

# Пособие

Обучение шахматам детей с  
расстройствами аутистического  
спектра в смешанных и  
интегрированных группах

Авторы

Наталья Попова

Алла Мищенко

Анна Чарчан

Лилит Карапетян



## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

*Каждый ребенок может учиться и развиваться.*

*Аутизм — это инвалидность или возможность? Это сложно, неприятно и иногда непредсказуемо, однако это также дает свободу и креативность для проявления себя необычными способами. Цель проекта Infinite Chess — изменить парадигму и доказать, что наши различия — наши самые сильные суперспособности.*

*Шахматы — это отличное занятие для детей с расстройствами аутистического спектра, позволяющее им усвоить важные жизненные уроки, не только доставить удовольствие, удовлетворение и радость этим особенным детям, но и улучшить их физическое и психическое здоровье. У шахмат нет ограничений, предрассудков, границ. Шахматы — это больше, чем просто игра; это друг за пределами доски.*

## **ЧТО ВНУТРИ?**

*Данное Пособие состоит из двух частей: теории и практики.*

### **Часть 1: Методическое пособие**

*В этой части представлена стратегическая глобальная перспектива процесса обучения и особенностей работы с детьми с РАС, практические рекомендации по техническому оснащению класса, ожидаемые личные и групповые результаты проекта, а также рекомендации по проведению уроков и активных шахматных игр.*

### **Часть 2: План уроков по шахматам**

*В этой части представлен подробный план 16 шахматных уроков, разработанных специально для проекта Infinite Chess. Теория, практические упражнения и дополнительная информация о шахматном оборудовании и правилах игры.*

## **БЛАГОДАРНОСТИ**

*Особая благодарность авторам Пособия, чья работа, опыт, исследования и поддержка дают нам возможность двигаться вперед:*

***Наталья Попова** – международный мастер среди женщин, ФИДЕ тренер, тренер школы шахмат ФИДЕ в Беларуси, руководитель двухлетнего проекта по обучению шахматам детей с расстройствами аутистического спектра (Беларусь)*

***Алла Мищенко** – специалист по работе детьми с особыми потребностями, опыт работы более 15 лет (Канада)*

***Лилит Карапетян** – кандидат психологических наук, ассистент кафедры Специальной педагогики и психологии, Армянского государственного педагогического университета им. Х Абовяна (Армения)*

***Анна Чарчян** – кандидат педагогических наук, преподаватель кафедры Реабилитационной терапии и логопедии Армянского государственного педагогического университета им. Х Абовяна (Армения).*

*Международному олимпийскому комитету за огромную поддержку проекта Infinite Chess, возможность перевести это пособие на множество языков и облегчить процесс преподавания и обучения.*

# СОДЕРЖАНИЕ

## ЧАСТЬ 1: МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

<b>1. ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>6</b>
<b>2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ. ИНВЕНТАРЬ .....</b>	<b>11</b>
<b>3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА .....</b>	<b>15</b>
<b>4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА.....</b>	<b>18</b>
<b>5. ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА .....</b>	<b>19</b>
<b>6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КАЖДОЙ ТЕМЕ КУРСА.....</b>	<b>21</b>
<b>Тема 1. Шахматы. Шахматная доска .....</b>	<b>21</b>
<b>Тема 2. Шахматные фигуры. Начальная позиция .....</b>	<b>26</b>
<b>Тема 3. Шахматная нотация .....</b>	<b>30</b>
<b>Тема 4. Ценность фигур .....</b>	<b>33</b>
<b>Тема 5. Ладья.....</b>	<b>35</b>
<b>Тема 6. Слон .....</b>	<b>39</b>
<b>Тема 7. Ферзь.....</b>	<b>43</b>
<b>Тема 8. Конь.....</b>	<b>47</b>
<b>Тема 9. Пешка .....</b>	<b>52</b>
<b>Тема 10. Защита. Двойной удар .....</b>	<b>60</b>
<b>Тема 11. Король .....</b>	<b>64</b>
<b>Тема 12. Шах .....</b>	<b>71</b>
<b>Тема 13. Рокировка .....</b>	<b>79</b>
<b>Тема 14. Мат .....</b>	<b>88</b>
<b>Тема 15. Ничья. Пат .....</b>	<b>96</b>
<b>Тема 16. Правила поведения во время игры. Шахматные часы .....</b>	<b>102</b>
<b>7. ДИНАМИЧЕСКИЕ ШАХМАТНЫЕ ИГРЫ .....</b>	<b>108</b>
<b>Тема 1.....</b>	<b>108</b>
<b>Тема 2.....</b>	<b>114</b>
<b>Тема 3.....</b>	<b>117</b>
<b>Тема 4-11. Ценность фигур, шахматные фигуры.....</b>	<b>124</b>
<b>8. ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОГНИТИВНЫХ ФУНКЦИЙ .....</b>	<b>126</b>

## ЧАСТЬ 2. ПЛАН УРОКОВ ПО ШАХМАТАМ

<b>ТЕМА 1. ШАХМАТЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.....</b>	<b>132</b>
Горизонталь.....	135
Вертикаль .....	137
Диагональ .....	139
<b>ТЕМА 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ.....</b>	<b>143</b>
Начальная позиция.....	147
<b>ТЕМА 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.....</b>	<b>150</b>
<b>ТЕМА 4. ЦЕННОСТЬ ФИГУР .....</b>	<b>157</b>
<b>ТЕМА 5. ЛАДЬЯ.....</b>	<b>162</b>
<b>ТЕМА 6. СЛОН.....</b>	<b>172</b>
<b>ТЕМА 7. ФЕРЗЬ.....</b>	<b>182</b>
<b>ТЕМА 8. КОНЬ .....</b>	<b>192</b>
<b>ТЕМА 9. ПЕШКА .....</b>	<b>203</b>
Превращение пешки.....	210
Взятие на проходе.....	215
<b>ТЕМА 10. ЗАЩИТА. ДВОЙНОЙ УДАР .....</b>	<b>218</b>
Двойной удар.....	226
<b>ТЕМА 11. КОРОЛЬ.....</b>	<b>229</b>
<b>ТЕМА 12. ШАХ.....</b>	<b>241</b>
Шах пешкой. Шах ферзём .....	243
Вскрытый шах. Двойной шах .....	254
<b>ТЕМА 13. РОКИРОВКА.....</b>	<b>257</b>
<b>ТЕМА 14. МАТ.....</b>	<b>270</b>
Мат ладьёй.....	270
Мат слоном .....	273
Мат ферзём .....	273
Мат конём .....	277
Мат пешкой .....	277
<b>ТЕМА 15. НИЧЬЯ. ПАТ.....</b>	<b>280</b>
<b>ТЕМА 16. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.....</b>	<b>286</b>
Шахматные часы.....	288

# Часть 1

## Методическое пособие



## 1. ВВЕДЕНИЕ

Количество детей в группе	Продолжительность занятий	Основные виды деятельности
Максимум 4 человека	25 минут – 1 часть 5 минут – перерыв 20 минут – 2 часть	Рассказ учителя с демонстрацией опорных карточек, объяснение материала урока на демонстрационной доске, работа с каждым учеником на индивидуальной доске, выполнение заданий в тетради, двигательная активность (в том числе и на напольной шахматной доске).

### ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ С РАССТРОЙСТВОМ АУТИСТИЧЕСКОГО СПЕКТРА (РАС)

Аутизм – серьезное нарушение развития, которое начинается в раннем детстве. Для него характерны нарушения трех функциональных областей: коммуникация, социализация, поведение.

#### Нарушения коммуникативных функций

Трудности со всеми навыками общения: невербальные, рецептивные, выразительные и логические.

- Понимание.
- Интерпретация вербальной/невербальной информации.
- Понимание абстрактного языка.
- Удержание внимания/быстрая смена объекта концентрации.
- Слуховое восприятие.
- Буквальное мышление.
- Ограниченный словарный запас.
- Эхолалия (неконтролируемое повторение слов, только что сказанных другим человеком).
- Неправильное использование местоимений, вопросов, утверждений.
- Необычный тон или ритм речи.
- Интерпретация невербальных сигналов, например, языка тела, выражения лица
- Комментирование в соответствующей ситуации
- Соблюдение очередности в беседе.

#### Нарушения поведенческих функций

- Необходимость совершения исключительно последовательных и предсказуемых действий.
- Затруднения при смене деятельности.

- Трудности с обработкой сенсорной информации.
- Проблемы функционального использования предметов, т.е. разложить игрушки, покрутить колесо.
- Необычные движения тела или повторяющееся поведение, например, покачивание, щелканье пальцами.
- Ограниченные стратегии преодоления стресса.
- Негибкое мышление.
- Конкретные интересы, например, динозавры, просмотр видео с поездами.

### **Факторы, вызывающие беспокойство**

- Восприятие неожиданных событий.
- Затруднения при смене деятельности.
- Адаптация к новой ситуации.
- Понимание ответов других людей.
- Невозможность самовыражения.

### **Нарушения функций социального взаимодействия**

- Умение начать общение.
- Поддержание общения.
- Понимание присутствия других людей.
- Понимание чувств и взглядов людей.
- Развитие дружеских отношений.
- Понимание неписаных социальных правил.
- Ограниченные/необычные эмоциональные реакции.
- Поддержание разговора.

### **Как обучать детей с аутизмом?**

- Поддерживать позитивное настроение.
- Познакомиться с ребенком.
- Помнить об индивидуальных особенностях, т.е. уровень активности, сенсорные потребности, коммуникативные и когнитивные способности.
- Поговорить с родителями/опекунами, предыдущими учителями, консультантами.
- Обеспечить предсказуемую и безопасную среду.
- Минимизировать необходимость адаптации.
- Предупреждать о происходящих изменениях.
- Составить последовательный распорядок действий.
- Обеспечить индивидуальное и немедленное подкрепление освоенных навыков.
- Изъясняться конкретно.
- Избегать использования таких терминов, как «позже», «может быть», «почему ты это сделал?»
- Избегать идиом, двойного значения и сарказма.

- Обучать навыкам четко и подробно без путаницы или сомнений.
- Использовать жесты, моделирование и демонстрации с вербализацией.
- Упростить инструкции.
- Если необходимо, разбить задачу на более мелкие шаги, которые ребенок сможет успешно выполнить.
- Быть конкретным в своих инструкциях.
- Язык должен быть простым, конкретным и ясным.
- Делать паузы, слушать и ждать.
- Смотреть и следить за попытками ребенка ответить.
- Реагировать на попытки положительно.
- Использовать визуальные образы (жесты, знаки и изображения).
- Давать время на ответ.
- Проверять понимает ли ребенок.
- Понять сильные стороны и потребности ребенка, составить список симпатий и антипатий.
- Не принимать ответы на свой счет.
- Давать перерыв для саморегулирования.

## **ПОДСКАЗЫВАНИЕ**

Подсказывание – это способ помочь ребенку выполнить определенное действие после данной инструкции.

Изучение новых задач требует эффективного использования подсказок, чтобы убедиться, что ребенок знает, как применить навык, не расстраиваясь и не теряя драгоценного учебного времени.

Любому ребенку с РАС, независимо от возраста, коммуникативных навыков или когнитивных способностей, подсказки могут способствовать в обучении. Подсказки можно использовать по отдельности или одновременно, чтобы помочь ребенку успешно выполнить задание.

### **Есть 5 типов подсказок:**

- Устные (прямые и непрямые)
- Жестовые
- Визуальные
- Модельная
- Физические

*Устные подсказки* содержат словесные инструкции о том, что должен делать ребенок.

Непрямые устные подсказки указывают на то, что от ребенка чего-то ждут, но при этом дается очень мало информации.

Например, «Что ты будешь делать дальше?»

Прямая устная подсказка более конкретна и сообщает ребенку, чего от него ждут.

Например, «Положи шахматную доску на стол».

*Жестовые подсказки* могут включать в себя указание, взгляд, отдаление или приближение, или прикосновение к объекту или области, чтобы указать правильный ответ.

Например, учитель указывает на шахматную фигуру, а затем на демонстрационную доску.

*Визуальные подсказки* включают объекты, изображения, рисунки или символы, которые подсказывают ребенку, что от него ожидается.

При подаче модельной подсказки может быть смоделировано все действие или его часть.

Например, учитель может продемонстрировать, как ребенок должен взять шахматную фигуру и поместить ее на демонстрационную доску.

Ребенок будет учиться посредством демонстрации: сделайте, отмените, скажите ребенку сделать что-то, если он ошибся, остановитесь и повторите.

*Физические подсказки* включают частичные и полные физические подсказки. Частичная физическая подсказка может заключаться в том, что учитель мягко постучит по локтю ребенка, чтобы тот поставил шахматную фигуру на доску, на стол, или учитель может направить локоть ребенка для этого. Самый навязчивый вид полной физической помощи – это взять ребенка за руку и направить ее на шахматную доску.



Вверху иерархии находятся наименее навязчивые подсказки, а внизу – самые навязчивые.

Начать стоит с менее навязчивых подсказок, затем двигайтесь вниз по иерархии, пока ребенок не выполнит задание правильно. Если непрямая устная подсказка неэффективна, попробуйте прямую устную подсказку. Если это также не сработало, следует попробовать жесты, например,

указание или прикосновение к объекту. Необходимо остановиться, как только обнаружена эффективная подсказка. Убедившись, что ребенок может правильно выполнить задание, необходимо снизить количество подсказок.

Затем, когда ребенок освоится с новым навыком, можно перейти вверх иерархии к менее навязчивым подсказкам, пока он не сможет выполнить задание самостоятельно. Это называется **постепенное снижение подсказок**.

Некоторые дети становятся зависимыми от подсказок и ждут, пока учитель им поможет, прежде чем начнут отвечать. Чтобы этого избежать, подсказки должны постепенно исчезнуть, как только ребенок начнет осваивать навык.

