

«Обучение детей игре в шахматы»

Тема: Конь.

Цель: Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение отстаивать свою позицию.

Ход занятия:

Ребята, сегодня к нам в гости пришла шахматная фигура, которая хочет с вами познакомиться. Эта фигура «Конь». Сначала, она хочет посмотреть - как вы запомнили расстановку шахматных фигур и их название. Расставляем шахматные фигуры и называем их.

Ребята, а давайте расскажем стихотворение, при помощи которого мы проверяем расстановку шахмат:

Белый отряд, черный отряд
Друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде в одном
Точно такой же – в отряде другом.
В каждом отряде ты погляди –
Оба угла занимают ладьи,
Рядом с ладьями кони видны,
Рядом с конями встали слоны
Кто же посередине? Ферзь с королём –
Самые главные в войске своём
Чтобы не путать, какие поля
Тут для ферзя и для короля
Нужно запомнить одну из примет:
Ферзь выбирает свой собственный цвет –
Белый на белом поле стоит!
Черному – черный удачу сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя,
Путать ферзей с королями нельзя!
Ребята, какие вы умные, вы правильно все сделали.
Предлагаю чуть – чуть отдохнуть.

Физкультминутка:

Видимо ладья упряма,

Если ходит только прямо,

Не петляет – прыг да скок,

Не шагнет наискосок.

Так от края и до края

Может двигаться она.

Эта башня боевая

Неуклюжа, но сильна.

Наша гостья принесла волшебный сундучок. Посмотрим, что там! Там есть загадка:

Передвигается не косо и не прямо,

Лишь буквой Г шагает он упрямо.

Что это? (*Конь*).

Правильно, это конь.

А теперь покажите нашей гостье эту фигуру.

- Где её место на шахматной доске?

А знаете, дети, Конь – это единственная шахматная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры и пешки.

Запомнить ход коня не сложно: он *«прыгает»* на два поля в любую сторону и поворачивает на одно поле влево или вправо. Можно сказать, что конь ходит буквой «Г». При этом он всегда встаёт на поле другого цвета: если стоял на белом поле, то окажется на чёрном, и наоборот.

Если на пути коня стоит своя фигура или фигура соперника, при совершении хода конь может через нее перепрыгнуть.

Если поле, на которое хочет пойти конь, занято своей фигурой, ход невозможен. Если это поле занято фигурой соперника, фигуру можно съесть. Тогда съеденная фигура снимается с доски, а конь становится на её место.

3. А что еще в сундучке нашей гостьи?

Дидактическая игра «Чьи следы?»- упражнять в знании ходов шахматных фигур.



4. Задание.

Шахматный веер «Шахматная символика» -Взрослый или ребенок показывает веер, а дети по очереди называют шахматную фигуру.



Итог занятия:

Ребята, давайте попрощаемся с нашей гостьей – шахматной фигурой «Конь» Нам было интересно о ней узнать!