**План-конспект**

**дистанционного занятия**

**по шахматам**

**педагога дополнительного образования**

**Санталова М.Ю.**

Объединение – «Шахматы»

Программа - «Шахматы»

Группа № 01-55

Дата проведения: 21.02.2022.

Время проведения: 17.50-18.35;18.45-19.30

**Тема занятия:** «Игра с записью, разбор».

**Цель занятия:**

**-** Развивать умственные способности, внимание, память, познавательную мотивацию, логическое мышление, стремление к реализации своих идей;

- Закреплять полученные знания.

**Ход занятия.**

1. **Повторение пройденного материала.**

Всего на шахматной доске в начальном положении по 8 пешек: 8 белых, 8 черных.

Белые пешки располагаются на второй горизонтали, черные – на предпоследней (седьмой горизонтали).

Расставьте.

У каждой пешки есть названия. Как вы думаете какие?

На одной вертикали с ладьями стоят **ладейные пешки**, с конями –**коневые пешки**, со слонами – **слоновые пешки**, с ферзями – **ферзевые пешки**, с королями – **королевские** пешки.

**Пешки ходят только вперед по вертикали**. Белые пешки от второй горизонтали до последней, а черные пешки – от предпоследней горизонтали до первой.

За одни ход пешка передвигается только на одно соседнее 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.

**2.** **Перерыв-разминка:**

- **упражнения для головы**: наклоны крестом, круговое вращение, повороты;



**-упражнения для плеч**: поднимание-опускание, вращение;



- **упражнения для рук**: вращение кистями, предплечьями, всей рукой;



- **упражнения для корпуса**: наклоны вперед-назад, в сторону;



- **упражнения для ног**: «лошадки» на месте, перемещение с одной ноги на другую в приседе.

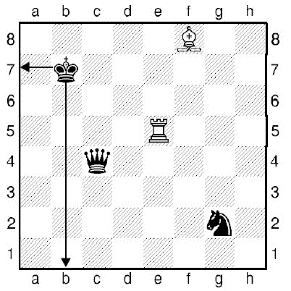


**3. Работа над новым материалом.**

**Шахматная** **нотация** — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур на доске.

**1.Эвристическая беседа «Шахматный город»**

Представьте себе **шахматный город**. Улицами будут вертикали, а домами — горизонтали. Для начала поселим в городе разные фигуры. Назовём, где живёт каждая фигура.



**Король живёт на улице «b» в доме № 7.  
Ферзь живёт на улице «с» в доме № 4.  
Ладья живёт на улице «е» в доме № 5.  
Слон живёт на улице «f» в доме № 8.  
Конь живёт на улице «g» в доме № 2.**

Теперь запишем покороче — на шахматном языке.

Приняты такие сокращения:  
**Кр - Король**   
**С - Слон**  
**Ф - Ферзь**   
**К - Конь**  
**Л - Ладья**   
**п. -****пешка**

Король и конь начинаются с одной буквы **«К»**, но в ко**РРР**оле хорошо звучит буква **«Р»**!

**Крb7, Фc4, Лe5, Сf8, Кg2** — позиция на доске записана. Теперь сами запишите положение фигур.

1. **Игра «Шахматный почтальон»**

- Представьте, что фигуры упали с доски, а шахматному почтальону необходимо доставить письма (упавшие фигуры) по записанным адресам. Берите фигуру, находите нужную **улицу** и поднимайтесь вверх по ней до нужного **дома**. Там ставьте фигуру.

(Мама или папа называют «адреса» фигур, дети расставляют их на шахматной доске)

-Старайтесь не перепутать буквы и не «съехать» в сторону при подъёме по вертикали.

**Изучаем правила шахматной нотации.**

**Правила шахматной нотации:**

Для чего надо научиться записывать позицию?

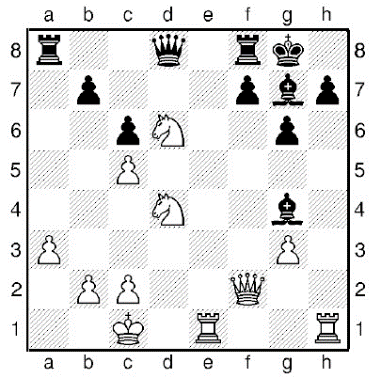
Шахматная партия часто продолжается достаточно много ходов. На одной игре ты можешь не успеть закончить партию. А обыграть своего противника тебе очень хочется. К тому же он почему-то не хочет сдаваться. **Что делать?**

Необходимо записать позицию своих и чужих фигур, и при этом надо не пропустить ни одной пешечки. Иначе придётся играть без них, и результат партии может измениться.

Чтобы никого не пропустить и правильно записать позицию, надо соблюдать **ТРИ важных правила:**

1. Первыми записывают **БЕЛЫЕ** фигуры, затем **ЧЁРНЫЕ**. Необходимо записать положение и своих, и чужих фигур — вдруг противник специально «забудет» свою тетрадь.
2. Записывают фигуры по **СТАРШИНСТВУ**: Король — ферзь — ладья — слон — конь — пешки.
3. Если у тебя несколько одинаковых фигур (пешек), то их надо записывать в **АЛФАВИТНОМ** порядке от «a» к «h».

**Давайте попробуем записать** эту позицию — она из не доигранной юными шахматистами партии.



Начинаем с **белых**:  
**Крс1, Фf2, Лe1** (первой мы записали именно эту ладью – она по алфавиту ближе к вертикали «а»), **Лh1, Ke4** (этот конь ближе к первой горизонтали), **Ke6**.  
С фигурами, кажется, всё. Что дальше?  
Не забудь про пешки, они хоть и маленькие, но тебе пригодятся:  
**пп.** (буквы «пп.» пишем лишь раз): **a3, b2, c2, c5, g3**.

Чёрные фигуры запиши самостоятельно в своей тетрадке, а затем сверь с нашей записью.  
**Чёрные**: **Крg8, Фd8, Ла8, Лf8, Cg4, Cg7**;   
**пп. b7, c6, f7, g6, h7**.

**Несколько полезных советов:**   
-Снимай только записанные фигуры! Записал короля, снял его с доски, затем ферзя, дальше... пока на доске не останется фигур.  
-Если игра близится к концу, то оставь пять минут на запись отложенной партии.

**Проверь себя.**

Чаще всего у начинающих встречаются такие ошибки:

1. Путаем Короля и Коня (забываем писать маленькую **«р»** у короля; Пишем **«К»** вместо **«Кр»**);
2. Забываем последовательность и записываем все фигуры в разнобой;
3. Ленимся записать позицию соперника.

Обязательно укажите имена и фамилии противников — кто с кем играл.

Не расстраивайтесь, если у вас с противником не совпадает запись отложенной партии. Восстановить позицию можно и по ходам!

1. **Заключительная часть.**

Самостоятельный просмотр роликов:

<https://www.youtube.com/watch?v=bNillwK7Uzw>

[https://www.youtube.com/watch?v=ndc67N1Bu24 (ссылки](https://www.youtube.com/watch?v=ndc67N1Bu24(ссылки) копируем и вставляем в поисковую строку браузера)

**Способы консультирования:**

Электронная почта: [Santa1818@yandex.ru](mailto:Santa1818@yandex.ru)

Телефон: 89205441666

*WhatsApp* (в часы согласно расписанию занятий)