## **ПООЩРЕНИЕ**

Поощрения обеспечивают внешнюю мотивацию, когда ребенок осваивает новый навык или усердно работает над управлением своим поведением. Событие, которое закрепляет определенное поведение и увеличивает вероятность его повторения, является поощрением.

### **ТИПЫ ПООЩРЕНИЙ:**

#### **МАТЕРИАЛЬНЫЕ**

Доступ к желаемому объекту или игрушке; возможность участвовать в желаемой деятельности. Например, пазл, книга, видеоигра, игрушка-динозавр, качели.

#### **СОЦИАЛЬНЫЕ**

Похвала, «дать пять», улыбки и кивки, любое социальное одобрение. Например, «Молодец!», «Я горжусь тобой!»

#### **ПЕРВИЧНЫЕ**

Еда и питье – это первичные поощрения, т.к. они удовлетворяют биологические потребности. Например, одни дети предпочитают сладости, другие реагируют на необычную пищу, такую как соленые огурцы или лимоны.

#### **СИМВОЛИЧЕСКИЕ**

Символические поощрения сами по себе не имеют ценности. Они ценны, потому что их можно собрать и обменять на другой тип поощрения. Например, наклейки, галочки, штампы, баллы.

Выбирая поощрение, необходимо выбрать то, что учитель сможет давать каждый раз при правильном поведении. Нельзя использовать еду или другие предметы первой необходимости в качестве поощрения.

«Универсального» поощрения также не существует. Поощрения определяются по их влиянию на поведение.

## 2. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ. ИНВЕНТАРЬ

Для проведения занятий по шахматам при работе с детьми с РАС необходимо следующее оснащение класса и индивидуального рабочего места ребёнка:

- 2.1. Демонстрационная доска с фигурами. Цвет полей и фигур приближен к понятиям «белый» и «чёрный» – 1 штука.
- 2.2. Комплект шахматных фигур с досками – один комплект на каждого ученика.
- 2.3. Напольная доска с комплектом фигур – 1 штука.
- 2.4. Таймер, показывающий время занятий – 1 штука.
- 2.5. Наглядное расписание занятия – 1 штука.
- 2.6. Методическое пособие для учителя – 1 штука.
- 2.7. Рабочая тетрадь для каждого ученика – одна на каждого ученика.
- 2.8. Компьютер, МФУ для преподавателя.
- 2.9. Канцелярские принадлежности: бумага, карандаши, стирки, клей и т.д.

### Как организовать классную комнату для детей с РАС

Поскольку у детей с РАС есть исключительные потребности, которых нет у других детей, учителя должны применять уникальные образовательные методы и стратегии.

Обстановка в помещении зависит от потребностей каждого отдельного ребенка.

Правильно организованный класс может способствовать освоению навыков и стимулировать независимость ребенка, а также снизить уровень стресса и беспокойства.

Вот несколько советов, которые помогут учителю создать наилучшую среду, в которой дети с аутизмом могут научиться играть в шахматы.

### Планировка

Прежде чем приступить к организации класса, обратите особое внимание на его планировку. Подумайте о том, как будут перемещаться дети, сотрудники и родители. Мебель необходимо расставить так, чтобы в классе было легко ориентироваться. Класс должен быть рассчитан максимально на 4 детей.

### Избавиться от всего лишнего

Необходимо убрать из помещения мебель, материалы или предметы, не используемые в определенных учебных целях. Многие дети с аутизмом обращают внимание на детали и могут упустить общую картину. Дети должны быть сосредоточены на учителе, а не посторонних предметах.

### Использование визуальных элементов

Многие дети с аутизмом не понимают личного пространства, поэтому им будет полезно.

Например, во время занятия нежелательно, чтобы дети гуляли по классу, поэтому учитель может применять разные визуальные элементы, чтобы определить учебное



пространство. Если ребенку трудно оставаться в отведенном ему месте в классе, может пригодиться цветная лента на полу, с помощью которой можно установить границы. Чтобы не выделять одного ребенка, почему бы не отметить места для каждого?

### **Использование визуальных элементов для повышения независимости ребенка**

Визуальные элементы – чрезвычайно важный инструмент, помогающий ребенку с РАС добиться успеха.

Они помогают научиться эффективному общению, позитивному поведению и надлежащему социальному взаимодействию.

Как правило, дети с аутизмом визуалы. Они лучше понимают то, что видят, а не то, что слышат, поэтому лучше использовать визуальные элементы. Они помогают детям, которые плохо говорят или понимают речь, создать более предсказуемую и понятную среду.

Визуальными элементами могут быть изображения, фотографии, рисунки, объекты, написанные слова, списки или движения тела.

Возможно пометить каждое рабочее место, полки и шкафы изображением и соответствующим словом.

Если в группе есть ребенок, который постоянно бегает по классу, можно повесить на двери табличку «СТОП».



**ОДНА КАРТИНКА СТОИТ ТЫСЯЧИ СЛОВ. ТАК ЧТО ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИХ.**

**Составьте визуальное расписание.**

**Что это?**

Визуальное расписание отображает последовательность предстоящих действий или событий с помощью объектов, фотографий, значков, слов или комбинации визуальных элементов. Визуальное расписание сообщает ребенку, ГДЕ и КОГДА он должен быть, и что он будет делать в течение дня. Учитель может обращаться к расписанию по мере того, как дети выполняют различные задания.

Визуальные расписания создаются с учетом индивидуальных потребностей ребенка и могут различаться по длине и форме.

Учителю также было бы удобно, чтобы части расписания можно было снять. Таким образом дети будут знать, какие задания уже выполнены и что им еще предстоит сделать. Можно использовать липучку, а также заламинировать различные части расписания.

### **Использование сенсорной стимуляции**

Сенсорные нарушения очень распространены среди детей с аутизмом. Необходимо свести к минимуму сенсорные раздражители: освещение, окна, напольные покрытия и потолки. Даже небольшие изменения, такие как опускание шторы и выключение верхнего света, могут быть полезны. Также необходимо убрать столы подальше от окон или дверей.

### **Люминесцентное освещение**

Определенные типы освещения, особенно люминесцентное, оказывают негативное влияние на детей с аутизмом. Примерно половина детей с аутизмом испытывают сильную чувствительность к этому типу освещению.

Можно снизить светочувствительность, сведя к минимуму воздействие люминесцентного освещения и заменив его непрямым естественным светом или лампами накаливания, создав в помещении тусклый свет.

### **Снижение шума**

Учитель может прикрепить теннисные мячи к ножкам стульев, чтобы снизить уровень шума, когда дети двигают мебель.

В тихом помещении дети могут лучше концентрироваться и быстрее осваивать материал. Также можно положить ковровое покрытие для снижения уровня шума.



### **Организация зоны для успокоения**

Чрезмерная стимуляция, недопонимание или нарушения в общении могут легко привести к разочарованию и даже срыву ребенка. **Когда чувства ребенка обостряются, он больше не может учиться.**

Но к этому можно подготовиться заранее, создав успокаивающую зону. Это может быть небольшая зона в углу комнаты с креслом-мешком, контейнером с фidgetами и сенсорными игрушками, а также наушниками. Зона для успокоения никогда не должна использоваться в качестве наказания.

### **Визуальные элементы в зоне для успокоения**

Чтобы помочь ребенку понять, когда он спокоен, учитель может добавить визуальные элементы в зону успокоения. Визуальные элементы, которые помогают ребенку понять свои эмоции, и успокаивающие визуальные элементы являются важной частью зоны для успокоения. Они помогут ребенку в развитии понимания своих эмоций, а также позволят ему смоделировать эмоциональное состояние, необходимое для возвращения в класс.



### **Использование таймера**

Таймеры – это визуальный элемент, который помогает ребенку с аутизмом «увидеть», как проходит время.

Спланируйте, кто будет устанавливать таймер – учитель или ученик. Когда таймер сработает, по какой фразе будет решено, готов ли ребенок вернуться к работе? Это может быть простая фраза, например, «Ты готов вернуться к работе?» Все эти стратегии помогут лучше подготовиться к различным ситуациям и эффективно использовать зону для успокоения.



Сенсорные игрушки

Если ребенку трудно усидеть за столом, можно использовать утяжелители, такие как утяжеленные гелевые одеяла. Они могут помочь детям усидеть на месте во время учебы или в любом другом занятии, требующем сидения в течение определенного периода времени. Такие предметы обеспечивают успокаивающее воздействие на органы чувств и комфорт, улучшают внимание и концентрацию, повышают чувствительность тела и обладают успокаивающими свойствами.



Родителям следует проконсультироваться с врачом о правильной посадке ребенка. Детям будет очень полезно посетить школу и класс до начала обучения. Покажите им их класс, туалет и познакомьте с учителем и персоналом, которые будут общаться с ними. Родители могут создать социальную историю, чтобы помочь своему ребенку смягчить этот переходный период. Родители также могут предоставить школе копии ключевой информации о потребностях своего ребенка и поделиться своими беспокойствами и ожиданиями с учителем.

## 3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### 1. Шахматы. Шахматная доска.

- 1.1. Какие игры вы знаете? В какие игры вы любите играть? Что такое шахматы? Шахматы – это игра.
- 1.2. Что нам надо, чтобы играть в шахматы? Шахматная доска и фигуры.
- 1.3. Шахматная доска. Понятия «поле», «клетка». Поля белые и чёрные.
- 1.4. Линии на шахматной доске. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.
- 1.5. Ориентация на шахматной доске: центр доски, край доски, угол доски.
- 1.6. Игры и задания.

### 2. Шахматные фигуры. Начальное положение.

- 2.1. Шахматные фигуры: белые и чёрные.
- 2.2. Название каждой фигуры.
- 2.3. Начальное положение каждой фигуры. Правило для ферзя. Понятие «начальная позиция».
- 2.4. Игры и задания.

### 3. Ориентация на шахматной доске. Шахматная нотация.

- 3.1. Каждое поле на доске имеет своё название, обозначение. Как это узнать?
- 3.2. Восемь горизонталей от 1 до 8. Восемь вертикалей от а до h.
- 3.3. Обозначение поля.
- 3.4. Обозначения фигур.
- 3.5. Введения понятия «шахматная нотация».
- 3.6. Игры и задания.

### 4. Ценность фигур.

- 4.1. Введение понятия «ценность», «стоимость».
- 4.2. Ценность каждой фигуры.
- 4.3. Король не имеет цены.
- 4.4. Игры и задания.

### 5. Ладья.

- 5.1. Ладья ходит.
- 5.2. Ладья нападает.
- 5.3. Ладья сбивает.
- 5.4. Игры и задания.

### 6. Слон.

- 6.1. Слон ходит.
- 6.2. Слон нападает.
- 6.3. Слон сбивает.
- 6.4. Игры и задания.

## **7. Ферзь.**

- 7.1. Ферзь – самая сильная фигура.
- 7.2. Ферзь ходит.
- 7.2. Ферзь нападает.
- 7.4. Ферзь сбивает.
- 7.5. Игры и задания.

## **8. Конь.**

- 8.1. Конь ходит. Конь перепрыгивает фигуры.
- 8.2. Конь сбивает.
- 8.3. Конь нападает.
- 8.4. Игры и задания.

## **9. Пешка.**

- 9.1. Положение пешек в начальной позиции: белые пешки на 2-й горизонтали, чёрные пешки на 7-й горизонтали.
- 9.2. Пешка ходит. Ход пешки из начальной позиции.
- 9.3. Пешка сбивает.
- 9.4. Пешка нападает.
- 9.5. Превращение пешки.
- 9.6. Особый ход пешки – взятие на проходе. Понятие «битое поле».
- 9.7. Игры и задания.
- 9.8. Пешечное сражение.

## **10. Защита. Двойной удар.**

- 10.1. Защита от нападения: сбить нападающую фигуру, защитить фигуру, уйти от нападения.
- 10.2. Ограничение подвижности фигуры.
- 10.3. Разыгрывание мини-позиций.
- 10.4. Игры и задания.

## **11. Король.**

- 11.1. Король – главная фигура в шахматах.
- 11.2. Король ходит. Король не может ходить «под бой» фигур другого цвета.
- 11.3. Белый и чёрный короли не сближаются.
- 11.4. Король сбивает. Король не может сбить защищённую фигуру.
- 11.5. Король нападает.
- 11.6. Игры и задания.

## **12. Шах.**

- 12.1. Шах – нападение на короля фигурами.
- 12.2. Шахи королю различными фигурами.
- 12.3. Король королю шах поставить не может.
- 12.4. Короля нельзя оставлять под шахом.

- 12.5. Три защиты от шаха: сбить, закрыться, уйти. Две защиты от шаха конём: сбить, уйти.
- 12.6. Вскрытый шах.
- 12.7. Двойной шах. Одна защита от двойного шаха – уйти королём.
- 12.8. Игры и задания.

### **13. Рокировка.**

- 13.1. Рокировка – особый ход короля. Рокировку можно делать один раз в партии. Для чего в шахматах надо делать рокировку?
- 13.2. Короткая рокировка. Длинная рокировка.
- 13.3. Когда нельзя делать рокировку. Понятие «битое поле».
- 13.4. Игры и задания.

### **14. Мат.**

- 14.1. Понятия «шахматная партия», «победа», «выигрыш». Каждый игрок стремится выиграть шахматную партию. Как выиграть шахматную партию?
- 14.2. Мат – шах, от которого нет защиты. Мат – победа, выигрыш. Цель игры в шахматы – поставить мат королю соперника. Мат сразу заканчивает партию.
- 14.3. Мат королю различными фигурами. Король королю мат поставить не может.
- 14.4. Игры и задания.

