План-конспект занятия

педагога дополнительного образования

Санталова Максима Юрьевича

Объединение «Юный шахматист»

Программа - «Юный шахматист»

Группа - 01-81, 01-82.

Дата проведения: - 13.12.2023.

Время проведения: 15:40, 17:20.

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.

1) Ответить на вопросы викторины «Основы шахматной игры»:

Шахматы в древности назывались:

А) только чатуранга;

Б) только шатрандж;

В) чатуранга и шатрандж.

2. На шахматной доске имеются следующие линии:

А) горизонтали, вертикали и параллели;

Б) горизонтали, вертикали и диагонали;

В) вертикали, параллели и диагонали.

3. Количество полей в горизонталях и вертикалях:

А) 6;

Б) 8;

В) 10.

4. В самых длинных больших диагоналях всего полей:

А) 8;

Б) 10;

В) 16;

5. В самых коротких диагоналях всего полей:

А) 1;

Б) 2;

В) 3.

6. Центр шахматной доски имеет форму:

А) прямоугольника;

Б) квадрата;

В) ромба.

7. В каждой армии белых и черных насчитывается фигур:

А) по 16;

Б) по 20;

В) по 32.

8. На поле какого цвета стоит черный ферзь в начальной позиции:

А) белого;

Б) любого;

В) черного.

2) Беседа-опрос. Чтение шахматных терминов с таблицы: шах, мат, ничья, пат, рокировка, король, ферзь.

- какие из этих терминов Вам уже знакомы?

- чем похожи слова король и ферзь?

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».

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 Санталова М. Ю.