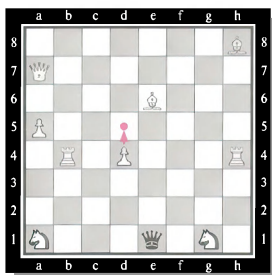
№3



№4



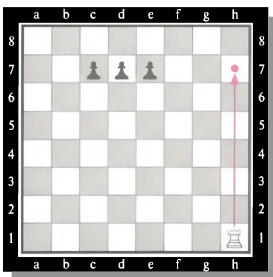
№5



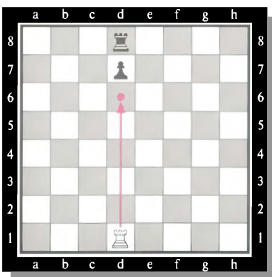
№6

“Выиграй фигуру”. После какого хода белых черные сразу проигрывают одну из своих фигур?

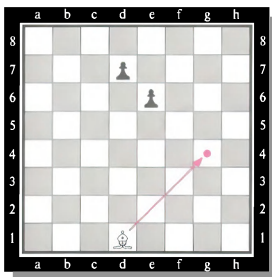
Вот положения задания, приведенные на с. 13 учебника:



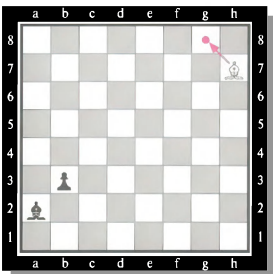
№1



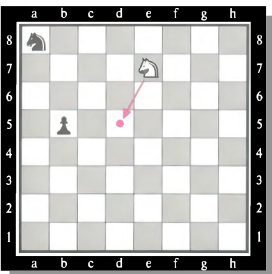
№2



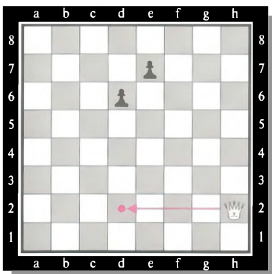
№3



№4



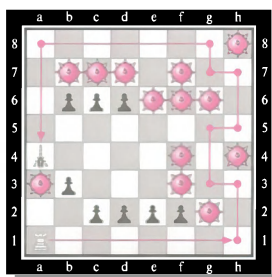
№5



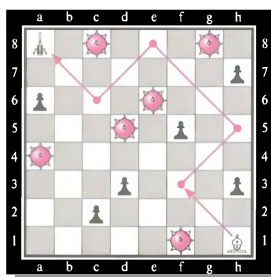
№6

“Перехитри часовых”. Белая фигура должна пробраться в ракету, избегая полей, атакованных черными пешками-часовыми.

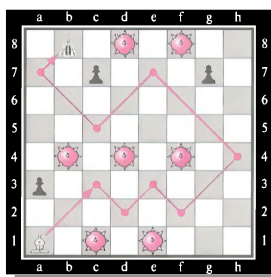
Вот положения задания, приведенные на с. 14 учебника:



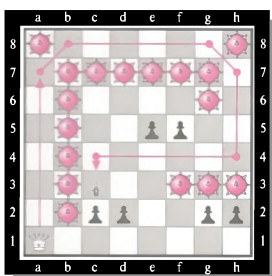
№1



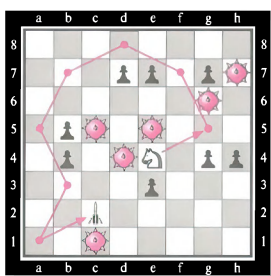
№2



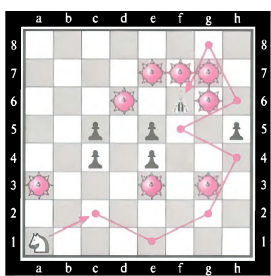
№3



№4



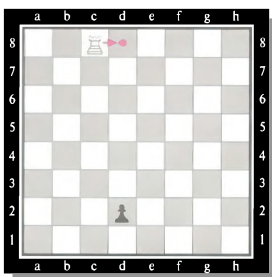
№5



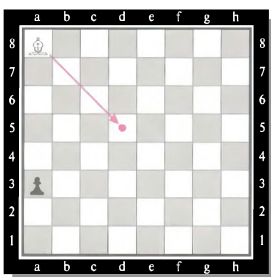
№6

“Ограничение подвижности”. В этой дидактической игре выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

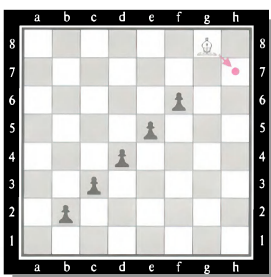
Вот положения для разыгрывания, приведенные на с. 15 и с. 16.



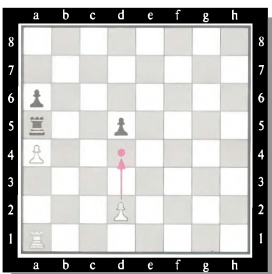
№1



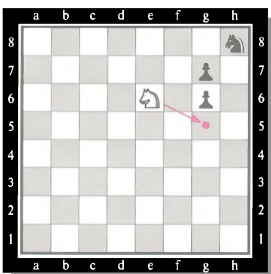
№2



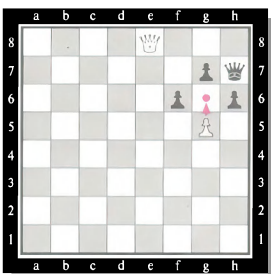
№3



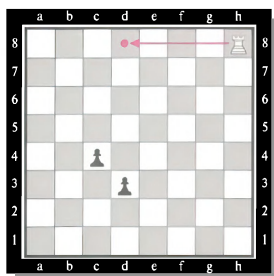
№4



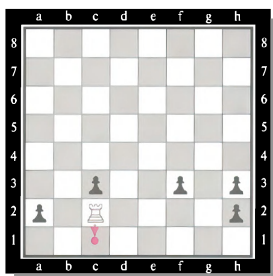
№5



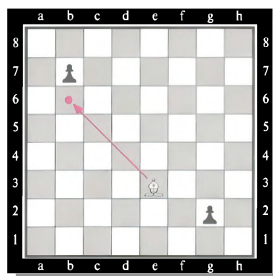
№6



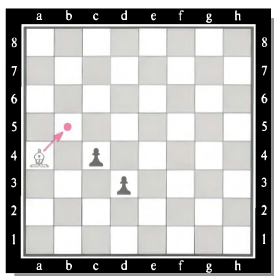
№7



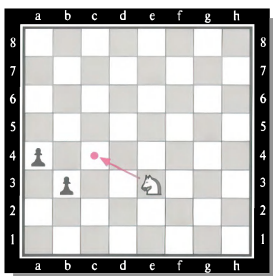
№8



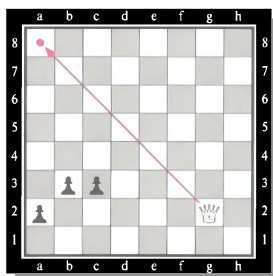
№9



№10



№11



№12

В первых шести позициях белые легко расправляются с черными (в позиции № 1 и № 2 даже за два хода):

В позиции № 8 белая ладья спускается на первую горизонталь и ни в коем случае не должна покидать ее — черные пешки, как спелые плоды, сами будут “падать” на нее и тотчас уничтожаться ладьей. В положениях № 7, 9, 12 все решает тонкий первый ход, а дальше все несложно. Если бы в позиции № 9 белые первым ходом не заблокировали левую коневую пешку, то она бы прыгнула через поле, и одна из черных пешек прошла бы в ферзи. Если после первого хода белых в позиции № 10 черная ферзевая пешка рванется в ферзи, то слон вернется на исходное поле и по очереди побьет обе черные пешки. Еще хитрее позиция № 11: там после первого хода белых вперед пойдет черная коневая пешка, коварно принося себя в жертву. Но бить ее нельзя — тогда ладейная пешка проскочит в ферзи. Но белый конь на втором ходу не должен брать черную коневую пешку — он заблокирует ладейную пешку (т. е. встанет на ее пути), одновременно контролируя поле превращения коневой пешки. И обе черные пешки гибнут одна за другой.

Домашнее задание. Разыграть с родителями два-три положения игры “Ограничение подвижности”.

Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король не бьют, но под бой его ставить нельзя. Дидактические задания “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”. Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”.

В начале урока – повторение пройденного материала. Дети вспоминают ходы всех фигур, кроме короля. Педагог разыгрывает с кем-нибудь из учеников положение из домашнего задания.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

За один ход король может переместиться в любую сторону по диагонали, вертикали или горизонтали, но только на одно поле. И бьет король так же. Короля в шахматах не бьют. Но и под удар его нельзя ставить. Если кто-то опростачно поставит короля под бой, ему разрешают переходить.

Если учитель использует на уроках пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом занятии инсценируется его одиннадцатая глава “Куда идет Король?” (она опубликована также в журнале “Мурзилка”, № 7 за 1994 г.).

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТОГО УРОКА

Поставьте белого короля на одно из центральных полей и объясните, что в начальном положении у партнеров по одному королю, которые стоят между слоном и ферзем. Король — главная фигура в шахматах, хоть и не самая сильная. Без лубой фигуры можно играть настоящую шахматную партию, а вот без короля нельзя. Объясните, как ходит и бьет

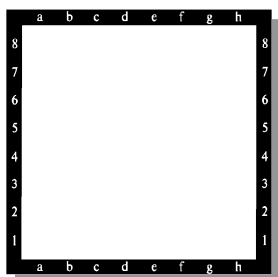
король. Обратите внимание детей на то, что короля в шахматах не бьют, но под бой его ставить нельзя. Если же на короля нападут, надо спасать его от удара.

Педагог показывает ход короля, взятие. Показывает, что из центра король контролирует 8 полей, а из угла — только 3. Просит каждого ученика сделать по три хода королем на своей доске. Дети раскрывают учебник на с. 17: там иллюстрируются ход короля, взятие.

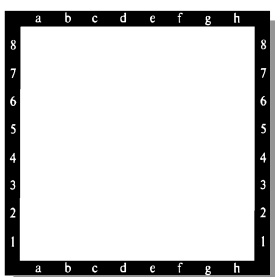
Во второй части урока ребята решают дидактические задания.

“Один в поле воин”. Белый король должен побить все черные фигуры, сбивая каждым ходом по фигуре.

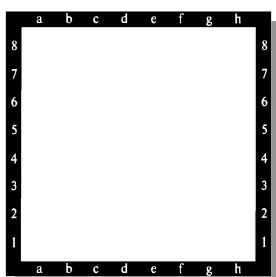
Вот задания, приведенные на с. 18 учебника (они составлены так, чтобы, уничтожая черные фигуры, король нигде не попал под бой):



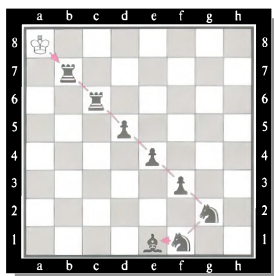
№1



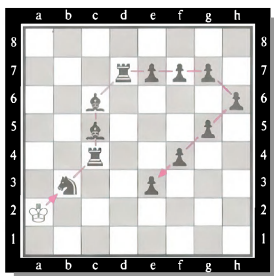
№2



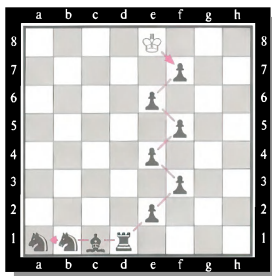
№3



№4



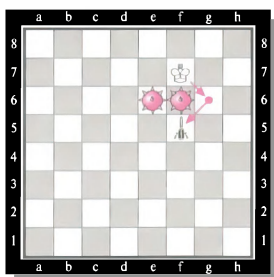
№5



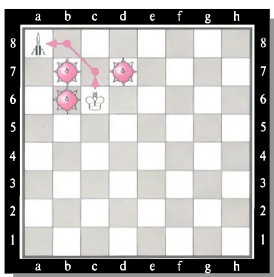
№6

“Кратчайший путь”. Король должен побыстрее добраться до ракеты.

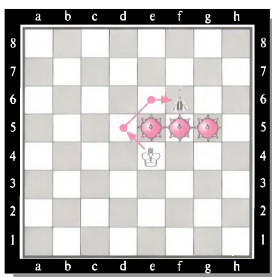
Вот положения задания, приведенные на с. 19 учебника:



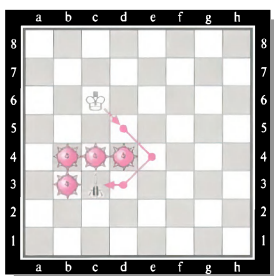
№1



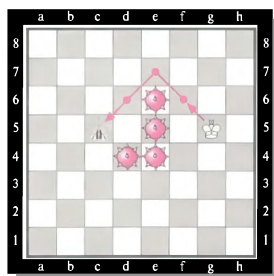
№2



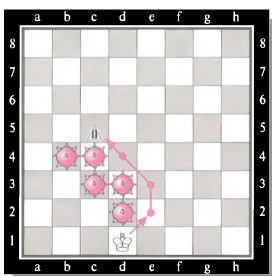
№3



№4



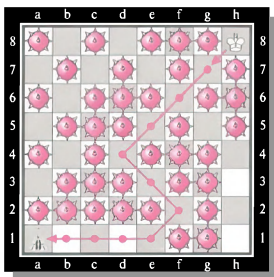
№5



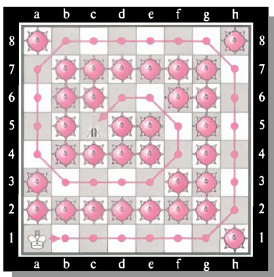
№6

“Лабиринт”. Пройдя по лабиринту, король должен достичь ракеты.