### **15. Пат. Ничья.**

- 15.1. Конечный результат шахматной партии: победа (выигрыш), ничья, поражение (проигрыш).
- 15.2. Количественная оценка конечного результата: победа – 1 очко, ничья –  $\frac{1}{2}$  (половина) очка, поражение – 0 очков.
- 15.3. Простейшие виды ничьей: король против короля, король и слон против короля, король и конь против короля.
- 15.4. Ещё один вид ничьей – пат. Пат – королю нет шаха, король и фигуры не могут ходить. Пат – ничья.
- 15.5. Игры и задания.

### **16. Правила поведения во время игры. Шахматные часы.**

- 16.1. Приветствие другого игрока в начале партии, рукопожатие. Соблюдение тишины во время игры.
- 16.2. Правило «взялся за фигуру – ходи». Как правильно поправлять фигуры.
- 16.3. Все ходы выполняются одной рукой, в том числе взятие, рокировка, превращение пешки.
- 16.4. Правила поведения после окончания партии. Уважение к другому игроку.
- 16.5. Шахматные часы. Для чего нужны шахматные часы?
- 16.6. Сначала сделать ход, затем нажать на часы. Правило «какой рукой сделал ход, такой и нажимаешь на часы».
- 16.7. Игры и задания.

## 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

- 4.1. Правильно размещать доску между игроками.
- 4.2. Ориентироваться на шахматной доске: центр доски, край доски, углы доски, шахматная нотация.
- 4.3. Различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
- 4.4. Знать название каждой фигуры. Правильно расставлять фигуры в начальную позицию.
- 4.5. Знать количественную оценку каждой шахматной фигуры.
- 4.6. Знать правила хода и взятия каждой фигуры.
- 4.7. Иметь представление о том, что такое нападение, угроза, защита.
- 4.8. Уметь рокировать короля.
- 4.9. Владеть способом взятия на проходе.
- 4.10. Уметь объявлять шах, защищаться от шаха, ставить мат, решать простейшие задачи на мат в 1 ход.
- 4.11. Знать количественную оценку шахматной игры (поставил мат – 1 очко, ничья –  $\frac{1}{2}$  очка, получил мат – 0 очков).
- 4.12. Уметь играть партию с партнёром. Знать правила поведения во время шахматной партии, правила игры с часами.

## **5. ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

### **ЦЕЛИ**

Большинство детей с аутизмом испытывают проблемы социального, коммуникативного и поведенческого характера. Учитель должен ставить цели в зависимости от возраста и функционального уровня развития ребенка.

### **СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**

- Ребенок понимает и признает присутствие других людей.
- Ребенок уважает личное пространство других детей.
- Ребенок начинает общение.
- Ребенок останется вовлеченным в общение.
- Ребенок остается вовлеченным со сверстником или учителем: выполняет задания, участвует в игре.
- Ребенок позволяет учителю вовлечь себя в его игру, передвигая по очереди фигуры: «моя очередь» – «твоя очередь».
- Ребенок вербально или невербально отвечает людям, начавшим общение.
- Ребенок понимает чувства и взгляды других.
- У ребенка развиваются дружеские отношения.

### **КОММУНИКАЦИЯ**

- Ребенок приветствует собеседника.
- Ребенок представляется.
- Ребенок знакомится с новыми людьми.
- Ребенок следует визуальному расписанию.
- Ребенок инициирует общение с другими детьми, например, задает вопрос, начинает игру.
- Ребенок правильно использует слова или жесты, чтобы выразить неприязнь к какому-либо действию.
- Ребенок задает соответствующие, правильные вопросы во время общения (дети без нарушения вербальных функций).
- Ребенок присоединяется к беседе (дети без нарушения вербальных функций).
- Ребенок соблюдает очередность в разговоре (дети без нарушения вербальных функций).
- Ребенок использует речь для общения со сверстниками (дети без нарушения вербальных функций).
- Ребенок должным образом прерывает беседу.
- Ребенок задает вопросы, когда чего-то не понимает (дети без нарушения вербальных функций).
- Ребенок обращается за помощью при необходимости.
- Ребенок просит еду, сходить в туалет или другую необходимую вещь.
- Ребенок использует и понимает жесты.

- Ребенок понимает выражения лица.

### **ПОВЕДЕНИЕ**

- Ребенок соблюдает правила поведения в классе.
- Ребенок уважает личные границы.
- Ребенок концентрирует внимание и выполняет инструкции.
- Ребенок определяет, когда ему нужно сделать перерыв, и самостоятельно попросит о нем.
- Ребенок учится простым успокаивающим техникам, таким как глубокое дыхание, и применяет их.
- Ребенок справляется с фрустрацией без срыва.

### **ИГРОВЫЕ НАВЫКИ**

- Ребенок инициирует начало игры.
- Ребенок отвечает на приглашение к игре.
- Ребенок имеет понятие очереди: «моя очередь», «твоя очередь».
- Ребенок знает, как справляться с проигрышем.
- Ребенок знает, как справляться с выигрышем.
- Ребенок умеет идти на компромисс.
- Ребенок уважает мнение других.

## 6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КАЖДОЙ ТЕМЕ КУРСА

### Тема 1. Шахматы. Шахматная доска

#### Цель:

1. Объяснить детям, что такое шахматы.
2. Познакомить с шахматной доской, белыми и чёрными полями на шахматной доске, угловыми, крайними и центральными полями, правильным расположением шахматной доски.
3. Ввести понятия «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».

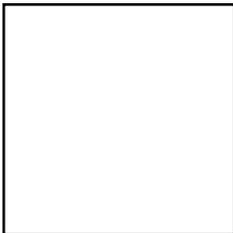
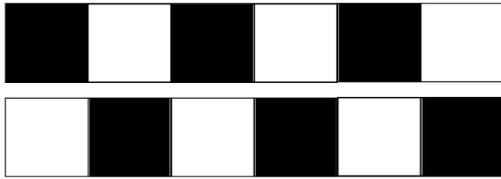
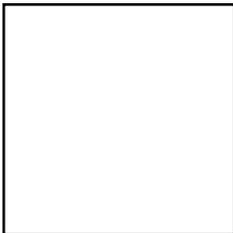
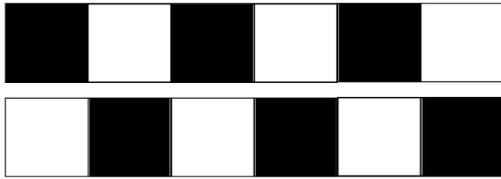
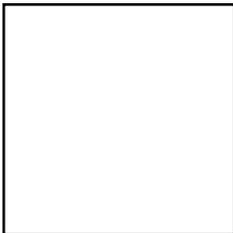
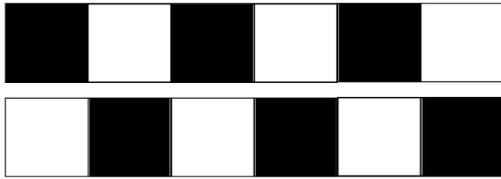
**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение заданий в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски, разноцветные магниты для демонстрационной доски, разноцветные кружки (фишки) для работы на индивидуальных досках, напольная шахматная доска, опорные карточки.

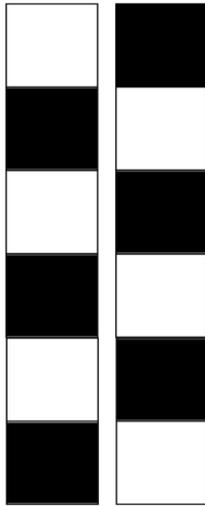
#	Этапы изучения темы
1.	Знакомство учителя с детьми, детей с учителем.
2.	Рассказ учителя. Подвести детей к тому, что шахматы – это игра. Познакомить с шахматной доской.
2.1.	Какие игры вы знаете? В какие игры вы больше всего любите играть? Какие спортивные игры вы знаете?
2.2.	Сегодня я расскажу вам про ещё одну игру. Называется она – шахматы. Что нам нужно для игры в шахматы? Шахматная доска и фигуры.
3.	Сегодня мы познакомимся с шахматной доской.
3.1.	Демонстрационная доска. Познакомить детей с демонстрационной доской. Это доска учителя.
3.2.	Познакомить детей с шахматной доской, которая лежит на столе у каждого ребёнка.
3.3.	Какую форму имеет доска? Доска квадратная. Каждая шахматная доска имеет квадратную форму. Какая доска больше: демонстрационная или у вас на столе?
3.4.	Шахматная доска состоит из маленьких квадратиков. Каждый маленький квадратик называется поле. На шахматной доске есть белые поля и чёрные поля.
3.5.	Объяснить детям, что все светлые поля на шахматной доске называются белые, а все тёмные поля – чёрные.
3.6.	Учитель показывает белое поле на демонстрационной доске и просит детей сказать – это белое поле или чёрное. Аналогично с чёрным полем.
3.7.	Учитель просит детей показать белое поле на индивидуальной шахматной доске. Затем показать чёрное поле.

	Что больше: доска или поле?
3.8.	Показать белые и чёрные поля на напольной шахматной доске. Учитель просит каждого ребёнка стать на поле того цвета, которое он укажет. Например, стань на поле белого цвета. Учитель разрешает детям стать на любое поле и просит назвать цвет этого поля.
3.9.	Выполнение упражнений 1 – 4 (тема 1) в тетради.
4.	Познакомить детей с центром доски, углами доски и краями. Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски.
4.1.	При объяснении про центральные, угловые и крайние поля на демонстрационной доске учитель использует цветные магниты. На индивидуальных шахматных досках дети работают с помощью цветных кружков или фишек.
4.2.	Учитель показывает центральные поля на демонстрационной доске (e4, e5, d4, d5) и просит детей показать эти поля на шахматных досках. Какого цвета поле e4? Какого цвета поле e5? Какого цвета поле d4? Какого цвета поле d5?
4.3.	Учитель показывает угловые поля на демонстрационной доске (a1, a8, h1, h8) и просит детей показать эти поля на шахматных досках. Какого цвета поле a1? Какого цвета поле a8? Какого цвета поле h1? Какого цвета поле h8?
4.4.	Учитель показывает края доски на демонстрационной доске (1-ю и 8-ю горизонтали, вертикали «a» и «h») и просит детей показать эти края на шахматных досках.
4.5.	Работа с центральными, угловыми и крайними полями на напольной доске. Станьте на белое центральное поле. Станьте на чёрное центральное поле. Станьте на белое угловое поле. Станьте на чёрное угловое поле. Пройдитесь по краю доски. Учитель становится на поле и спрашивает у детей, какое это поле: центральное или угловое? Какого цвета это поле?
4.6.	Учитель рассказывает про правильное расположение шахматной доски. Шахматная доска располагается так, чтобы угловое поле справа было белого цвета. Посмотрите на свои доски. Правильно ли они расположены?
4.7.	Выполнение упражнения 5 (тема 1) в тетради.
5.	Знакомство детей с шахматными линиями. Горизонталь.
5.1.	Поля на шахматной доске складываются в линии (составляют линии). Сейчас ты познакомишься с этими шахматными линиями.
5.2.	Учитель объясняет и показывает, что такое горизонталь. Горизонталь – это линия, которая состоит из белых и чёрных полей и проходит справа налево (или слева направо). В каждой горизонтали 8 полей. Поля в горизонтали чередуются: чёрное – белое – чёрное – белое – чёрное – белое – чёрное – белое (или наоборот).
5.3.	Сколько горизонталей на шахматной доске? Учитель вместе с детьми считает горизонтали на демонстрационной доске. Затем каждый ребёнок считает горизонтали у себя на доске.
5.4.	Работа на демонстрационной доске. Например, покажи 2-ю горизонталь. Ребёнок с помощью магнитов показывает 2-ю горизонталь. Учитель показывает горизонталь и спрашивает у детей, какую горизонталь он показал?

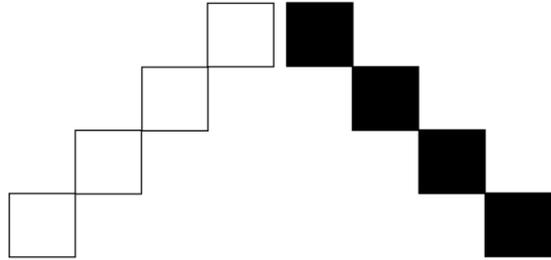
	Учитель выкладывает с помощью магнитов линии на демонстрационной доске и спрашивает у детей, правильно ли он показал горизонталь? Затем просит ребёнка исправить ошибку.
5.5.	Работа на индивидуальных шахматных досках. Например, покажи 4-ю горизонталь, покажи 8-ю горизонталь. Каждый ребёнок у себя на доске выкладывает цветные кружки (фишки) на указанные горизонтали.
5.6.	Поиск горизонтальных линий в классе.
5.7.	Работа на напольной доске. Например, учитель просит ребёнка пройти по первой горизонтали, по седьмой. Ребёнок идёт по любой горизонтали и называет её.
5.8.	Выполнение упражнений 6 – 7 (тема 1) в тетради.
6.	Вертикаль.
6.1.	Учитель объясняет и показывает, что такое вертикаль. Вертикаль – это линия, которая состоит из белых и чёрных полей и идет снизу вверх или сверху вниз. В каждой вертикали 8 (восемь) полей. Поля в вертикали чередуются: чёрное – белое – чёрное – белое – чёрное – белое – чёрное – белое (или наоборот).
6.2.	Сколько вертикалей на шахматной доске? Учитель вместе с детьми считает вертикали на демонстрационной доске. Затем каждый ребёнок считает горизонтали у себя на доске.
6.3.	Работа на демонстрационной доске. Например, покажи вертикаль. Ребёнок с помощью магнитов показывает любую вертикаль, которую он выберет (найдёт, захочет) показать. Учитель выкладывает с помощью магнитов линии на демонстрационной доске и спрашивает у детей, правильно ли он показал вертикаль? Затем просит ребёнка исправить ошибку.
6.4.	Работа на индивидуальных шахматных досках. Например, покажи две крайние вертикали. Каждый ребёнок выкладывает цветные кружки (фишки) на указанные вертикали у себя на доске.
6.5.	Поиск вертикальных линий в классе.
6.6.	Работа на напольной доске. Ребёнок идёт по любой вертикали. Учитель просит ребёнка пройти по вертикали, которая находится в центре доски.
6.7.	Выполнение упражнений 8 – 11 (тема 1) в тетради.
7.	Диагональ.
7.1.	Учитель объясняет и показывает, что такое диагональ. Диагональ – это линия на шахматной доске, которая состоит из полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Есть на шахматной доске большие и маленькие диагонали. Большая диагональ – диагональ из восьми полей белого или черного цвета.
7.2.	Работа на демонстрационной доске. Например, покажи самую большую белую диагональ, самую большую чёрную диагональ. Ребёнок с помощью магнитов показывает названные диагонали. Учитель выкладывает с помощью магнитов линии на демонстрационной доске и спрашивает у детей, правильно ли он показал диагональ? Затем просит ребёнка исправить ошибку.

