

Интеллектуальная игра по шахматам "Морской бой"

Азарова С.В.
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «ЦДОД»

Тема: Тактика и стратегия ведения шахматной игры.

Цели:

1. Повторить и закрепить знания по курсу «шахматы» о тактике и стратегии игры, ключевые термины.
2. Развивать мыслительную деятельность детей, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание.
3. Вырабатывать у подростков настойчивость, выдержку, волю, спокойствие.
4. Воспитание чувства ответственности, коллективизма.

Оборудование: две демонстрационных доски «Шахматы», шашки

Ход занятия 1.

Организационный момент:

Приветствие обучающихся. Подготовка рабочего места.

2. Знакомство с ходом и содержанием занятия: «Морской бой» —

излюбленная игра и младших, и старших школьников. Главная цель — «потопить» корабли противника путем прямого попадания в корабль.

Игровое поле — шахматная доска. Координаты цели определяются шахматными названиями полей. В эту игру играют 2 команды. Игровое поле — одно для всех команд. Все 64 клетки закрыты квадратиками из картона или бумаги. На игровом поле размещены «корабли»: четырехпалубный, трехпалубные, двухпалубные и однопалубные. Количество кораблей и их размеры можно менять по своему усмотрению. Все клетки «кораблей» закрашены. Клетки, касающиеся бортов корабля, обозначены знаком «?». Остальные клетки пустые. Участникам необходимо «овладеть» всеми кораблями. По очереди команды делают выстрелы (указывают координаты на игровом поле). Ведущий открывает указанный квадратик. Если под ним окажется одна из палуб корабля, то команде сразу начисляется 1 очко и дается право на следующий выстрел. Если произошло попадание в «?», то это значит, что рядом находится борт

одного из кораблей. Команде задается соответствующий вопрос. На обдумывание ответа — 30 с. Если ответ правильный, команда также получает 1 очко и право на следующий выстрел. Если клетка пустая, ход переходит следующей команде. Игра завершается после того, как участники «потопят» все корабли. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

3. Основная часть.

Перечень вопросов:

1. Объясните слово —шах! (Угроза Королю.)
2. Кому объявляют шах? (Королю.)
3. В шахматной игре мат – это? (Конец игры, когда нет ни одной защиты Королю от шаха.)
4. Что такое рокировка? (Одновременный ход Короля и Ладьи.)
5. Какая фигура может сделать —вилку! (Любая.)
6. Что такое пат? (Ничья)
7. Какая фигура на доске самая сильная? (Ферзь.)
8. Какая фигура может поставить шах и мат Королю? (любая, даже пешка.)
9. Какие бывают слоны и почему они так называются? (Чернопольные и белопольные, одни ходят по белым полям, а другие по чёрным.)
10. Патовое положение на доске. (Ничья.)
11. Кто попадает на поле превращения? (Пешка.)
12. **Игра на внимание “Найди ошибку”**
(на демонстрационной доске расставлены фигуры – два слона чёрного цвета на двух белых полях, два Короля стоят рядом, первоначально не правильно поставлены Король и Ферзь). Учащимся даётся задание посмотреть внимательно на фигуры и исправить ошибки.
13. **Игра “Сложи фигуру”**
Даётся задание выложить из шашек шахматную фигуру и назвать её.
14. У какого слона нет хобота? (У шахматного.)
15. Какой Король не умеет говорить? (Шахматный.)
16. Что за чудо– поле, где тесно мышке, а свободно Слону? (Шахматное поле.)
17. На каком Слоне нельзя прокатиться? (На шахматном.)
18. Какая клетка всегда только квадратная? (Шахматная.)
19. Если их соединить, угол можно получить (горизонталь и диагональ, горизонталь и вертикаль, вертикаль и диагональ).

20.Какая фигура грамоту знает, что ни ход, то буква? (*Конь.*)

21.Расставить шахматы на доске так, чтобы была видна ситуация шаха Королю (обучающиеся расставляют).

22.А теперь вспомним, какие три защиты Короля от шаха вы знаете.

Назовите их:

– **первая защита** – отойти на свободное соседнее поле;

– **вторая защита** – закрыться своей фигурой; – **третья**

защита – —срубить обидчика!

Эти три защиты применяем у себя на шахматной доске.

23.Каких клеток больше, черных или белых? (равно)

24.Без какой фигуры не бывает игры? (король)

25.Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (слон и ладья)

26.Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (конь)

27.«**Доскажи словечко**»

Белый отряд, черный отряд, Друг
против друга два войска стоят.

Строгий порядок в отряде одном.

Точно такой же порядок в другом.

В каждом отряде - сам погляди –

Оба угла занимают ... Рядом с
ладьями ... видны.

Рядом с конями встали ...

Кто ж в середине - ... Самые
главные в войске своем.

4.Рефлексия по занятию.

- какие трудности возникли в ходе работы?
- что было проще выполнять?
- какой этап наиболее интересен вам?

5.Подведение итогов. Награждение участников.

Если зря не зазнаваться,

Каждый день тренироваться:

Думать, размышлять, играть –

Сильным шахматистом можно стать!

Всем спасибо. Увидимся на следующем занятии.

Список литературы, рекомендуемый для педагога.

1. *Авербах Ю. А.* Шахматный самоучитель [Текст]: учеб. Пособие /Ю.А. Авербах.– М.: Просвещение, 2004.– 64 с.
2. *Винокурова, Я.Г.* Знакомьтесь – шахматы [Текст]: учеб. Пособие /Я.Г. М. Владимиров. – Просвещение, 2003.– 82 с.
3. *Владимиров, Н.К.* 5000 игр и головоломок для школьников/ [Текст] сост.Н.К. Винокуров.- Просвещение, 2008.– 102 с.
4. *Максаков А.И.* Учите играя/ [Текст]: учеб. пособие/А.И. Максаковой М.– : Просвещение, 2003.– 84 с.
5. *Пожарский, В.В.* 1000 шахматных задач. [Текст]: учеб. пособие /В.В. Пожарского. – М.: Просвещение, 2005.– 128 с.
6. *Кузнецова, Л.В.* Воспитание школьников. № 2. [Текст]:/ Л.В.Кузнецова // Учимся, играя М.: Школьная пресса, 2002.– 76 с.
7. *Кузнецова, Л.В.* Воспитание школьников. № 3. .[Текст] сост./ Л.В.Кузнецова. – М.: Школьная пресса 2002. – 80 с.
8. *Савина, Л.П.* Пальчиковая гимнастика. [Текст]: учеб. пособие/ Л.П. Савина. – М.: ООО Издательство, 2005. – 44 с.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1.		?					?	
2.	?		?				?	

3.	?		?		?		?	
4.		?		?		?	?	?
5.					?			
6.		?	?	?	?			
7.	?					?		
8.		?	?	?	?			