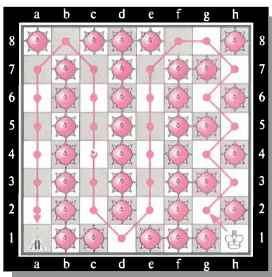
Вот положения задания, приведенные на с. 20 учебника:



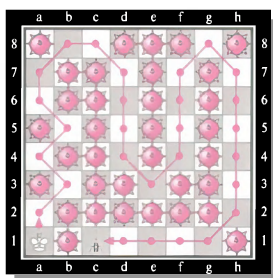
№1



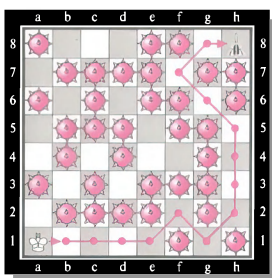
№2



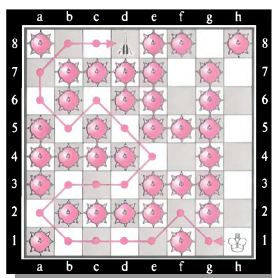
№3



№4



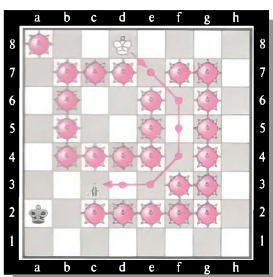
№5



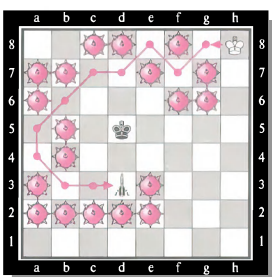
№6

“Перехитри часовых”. Надо пробраться белым королем в ракету, избегая ударов черного короля.

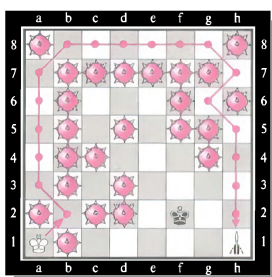
Вот положения задания, приведенные на с. 21 учебника:



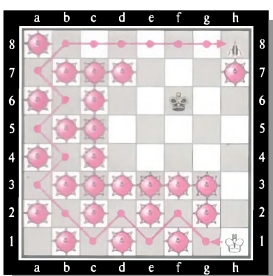
№1



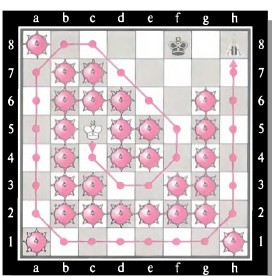
№2



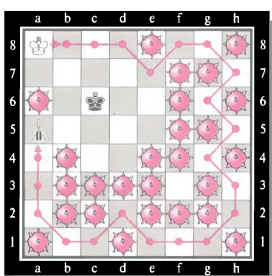
№3



№4



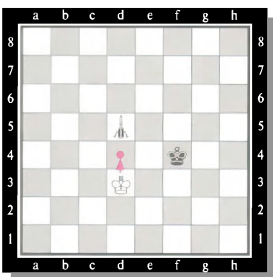
№5



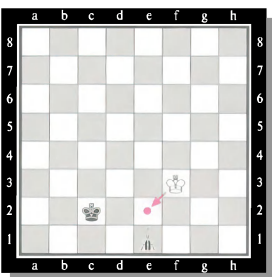
№6

Затем соседи по парте поиграют друг с другом королями **“На уничтожение”**. В этой игре нет победителя.

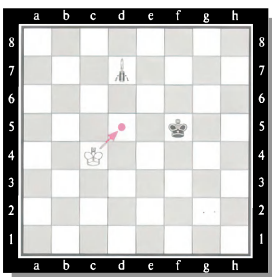
В игру **“Захват контрольного поля”** педагог играет с учениками.



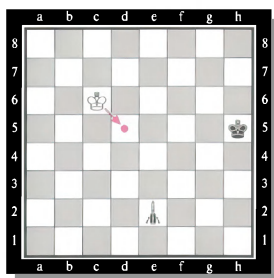
№1



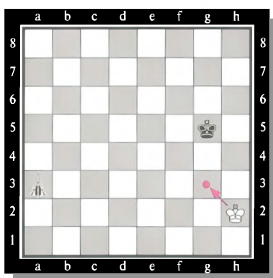
№2



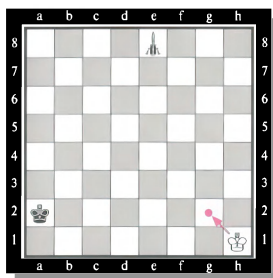
№3



№4



№5



№6

“Захват контрольного поля”. Партнеры стремятся пробраться своим королем в ракету, избегая полей, атакованных неприятельским королем (белый и черный короли ходят по очереди).

Положения для этой игры приведены на с. 22 учебника. Точной игрой белые везде захватывают контрольное поле. Особенно важен первый ход, не только приближающий белого короля к цели, но и одновременно препятствующий черному владыке помешать белым.



В конце урока задайте детям некоторые из таких вопросов:

1. Ходит ли король по белым полям? по черным полям? Передвигается ли король по горизонталям? вертикалям? диагоналям? (Да.)
2. Может ли король прыгнуть через несколько полей? (Нет.)
3. Может ли белый король побить белую ладью? (Нет.)
4. Сколько разных ходов может сделать король из углового поля? а из центрального поля? (3. 8.)
5. На сколько сторон может пойти король из углового поля? а из центрального поля? (На 3. На 8.)
6. Может ли король вычертить своими ходами квадрат? прямоугольник? треугольник? (Да.)
7. На шахматной доске начальное положение. Может ли хотя бы один из королей сделать здесь ход? (Нет.)
8. Может ли король обойти всю доску? (Да.)

Урок 21

КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР

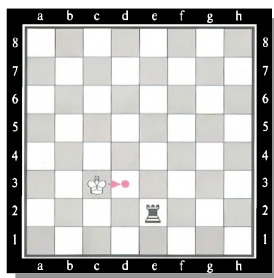
Дидактические задания “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Перехитри часовых”, “Сними часовых”. Дидактические игры “Игра на уничтожение”, “Захват контрольного поля”, “Ограничение подвижности”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают ходы всех фигур.

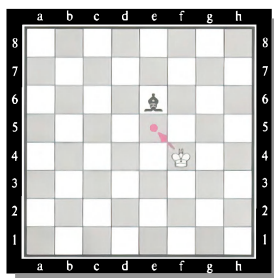
Двадцать первое занятие практическое: ребята решают дидактические задания и разыгрывают с педагогом (или между собой) учебные положения дидактических игр.

“Атака неприятельской фигуры”. Король должен напасть на черную фигуру.

Вот положения задания, приведенные на с. 23 учебника:



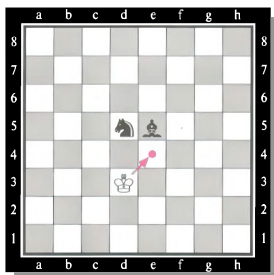
№1



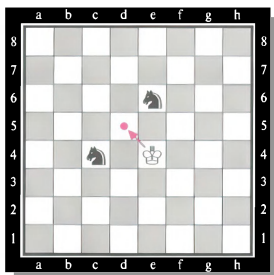
№2

“Двойной удар”. А здесь король одним ходом должен атаковать две неприятельские фигуры.

Вот положения задания, приведенные на с. 23 учебника:



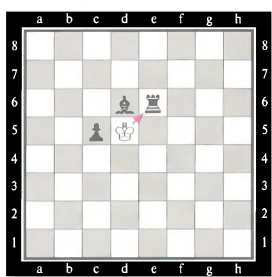
№1



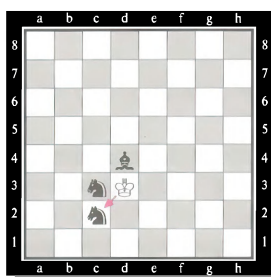
№2

“Взятие”. Белым королем нужно побить незащищенную черную фигуру.

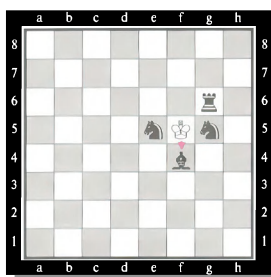
Вот положения задания, приведенные на с. 24 учебника:



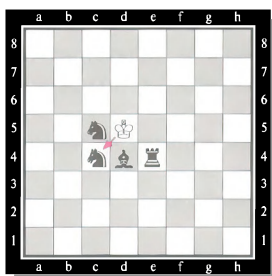
№1



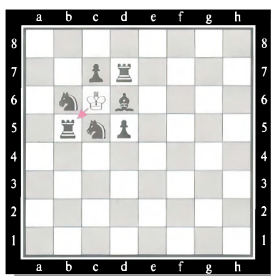
№2



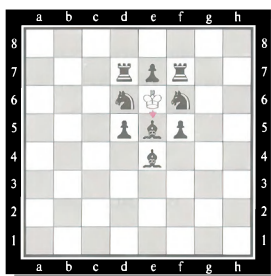
№3



№4



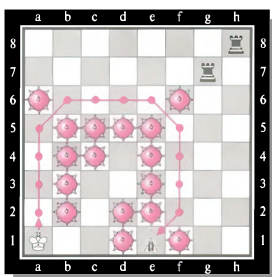
№5



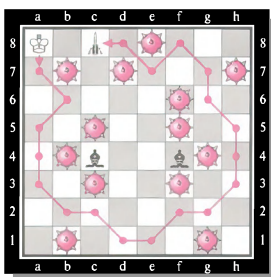
№6

“Перехитри часовых”. Белый король должен пройти в ракету, избегая полей, находящихся под боем.

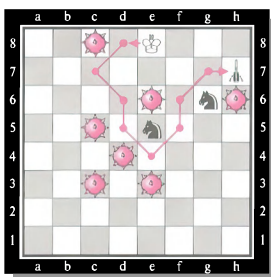
Вот положения задания, приведенные на с. 25 учебника:



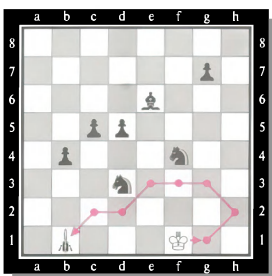
№1



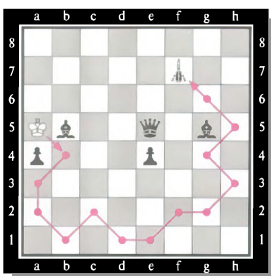
№2



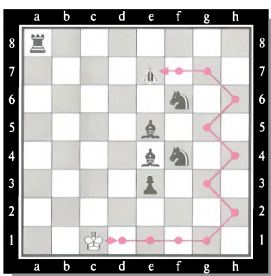
№3



№4



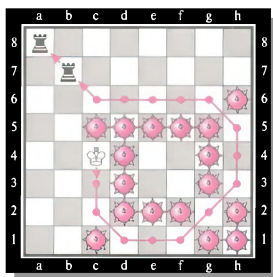
№5



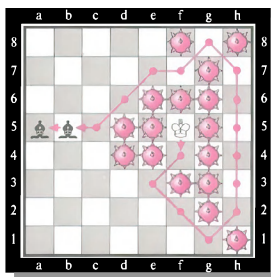
№6

“Сними часовых”. А здесь король должен уничтожить часовых.

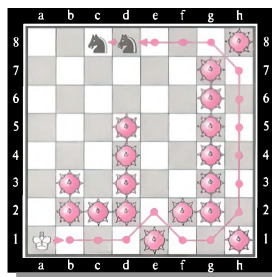
Вот положения задания, приведенные на с. 26 учебника:



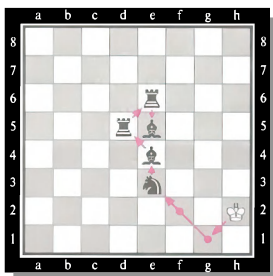
№1



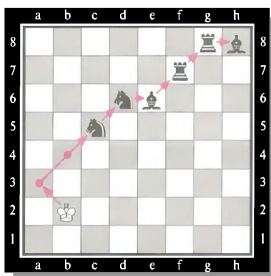
№2



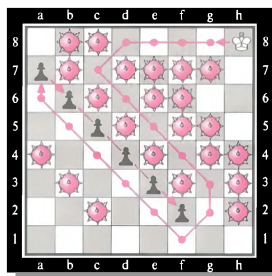
№3



№4



№5

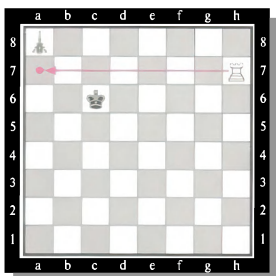


№6

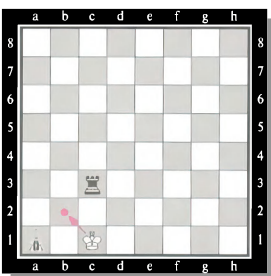
Затем соседи по парте поиграют **“На уничтожение”** королем против ладьи, королем против слона, королем против коня. При элементарно точной игре эти поединки завершатся вничью. А вот пешку король в большинстве положений одолеет (если успеет перехватить ее на пути к полю превращения). Ферзь в единоборстве с королем способен оттеснить его в один из углов и лишит всех ходов (но мы не рекомендуем на данной стадии обучения детям играть королем против ферзя — ведь короля нельзя ставить под бой; а вот на втором году обучения подобная игра поможет ребятам освоить технику матования одинокого короля).

Педагог играет с детьми в **“Захват контрольного поля”** и **“Ограничение подвижности”**.

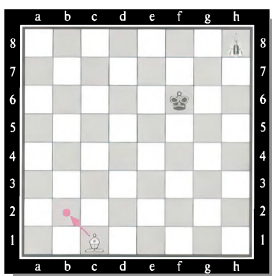
“Захват контрольного поля”. Партнеры стремятся утвердить свою фигуру на поле, где ракета (белая и черная фигуры ходят по очереди). Вот положения для разыгрывания, приведенные на с. 27 учебника. Везде, кроме позиции № 4, белые захватывают контрольное поле вторым ходом, а в позиции № 4 — третьим.



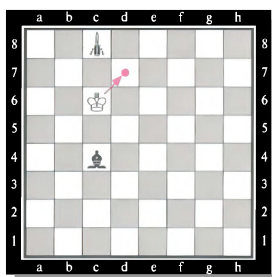
№1



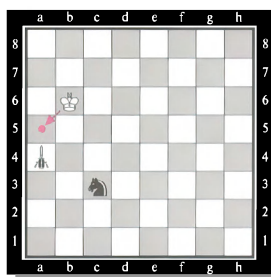
№2



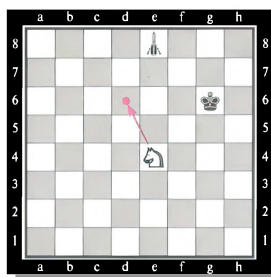
№3



№4

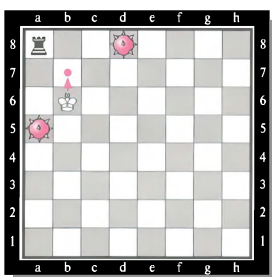


№5

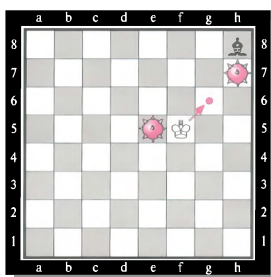


№6

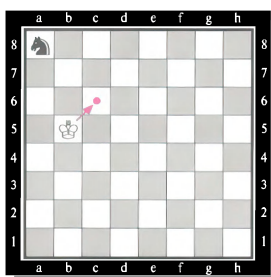
“Ограничение подвижности”. Здесь белый король точной игрой должен побить все неприятельские фигуры (белые и черные ходят по очереди). Вот положения для разыгрывания, приведенные на с. 28 учебника. В трех первых белые побеждают за 2 хода, в остальных путь к победе дольше.