7.3.	<p>Работа на индивидуальных шахматных досках.</p> <p>Покажи самую большую белую диагональ, самую большую чёрную диагональ. Каждый ребёнок выкладывает цветные кружки (фишки) на указанные диагонали. Сколько полей в самой большой диагонали?</p> <p>Покажи самую короткую белую диагональ, самую короткую чёрную диагональ. Каждый ребёнок выкладывает цветные кружки (фишки) на указанные диагонали. Сколько полей в самой короткой диагонали?</p> <p>Покажи любую диагональ.</p>		
7.4.	Поиск диагональных линий в классе.		
7.5.	<p>Работа на напольной доске.</p> <p>Ребёнок идёт по любой диагонали и считает, сколько в ней полей.</p> <p>Игры: 1) каждый ребёнок идёт по диагонали и считает поля, у кого полей в диагонали окажется больше; 2) каждый ребёнок идёт по диагонали и считает поля, у кого полей в диагонали окажется меньше.</p>		
7.6.	Выполнение упражнений 12 – 15 (тема 1) в тетради.		
8.	Зарядка. Физические упражнения для закрепления знаний о линиях.		
8.1.	<p>Горизонталь – расставить руки в стороны. Вертикаль – поднять руки вверх.</p> <p>Диагональ – одну руку поднять под углом вверх, другую руку опустить под углом вниз, затем меняем положение рук («летим на самолёте»).</p>		
8.2.	Учитель называет линию, затем дети её показывают. Учитель показывает линию, дети её называют. Дети показывают линию, учитель её называет. Дети называют линию, учитель её показывает.		
9.	Использование опорных карточек при объяснении материала. Опорные карточки: квадрат, горизонталь, вертикаль, диагональ.		
9.1.	Примеры опорных карточек.		
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>КВАДРАТ</b></p>  </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>ГОРИЗОНТАЛЬ</b></p>  </td> </tr> </table>		<p><b>КВАДРАТ</b></p> 	<p><b>ГОРИЗОНТАЛЬ</b></p> 
<p><b>КВАДРАТ</b></p> 	<p><b>ГОРИЗОНТАЛЬ</b></p> 		

**ВЕРТИКАЛЬ**



**ДИАГОНАЛЬ**



## Тема 2. Шахматные фигуры. Начальная позиция

### Цель:

1. Познакомить детей с названием шахматных фигур.
2. Ввести понятие «начальная позиция»
3. Научить детей правильно расставлять фигуры в начальной позиции.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение заданий в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур для неё, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Вступительное слово учителя. Учитель вместе с детьми повторяет основные моменты: цвет полей, ориентацию на шахматной доске (центр, угол, край), название линий (горизонталь, вертикаль, диагональ). Сейчас мы познакомимся с шахматными фигурами.
2.	Знакомство с цветом шахматных фигур.
2.1.	Все фигуры светлого цвета называются белые, все фигуры тёмного цвета – чёрные. Покажи любую белую фигуру. Покажи любую чёрную фигуру. Какого цвета фигуру я показываю? Возьми в руки любую фигуру. Какого она цвета?
2.2.	Объяснить детям, что фигуры на доске учителя и у них на досках будут отличаться по форме.
3.	Знакомство с каждой фигурой. Её местоположение на шахматной доске в самом начале.
3.1.	Ладья. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.1.1.	Учитель показывает белую ладью из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белую ладью у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов. Сколько белых ладей у вас есть?
3.1.2.	Давайте поставим белые лады на шахматную доску. Учитель ставит белую ладью на угловое поле (a1) и просит каждого ребёнка поставить её в угол у себя на доске. Где же место для второй белой ладьи? В другом углу. Учитель ставит вторую белую ладью на угловое поле (h1) и просит каждого ребёнка поставить её в другой угол у себя на доске.
3.1.3.	Аналогичная работа с чёрными ладьями: поиск чёрных ладей, объяснение разницы по форме между фигурами из разных комплектов, место чёрных ладей на шахматной доске в самом начале.

3.2.	Конь. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.2.1.	Учитель показывает белого коня из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белого коня у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов. Сколько белых коней у вас есть?
3.2.2.	Давайте поставим белых коней на шахматную доску. Учитель ставит белого коня рядом с ладьёй на поле (b1) и просит каждого ребёнка поставить его рядом с ладьёй у себя на доске. Где же место для второго белого коня? Рядом со второй ладьёй. Учитель ставит второго белого коня рядом с ладьёй на поле (g1) и просит каждого ребёнка поставить его рядом с другой ладьёй у себя на доске.
3.2.3.	Аналогичная работа с чёрными конями: поиск чёрных коней, объяснение разницы по форме между фигурами из разных комплектов, место чёрных коней на шахматной доске в самом начале.
3.3.	Слон. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.3.1.	Учитель показывает белого слона из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белого слона у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов. Сколько белых слонов у вас есть?
3.3.2.	Давайте поставим белых слонов на шахматную доску. Учитель ставит белого слона рядом с конём на поле (c1) и просит каждого ребёнка поставить его рядом с конём у себя на доске. Где же место для второго белого слона? Рядом с другим конём. Учитель ставит второго белого слона на поле (f1) и просит каждого ребёнка поставить его рядом с другим конём у себя на доске.
3.3.3.	Аналогичная работа с чёрными слонами: поиск чёрных слонов, объяснение разницы по форме между фигурами из разных комплектов, место чёрных слонов на шахматной доске в самом начале.
3.4.	Ферзь. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.4.1.	Учитель показывает белого ферзя из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белого ферзя у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов. Аналогичная работа с чёрным ферзём.
3.4.2.	Место ферзя на шахматной доске в самом начале. Объяснение правила: «ферзь выбирает свой цвет». Белый ферзь на белом поле стоит, чёрный ферзь – на чёрном поле.

	<p>Учитель ставит белого ферзя на белое поле (d1) и просит каждого ребёнка поставить белого ферзя на белое поле.</p> <p>Учитель ставит чёрного ферзя на чёрное поле (d8) и просит каждого ребёнка поставить чёрного ферзя на чёрное поле.</p>
3.5.	Король. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.5.1.	<p>Учитель показывает белого короля из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белого короля у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов.</p> <p>Аналогичная работа с чёрным королём.</p>
3.5.2.	<p>Место короля на шахматной доске в самом начале.</p> <p>Учитель ставит белого короля рядом с ферзём на поле «e1» и просит каждого ребёнка поставить белого короля рядом с ферзём.</p> <p>Учитель ставит чёрного короля рядом с ферзём на поле «e8» и просит каждого ребёнка поставить чёрного короля рядом с ферзём.</p> <p>На какой горизонтали расположены белые фигуры? На какой горизонтали расположены чёрные фигуры?</p>
3.6.	Пешка. Название фигуры. Проговаривание названия фигуры учителем и каждым ребёнком. Демонстрация опорной карточки с названием фигуры.
3.6.1.	<p>Учитель показывает белую пешку из своего комплекта фигур (для демонстрационной доски), каждый ребёнок должен найти белую пешку у себя. Данное упражнение сопровождается демонстрацией опорной карточки, на которой видна разница по форме между фигурами из разных комплектов.</p> <p>Сколько белых пешек у вас есть? Считаем пешки.</p>
3.6.2.	<p>Давайте поставим белые пешки на шахматную доску.</p> <p>Учитель ставит белые пешки на вторую горизонталь и просит каждого ребёнка поставить белые пешки на 2-ю горизонталь.</p>
3.6.3.	Аналогичная работа с чёрными пешками: поиск чёрных пешек, объяснение разницы по форме между фигурами из разных комплектов, количество пешек, место чёрных пешек на шахматной доске в самом начале.
3.7.	<p>Работа на напольной доске.</p> <p>Расставление фигур. Учитель называет фигуру, ребёнок должен найти её и поставить на шахматную доску. Ребёнок проговаривает вслух название фигуры. Если ребёнок не вербальный, то используем опорные карточки с названием фигур.</p> <p><i>Лучше называть фигуры в том порядке, в котором шло их изучение: ладья, конь, слон, ферзь, король, пешка.</i></p>
3.8.	Выполнение упражнений 1 – 6 (тема 2) в тетради.
4.	Введение понятия «начальная позиция».
4.1.	<p>Подвести к пониманию, что такое «начальная позиция» через примеры других спортивных игр.</p> <p>Например. Знаете ли вы такую игру – футбол? Где располагаются игроки каждой команды в самом начале игры?</p>

4.2.	<p>В шахматах тоже существует начальная позиция для фигур перед игрой. Демонстрация начальной позиции на доске учителя и на доске у каждого ребёнка. Белые фигуры стоят на первой и второй горизонталях. Чёрные фигуры стоят на седьмой и восьмой горизонталях.</p>		
4.3.	<p>Игры.</p> <p>1. Кто быстрее и правильно расставит фигуры у себя на доске. Каждый ребёнок снимает фигуры у себя с доски и по команде учителя начинает расставлять их в начальную позицию.</p> <p>2. Найди ошибки в начальной позиции. Какие фигуры стоят не на своих местах? Учитель просит детей закрыть глаза (можно прикрыть руками), а в это время меняет местами пару фигур у белых и у чёрных. Например, ладью с конём у белых и короля с ферзём у чёрных. Открываем глаза и ищем ошибки в начальной позиции белых и чёрных фигур. Такую игру проводим сначала на демонстрационной доске, затем на индивидуальных досках каждого ребёнка.</p>		
4.4.	<p>Выполнение упражнений 7 – 10 (тема 2) в тетради.</p>		
4.5.	<p>Работа на напольной доске. Кто быстрее расставит фигуры. Один ребёнок расставляет белые фигуры, другой в это время расставляет чёрные фигуры. Найди ошибку в начальной позиции.</p>		
5.	<p>Викторина. С помощью простых вопросов закрепить полученные знания по теме. Например. Посчитай белые ладьи, сколько их? Посчитай, сколько чёрных пешек? На каком поле стоит белый ферзь в начальной позиции? Посчитай, сколько фигур стоит на первой горизонтали в начальной позиции? Сколько фигур стоит на крайней вертикали?</p>		
6.	<p>Примеры опорных карточек.</p>		
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="801 1384 957 1720"> <p><b>ЛАДЬЯ белая</b></p>  </td> <td data-bbox="957 1384 1439 1720"> <p><b>ЛАДЬЯ черная</b></p>  </td> </tr> </table>	<p><b>ЛАДЬЯ белая</b></p> 	<p><b>ЛАДЬЯ черная</b></p> 
<p><b>ЛАДЬЯ белая</b></p> 	<p><b>ЛАДЬЯ черная</b></p> 		
6.1.	<p>Аналогично составляются карточки по остальным фигурам.</p>		

### Тема 3. Шахматная нотация

#### Цель:

1. Познакомить детей с обозначением горизонталей и вертикалей на шахматной доске.
2. Познакомить детей с кратким обозначением шахматных фигур в книгах.
3. Научить детей обозначать поле на шахматной доске.
4. Ввести понятие «шахматная нотация».

