

## ШАХМАТЫ

### ТЕМА «КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА».

**Цель занятия:** Закрепить знания детей о шахматной фигуре «конь», «ферзь», «слон» и «ладья», о их взаимоотношениях на доске.

**Задачи:** Закрепление знаний о месте на шахматной доске и действий на шахматном поле фигуры «конь» по отношению к фигурам противника «ферзь, ладья и слон».

Практические задания (дидактические игры на досках).

**Ход занятия:** Чтение стихотворения «ШАХМАТЫ В СТИХАХ». ( Арбакова Д.)

Однажды шахматная доска завопила: « Я, шахматная доска, мне без фигур никак нельзя Люблю я страсть мгновения, баталии, сражения» Пешка - маленький солдат Лишь команды ждет Чтоб с квадрата на квадрат отправится вперед. Пешка ровный держит путь В сторону нельзя свернуть Только если срубит, в сторону отступит. Есть ладья – такая дама, она ходит только прямо. Никого она не спросит, прыгнет на клетку, иль на восемь. Если слон на белом поле встал, такой его удел. И другой не знает доли, и на черном быть не смел. До конца игры слоны цвету одному верны. Предпочитают ходить и бить: диагональю проходить. Ферзь так просто чемпион Его шаг широк Ферзь может ходить как ладья, и как слон И прямо, и наискосок. Ферзь очень опасен вблизи и вдали. И может сопернику крах принести Прыгнет конь, но все не так Необычен каждый шаг. Объяснение действий на шахматном поле фигуры «конь» по отношению к фигурам противника «ферзь, ладья и слон». места по книге И.Сухина «Шахматы для самых маленьких» (стр. 150-165) с использованием пособия «плоскостная шахматная доска на магнитную доску». Практические задания (дидактические игры на досках): «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. «Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).