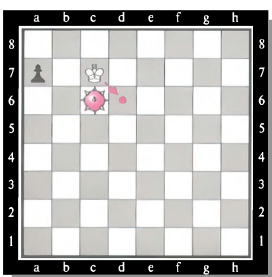
№1



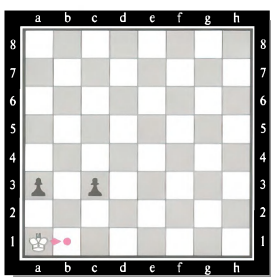
№2



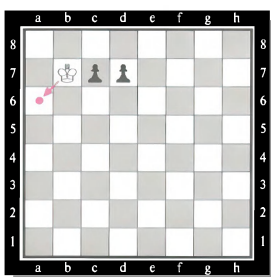
№3



№4



№5



№6

Домашнее задание. Разыграть с родителями одно-два положения дидактических игр (из учебника).

Урок 22

ШАХ

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

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

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ВТОРОГО УРОКА

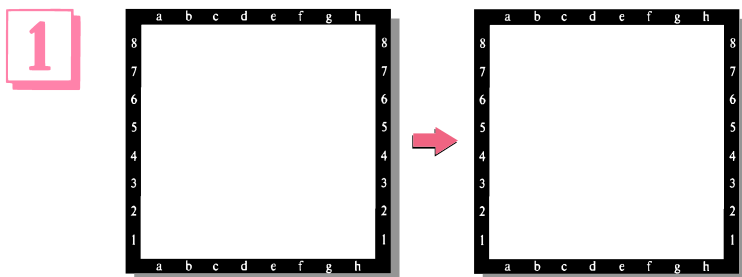
Поставьте на одно из угловых полей демонстрационной доски белого ферзя, на другое угловое поле — черного короля, объясните, что такое шах (в данном случае — шах ферзем).

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

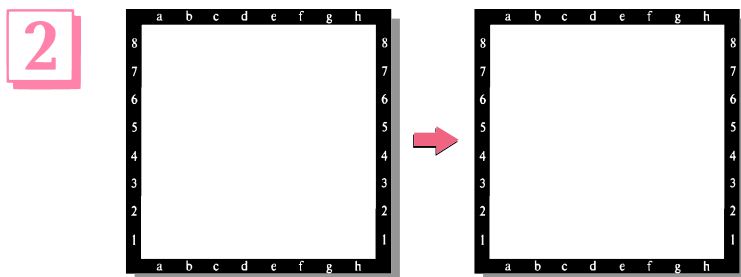
Дети раскрывают учебники на с. 29, где каждая из фигур (кроме короля) дает шах неприятельскому королю. Далее ребята рассматривают с. 30 учебника, на которой приведены три способа защиты от шаха. Их вы показываете на демонстрационной доске.

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

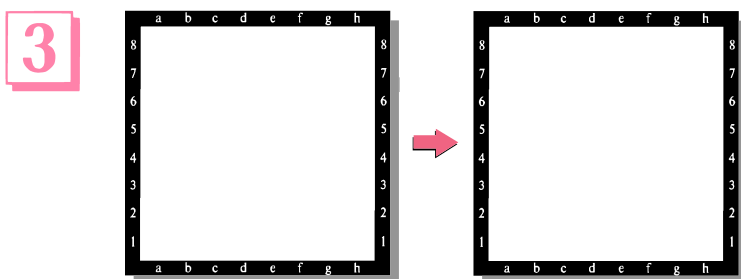
Вот смотрите: черный ферзь объявил шах белому королю, и король отошел на соседнее поле.



Второй способ защиты — взятие атакующей фигуры. В следующей позиции черный ферзь опрометчиво дал шах, не заметив, что оказался под ударом белого коня. И конь бьет ферзя.



Третий способ защиты — короля закрывает другая фигура. В следующей позиции белые защищаются от шаха слоном. Белый слон располагается между неприятельским ферзем и своим королем, прикрывая короля от удара.

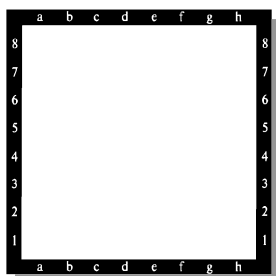


Можете добавить, что ферзь шахует короля по диагоналям, вертикалям, горизонталям, ладья — по линиям (горизонталям и вертикалям), слон — по диагоналям, пешка — тоже по диагонали, но на одно поле, конь — буквой Г.

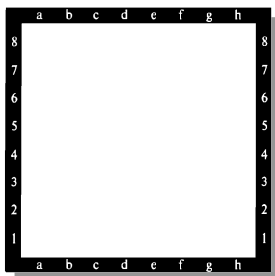
Во второй части урока дети решают дидактические задания.

“Шах или не шах”. Объявлен ли шах черному королю?

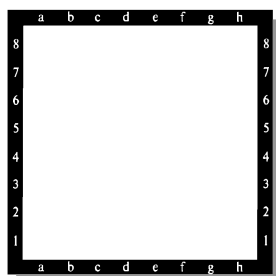
Вот положения задания, приведенные на с. 31 учебника. Шах объявлен в позициях № 1, 3, 5, а в остальных — нет шаха.



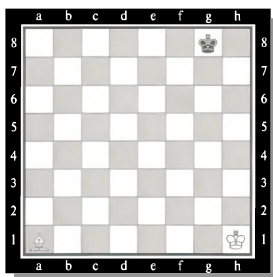
№1



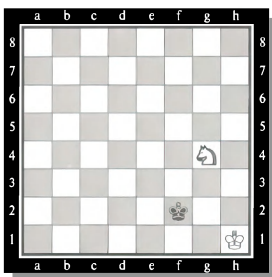
№2



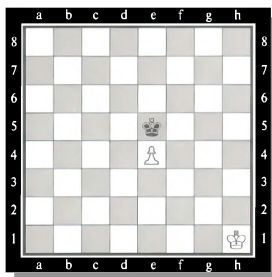
№3



№4



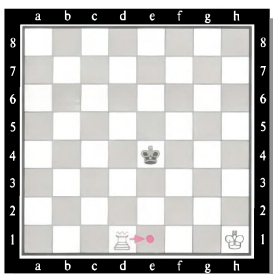
№5



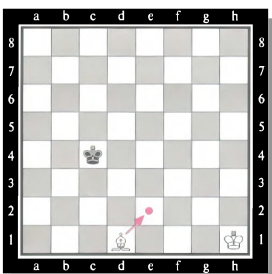
№6

“Дай шах”. Надо объявить такой шах черному королю, чтобы черные не побили атакующую фигуру.

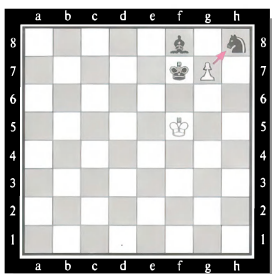
Вот положения задания, приведенные на с. 32 учебника. Наиболее трудно положение № 3, там белая пешка бьет черного коня и превращается в коня с шахом.



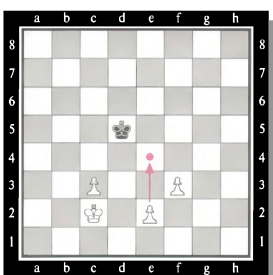
№1



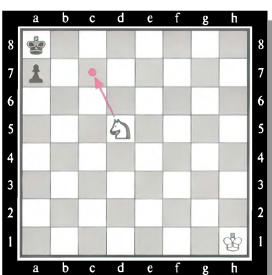
№2



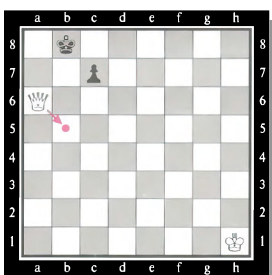
№3



№4



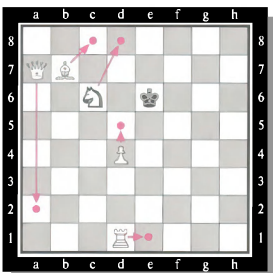
№5



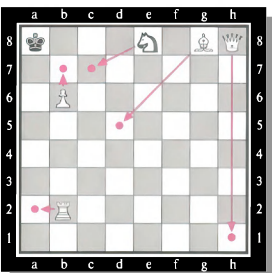
№6

“Пять шахов”. Белые должны дать шах каждой из фигур.

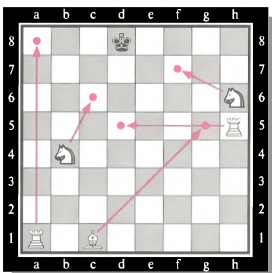
Вот положения задания, приведенные на с. 33 учебника:



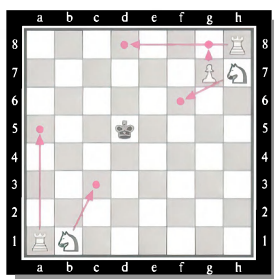
№1



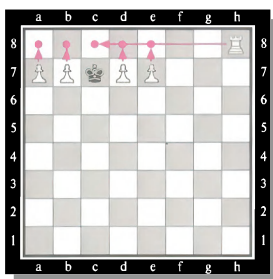
№2



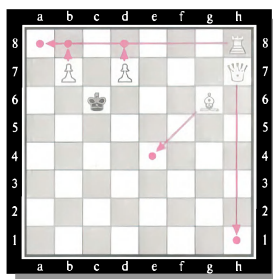
№3



№4



№5

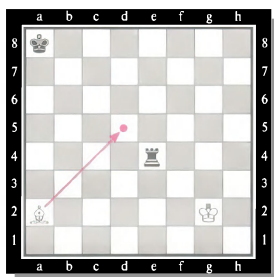


№6

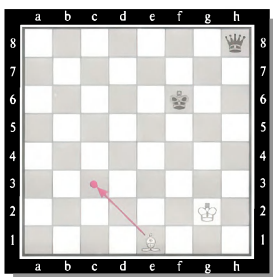
Отметим наиболее сложные случаи: в позиции № 4 пешка превращается в ферзя или слона, в положении № 6 обе пешки превращаются в коней, а в позиции № 5 ладейная и королевская пешки превращаются в коней, а коневая и ферзевая — в ферзей или слонов.

“Шах с выигрышем фигуры”. Надо дать такой шах, чтобы вторым ходом побить черную фигуру.

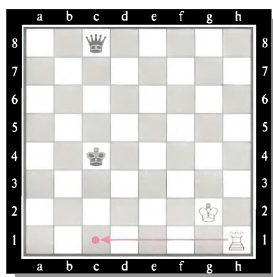
Положения задания приведены на с. 34–35 учебника. Вот они:



№1



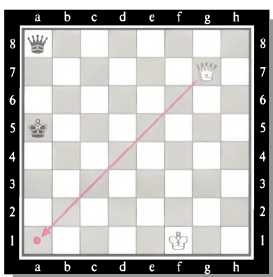
№2



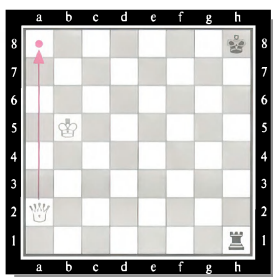
№3



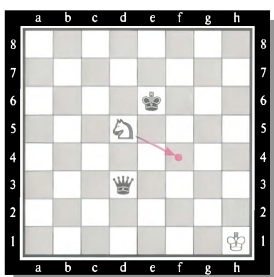
№4



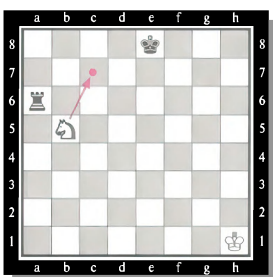
№5



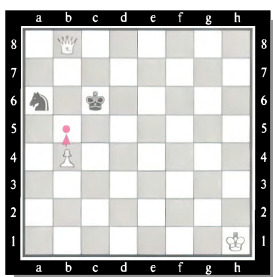
№6



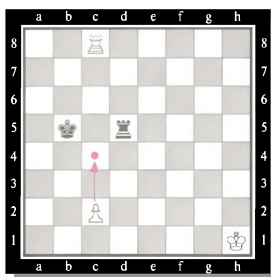
№7



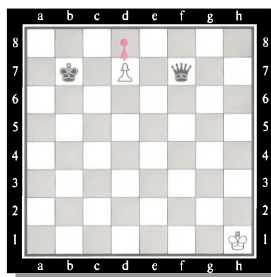
№8



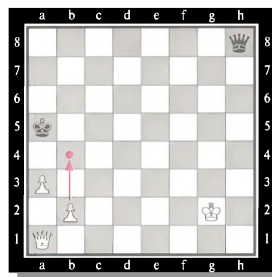
№9



№10



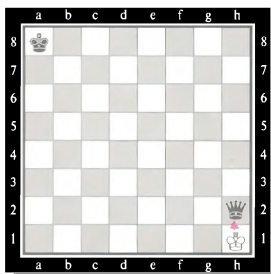
№11



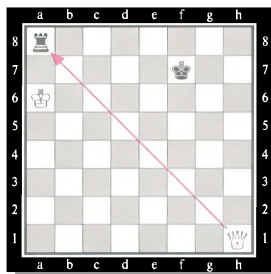
№12

“Защита от шаха”. Черные дали белым шах, надо найти лучший ход за белых.

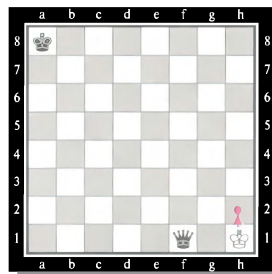
Вот положения задания, приведенные на с. 36–37 учебника. Решая задания, дети сначала должны выяснить, нельзя ли побить атакующую фигуру. А потом убедиться, что после сделанного хода они не потеряют свою фигуру.