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение заданий в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур для неё, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные кружки (фишки) для индивидуальной работы, работы напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Вступительное слово учителя. Учитель вместе с детьми повторяет основные моменты: что такое поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, название шахматных фигур, расстановку начальной позиции. Что ещё вы видите на шахматной доске? Посмотрите на края доски. Цифры и буквы. Сегодня мы будем изучать шахматный язык.
2.	Знакомство с обозначением горизонталей на шахматной доске.
2.1.	Какие цифры вы видите на шахматной доске? от 1 до 8. Каждая горизонталь имеет своё обозначение (номер, цифру). Учитель показывает первую горизонталь на демонстрационной доске и просит каждого ребёнка показать её у себя на доске (с помощью цветных кружков, фишек). Аналогичная работа с другими горизонталями.
2.2.	Учитель показывает любую горизонталь (например, 4) на демонстрационной доске и спрашивает у детей её обозначение (номер). Затем просит каждого ребёнка показать указанную горизонталь у себя на доске (с помощью цветных кружков, фишек).
2.3.	Учитель просит каждого ребёнка показать любую горизонталь у себя на доске и назвать её обозначение (номер).
3.	Знакомство с обозначением вертикалей на шахматной доске.
3.1.	Какие буквы на шахматной доске вы видите? a – h. Каждая вертикаль обозначается своей буквой. Учитель показывает и проговаривает буквы.
3.2.	Учитель показывает вертикаль «a» на демонстрационной доске и просит каждого ребёнка показать её у себя на доске (с помощью цветных кружков, фишек).
3.3.	Учитель показывает любую вертикаль (например, «e») на демонстрационной доске и спрашивает у детей её обозначение (букву). Затем просит каждого ребёнка

	показать указанную вертикаль у себя на доске (с помощью цветных кружков, фишек).
3.4.	Учитель просит каждого ребёнка показать любую вертикаль у себя на доске и назвать её обозначение (букву).
4.	Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 3) в тетради.
5.	Работа на напольной доске.
5.1.	Учитель просит каждого ребёнка пройти по той горизонтали, номер которой он назовёт. Ребёнок идёт по любой горизонтали, которую он выбрал, и называет её обозначение (номер).
5.2.	Учитель просит каждого ребёнка пройти по той вертикали, букву которой он назовёт. Ребёнок идёт по любой вертикали, которую он выбрал, и называет её обозначение (букву).
6.	Знакомство с обозначением поля на шахматной доске.
6.1.	Подвести детей к тому, что каждое поле имеет обозначение. Вы написали письмо другу. Как его отправить по почте? Надо написать адрес на конверте или знать адрес электронной почты. В шахматах каждое поле имеет своё обозначение или адрес. Учитель объясняет, как правильно обозначается поле: перекрёсток (пересечение) вертикали и горизонтали (сначала буква, потом цифра).
6.2.	Работа на демонстрационной доске. Например, учитель ставит чёрного ферзя на поле «d5». Затем просит ребёнка назвать фигуру и поле, на котором она стоит. Аналогичная работа с другими фигурами. Каждый ребёнок выбирает любую фигуру и ставит её на любое поле. Ребёнок должен назвать фигуру и обозначение поля, на котором она стоит.
6.3.	Работа на индивидуальных досках каждого ребёнка. Например, найдите белого короля, поставьте его на поле «с3» и т.д. Каждый ребёнок выбирает любую фигуру и ставит её на любое поле. Ребёнок должен назвать фигуру и обозначение поля, на котором она стоит.
6.4.	Выполнение упражнений 3 – 5 (тема 3) в тетради.
6.5.	Работа на напольной доске.
6.5.1.	Учитель просит каждого ребёнка стать на то поле, которое он укажет. Затем сделать шаг (перейти, прыгнуть) на другое поле, которое назовёт учитель. Учитель просит каждого ребёнка стать на любое поле на шахматной доске и назвать его обозначение («адрес»). Затем шагнуть (перейти, прыгнуть) на любое другое поле и назвать его обозначение.
6.5.2.	Учитель называет фигуру и её цвет и просит ребёнка найти её. Затем указывает «адрес» поля, на которое надо поставить эту фигуру.
7.	Сокращённое обозначение шахматных фигур.

	Учитель объясняет, как сокращённо обозначаются фигуры, использует опорные карточки.						
7.1.	Выполнение упражнений 6 – 7 (тема 3) в тетради.						
7.2.	Работа на напольной доске. Например, учитель показывает карточку с сокращённым названием фигуры, называет цвет фигуры. Ребёнок находит эту фигуру и ставит на любое поле, затем называет обозначения поля. Также учитель может указать конкретное поле, на которое надо поставить фигуру.						
8.	Введение понятия «шахматная нотация». Все обозначения горизонталей, вертикалей, полей и фигур – это шахматный язык. Называется он – шахматная нотация. Выполнение упражнения 8 (тема 3) в тетради.						
9.	Примеры опорных карточек.						
1	2	3	4	a	b	c	d
5	6	7	8	e	f	g	h
<b>Король</b>  Кр		<b>Ферзь</b>  Ф		<b>Ладья</b>  Л		<b>Слон</b>  С	
<b>Конь</b>  К		<b>Пешка</b> 					

Кр	Ф	Л
С	К	

## Тема 4. Ценность фигур

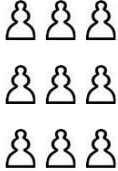
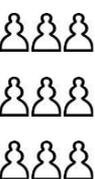
### Цель:

1. Познакомить детей с ценностью каждой шахматной фигуры.
2. Ввести количественную оценку каждой шахматной фигуры через пешку, как единицу измерения.
3. Научить сравнивать шахматные фигуры между собой и определять более ценную (сильнейшую).

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур для неё, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Вступительное слово учителя. Подвести детей к стоимости (ценности) каждой шахматной фигуры. Например, сколько стоит карандаш, который я держу в руке? Какая у вас самая любимая игрушка? Сколько она стоит? Каждая вещь имеет свою цену либо она бесценна. Каждая шахматная фигура тоже имеет свою цену либо бесценна. Надо знать цену фигур, чтобы определить, какая фигура сильнее.
2.	Знакомство с ценностью каждой шахматной фигуры. Пешка – 1 очко, конь – 3 очка, слон – 3 очка, ладья – 5 очков, ферзь – 9 очков, король – бесценный (нет цены).
2.1.	Учитель показывает фигуру, дети называют её цену или показывают карточку с цифрой (которая обозначает цену показанной фигуры). Учитель показывает карточку с цифрой, каждый ребёнок должен найти фигуру, которой соответствует эта цифра (цена, стоимость).
2.2.	Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 4) в тетради.
2.3.	Работа на напольной доске. Например, Учитель показывает карточку с цифрой (5), ребёнок должен найти фигуру (ладью), которой соответствует эта цифра (цена, стоимость). Затем ставит ладью на любое поле и называет адрес того поля.
3.	Ввести понятие «пешка – единица измерения шахматных фигур». Учитель объясняет, что цифры мы можем заметить на пешки. Конь равен трём пешкам, слон равен трём пешкам, ладья – пяти, ферзь – девяти. Король пешками не измеряется (оценивается), он бесценный (нет цены).
3.1.	Учитель показывает фигуру, дети называют её цену или показывают карточку с нужным количеством пешек. Учитель показывает карточку с определённым количеством пешек, каждый ребёнок должен найти фигуру, которой соответствует это количество пешек.

3.2.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Например, учитель ставит на доску любую фигуру, ребёнок должен рядом поставить рядом столько пешек, сколько стоит эта фигура.</p> <p>Учитель ставит определённое количество пешек на демонстрационной доске (например, пять). Ребёнок должен поставить рядом с пешками фигуру, которая соответствует этой стоимости (ладья).</p> <p><i>Для обозначения стоимости ферзя надо 9 пешек.</i></p>					
3.3.	Выполнение упражнений 3 – 4 (тема 4) в тетради.					
4.	Сравнение шахматных фигур между собой и определение более ценной (сильнейшей).					
4.1.	<p>Игра «Весы».</p> <p>Учитель ставит на демонстрационной доске рядом 2 любые фигуры (например, пешку и коня). Какая больше стоит? Объясняет, что та фигура, которая больше стоит, та и более сильная. Используем разные варианты для сравнения фигур.</p> <p>Аналогичную работу проводим с каждым ребёнком и на индивидуальных досках.</p>					
4.2.	Выполнение упражнений 5 – 6 (тема 4) в тетради.					
5.	Примеры опорных карточек.					
<b>НЕТ ЦЕНЫ</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>9</b>		  
ПЕШКА 1	КОНЬ 3	СЛОН 3	ЛАДЬЯ 5	ФЕРЗЬ 9	КОРОЛЬ НЕТ ЦЕНЫ	
ПЕШКА 	КОНЬ 	СЛОН 	ЛАДЬЯ 	ФЕРЗЬ 		

## Тема 5. Ладья

### Цель:

1. Познакомить детей с ходами ладьёй, как ладья осуществляет взятие фигур.
2. Ввести понятие «нападение».
3. Научить детей нападать ладьёй на фигуры противоположного цвета.

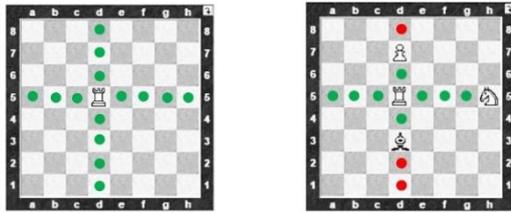
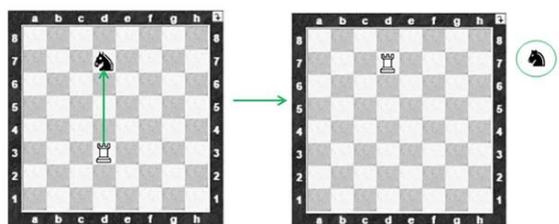
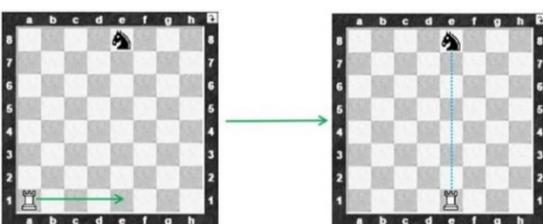
**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур для неё, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные кружки (фишки) для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

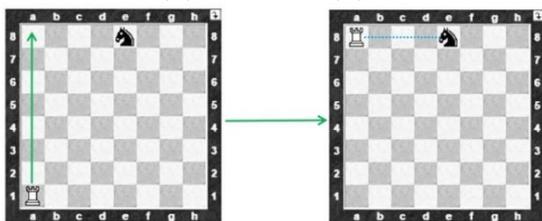
#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Рассказ учителя. Повторение названий шахматных линий: горизонталь, вертикаль и диагональ, названий всех шахматных фигур, цвета фигур. Каждая фигура на шахматной доске умеет ходить, сбивать и нападать. Сегодня мы будем изучать, как умеет ходить, сбивать и нападать ладья.
2.	Объяснение, как ходит ладья. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Учитель объясняет на демонстрационной доске, как ходит ладья: по вертикали вперёд и назад, по горизонтали вправо и влево. Для объяснения учитель использует цветные магниты (возможно зелёного цвета), выкладывает их на те поля, на которые может пойти ладья. <i>Учитель делает ход ладьёй, возвращает её на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходила ладья. Показывает следующий ход ладьёй, возвращает её на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходила ладья. И так со всеми ходами.</i>
2.2.	Учитель ставит белую ладью на пустую демонстрационную доску и просит ребёнка показать, куда может пойти ладья. Ребёнок использует цветные (зелёные) магниты. Аналогичная работа с чёрной ладьёй.
2.3.	Учитель объясняет, как ходит ладья, если на доске есть преграда из фигур собственного цвета. Например, позиция: белая ладья на e5, белая пешка на e2, белый конь на c5. Учитель показывает с помощью зелёных магнитов, что ладья может пойти на поля e4, e3, e6, e7, e8, d5, f5, g5, h5. Учитель объясняет, что ладья не может перепрыгивать фигуры своего цвета или становиться на одно поле с ними. На поля e1, b5, a5 учитель выкладывает магниты красного цвета. Красный свет – дороги нет!
2.4.	Учитель ставит, например, следующую позицию: чёрная ладья на c7, чёрный слон на c4, чёрная пешка на g7. Просит ребёнка показать, куда может пойти ладья

	(использование зелёных магнитов). Учитель задаёт вопросы ребёнку. Может ли ладья перепрыгнуть слона? Нет. Ставим магниты красного цвета на поля с3, с2, с1. Может ли ладья перепрыгнуть пешку? Нет. Ставим магнит красного цвета на поле h7.
2.5.	Индивидуальная работа с каждым ребёнком на их досках проводится аналогично работе на демонстрационной доске (пп. 2.2. и 2.4.). Учитель варьирует цвет фигур и количество преград из фигур. Учитель может просить детей самих расставить простую позицию на доске. Например, возьмите в руки белую ладью, поставьте её на поле b4, возьмите в руки белую пешку, поставьте её на поле b6, покажите, куда может пойти белая ладья. Каждый ребёнок использует цветные кружки (фишки) зелёного и красного цвета.
2.6.	Выполнение упражнений 1 – 3 (тема 5) в тетради.
2.7.	Работа на напольной доске. Например, учитель ставит белую ладью на поле f5 и просит детей стать (пройти, прыгнуть) на те поля, на которые может пойти белая ладья. Также ребёнок называет обозначение поля, на которое он становится (идёт, прыгает). Аналогичную работу учитель проводит с позициями, в которых есть преграда для ладьи из собственных фигур. Варьируется цвет фигур. Сначала работаем с белой ладьёй и фигурами, потом с чёрной ладьёй и фигурами.
3.	Объяснение, как ладья сбивает. Ладья сбивает только фигуры другого (противоположного) цвета. Белая ладья сбивает чёрные фигуры. Чёрная ладья сбивает белые фигуры. Ладья становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева). <i>Короля в шахматах сбивать нельзя, поэтому в упражнениях не используем короля.</i>
3.1.	Работа на демонстрационной доске. Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле b5 и чёрная пешка на f5. Просит ребёнка показать, как сбивает ладья. Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле f3, чёрные пешки на полях f6 и d2. Просит ребёнка показать, какую из двух пешек может сбить ладья. Ладья может сбить одну пешку. Какую? Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле g4, белая пешка на поле g6, чёрный конь на поле g8 и чёрный конь на поле d4. Просит ребёнка показать, какого из двух коней может сбить ладья. Ладья может сбить одного коня. Какого? Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле с5, чёрные пешки на полях с3, f3, f6, а6. Просит ребёнка показать, какую пешку вначале может сбить ладья. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей пешки для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все пешки с доски. Аналогичная работа с чёрной ладьёй. <i>Взятие в шахматах (сбивать фигуры) выполняется одной рукой! Тренируем это умение с первых занятий.</i>
3.2.	Работа на индивидуальных шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п.3.1.).

	<i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i>
3.3.	Выполнение упражнения 4 – 6 (тема 5) в тетради. Учитель просит каждого ребёнка расставить упражнение с бумажного носителя на шахматной доске. Каждый ребёнок сначала выполняет упражнение на шахматной доске, потом переносит это решение на бумагу (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).
4.	Введение понятия «нападение». Подвести детей к понятию «нападение» через знакомые им игры (спортивные игры). Например, в какие игры вы любите играть? В какие спортивные игры вы любите играть? Кто знает такую игру, как футбол? Чтобы забить гол в футболе, надо идти в атаку, нападение. Так и в шахматах. Чтобы сбить фигуру другого игрока, надо напасть на неё.
4.1.	Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белая ладья на поле b1, чёрный слон на поле d5. Объясняет и показывает детям, что после хода Ld1 белая ладья будет нападать на чёрного слона, хотеть его сбить. Белая ладья создаёт угрозу взятия чёрного слона. Нападение – это создание угрозы взятия фигуры. Также белая ладья может пойти на поле b5 и напасть на чёрного слона.
4.2.	Индивидуальная работа на шахматных досках. Учитель просит расставить позицию. Например, берём в руки белую ладью и ставим на поле c2, берём в руки чёрную пешку и ставим на поле f6. Учитель просит каждого ребёнка показать нападение белой ладьёй на чёрную пешку. Аналогично работаем с чёрной ладьёй и белыми фигурами.
4.3.	Выполнение упражнений 7 – 8 (тема 5) в тетради.
5.	Примеры опорных карточек.

