**План-конспект занятия**

**педагога дополнительного образования**

**Фаткиной Анастасии Михайловны**

Объединение «Шахматы»

Программа - «Шахматы»

Группы – 01-99.

Дата проведения: - 14.12.2022.

Время проведения: 17:30

**Тема занятия:** «Тренировочные игры»

**Цель занятия:** Развить умственные способности, внимание память, познавательную мотивацию, логическое мышление, стремление к реализации своих идей, закреплять полученные знания.

*Повторение пройденного материала.*

А сейчас давайте вспомним правила, которые необходимо соблюдать во время проведения сеанса одновременной игры:

* белые фигуры принадлежат сеансеру;
* ответные ходы участники сеанса должны делать в присутствии сеансера;
* участник сеанса должен делать ход немедленно в присутствии сеансера даже в том случае, если он остался последним игроком сеанса;
* пропускать ходы не разрешается, с разрешения сеансера за всю игру допускается один пропуск хода;
* нельзя анализировать незаконченную партию на доске, передвигая фигуры;
* нельзя консультироваться со зрителями;
* сеансер может переменить сделанный ход в партии, если он еще не совершил ход в следующей партии.
* После оглашения шахматных правил, можно начинать сеанс одновременной игры.

Ребята, шахматы – волшебная игра. История шахматной страны уходит вглубь веков – в те далекие времена, когда в Индии придумали эту игрушечную войну, очень напоминавшую настоящие войны тогдашних королей. Их чары испытали на себе почти все великие люди всех времен и народов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор никому не удалось.

*Отгадайте ребус:*





- Какой шахматный термин зашифрован в ребусе?

-Кто знает, что обозначает этот термин?(нотация)

-Какая же цель сегодня стоит перед нами? (Узнать, что обозначает термин «Шахматная нотация»).

Ребята, прочитайте историю, которая произошла однажды в обычной семье. Подумайте, как можно помочь мальчику.

*В комнате тихо. Петя и дедушка играют в шахматы. Мама посмотрела на часы и сказала, что Пете пора ложиться спать. Петя не успел доиграть партию с дедушкой и расстроился. Мама сказала: «Не грусти — доиграешь завтра! А сейчас убирай шахматы со стола». «Но я забуду к завтрашнему дню положение фигур. Как же мы с дедушкой продолжим игру?» - спросил Петя.*

-Можно ли помочь Пете? Как?

-Правильно. Надо записать местоположение шахматных фигур на доске. А поможет Пете знание шахматной нотации.

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

Представьте себе **шахматный город**. Поле шахматного города кажется совсем небольшим – всего 64 клетки. Но вглядись в ряды светлых и темных квадратиков, и ты увидишь множество путей-дорог. Улицами будут вертикали (пути, что пролегли снизу вверх), а домами — горизонтали (протянувшиеся слева направо). Цепочки белых или черных квадратов, соединяющихся углами, это ведь тоже дороги, по которым передвигаются фигуры. И называются такие дороги диагоналями. Для начала поселим в городе разные фигуры. Владения шахматных королей не так уж и малы. А под началом у каждого из них восемь пешек, два коня, два слона, да еще пара самоходных башенок-ладей и один ферзь. 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.

Правила шахматной нотации

- Для чего надо научиться записывать позицию?

Шахматная партия часто продолжается достаточно много ходов. На одном занятие 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».

*Например:*



Начинаем с *белых*: *Крс1, Фf2, Лe1* (первой мы записали именно эту ладью – она по алфавиту ближе к вертикали «а»), *Лh1, Kd4* (этот конь ближе к первой горизонтали), *Kd6*.

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 занятие близится к концу, то оставь пять минут на запись отложенной партии.

**ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!** 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 укажи имена и фамилии противников — кто с кем играл.

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

- А теперь возьмите шахматы, расставьте фигуры и сыграйте партию со своим соседом или в телефоне/компьютере. Если не успеете доиграть, запишите положение своих фигур, чтобы потом продолжить игру.

**Домашнее задание:** игра на компьютере, телефоне или планшете за белые и черные фигуры.

Обратная связь: Фото самостоятельного выполнения задания отправлять на электронную почту metodistduz@mail.ru для педагога Фаткиной А. М.