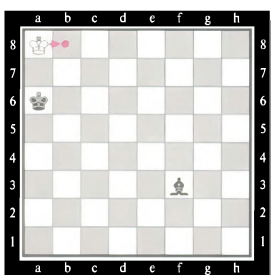
№1



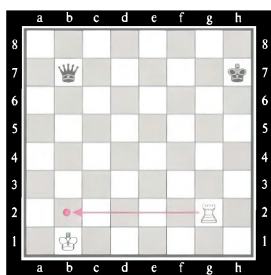
№2



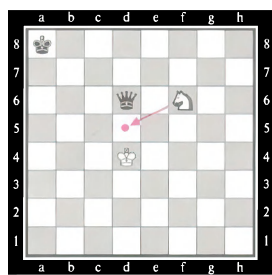
№3



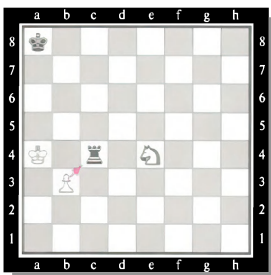
№4



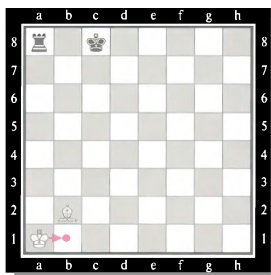
№5



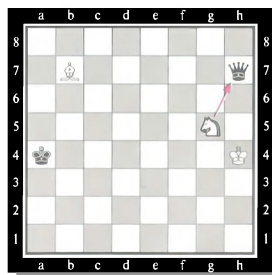
№6



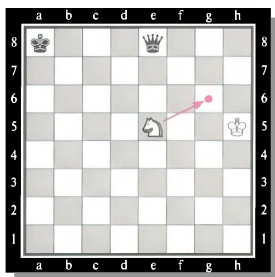
№7



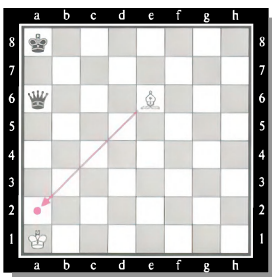
№8



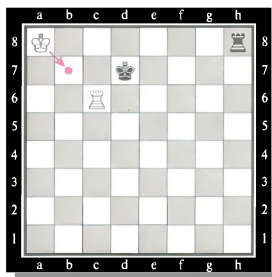
№9



№10



№11



№12

Домашнее задание. Решить по одному дидактическому заданию “Дай шах”, “Пять шахов”, “Шах с выигрышем фигуры”, “Защита от шаха”.

Урок 23

ШАХ

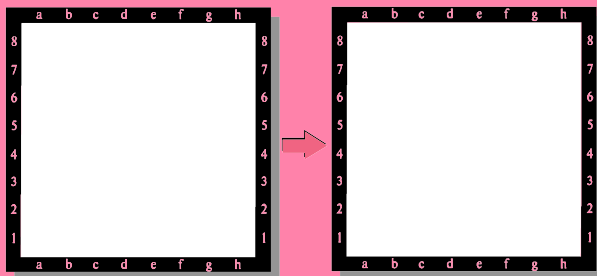
Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания “Дай открытый шах”, “Открытый шах с выигрышем фигуры”, “Дай двойной шах”, “Двойной шах с выигрышем фигуры”, “Лучший шах”. Дидактическая игра “Первый шах”.

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

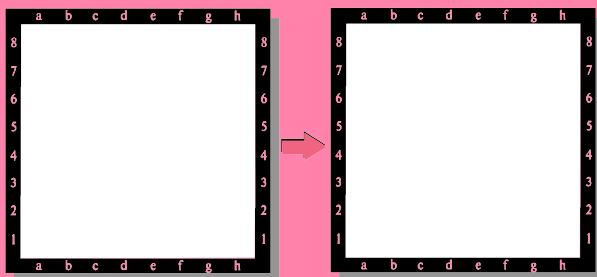
НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Обычно шах объявляет фигура, которая делает ход. Но случается и такое положение, когда ход делает одна фигура, а шах дает другая, которая находится как бы в засаде. Это **открытый шах**. Вот пример из учебника (с. 38):

Видно, что ход делает пешка, а шах король получает от ладьи.



Случается и такое положение, когда белые делают один ход, а шах королю объявляют сразу две фигуры (и собственно шахующая, и та, что была в засаде). Это **двойной шах**. Вот пример из учебника (с. 38):



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ТРЕТЬЕГО УРОКА

Расставьте на демонстрационной доске положение, в котором белые объявляют открытый шах (с. 38 учебника), объясните его.

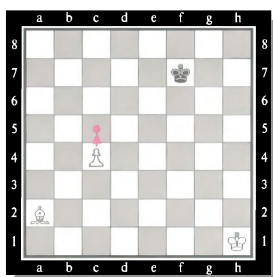
Затем расставляете и объясняете положение на двойной шах (тоже с. 38 учебника). Обратите внимание детей на то, что при двойном шахе у короля одна защита — уйти из-под боя (ведь две белые фигуры одним ходом никогда не побьешь, да и не закроешься от такого шаха).

Предложите детям открыть учебник на с. 38, где приведены примеры открытого и двойного шаха.

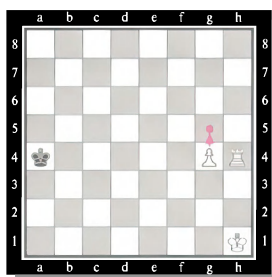
Во второй части урока ребята решают дидактические задания.

“Дай открытый шах”. Надо объявить открытый шах черному королю.

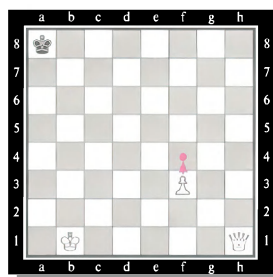
Вот положения задания, приведенные на с. 39 учебника:



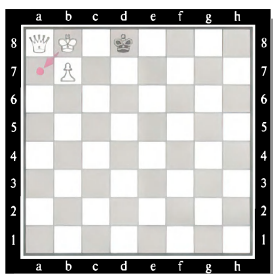
№1



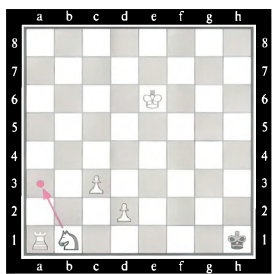
№2



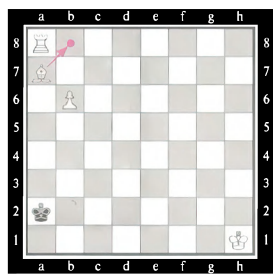
№3



№4



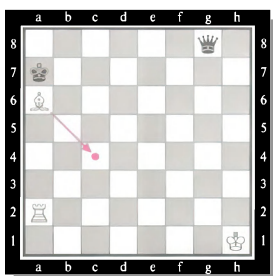
№5



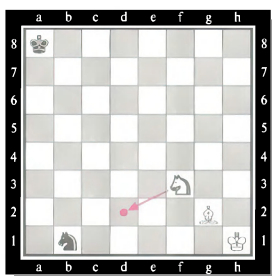
№6

“Открытый шах с выигрышем фигуры”. Надо объявить такой шах черному королю, чтобы вторым ходом побить черную фигуру.

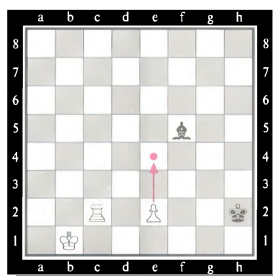
Вот положения задания, приведенные на с. 40 учебника:



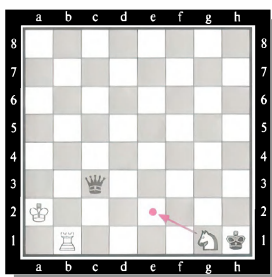
№1



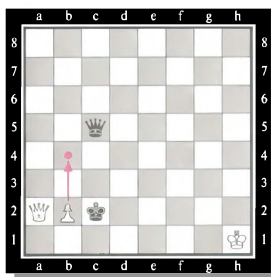
№2



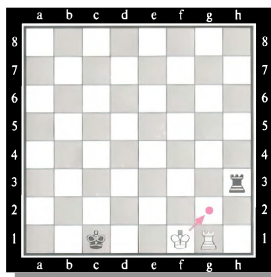
№3



№4

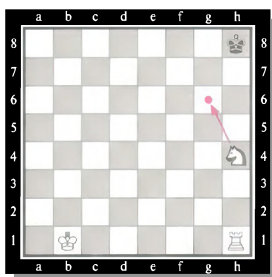


№5

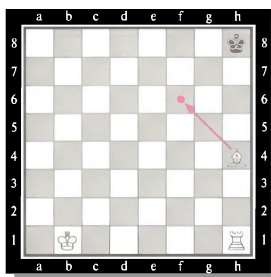


№6

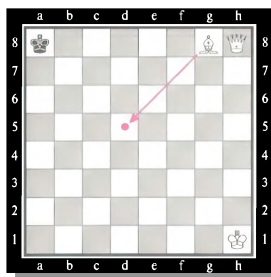
“Дай двойной шах”. Белые должны объявить черным двойной шах. Вот положения задания, приведенные на с. 41 учебника:



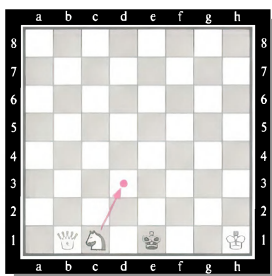
№1



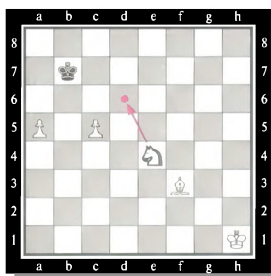
№2



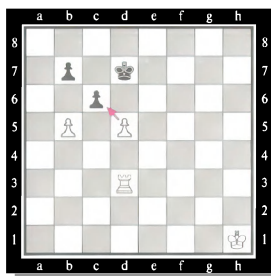
№3



№4



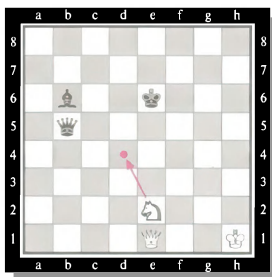
№5



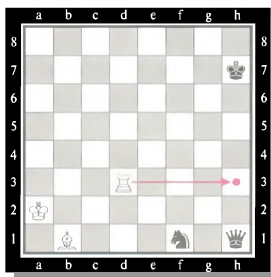
№6

“Двойной шах с выигрышем фигуры”. Нужно объявить черным такой шах, чтобы вторым ходом побить фигуру.

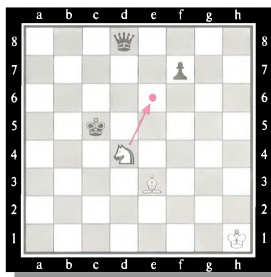
Вот положения задания, приведенные на с. 42 учебника:



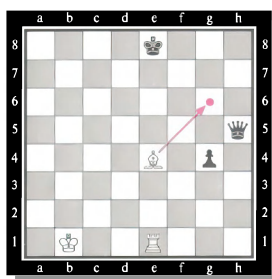
№1



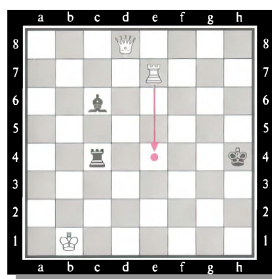
№2



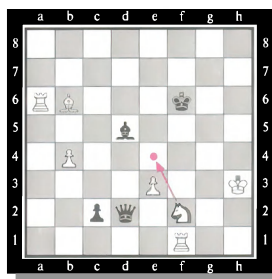
№3



№4



№5



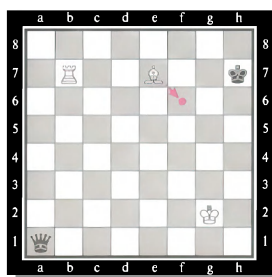
№6

“Лучший шах”. Надо объявить такой шах, чтобы вторым ходом побить черную фигуру.

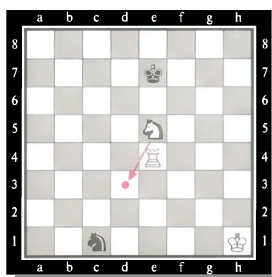
Вот положения задания, приведенные на с. 43 учебника:



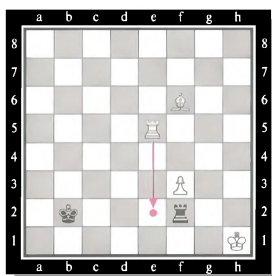
№1



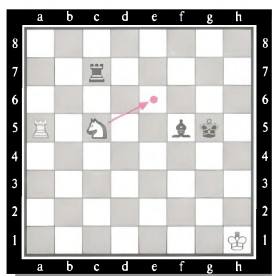
№2



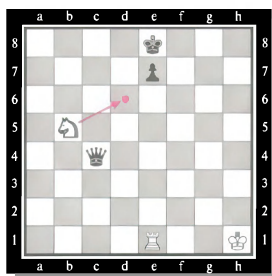
№3



№4



№5



№6

Как это ни странно, но такое простое понятие, как “шах” многими детьми усваивается с трудом. Поэтому постарайтесь проработать на занятиях как можно больше заданий на объявление шаха, а в конце этого урока предложите соседям по парте поиграть в дидактическую игру **“Первый шах”**. На досках расставляется начальное положение, и партнеры начинают играть, стараясь объявить шах неприятельскому королю. Кто этого первым добьется, тот и считается победителем. При этом фигура, объявляющая шах, не должна идти под бой. Если же она встанет под бой, то ее побьют, и партия продолжается.

Домашнее задание. Поиграть с родителями в дидактическую игру **“Первый шах”**.

Урок 24

М А Т

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание “Мат или не мат”.

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

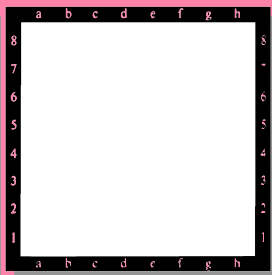
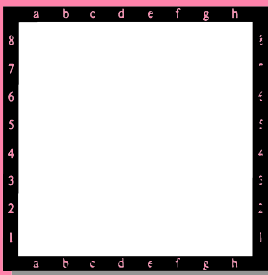
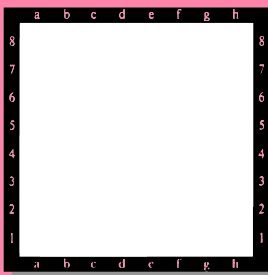
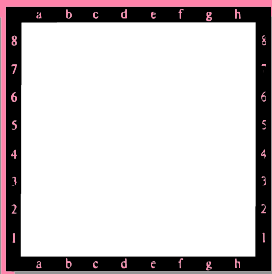
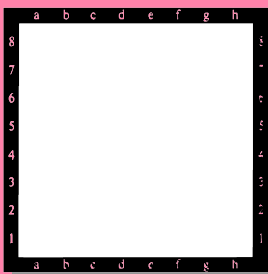
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

Расставьте на демонстрационной доске положение (с. 44 учебника), в котором белый ферзь с помощью белого короля объявляет мат черному королю, подробно разберите его.