<p><b>ЛАДЬЯ белая</b></p> 	<p><b>ЛАДЬЯ черная</b></p> 	<p><b>ЛАДЬЯ ХОДИТ</b></p> 
<p><b>ЛАДЬЯ СБИВАЕТ</b></p> 		<p><b>ЛАДЬЯ НАПАДАЕТ</b></p> 

## ЛАДЬЯ НАПАДАЕТ



## Тема 6. Слон

### Цель:

1. Научить детей ходить слоном.
2. Научить детей осуществлять взятие фигур слоном.
3. Научить детей нападать слоном на фигуры противоположного цвета.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

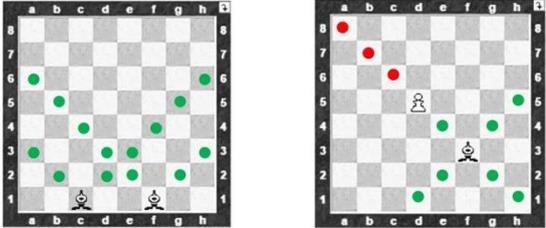
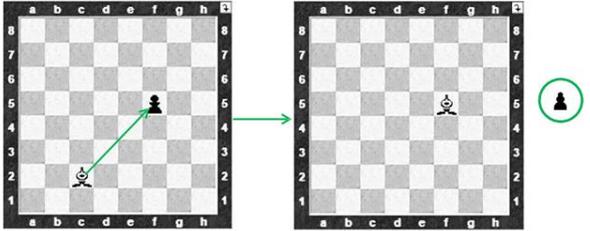
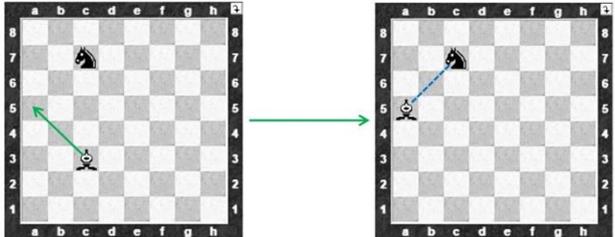
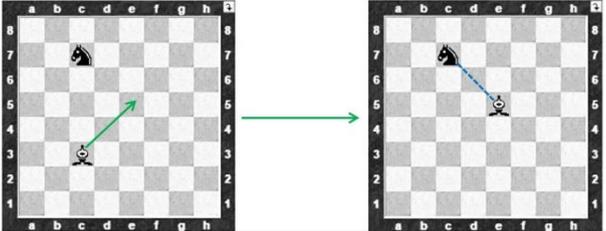
**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур для неё, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные кружки (фишки) для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Рассказ учителя. Повторить, что такое диагональ. Учитель просит ребёнка показать на демонстрационной доске большую чёрную диагональ, большую белую диагональ (с помощью магнитов) и так далее. Аналогичная работа на индивидуальных шахматных досках с каждым ребёнком. Покажите белого слона. Покажите чёрного слона. Сегодня мы будем изучать, как умеет ходить слон, как слон сбивает и нападает на другие фигуры.
2.	Объяснение, как ходит слон. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Поставить двух слонов в начальную позицию на поля c1 и f1. Учитель объясняет на демонстрационной доске, как ходят слоны. По диагонали. Слон, который стоит на белом поле, ходит по белым диагоналям. Слон, который стоит на чёрном поле, ходит по чёрным диагоналям. Для объяснения учитель использует цветные магниты (возможно зелёного цвета), выкладывает их на те поля, на которые могут пойти слоны. <i>Учитель делает ход слоном, возвращает его на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходил слон. Показывает следующий ход слоном, возвращает его на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходил слон. И так со всеми ходами.</i>
2.2.	Учитель ставит белого слона на поле d5 и просит ребёнка показать, куда может пойти слон. Ребёнок использует цветные (зелёные) магниты. Аналогичная работа с белым чёрнопольным слоном, а также с чёрными слонами. <i>Понятия «белопольный слон» и «чёрнопольный слон» на данном этапе изучения фигуры «слон» не вводятся.</i>
2.3.	Учитель объясняет, как ходит слон, если на доске есть преграда из фигур собственного цвета. Слон не может перепрыгивать фигуры собственного цвета. Белый слон не перепрыгивает белые фигуры. Чёрный слон не перепрыгивает чёрные фигуры.

	<p>Например, позиция: белый слон на с3, белая пешка на f6. Учитель показывает с помощью зелёных магнитов, что слон может пойти на поля b2, a1, b4, a5, d4, e5, d2, e1.</p> <p>Учитель объясняет, что слон не может перепрыгивать фигуры своего цвета или становиться на одно поле с ними. Поэтому на поля g7 и h8 слон пойти не может. Учитель выкладывает на эти поля магниты красного цвета. Красный свет – дороги нет!</p>
2.4.	<p>Учитель ставит позицию, например: чёрный слон на d5, чёрная пешка на f7, чёрный конь на f3. Просит ребёнка показать, куда может пойти чёрный слон (использование зелёных магнитов). Учитель задаёт вопросы ребёнку. Может ли чёрный слон перепрыгнуть чёрную пешку? Нет. Ставим магнит красного цвета на поле g8. Может ли чёрный слон перепрыгнуть чёрного коня? Нет. Ставим магниты красного цвета на поля g2 и h1.</p>
2.5.	<p>Работа с каждым ребёнком на индивидуальных шахматных досках проводится аналогично работе на демонстрационной доске (пп. 2.2. и 2.4.). Учитель варьирует цвет фигур и количество преград из фигур.</p> <p>Учитель может просить детей самостоятельно расставить простую позицию на доске. Например, возьмите в руки белого слона, поставьте его на поле b4, возьмите в руки белую пешку, поставьте её на поле d6, покажите, куда может пойти белый слон.</p> <p>Каждый ребёнок использует цветные кружки (фишки) зелёного и красного цвета.</p>
2.6.	<p>Выполнение упражнений 1 – 3 (тема б) в тетради.</p>
2.7.	<p>Работа на напольной доске.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка пройти (попрыгать) по белой диагонали, по чёрной диагонали.</p> <p>Учитель просит ребёнка поставить белого слона на поле g2, затем стать (пройти, попрыгать) на те поля, на которые может пойти белый слон. Также ребёнок называет обозначение («адрес») поля, на которое он стал (прыгнул).</p> <p>Учитель ставит позицию на напольной доске, например, чёрный слон на поле d6, чёрный конь на поле g3, чёрная пешка на поле b4. Затем просит детей стать (пройти, прыгнуть) на те поля, на которые может пойти чёрный слон. Также ребёнок называет обозначение поля, на которое он становится (идёт, прыгает).</p>
3.	<p>Объяснение, как слон сбивает.</p> <p>Слон сбивает фигуры по диагонали. Слон сбивает только фигуры другого (противоположного) цвета. Белый слон сбивает чёрные фигуры. Чёрный слон сбивает белые фигуры. Слон становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева). Например, позиция: белый слон на поле f3, чёрная пешка на поле с6. Учитель демонстрирует, как выполняется взятие (одной рукой).</p> <p><i>Короля в шахматах сбивать нельзя, поэтому в упражнениях не используем короля.</i></p>
3.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле e4, чёрный конь на поле b7. Просит ребёнка показать, как белый слон сбивает чёрного коня.</p>

	<p>Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле d3, чёрные пешки на полях с6 и g6. Просит ребёнка показать, какую одну из двух чёрных пешек может сбить белый слон.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле e2, белая пешка на поле с4, два чёрных коня на полях а6 и h5. Просит ребёнка показать, какого одного из двух чёрных коней может сбить белый слон.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле с4, чёрные пешки на полях f7, h5, f3. Просит ребёнка показать, какую чёрную пешку вначале может сбить белый слон. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей пешки для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все пешки с доски. Можно постепенно увеличивать количество пешек до пяти.</p> <p>Аналогичная работа с чёрным слоном.</p> <p><i>Взятие в шахматах (сбивать фигуры) выполняется одной рукой!</i></p> <p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p>
3.2.	<p>Работа на индивидуальных шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п.3.1.).</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
3.3.	<p>Выполнение упражнения 4 – 6 (тема 6) в тетради.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить упражнение с бумажного носителя на шахматной доске. Каждый ребёнок сначала выполняет упражнение на шахматной доске, потом переносит это решение на бумагу (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</p>
4.	<p>Объяснение, как слон нападает. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Повторение, что такое нападение на фигуру. Повторение, как нападает ладья.</p> <p>Игра «Напади и убеги».</p> <p>Например, позиция: белая ладья на поле h2, чёрный слон на поле f5. Учитель просит ребёнка показать, как белая ладья нападёт на чёрного слона (например, Lh5). Затем учитель уходит слоном от нападения (например, Cd3). Снова учитель просит ребёнка показать нападение белой ладьёй на чёрного слона (например, Ld5). Играем до 3 – 4 нападений и «убеганий». Меняемся ролями. Теперь учитель нападает ладьёй, а ребёнок убегает слоном.</p> <p>Аналогичную игру проводим с каждым ребёнком на индивидуальных шахматных досках.</p> <p>Нападать умеет не только ладья, но и слон.</p>
4.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый слон на поле d4, чёрная ладья на поле d8. Объясняет и показывает детям, что белый слон ходит (идёт) на поле b6 и нападает на чёрную ладью, хочет её сбить (хочет «съесть» её, создал угрозу взятия). Также белый слон может пойти на поле f6 и напасть на чёрную ладью.</p>
4.2.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: чёрный слон на поле e7, белый конь на поле f4. Просит ребёнка показать, куда идёт (на какое поле должен стать) чёрный слон, чтобы напасть на белого коня. Два способа нападения.</p>

4.3.	Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый слон на поле b2, белая пешка на поле d4, чёрная ладья на поле d6. Просит ребёнка показать, куда идёт (на какое поле должен стать) белый слон, чтобы напасть на чёрную ладью. Слон не перепрыгивает фигуры! Один способ нападения.
4.4.	Работа с каждым ребёнком на индивидуальных шахматных досках аналогична пп. 4.1. – 4.3.
4.5.	Игра «Напади и убеги». Например, позиция: белый слон на поле g3, чёрная ладья на поле d4. Ребёнок нападает слоном на ладью, учитель уходит ладьёй так, чтобы было возможно нападение слоном на ладью на следующем ходу, т.е. в данной позиции на чёрные поля.
4.6.	Выполнение упражнений 7 – 8 (тема 6) в тетради.
5.	Примеры опорных карточек.

<p><b>СЛОН белый</b></p> 	<p><b>СЛОН черный</b></p> 	<p><b>СЛОН ХОДИТ</b></p> 	
<p><b>СЛОН СБИВАЕТ</b></p> 		<p><b>СЛОН НАПАДАЕТ</b></p> 	
<p><b>СЛОН НАПАДАЕТ</b></p> 			

## Тема 7. Ферзь

### Цель:

1. Ввести понятие «ферзь – самая сильная шахматная фигура».
2. Научить детей ходить ферзём.
3. Научить детей осуществлять ферзём взятие фигур.
4. Научить детей нападать ферзём на фигуры противоположного цвета.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

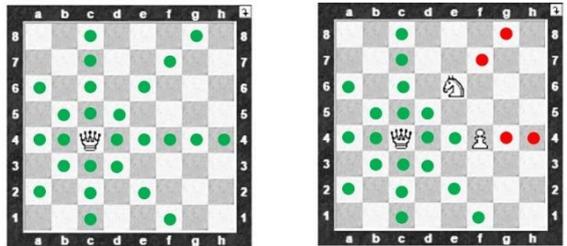
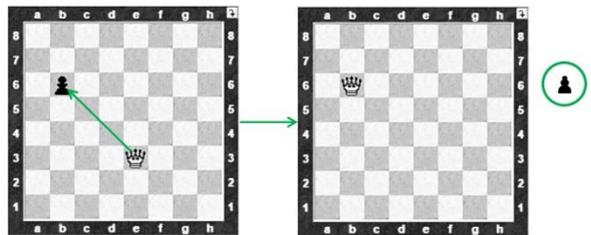
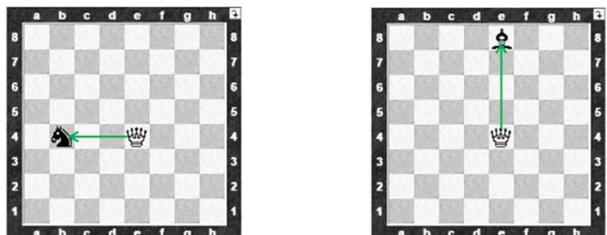
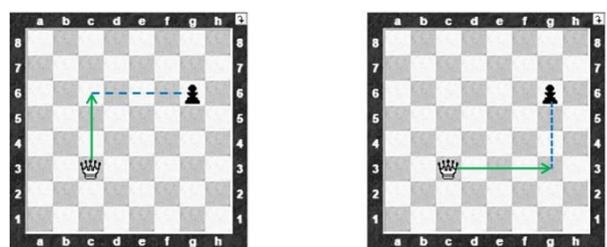
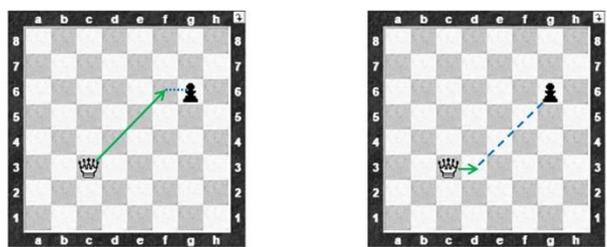
**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные кружки (фишки) для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое горизонталь, вертикаль, диагональ (на демонстрационной доске и на шахматных досках каждого ребёнка). Покажите белого ферзя. Покажите чёрного ферзя. Сегодня мы будем изучать, как умеет ходить ферзь, как ферзь сбивает и нападает на другие фигуры.
2.	Объяснение, как ходит ферзь. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Учитель ставит на демонстрационную доску белого ферзя, делает ход ферзём по горизонтали, возвращает его на место и выкладывает магнит (зелёного цвета) на то поле, на которое ходил ферзь. Показывает следующий ход ферзём по горизонтали, возвращает его на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходил ферзь. И так со всеми ходами по горизонтали. Аналогично учитель показывает ходы по вертикали и диагоналям.
2.2.	Учитель ставит белого ферзя на поле a1 и просит ребёнка показать, на какие поля может пойти ферзь. Ребёнок использует цветные (зелёные) магниты.
2.3.	Учитель объясняет, как ходит ферзь, если на доске есть преграда из фигур собственного цвета. Ферзь не может перепрыгивать фигуры собственного цвета. Белый ферзь не перепрыгивает белые фигуры. Чёрный ферзь не перепрыгивает чёрные фигуры. Например, позиция: белый ферзь на e3, белые пешки на e6 и c5. Учитель показывает с помощью зелёных магнитов поля, на которые может пойти ферзь. Учитель объясняет, что ферзь не может перепрыгивать фигуры своего цвета или становиться на одно поле с ними и выкладывает красные магниты на поля e7, e8, b6 и a7 и. Красный свет – дороги нет!
2.4.	Учитель ставит позицию, например: чёрный ферзь на d6, чёрная пешка на g6, чёрный слон на d3. Просит ребёнка показать, куда может пойти чёрный ферзь (использование зелёных магнитов). Учитель задаёт вопросы ребёнку. Может ли чёрный ферзь перепрыгнуть чёрную пешку? Нет. Ставим магнит красного цвета на поле h6. Может

	ли чёрный ферзь перепрыгнуть чёрного слона? Нет. Ставим магниты красного цвета на поля d2 и d1.
2.5.	<p>Работа с каждым ребёнком на шахматных досках проводится аналогично работе на демонстрационной доске (пп. 2.2. и 2.4.). Учитель варьирует цвет фигур и количество преград из фигур.</p> <p>Учитель может просить детей самостоятельно расставить простую позицию на доске. Например, возьмите в руки белого ферзя, поставьте его на поле f3, возьмите в руки белую пешку, поставьте её на поле с6, возьмите в руки белую ладью, поставьте её на поле d3. Покажите поля, на которые может пойти белый ферзь (зелёные кружки, фишки). Покажите поля, на которые ферзь не может ходить (красные кружки, фишки).</p>
2.6.	Выполнение упражнений 1 – 4 (тема 7) в тетради.
2.7.	<p>Работа на напольной доске.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка пройти (попрыгать) по определённой горизонтали, вертикали и диагонали (учитель указывает обозначения горизонтали, вертикали, называет цвет диагонали).</p> <p>Учитель просит ребёнка поставить белого ферзя на поле с4, затем стать (пройти, попрыгать) на те поля, на которые может пойти белый ферзь. Также ребёнок называет обозначение («адрес») поля, на которое он стал (прыгнул).</p> <p>Учитель ставит позицию на напольной доске, например, чёрный ферзь на поле b6, чёрный конь на поле e3, чёрная пешка на поле b4. Затем просит детей стать (пройти, прыгнуть) на те поля, на которые может пойти чёрный ферзь. Также ребёнок называет обозначение поля, на которое он становится (идёт, прыгает).</p>
3.	<p>Объяснение, как ферзь сбивает.</p> <p>Ферзь сбивает фигуры по горизонтали, вертикали и диагонали. Ферзь сбивает только фигуры другого (противоположного) цвета. Белый ферзь сбивает чёрные фигуры. Чёрный ферзь сбивает белые фигуры. Ферзь становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева).</p> <p>Например, позиция: белый ферзь на поле h1, чёрная ладья на поле a1. Учитель демонстрирует, как выполняется взятие (одной рукой). Аналогично учитель демонстрирует взятие ферзём по вертикали и по диагонали.</p> <p><i>Короля в шахматах сбивать нельзя, поэтому в упражнениях не используем короля.</i></p>
3.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый ферзь на поле c1, чёрный конь на поле c7. Просит ребёнка показать, как белый ферзь сбивает чёрного коня. Аналогично учитель ставит позиции на взятие по вертикали и по диагонали.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый ферзь на поле d3, чёрные кони на полях b4 и f5. Просит ребёнка показать, какого одного из двух чёрных коней может сбить белый ферзь. Аналогично учитель ставит позиции на выбор взятия так, чтобы оно (взятие) осуществлялось по горизонтали, по вертикали.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый ферзь на поле d4, белая пешка на поле d2, две чёрных ладьи на полях d1 и d8. Просит ребёнка показать, какую одну из двух</p>

	<p>чёрных ладей может сбить белый ферзь. Аналогично учитель ставит позиции с преградой на выбор взятия так, чтобы оно (взятие) осуществлялось по горизонтали, по диагонали.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый ферзь на поле h1, чёрные пешки на полях h5, f5, c2. Просит ребёнка показать, какую чёрную пешку вначале может сбить белый ферзь. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей пешки для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все пешки с доски. Можно постепенно увеличивать количество пешек до пяти.</p> <p>Аналогичная работа с чёрным ферзём.</p> <p><i>Взятие в шахматах (сбивать фигуры) выполняется одной рукой!</i></p> <p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p>
3.2.	<p>Работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п.3.1.).</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
3.3.	<p>Выполнение упражнений 5 – 7 (тема 7) в тетради.</p> <p><i>Учитель просит каждого ребёнка расставить упражнение с бумажного носителя на шахматной доске. Каждый ребёнок сначала выполняет упражнение на шахматной доске, потом переносит это решение на бумагу (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i></p>
4.	<p>Объяснение, как ферзь нападает. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Повторение, что такое нападение на фигуру. Повторение, как нападает ладья.</p> <p>Повторение, как нападает слон.</p> <p>Игра «Напади и убеги».</p> <p>Например, позиция: белая ладья на поле a3, чёрный слон на поле d5. Белая ладья нападает, чёрный слон убегает (уходит от нападения). Играем до 3 – 4 нападений и «убеганий». Учитель нападает ладьёй, а ребёнок убегает слоном. Затем меняются ролями: ребёнок нападает ладьёй, учитель уходит слоном.</p> <p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый слон на поле f2, чёрная ладья на поле f6. Ребёнок нападает слоном на ладью (Cd4 или Ch4), учитель уходит ладьёй так, чтобы было возможно нападение слоном на ладью на следующем ходу, т.е. в данной позиции на чёрные поля.</p> <p>Аналогичные игры проводим с каждым ребёнком на шахматных досках.</p> <p>Ферзь тоже умеет нападать на фигуры. Белый ферзь нападает на чёрные фигуры. Чёрный ферзь нападает на белые фигуры.</p>
4.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: чёрный ферзь на поле e7, белый конь на поле g4.</p> <p>Учитель показывает и проговаривает, как ходит и нападает чёрный ферзь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ход ферзём по горизонтали и нападение по вертикали (Фg7)</li> <li>• ход ферзём по вертикали и нападение по горизонтали (Фe4)</li> <li>• ход ферзём по вертикали и нападение по диагонали (Фe6, Фe2)</li> <li>• ход ферзём по горизонтали и нападение по диагонали (Фd7)</li> <li>• ход ферзём по диагонали и нападение по вертикали (Фg5)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ход ферзём по диагонали и нападение по горизонтали (Фб4)</li> </ul>
4.2.	<p>Работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 4.2.          Например, позиция: белый ферзь на b5, чёрная пешка на e7. Учитель просит каждого ребёнка показать все возможные нападения.</p>
4.3.	<p>Игра «Напади и убеги».          Например, позиция: белый ферзь на поле g3, чёрная слон на поле d5. Ребёнок нападает ферзём на слона, учитель уходит слоном от нападения.  <i>Надо быть внимательным с ходами, например, Фf3. Так как чёрный слон может сбить ферзя.</i></p>
4.4.	<p>Выполнение упражнения 8 (тема 7) в тетради.</p>
5.	<p>Примеры опорных карточек.</p>

<p><b>ФЕРЗЬ</b> белый</p> 	<p><b>ФЕРЗЬ</b> чёрный</p> 	<p><b>ФЕРЗЬ ХОДИТ</b></p> 	
<p><b>ФЕРЗЬ СБИВАЕТ</b></p> 		<p><b>ФЕРЗЬ СБИВАЕТ</b></p> 	
<p><b>ФЕРЗЬ НАПАДАЕТ</b></p> 		<p><b>ФЕРЗЬ НАПАДАЕТ</b></p> 	

## Тема 8. Конь

### Цель:

1. Научить детей ходить конём.
2. Научить детей перепрыгивать конём фигуры.
3. Научить детей осуществлять конём взятие фигур противоположного цвета.
4. Научить детей нападать конём на фигуры противоположного цвета.

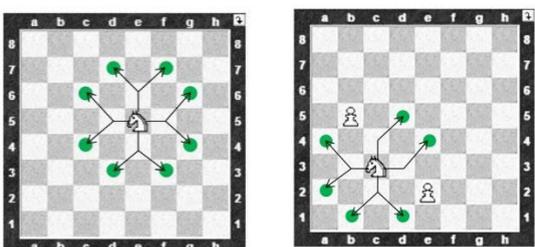
**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

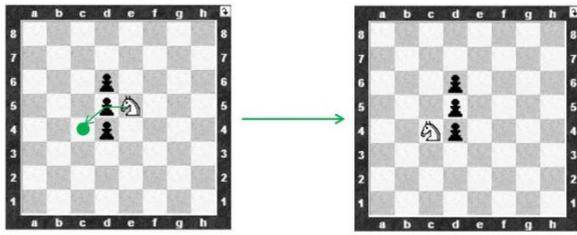
#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое горизонталь, вертикаль, диагональ (на демонстрационной доске и на шахматных досках каждого ребёнка). Покажите белого коня. Покажите чёрного коня. Сегодня мы будем изучать, как умеет ходить конь, как конь <b>перепрыгивает фигуры</b> , сбивает и нападает на другие фигуры.
2.	Объяснение, как ходит конь. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Учитель ставит на пустую демонстрационную доску белого коня (например, на поле e4). Учитель объясняет и показывает, как ходит конь: на одно поле по вертикали вперёд и затем по диагонали вправо (на f6). Затем учитель возвращает коня на место (на поле e4) и выкладывает магнит (зелёного цвета) на то поле, на которое ходил конь (на поле f6). Показывает следующий ход конём на одно поле по вертикали и затем по диагонали влево (на d6). Возвращает коня на место и выкладывает магнит на поле d6. И так со всеми ходами коня. Где стоит конь? В углу доски? В центре доски? Да, в центре доски. Считаем, на сколько полей в центре доски может пойти конь? На восемь. <i>Учитель проговаривает каждый ход коня при демонстрации на доске: поле прямо (вперёд, назад, вправо, влево) и затем поле по диагонали (или вправо, или влево).</i> <i>Из-за того, что ход коня как бы состоит из двух частей, в разных странах существуют свои объяснения, как ходит конь. Можно использовать их.</i>
2.2.	Учитель ставит белого коня, например, на поле c2 и просит ребёнка показать, на какие поля может пойти конь. Ребёнок использует цветные (зелёные) магниты. Стоит ли конь в центре доски? Нет. Считаем, на сколько полей может пойти конь? На шесть. Учитель ставит белого коня, например, на поле a3 и просит ребёнка показать, на какие поля может пойти конь. Где стоит конь? В центре доски? На краю доски? Да, конь стоит на краю доски. Считаем, на сколько полей может пойти конь с края доски? На четыре.