Мат – термин на порядок более сложный, чем шах. Не случайно мы постепенно подвели к нему детей, не случайно так много времени дети играли “На уничтожение”. Ведь что такое собственно мат? Это тоже уни-

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Мат – это шах, от которого нет защиты. Тот, кто даст мат королю противника, считается выигравшим шахматную партию. На с. 44 учебника приведены положения, где мат черному королю по очереди объявляют ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Вот они:



В каждой из позиций белая фигура атакует короля черных, а отойти ему куда – все поля вокруг черного короля либо под боем белых фигур, либо заняты черными фигурами (поля, находящиеся под ударом белых фигур, обозначены точками). **Мат королю – конец игре.**

чтожение. Уничтожение короля. Мы нападаем на вражеского короля, надеясь его побить. Защитить короля нечем, — значит, поставлен мат, то есть такое положение, когда король атакован и следующим ходом непременно будет побит.

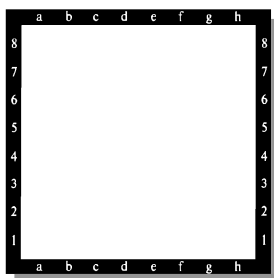
Цель шахматной партии — поставить мат. Термин “мат” недостаточно конкретен для детей младшего возраста, поэтому чаще подчеркивайте им, что для победы надо побить неприятельского короля. Игру “на уничтожение” ребята уже к этому времени хорошо освоили, поэтому смогут играть и “на мат”. Не забывайте добавлять, что игра заканчивается за ход до того, как побьют короля. Шах и мат — конец игре.

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

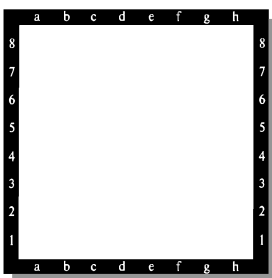
Если педагог использует на занятиях пособие “Приключения в Шахматной стране”, то на этом уроке инсценируется его тринадцатая глава “Мат и пат”.

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

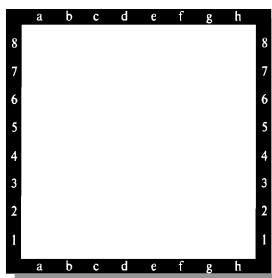
Вот положения задания, приведенные на с. 45 учебника:



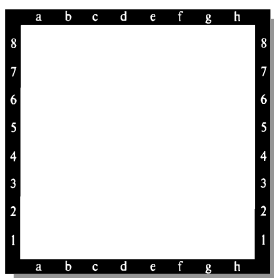
№1



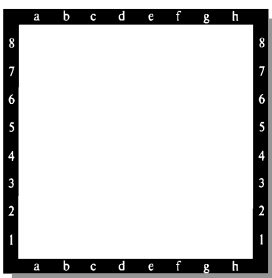
№2



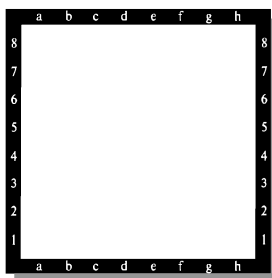
№3



№4



№5



№6

В положениях № 2, 4 мата нет. В первом из них черные пойдут королем, а во втором защитят короля слон. В остальных позициях — мат. Самый сложный случай мата иллюстрирует положение № 6 — здесь мат в результате двойного шаха.

Домашнее задание. Придумать положение, в котором белый король получил мат.

Урок 25

М А П

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание “Мат в один ход”.

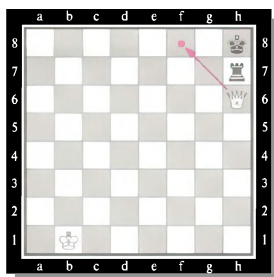
В начале урока — повторение пройденного материала. Дети вспоминают, что такое мат, расставляют на своих досках положение на мат.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ПЯТОГО УРОКА

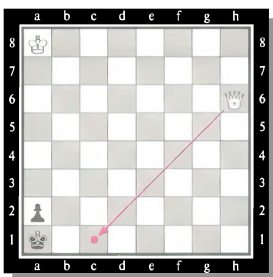
Новое занятие практическое: дети упражняются в постановке черному королю мата в один ход. Это очень важное занятие, и мы не случайно приводим в учебнике (и здесь, в пособии) 72 позиции на мат в один ход. Дети должны усвоить типичные положения, в которых мат объявляет та или иная фигура.

Итак, задание **“Мат в один ход”**. Белые должны объявить черному королю мат первым же ходом.

Блок позиций имеет следующую структуру: вначале приводятся положения, где белый ферзь матует без помощи белого короля, затем — при помощи белого короля. И далее — ладья без помощи короля, ладья с помощью короля, слон без помощи короля, слон с помощью короля, конь без помощи короля, конь с помощью короля, пешка с помощью короля, две ладьи, два слона, два коня, две пешки, другие пары фигур. Любопытны положения № 30, 42, 63 — пешка идет вперед и превращается в коня с матом — и положение № 72: пешка бьет коня, мат! Безусловно, все эти положения на одном занятии вы показать не успеете — в зависимости от подготовленности класса варьируйте количество иллюстративных примеров (а 10–20 из них задайте на дом).



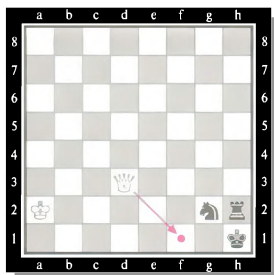
№1



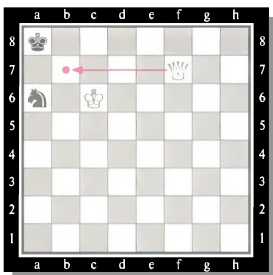
№2



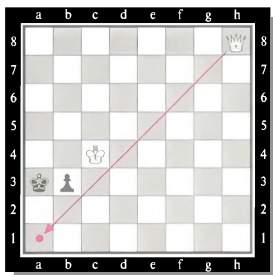
№3



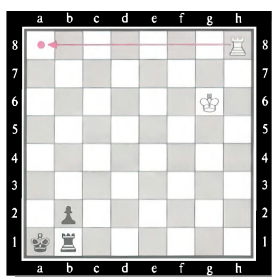
№4



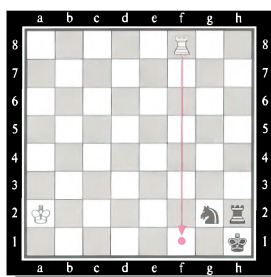
№5



№6



№7



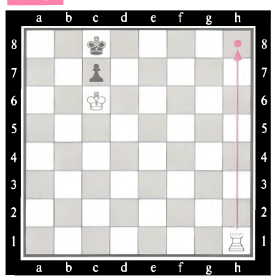
№8



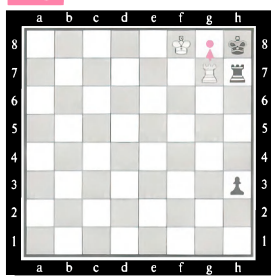
№9



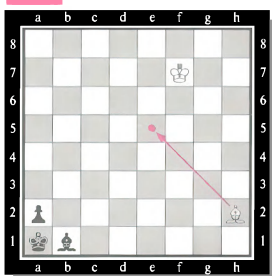
№10



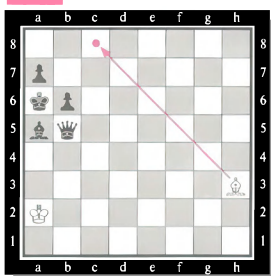
№11



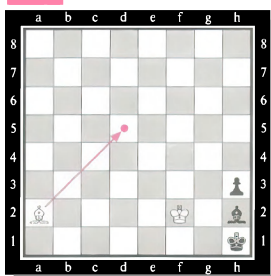
№12



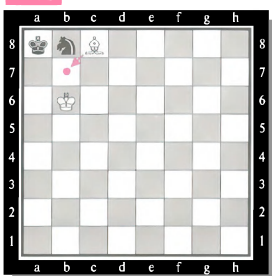
№13



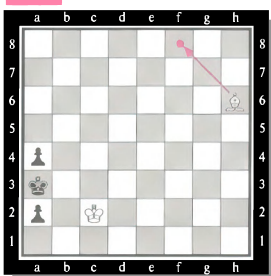
№14



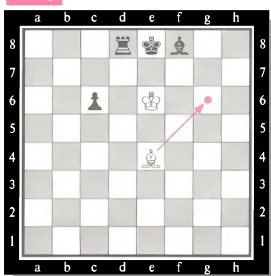
№15



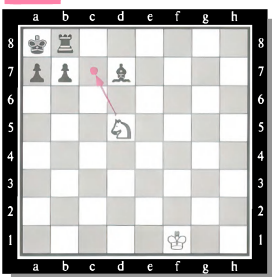
№16



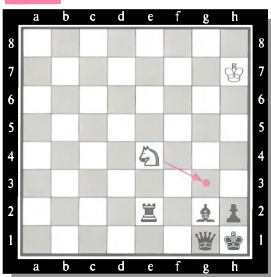
№17



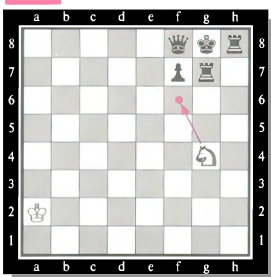
№18



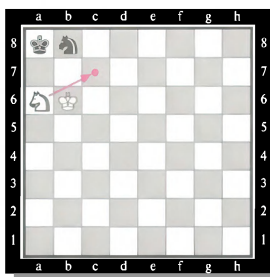
№19



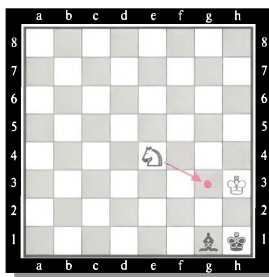
№20



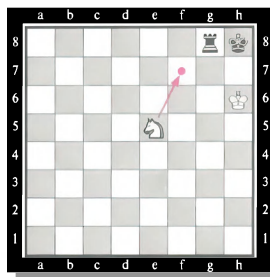
№21



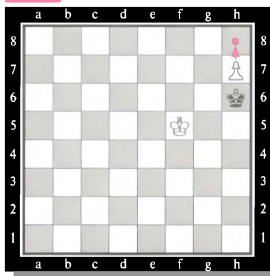
№22



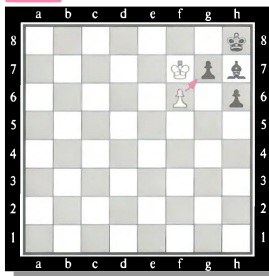
№23



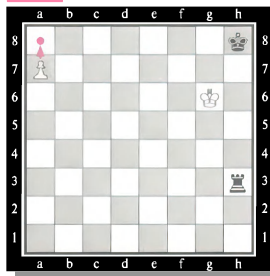
№24



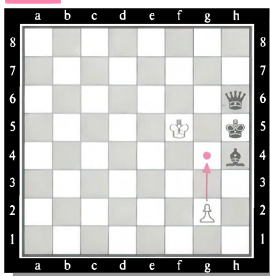
№25



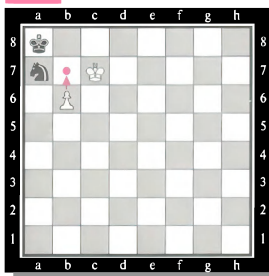
№26



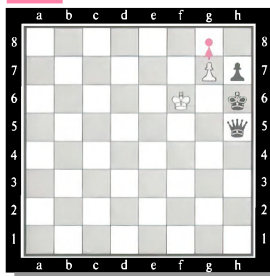
№27



№28



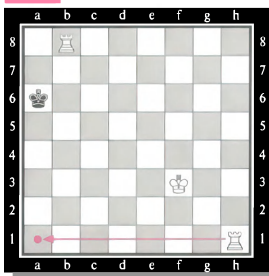
№29



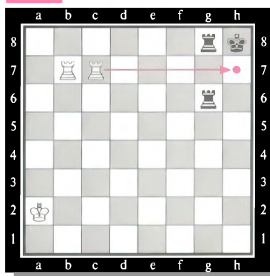
№30



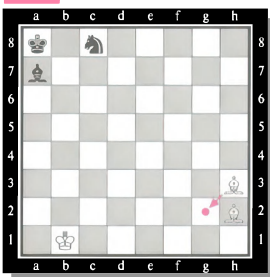
№31



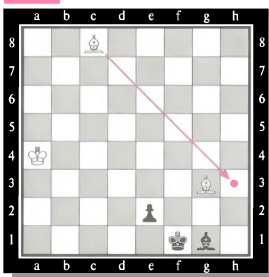
№32



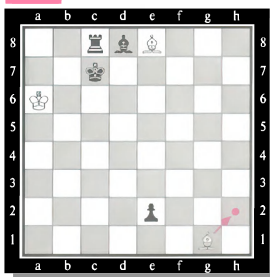
№33



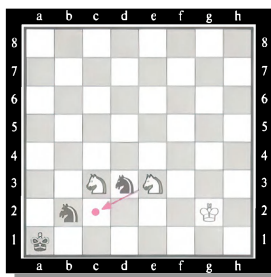
№34



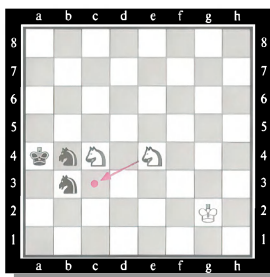
№35



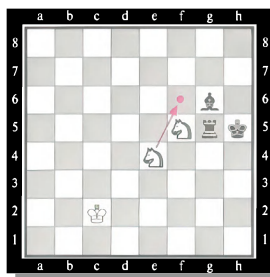
№36



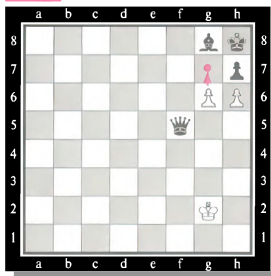
№37



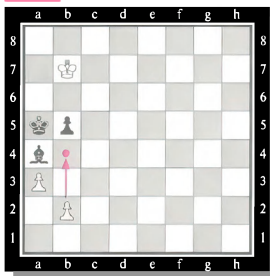
№38



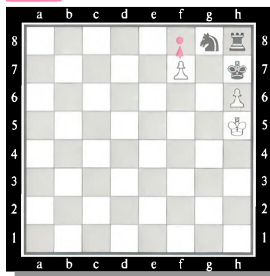
№39



№40



№41



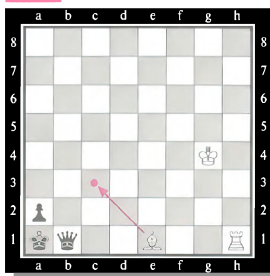
№42



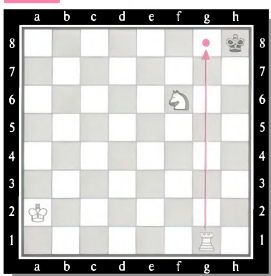
№43



№44



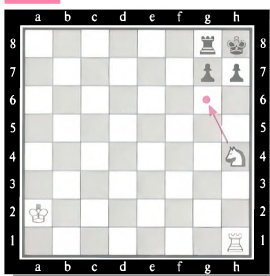
№45



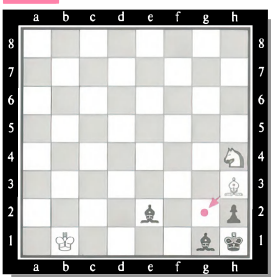
№46



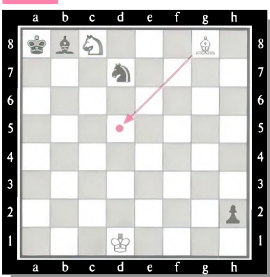
№47



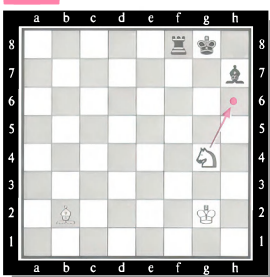
№48



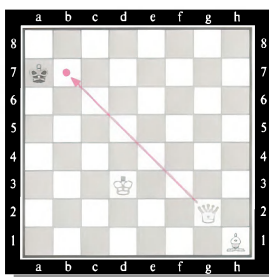
№49



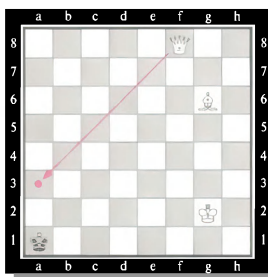
№50



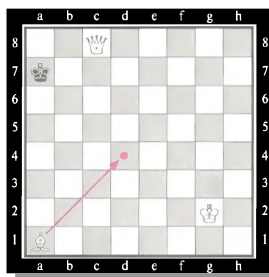
№51



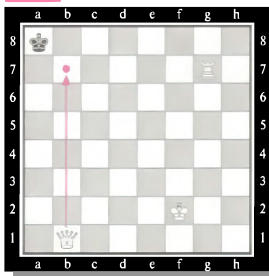
№52



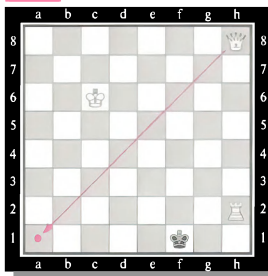
№53



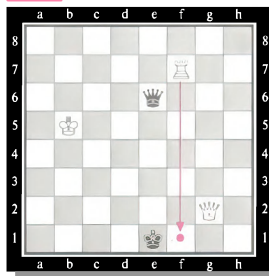
№54



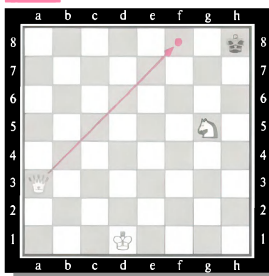
№55



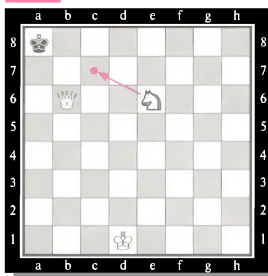
№56



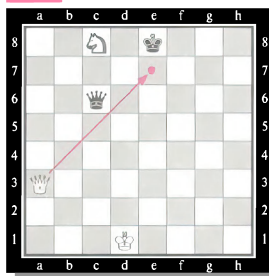
№57



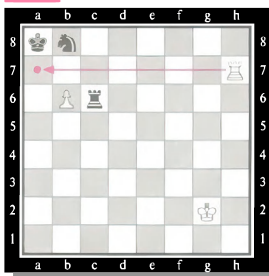
№58



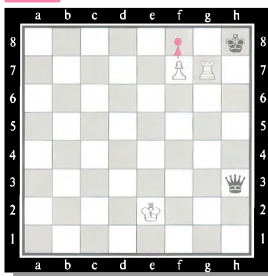
№59



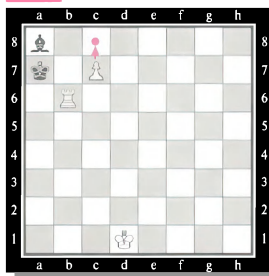
№60



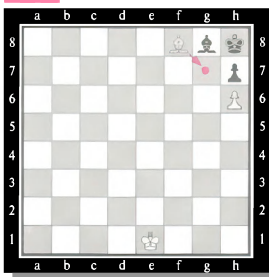
№61



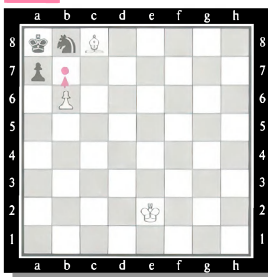
№62



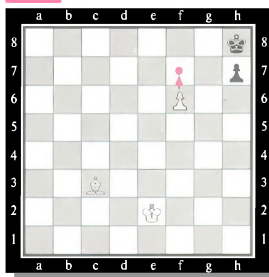
№63



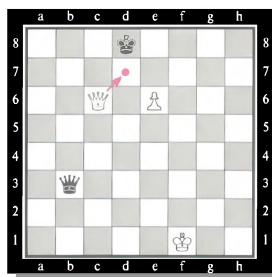
№64



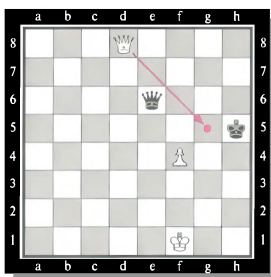
№65



№66



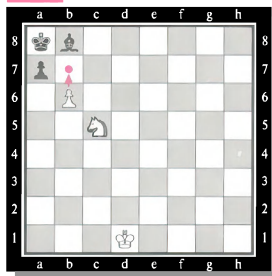
№67



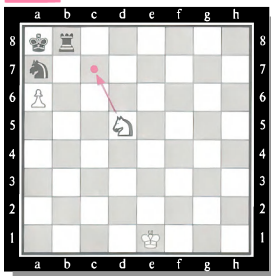
№68



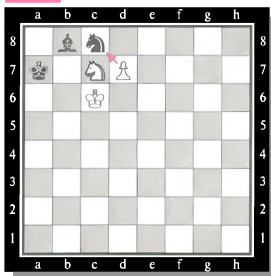
№69



№70



№71



№72

Урок 26

МАТ

Мат в один ход: сложные случаи с большим числом фигур. Дидактические задания “Мат в один ход”, “Пять матов”, “Пропавшая фигура”.

В начале урока — повторение пройденного материала. Учитель по очереди расставляет на демонстрационной доске положения на мат в один ход из домашнего задания, дети решают их.

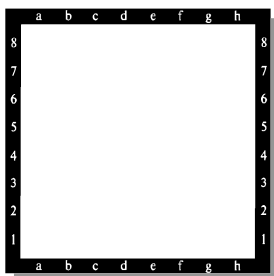
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ШЕСТОГО УРОКА

Педагоги, которые используют на занятиях пособие “Приключения в Шахматной стране”, могут инсценировать на этом уроке его последнюю четвернадцатую главу “До свидания, Шахматная страна”.

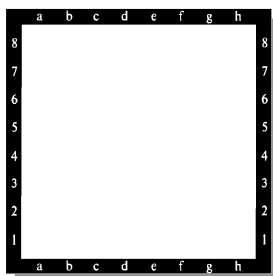
И это занятие практическое: ребята решают дидактические задания.

Сначала педагог по одной расставляет на демонстрационной доске позиции на мат в один ход с большим числом фигур (они приведены на с. 58 учебника). Эти положения

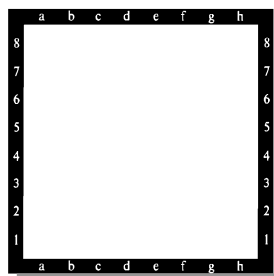
иногда возникают уже в начале (дебюте) шахматной партии, и детям надо знать, что в них возможно победить в один ход.



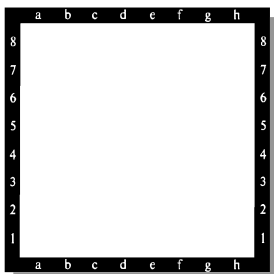
№1



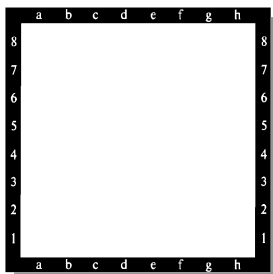
№2



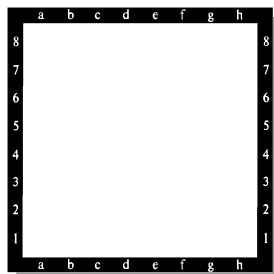
№3



№4



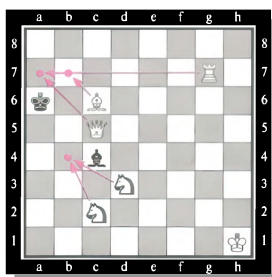
№5



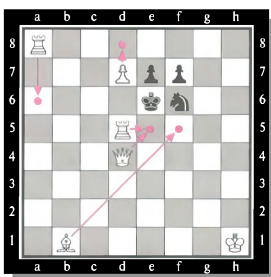
№6

“Пять матов”. Каждая из белых фигур по очереди должна дать мат в один ход черному королю.

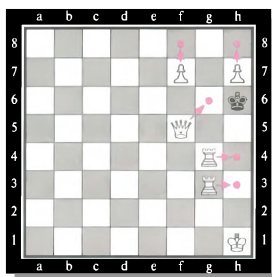
Вот положения задания, приведенные на с. 59 учебника. В позициях № 2, 6 пешки превращаются в коня, в позиции № 5 — в ладью или ферзя, в положении № 4 — в слона или ферзя, а в положении № 3 ладьейная пешка превратится в ферзя или ладью, а слоновая — в ферзя или слона.



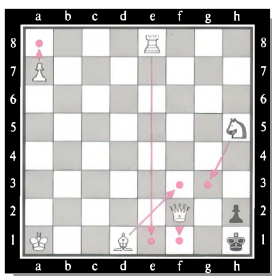
№1



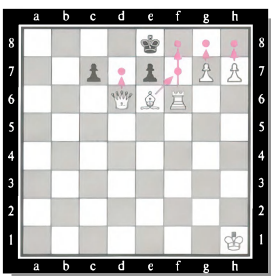
№2



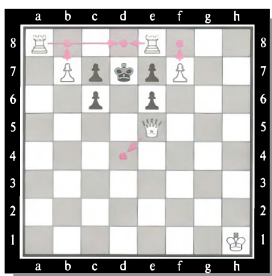
№3



№4



№5



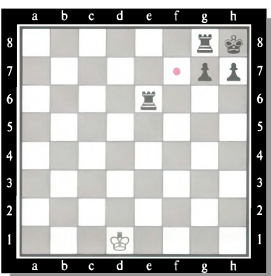
№6

“Пропавшая фигура”. Какая белая фигура исчезла с шахматной доски, если известно, что черным был мат? (Задание-шутка.)

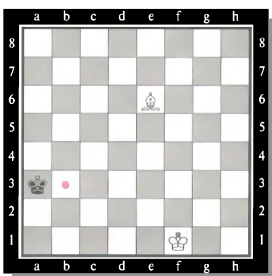
Вот положения задания, приведенные на с. 60 учебника:



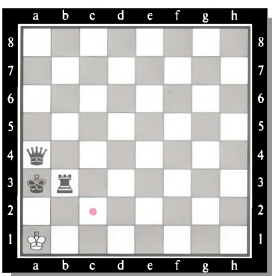
№1



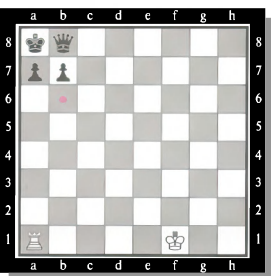
№2



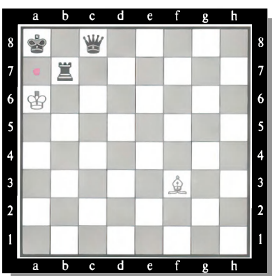
№3



№4



№5



№6

Ответы. В позициях № 1, 3, 6 – ферзь, а в остальных – конь.

Домашнее задание. Решить по одному-два положения дидактических заданий (из учебника).

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.

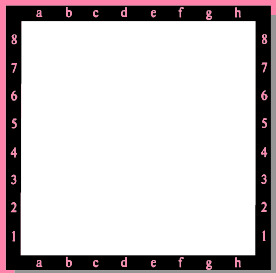
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети объясняют учителю термин “мат”, показывают решение дидактических заданий.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

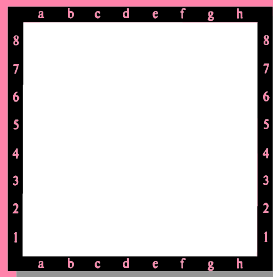
В каждой шахматной партии возможны два исхода игры: либо один из партнеров выиграет (поставит мат неприятельскому королю, или противник сдастся, поняв бесполезность сопротивления), либо партнеры согласятся на ничью. О ничьей мы уже упоминали раньше. Раз ничья, то в партии нет победителя и побежденного. Есть 4 вида ничьей:

- 1. Ничья при обоюдном согласии партнеров** (оба партнера полагают, что выиграть в данной позиции не удастся; в этом случае один из них предлагает ничью, а второй отвечает согласием).
- 2. Ничья из-за невозможности объявить мат** (если, к примеру, на доске остались только белый и черный короли, то как ни играть, мат не получится).
- 3. Ничья вследствие вечного шаха** (к примеру, у одного из противников остается шахматных сил намного меньше, чем у второго и при спокойном течении борьбы он бы неминуемо проиграл, но на его счастье, король противника плохо защищен своими фигурами, и удается его непрерывно шаховать).
- 4. Ничья из-за пата** (пат – это такое положение, когда королю не объявлен шах, но ни он, ни одна из фигур его цвета не могут сделать ни одного хода). Приведем по одному примеру на вечный шах и пат.

В этом положении у черных лишняя ладья, и они бы непременно выиграли, если бы белые не сделали вечный шах. Белый ферзь идет по горизонтали направо – шах. Черный король убегает налево. Белый ферзь возвращается назад, на исходное поле, – шах. Черный король возвращается на угловое поле. Повторилось исходное положение. Белые снова шахуют – никуда королю не убежать. Ничья.



И в следующей позиции ход белых. Их король заперт своими фигурами – не имеет ни одного хода (но и черные не дали ему шах). Короля закрывают три фигуры, но и они не могут никуда пойти. Ведь если они сделают какой-нибудь ход, то белый король окажется под боем, а это по правилам недопустимо. Не имеют белые ходов. Пат. Ничья.



Есть, правда, еще один случай ничьей – троекратное повторение одной и той же позиции (при троекратном повторении одной и той же позиции партия признается закончившейся вничью по требованию одного из партнеров), но в партиях начинающих шахматистов этот вид ничьей встречается крайне редко, и не стоит заострять на нем внимания.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ СЕДЬМОГО УРОКА

Объясните детям, что если никому выиграть не удастся, значит, получилась ничья. Бывает, что на доске еще много шахматных фигур, но противникам покажется, что, как ни играй, не выиграешь. Один из них предлагает другому: “Ничья?” И если второй согласится, то партия завершается вничью. А бывает, что партнеры истребят друг у друга почти все войско, и при любой игре победы не видать. Ничья.

Приведите примеры из учебника (с. 61).

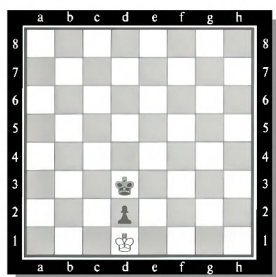
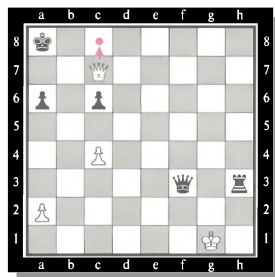
Затем показываете и объясняете детям две позиции на тему вечно-го шаха из учебника (с. 61). Одну из них мы уже привели в рубрике “Необходимые шахматные сведения для учителя”. Вот другая. Здесь белые все время шахуют ферзем по вертикали: вперед-назад, вперед-назад, вперед-назад...

Далее объясняете пат. Пат — самый сложный случай ничьей. Разберите положения, приведенные на с. 62 учебника.

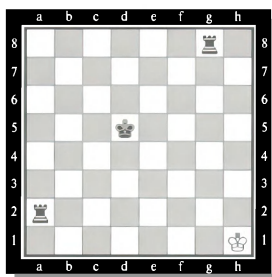
Иногда дети путают пат и мат. При мате король стоит под шахом, а при пате — нет. Пат — ничья. Мат — победа одного из партнеров.

Во второй части урока дети решают некоторые примеры задания “Пат или не пат”, приведенные на с. 63, 64 учебника. Надо определить, пат ли белым.

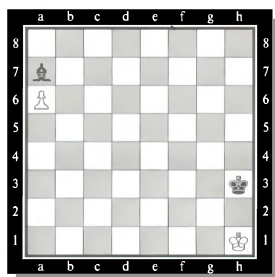
Ответы. Пат в положениях № 1–3, 7–9. В остальных случаях белые могут сделать тот или иной ход. Эти ходы отмечены стрелками.



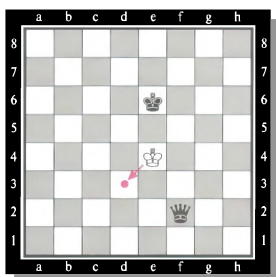
№1



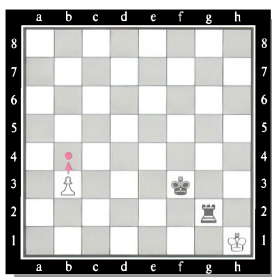
№2



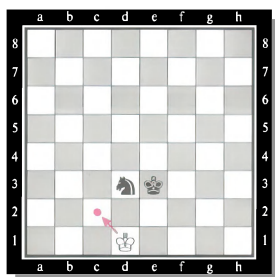
№3



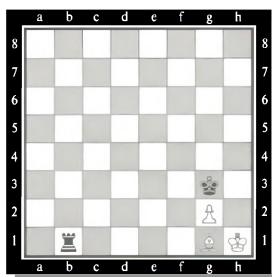
№4



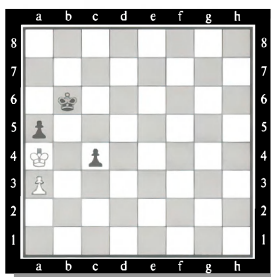
№5



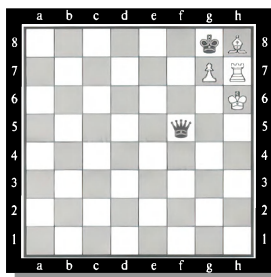
№6



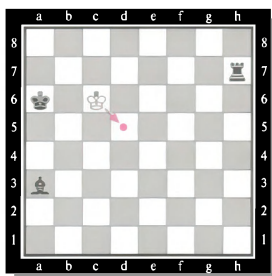
№7



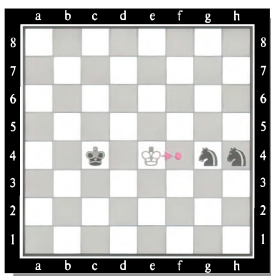
№8



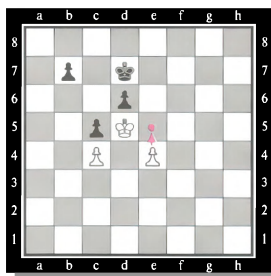
№9



№10



№11



№12

Домашнее задание. Решить 3–4 положения задания “Пат или не пат”.

Урок 28

РОКИРОВКА

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактические задания “Рокировка”, “Мат в один ход”, “Выиграй фигуру”.

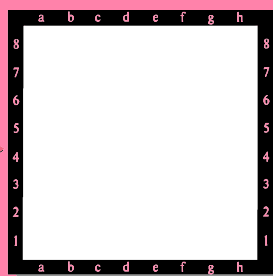
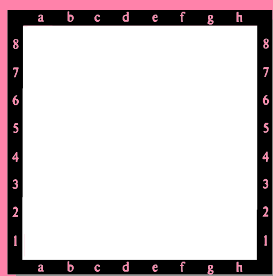
В начале урока – повторение пройденного материала. Дети объясняют педагогу термины “мат”, “пат”, “ничья”, решают на демонстрационной доске положения задания “Пат или не пат”.

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

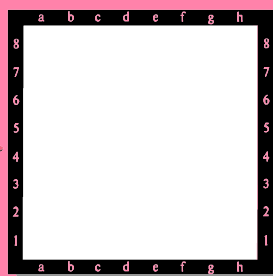
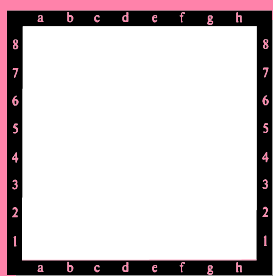
Рокировка – одновременный ход короля и ладьи. Если ни король, ни ладья в этой партии еще не сделали ни одного хода (и выполняются также некоторые дополнительные условия, о которых мы поговорим ниже) можно сделать рокировку. Выполняется она так: король прыгает через клетку в направлении ладьи, а ладья перескакивает через него и становится на соседнее поле.

Проиллюстрируем короткую рокировку, при которой король рокирует с ближайшей ладьей, и длинную рокировку: тут король рокирует с дальней ладьей.

Короткая
рокировка



Длинная
рокировка



Рокировать в каждой партии можно только один раз (а можно и не рокировать). Проводить рокировку можно только в том случае, если одновременно выполняются следующие условия:

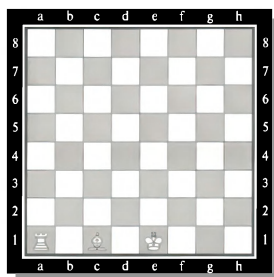
- а)** король и ладья в этой партии еще не ходили;
- б)** между королем и ладьей нет других фигур;
- в)** король не стоит под шахом;
- г)** поле, через которое прыгает король, не находится под ударом (ладья может идти через поле, находящееся под ударом неприятельских фигур);
- д)** после рокировки король не должен встать под шах.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ВОСЬМОГО УРОКА

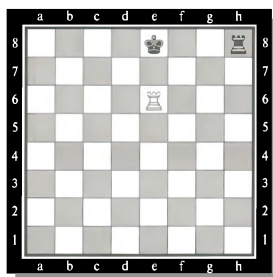
Поговорим о последнем важном шахматном термине. Это рокировка. Давайте поставим на шахматную доску только две белые фигуры: короля и ладью. Они займут свои места в начальной позиции (ладья расположится на правом белом поле). Рокировка — странный одновременный ход короля и ладьи. При совершении рокировки король прыгнет через поле в направлении ладьи, а ладья перескочет через него и встанет на соседнее поле. Вот так. И показываете короткую рокировку.

Рокировать король может и в другую сторону, с другой ладьей. Демонстрируете ребятам длинную рокировку.

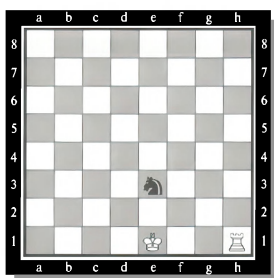
Таким же образом рокируют и черные... Обратите внимание, что в какую бы сторону белый король ни рокировал, он всегда прыгнет с черного поля на черное. Но рокировать не обязательно — хочешь рокируй, хочешь нет. Но если же вы решите в какой-то момент рокировать, то надо знать несколько правил о рокировке. Проиллюстрируйте и разберите на демонстрационной доске правила рокировки.



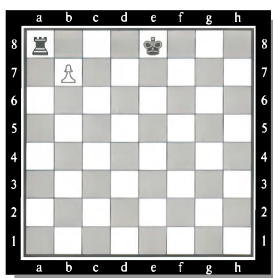
№1



№2



№3



№4

В позиции № 1 между королем и ладьей стоит слон — рокировка невозможна. Во втором положении ладья объявила королю шах — под шахом рокировать нельзя. В позиции № 3 тоже нельзя проводить рокировку: ведь поле, через которое будет прыгать король, находится под ударом неприятельского коня. И в последнем положении рокировать нельзя: ведь тогда король встанет под шах.

Может возникнуть вопрос: а зачем вообще нужна рокировка? В шахматах король — бесценная фигура: если ей поставят мат, партия прекращается. Поэтому партнеры стараются держать королей в самой безопасной части доски — ближе к углам. С помощью рокировки король спрячется там быстрее: ведь он прыгает тогда через клетку.

Во второй части урока предложите детям решить учебные положения дидактических заданий “Рокировка”, “Мат в один ход”, “Выиграй фигуру”.

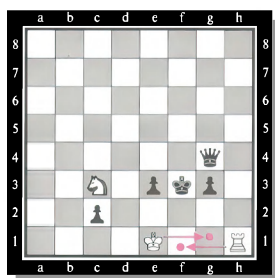
“Рокировка”. Могут ли белые или черные рокировать?

Положения задания приведены на с. 66, 67 учебника.

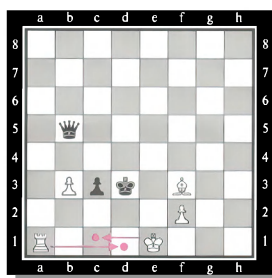
В позициях № 1, 3 белым разрешено рокировать, а в положениях № 2, 4 рокировку могут провести черные. В остальных позициях рокировка невозможна: в позициях № 5, 7 между королем и ладьей стоит конь, в положениях № 6, 12 король под шахом, в положениях № 8, 11 после рокировки король встал бы под шах, в позиции № 9 поле, через которое прыгает король, атаковано черным конем, а в позиции № 10 рокировке препятствует свой же черный слон.

“Мат в один ход”. Белые должны объявить мат черному королю.

Вот положения задания, приведенные на с. 68 учебника. В обоих случаях белые рокируют, и черные получают мат.



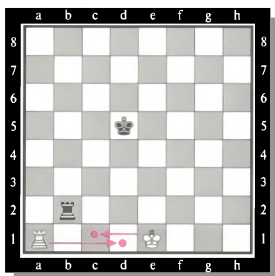
№1



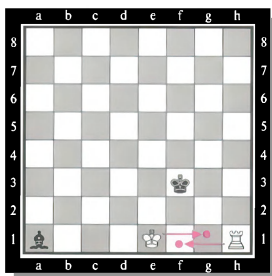
№2

“Выиграй фигуру”. Надо сделать такой ход, чтобы вторым ходом побить черную фигуру.

И в этих положениях, приведенных также на с. 68 учебника, к цели ведет только один ход — рокировка:



№1



№2

Домашнее задание. Решить два-три положения задания “Рокировка”.

ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ

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

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

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

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

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

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

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



1. Играть надо молча, не спеша.
2. Если дотронешься до фигуры противника, ее придется побить (если это возможно).
3. Если тронешь свою фигуру, ее нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
4. Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережигать нельзя.
5. Нельзя мешать партнеру думать.
6. Нельзя подсказывать игрокам.
7. Не следует вслух произносить “шах” и “мат”.
8. Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своем ходе можно сказать: “Поправляю” – и поставить ее поаккуратнее.
9. Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером и зазнаваться.
10. Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
11. После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнеру.
12. Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьезным турнирным партиям).
13. Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

Предложите детям поиграть в дидактическую игру “**Два хода**”. Эта игра очень полезна для того, чтобы ребята научились создавать и реализовывать угрозы. Каждый из детей расставляет на своей доске начальное положение и играет белыми против учителя. Учителю, таким образом, приходится одновременно играть со всеми детьми. В отличие от реальной шахматной партии здесь каждый из детей делает два хода подряд своими фигурами, а педагог отвечает только одним ходом. Есть только одно ограничение — первым ходом запрещается давать шах (ведь тогда можно было бы побить вторым ходом неприятельского короля). Туго придется учителю, когда дети сообразят, как играть в такую игру. Ведь первым ходом можно напасть на ферзя, а вторым его побить. Первым ходом можно побить защищенную неприятельскую фигуру, а вторым — вернуть свою фигуру назад целой и невредимой.

Домашнее задание. Предложите детям поиграть в шахматы с друзьями и родителями.

Урок 30

ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ

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

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

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Дебют – начало шахматной партии.

Разыгрывая с детьми те или иные положения дидактических игр, педагог уже мог убедиться, что в большинстве из них торжествует сила (ферзь сильнее коня, две ладьи сильнее одной ладьи и т. п.). Также и в шахматной партии: если, к примеру, одному из партнеров удастся выиграть слона или ладью (при прочих равных условиях), то для квалифицированного шахматиста не составит большого труда одержать победу.

Шахматная партия – игра на уничтожение. На уничтожение короля. Добиться этого нелегко. Если мы с самого дебюта попытаемся атаковать неприятельского короля, то такая стратегия может оказаться успешной только против малоискушенного партнера, который просмотрит в какой-то момент элементарную угрозу мата. Опытный же противник без труда отразит нашу скороспелую атаку.

Как же играют бывалые шахматисты? Они стараются как можно быстрее ввести в игру свои фигуры (кроме пешек; в дебюте один-два хода пешками, не больше). Сначала выводятся кони, слоны, для чего делается один-два хода пешками, выполняется рокировка, затем ходят ладьи, ферзь. Если подходить к дебюту несколько догматично, то можно сказать, что преимущество в начале игры имеет тот противник, который ввел в игру наибольшее число фигур (поэтому не следует играть без крайней необходимости одной фигурой два раза). Так бывает не всегда, но подобный постулат позволит приучить детей быстрее развивать все фигуры.

На какие позиции следует ставить свои фигуры в дебюте? Руководствуйтесь следующими соображениями:

а) фигуры (в первую очередь кони и слоны) должны занимать активные позиции, контролирующие наибольшее количество полей (как правило, это центральные поля и поля, с которых центр берется под контроль);

б) фигуры должны занимать безопасные позиции, откуда фигуры противника не смогут их легко согнать;

в) развивая свои фигуры, надо одновременно препятствовать выходу фигур противника на активные позиции (вот оно ограничение подвижности!);

г) фигуры следует располагать гармонично: они не должны дублировать функции друг друга, а должны дополнять друг друга, стараясь взять под контроль как можно больше центральных полей и полей, примыкающих к центру.

Все это, конечно, легче написать, чем выполнить на практике, тем более, что шахматы славятся не столько своими правилами, сколько исключениями из них. Вспомним хотя бы нашу игру “Ограничение подвижности”, когда слону или ладье удавалось укротить неприятельского ферзя (из-за того, что он занимал неудачную позицию – обладал малой подвижностью).

Разыгрывая учебные положения дидактических игр, дети уже немного разобрались в сравнительной силе фигур. Если оценивать ее в цифрах, то можно получить следующие приблизительные величины: пешка – 1, конь и слон – 3, ладья – 5, ферзь – 9.

Сражаясь за шахматной доской партнеры стараются выиграть более ценную фигуру за менее ценную. Поэтому, к примеру, невыгодно в дебюте выводить ферзя далеко вперед – там он подвергнется нападению легких фигур противника и вынужден будет бесславно отступить. Так же и легкие фигуры: если займут активные, но неустойчивые позиции, могут подвергнуться атаке неприятельских пешек.

Если мы проанализируем типичную партию, сыгранную сильными шахматистами, то сможем наблюдать, как в дебюте они незамедлительно вводят в игру свои фигуры, активно воздействуя ими на центр, компактно располагают свои силы. При безошибочной игре их партия закончится вничью. Если же один из партнеров ошибется, позволив другому, к примеру, укрепиться в центре и начать создавать угрозы неприятельским фигурам то в одной, то в другой части доски, то может создаться такое положение, когда слабейшая сторона вынуждена будет проиграть пешку или оттянуть на ее защиту несколько фигур, охранявших покой короля. Оба пути ведут к проигрышу, хотя характер борьбы будет разным. Вот, пожалев пешку, слабейшая сторона попадает под матовую атаку (противник воспользовался перевесом в силах на важнейшем участке доски). Или слабейшая сторона отдает пешку: тут противник размещает все фигуры, проводит лишнюю пешку в ферзи и выигрывает. Интересно, что мат в партиях опытных шахматистов ставится редко: один из партнеров сдается заранее, когда неизбежность проигрыша очевидна. Получить мат считается почему-то зазорным.

В дебюте, как мы указывали, партнеры стремятся к быстрейшему развитию своих фигур, при этом иногда жертвуя материал, чаще всего пешку (такой дебют называют **гамбитом**). Если противник принимает жертву, возникает еще одна типичная картина борьбы. Вот белые пожертвовали пешку, опередив черных в развитии на два-три хода (или, как говорят шахматисты, темпа). Это позволяет белым первыми начать создавать угрозы фигурам неприятеля то на одном, то на другом концах доски. И теперь черные либо смогут постепенно нейтрализовать все угрозы и сохранить лишнюю пешку, либо попадут под матовую атаку, либо потеряют больше, чем одну пешку, либо вернут пешку обратно и уравнивают шансы.

Шахматисты любят подчеркивать, что **шахматы – это время, пространство и материал**. “Время” – преимущество в развитии, “пространство” – обладание большей частью доски (одна из сторон держит под боем большее число полей, ограничивая подвижность фигур противника, теснит их), “материал” – достижение материального превосходства. Подчас можно наблюдать, как один вид преимущества трансформируется в другой. Например, преимущество во времени приводит к проигрышу материала.

Все это достаточно сложно, и все же мы считаем, что это нужно было здесь отметить, чтобы дать вам некоторые ориентиры для проведения заключительных занятий первого года обучения.

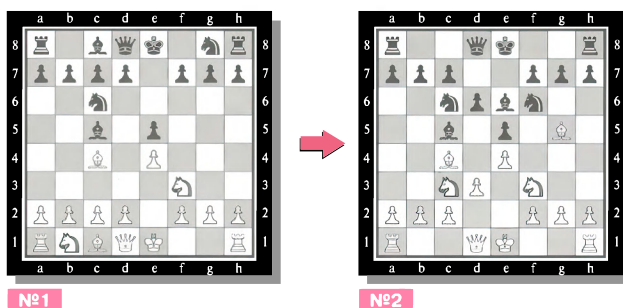
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТОГО УРОКА

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

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

пример: белые и черные делают двойной ход королевской пешкой. Это очень полезные ходы: они открывают дорогу слону и ферзю. Вторым ходом белые атакуют королевским конем черную королевскую пешку: хороший ход, конь выходит на активную позицию, заставляя черных защищаться. Черные защищают пешку ферзевым конем. Третьим ходом белые и черные выводят на активные позиции королевских слонов (положение № 1). Обратите внимание: все эти фигуры расположились поближе к центру — здесь они имеют наибольший выбор ходов. Четвертым ходом белые выдвигают вперед ферзевую пешку, открывая диагональ для ферзевого слона, а черные развивают второго коня, атакуя белую королевскую пешку, но она пока защищена ферзевой пешкой. Пятым ходом белые выводят поближе к центру второго коня, а черные выдвигают ферзевую пешку (создалась симметричная позиция). Шестым ходом белые атакуют ферзевым слоном черного королевского коня, но черные могут этого не бояться: он защищен ферзем и коневой пешкой. Черные шестым ходом передвигают своего ферзевого слона через поле, располагая его на одной диагонали с белым белопольным слоном (положение № 2).

Теперь предложите детям внимательно посмотреть на эту позицию.



— Это положение хороший пример, как противникам следует располагать свои силы в дебюте: белые и черные вывели свои фигуры на активные позиции. Итак, партнеры играли грамотно. Что это значит? Они зря не двигали вперед крайние пешки, не ходили одной фигурой два раза подряд, не спешили бросать в бой своего ферзя, их фигуры не мешают друг другу и держат под контролем центральные поля — самые важные поля доски. Но не подумайте, что первые дебютные ходы всегда надо делать только такими. Вовсе нет, играть можно по-разному, но не делая ошибок, о которых мы только что говорили.

Так или примерно так вы знакомите детей с самыми элементарными требованиями к дебюту. Более старшим детям можно рассказать об этом побольше, а шестилеткам — чуть-чуть. На наш взгляд, опасно, если даже верные постулаты станут для детей догмой. Еще раз подчеркнем, шахматы славятся не столько своими правилами, сколько исключениями из них. Если мы внимательно проанализируем партии ведущих шахматистов мира, то обнаружим, что они подчас играли в дебюте и 3–4 раза подряд одной и той же фигурой, и вводили фигуры на край доски, и выводили ферзя далеко вперед! Поэтому постарайтесь на первых порах меньше вмешиваться в творческий процесс, не спешите указывать детям на те или иные неточности в разыгрывании дебюта. Выскажем даже крамольную мысль: пусть дети-шестилетки (в меньшей степени это относится к более старшим детям) сколько угодно нарушают догматические принципы развития сил в дебюте, пусть они на первых порах хоть полдо-

ски исколесят своим конем, не вводя в бой остальные фигуры. Самое важное, чтобы дети учились создавать и реализовывать угрозы! Учились не ставить более ценные фигуры под бой менее ценных. Уводили из-под боя свои фигуры. Этого достаточно для первого года обучения в общеобразовательной школе.

Все дебюты делятся на три основные группы: **открытые дебюты** – в них игра начинается двойным ходом королевской пешки белых и двойным ходом королевской пешки черных (как в рассмотренном выше примере); **полуоткрытые дебюты** – на двойной ход белой королевской пешки черные отвечают любым ходом, кроме двойного хода королевской пешки; и **закрытые дебюты** – белые начинают партию любым ходом, кроме двойного хода королевской пешки. При этом многие дебюты, входящие в эти группы, имеют свои названия. К примеру, выше рассмотренное положение относится к итальянской партии. Все это на данном этапе обучения необязательно объяснять детям, но вам не мешает знать. На с. 69 учебника показан примерный ход борьбы в течение шести ходов в одном из вариантов итальянской партии (мы его рассмотрели выше), причем на каждой диаграмме один ход сделан белыми и один – черными. Итальянская партия относится к открытым дебютам, а вот сицилианская защита, вариант которой приведен на с. 70 учебника, – к полуоткрытым дебютам. На с. 71 учебника – пример разыгрывания принятого ферзевого гамбита (закрытый дебют), в котором белые сначала жертвуют на втором ходу слоновую пешку, а затем отыгрывают ее (если бы черные пытались сохранить ее, то сильно отстали бы в развитии и могли попасть под атаку). На с. 72–74 учебника приведена знаменитая партия П. Морфи–Консультанты (Париж, 1858), в которой белые продемонстрировали, как следует играть в дебюте: быстрее развитие, каскад жертв и блистательный мат.

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

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

Урок 31

ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

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

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ПЕРВОГО УРОКА

На этом занятии педагог знакомит детей с партиями, приведенными на с. 75–87 учебника, в которых дебютные ошибки одного из партнеров, привели к быстрому мату (не позднее шестого хода).

Вот простейший пример (с. 75 учебника, партия № 1):

Белые неосторожно обнажили своего короля и уже на втором ходу получили мат — уникальное положение в дебюте.

Рассмотрите побольше партий из учебника, это поможет детям запомнить типичные матовые положения в дебюте. Как правило, одна из сторон получает мат уже на 2–6 ходу в том случае, когда противник откровенно играет “на мат”, делая ходы, создающие примитивную угрозу мата в один ход, в расчете, что партнер этой угрозы не заметит. В этом же ряду — партии, в которых противник делает на редкость неудачный ход и получает мат. Но бывает, когда игрок выигрывает, логично разыгрывая дебют, а не избирая ловушечную тактику. Например, партии из учебника № 1, 3, 6, 7, 9, 10, 15. Но мат в дебюте получается из-за грубейших ошибок слабой стороны.

Любопытна партия № 2 (с. 75 учебника):

Здесь белые уже на втором ходу играют ферзем далеко вперед. При точной защите подобная диверсия окончилась бы неудачей, и ферзь был бы отнесен назад (например, сначала черные защитили свою королевскую пешку конем, а потом напали бы на ферзя коневой пешкой). Но в одной из партий случилось чудо — черные нечаянно дотронулись рукой своего короля и по строгим шахматным правилам вынуждены были сделать им единственно возможный ход. И белые объявили мат.

Партия № 5 — иллюстрация “детского мата”, когда один из партнеров объявляет быстрый мат совместными действиями ферзя и слона: матует ферзь, а слон его защищает. Но черные легко избежали бы мата, если бы заметили угрозу (хотя бы передвинув ферзя на соседнее поле).

Партия № 7 — вариация на тему “мат Легаля”. Стоило белым на четвертом ходу развить своего королевского коня, как черные побили своим конем пешку, предлагая в жертву ферзя. Белые побили ферзя и получили мат. Бить ферзя было, конечно, нельзя — надо было бить ферзевой пешкой черного коня. Но и тогда черные, взяв ферзем слона, остались бы с лишней пешкой и хорошей позицией. Следующие диаграммы иллюстрируют ход игры в этой партии.

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

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

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	3
<i>Урок 1. Шахматная доска</i>	5
<i>Урок 2. Шахматная доска</i>	10
<i>Урок 3. Шахматная доска</i>	13
<i>Урок 4. Шахматные фигуры</i>	16
<i>Урок 5. Начальное положение</i>	19
<i>Урок 6. Ладья</i>	22
<i>Урок 7. Ладья</i>	28
<i>Урок 8. Слон</i>	32
<i>Урок 9. Слон</i>	37
<i>Урок 10. Ладья против слона</i>	39
<i>Урок 11. Ферзь</i>	45
<i>Урок 12. Ферзь</i>	49
<i>Урок 13. Ферзь против ладьи и слона</i>	51
<i>Урок 14. Конь</i>	57
<i>Урок 15. Конь</i>	61
<i>Урок 16. Конь против ферзя, ладьи, слона</i>	63
<i>Урок 17. Пешка</i>	68
<i>Урок 18. Пешка</i>	72
<i>Урок 19. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня</i>	74
<i>Урок 20. Король</i>	79
<i>Урок 21. Король против других фигур</i>	83
<i>Урок 22. Шах</i>	87
<i>Урок 23. Шах</i>	93
<i>Урок 24. Мат</i>	97
<i>Урок 25. Мат</i>	99
<i>Урок 26. Мат</i>	105
<i>Урок 27. Ничья, пат</i>	107
<i>Урок 28. Рокировка</i>	110
<i>Урок 29. Шахматная партия</i>	113
<i>Урок 30. Шахматная партия</i>	115
<i>Урок 31. Шахматная партия</i>	119
<i>Уроки 32–33. Повторение пройденного материала</i>	