	<p>Учитель ставит белого коня, например, на поле h1 и просит ребёнка показать, на какие поля может пойти конь. Где стоит конь? В центре доски? В углу доски? Да, конь стоит в углу доски. Считаем, на сколько полей может пойти конь из угла доски? На два. Где должен стоять конь, чтобы он мог (имел возможность) много «прыгать» (ходить)? В центре доски или в углу доски? В центре.</p>
2.3.	<p>Работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично п. 2.2. Учитель может просить каждого ребёнка самого поставить коня на определённое поле. Например, возьмите в руки белого (чёрного) коня, поставьте его на поле f3 (d6), покажите поля, на который может пойти белый (чёрный конь). Каждый ребёнок использует цветные фишки. Учитель варьирует положение коня на шахматной доске.</p>
2.4.	<p>Работа на напольной доске. Учитель просит ребёнка поставить белого коня на поле c4, затем пройти (допрыгать) до того поля, на которые может пойти белый конь. Также ребёнок называет обозначение («адрес») конечного поля, на которое он стал.</p>
2.5.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 8) в тетради. <i>Упражнение 2</i> ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</p>
3.	<p>Учитель объясняет, как ходит конь, если на доске есть преграда из фигур. <b>Конь может перепрыгивать фигуры!</b> Белый конь перепрыгивает и белые, и чёрные фигуры. Чёрный конь перепрыгивает и чёрные, и белые фигуры. Фигуры, которые перепрыгнул конь, остаются стоять на доске.</p> <p>Работа на демонстрационной доске. Например, начальная позиция. Белый конь с поля b1 может пойти на поля a3 и c3. Чёрный конь с поля b8 может пойти на поля ab и c6. Конь перепрыгивает преграду из пешек!</p> <p>Учитель просит ребёнка показать поля, на которые может пойти белый конь с поля g1 и чёрный конь с поля g8.</p>
3.1.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках. Возьмите в руки белого коня, поставьте его на поле d4. Возьмите в руки две белые пешки. Поставьте одну пешку на поле d5, другую на поле e5. Учитель просит каждого ребёнка показать поля, на которые может пойти конь. Каждый ребёнок использует цветные фишки. Учитель варьирует положение коня, цвет коня, количество и цвет фигур в преграде. Учитель обращает внимание ребёнка на то, что фигуры, которые перепрыгнул конь, остаются стоять на доске.</p>
3.2.	<p>Работа на напольной доске проводится аналогично работе на шахматных досках (п. 3.2.).</p>
3.3.	<p>Выполнение упражнений 3 – 4 (тема 8) в тетради. <i>Упражнения</i> ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</p>
4.	<p>Объяснение, как конь сбивает.</p>

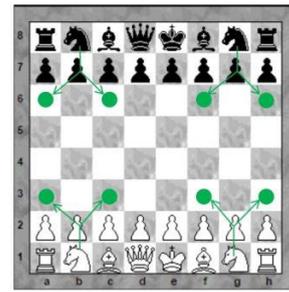
	<p>Конь сбивает фигуру другого (противоположного) цвета, если эта фигура стоит на поле, на которое может пойти конь. Белый конь сбивает чёрные фигуры. Чёрный конь сбивает белые фигуры. Конь становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева).</p> <p>Например, позиция: чёрный конь на поле d7, белая ладья на поле e5. Учитель демонстрирует, как выполняется взятие (одной рукой).</p> <p>Также учитель демонстрирует, как выполняется взятие конём, если есть преграда из фигур. Например, позиция: чёрный конь на поле g6, чёрные пешки на полях f5, g5, h5, белый слон на поле f4.</p> <p><i>Короля в шахматах сбивать нельзя, поэтому в упражнениях не используем короля.</i></p>
4.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый конь на поле c1, чёрный слон на поле d3. Просит ребёнка показать, как белый конь сбивает чёрного слона.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый конь на поле b2, белые пешки на полях a3 и c3, белая ладья на поле b3, чёрная ладья на поле c4. Просит ребёнка показать, как белый конь сбивает чёрную ладью.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый конь на поле d3, чёрные пешки на полях c5 и f5. Просит ребёнка показать, какую одну из двух чёрных пешек может сбить белый конь.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый конь на поле h2, белая пешка на поле g2, чёрные пешки на полях f3 и h3. Просит ребёнка показать, какую одну из двух чёрных пешек может сбить белый конь.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый конь на поле h1, чёрные пешки на полях f2, g4, e3. Просит ребёнка показать, какую чёрную пешку вначале может сбить белый конь. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей пешки для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все пешки с доски. Можно постепенно увеличивать количество пешек до пяти.</p> <p>Аналогичная работа с чёрным конём.</p> <p><i>Взятие в шахматах (сбивать фигуры) выполняется одной рукой!</i></p> <p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p>
4.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 4.1.).</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
4.3.	<p>Выполнение упражнений 5 – 7 (тема 8) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i></p>
5.	<p>Объяснение, как конь нападает. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Например, позиция: белый конь на поле f2, чёрная ладья на поле d6. Учитель демонстрирует, как белый конь нападает на чёрную ладью (Ke4). Аналогичное объяснение в позициях с чёрным конём.</p>

	<p>Белый конь нападает на чёрные фигуры. Чёрный конь нападает на белые фигуры. Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый конь на поле e2, белые пешки на полях d3 и e3, чёрный слон на поле b5. Учитель демонстрирует, как белый конь нападает на чёрного слона, перепрыгивая белые пешки (Kd4).</p>	
5.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый конь на поле c3, чёрная пешка на поле g5. Просит ребёнка показать нападение белым конём на чёрную пешку (Ke4). Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый конь на поле c1, белые пешки на полях c2 и d2, чёрная ладья на поле e5. Просит ребёнка показать нападение белым конём на чёрную ладью (Kd3). Аналогичная работа с чёрным конём. Учитель варьирует количество фигур в преграде и их цвет.</p>	
5.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 5.1.</p>	
5.3.	<p>Игра «Напади и убеги». Работа с каждым ребёнком на шахматных досках. Например, позиция: белый конь на поле g3, чёрная ладья на поле d6. Ребёнок нападает конём на ладью (Ke4 или Kf5), учитель уходит ладьёй от нападения так, чтобы было нападение на неё на следующем ходу (при ходе Ke4 → Леб или Лаб, или Лd1). Играем до 3 – 4 нападений и убеганий. В конце учитель может поставить ладью под бой, чтобы ребёнок сбил её.</p>	
5.4.	<p>Выполнение упражнения 8 (тема 8) в тетради. <i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i></p>	
6.	<p>Примеры опорных карточек.</p>	
	<p><b>КОНЬ</b> белый</p> 	<p><b>КОНЬ</b> черный</p> 
	<p><b>КОНЬ ХОДИТ</b></p> 	

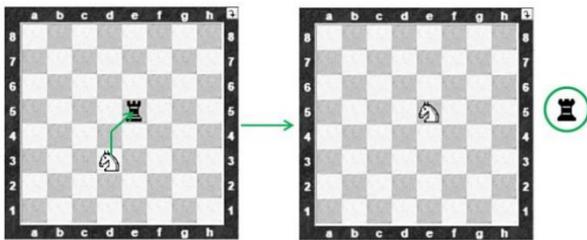
### КОНЬ ХОДИТ



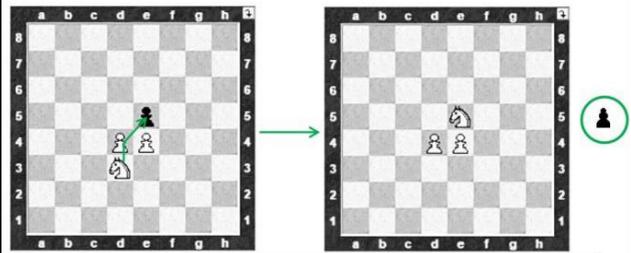
### КОНЬ ХОДИТ



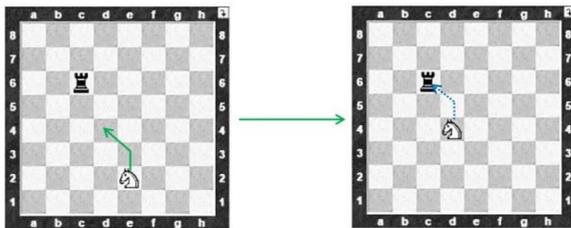
### КОНЬ СБИВАЕТ



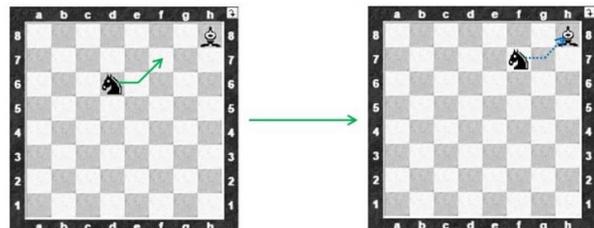
### КОНЬ СБИВАЕТ



### КОНЬ НАПАДАЕТ



### КОНЬ НАПАДАЕТ



## Тема 9. Пешка

### Цель:

1. Научить детей ходить пешкой.
2. Ввести понятие «начальная позиция для пешек». Научить детей ходить пешками из начальной позиции.
3. Научить детей осуществлять пешкой взятие фигур противоположного цвета.
4. Ввести понятие «превращение пешки». Объяснить детям правило превращения пешки.
5. Научить детей нападать пешкой на фигуры противоположного цвета.
6. Ввести понятие «битое поле». Объяснить правило «взятие на проходе» для пешек. Научить детей сбивать пешкой на проходе.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое горизонталь, вертикаль, диагональ (на демонстрационной доске и на шахматных досках каждого ребёнка). Покажите белую пешку. Покажите чёрную пешку. На занятиях ты узнаешь, как умеет ходить пешка, как пешка сбивает и нападает на другие фигуры. Узнаешь в кого превращается пешка, а также один секретный ход (взятие) пешкой.
2.	Объяснение, как ходит пешка. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Учитель ставит на пустую доску белую пешку, например, на поле d4, и чёрную пешку, например, на поле f6. Учитель объясняет и показывает, как ходит белая пешка: на одно поле по вертикали вперёд (на d5). Белая пешка идёт к восьмой горизонтали. Учитель объясняет и показывает, как ходит чёрная пешка: на одно поле по вертикали вперёд (на f5). Чёрная пешка идёт к первой горизонтали. Пешки назад не ходят! Только вперёд! Учитель ставит позицию, например: белые пешки на полях b3, e4, чёрные пешки на полях g6, h5. Просит ребёнка показать (сделать ход), на какое поле может пойти каждая пешка. На какое поле может пойти пешка с поля b3? На какое поле может пойти пешка с поля e4? На какое поле может пойти пешка с поля g6? На какое поле может пойти пешка с поля h5?
2.2.	Учитель объясняет и показывает ситуации, когда пешка не может ходить. Например, белые: Ke4, пп. b3, g5; чёрные: Sb4, пп. e5, g6. Белая пешка на поле b3 не может идти вперёд, так как ей мешает чёрный слон. Белая пешка остаётся стоять на месте и никуда не двигается. Хода нет. Посмотри на чёрную пешку e5. Она тоже не

	<p>может ходить, так как пойти на поле e4 ей мешает белый конь. Посмотри на белую пешку g5 и чёрную пешку g6. Они мешают друг другу двигаться вперёд. Хода нет. Учитель расставляет позицию, например: белые пешки на c4 и f3, чёрные пешки на c5 и h6. Просит ребёнка показать (сделать ход), какие пешки могут пойти вперёд. Какая белая пешка может сделать ход? На какое поле? Назови обозначение («адрес») этого поля. Какая чёрная пешка может сделать ход? На какое поле? Назови обозначение («адрес») этого поля. Какая белая пешка не может ходить? Какая чёрная пешка не может ходить?</p> <p><i>При расставлении позиций временно избегаем постановки белых пешек на вторую горизонталь и чёрных пешек на седьмую горизонталь.</i></p>
2.3.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично п. 2.2.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию. Каждый ребёнок использует цветные фишки. Учитель варьирует положение пешек (и других фигур, если понадобится) на шахматной доске.</p> <p><i>При расставлении позиций временно избегаем постановки белых пешек на вторую горизонталь и чёрных пешек на седьмую горизонталь.</i></p>
2.4.	<p>Работа на напольной доске проводится аналогично п. 2.2.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию. Вместо магнитов и фишек используем двигательную активность детей: стать, прыгнуть, шагнуть на поле, на которое может пойти пешка. Также ребёнок называет обозначение («адрес») конечного поля, на которое он стал, прыгнул, шагнул.</p> <p><i>При расставлении позиций временно избегаем постановки белых пешек на вторую горизонталь и чёрных пешек на седьмую горизонталь.</i></p>
2.5.	<p>Введение понятия «начальная позиция для пешек».</p> <p>Покажите белую пешку. Посчитайте, сколько белых пешек у вас есть. Восемь. Поставьте их на вторую горизонталь на своих досках. Учитель расставляет белые пешки на 2-ю горизонталь на демонстрационной доске.</p> <p>Покажите чёрную пешку. Посчитайте, сколько чёрных пешек у вас есть. Восемь. Поставьте их на седьмую горизонталь на своих досках. Учитель расставляет чёрные пешки на 7-ю горизонталь на демонстрационной доске.</p> <p>В самом начале белые пешки стоят на 2-й горизонтали, а чёрные пешки – на 7-й горизонтали. Это их начальная позиция.</p>
2.6.	<p>Объяснение, как может ходить пешка из начальной позиции.</p> <p>Каждая пешка из начальной позиции может пойти на одно поле по вертикали вперёд, а может пойти и сразу на два поля по вертикали вперёд. Например, белая пешка с поля e2 может пойти на поле e3. Ещё пешка с поля e2 может сразу пойти на поле e4. Чёрная пешка с поля c7 может пойти на поле c6, а может сразу пойти на поле c5.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка повторять показываемые на демонстрационной доске ходы пешками у себя на досках.</p> <p>Выбираешь ты, на сколько полей идёт пешка из начальной позиции: на одно поле или на два. Дальше пешка ходит только на одно поле по вертикали вперёд.</p>

	<p>Учитель просит каждого ребёнка показать у себя на доске, на какие поля может пойти белая пешка с поля b2, чёрная пешка с поля e7 и т.д.</p> <p><i>Учитель делает ход пешкой на поле e3, возвращает её на место (поле e2) и выкладывает магнит на то поле, на которое ходила пешка. Показывает следующий ход пешкой (e4), возвращает её на место и выкладывает магнит на поле e4.</i></p> <p><i>Аналогично с пешкой с7.</i></p> <p><i>Ребенок использует цветные фишки.</i></p>
2.7.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 9) в тетради.</p> <p><i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i></p>
3.	<p>Объяснение, как пешка сбивает.</p> <p>Пешка сбивает фигуру другого (противоположного) цвета по диагонали на одно поле (вперёд). Назад пешки не сбивают. Белая пешка сбивает чёрные фигуры. Чёрная пешка сбивает белые фигуры. Пешка становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева). Например, позиция: белая пешка на поле d2, чёрная ладья на поле e3. Учитель демонстрирует, как выполняется взятие (одной рукой). Учитель возвращает пешку на d2, ставит чёрного коня на поле c3 и демонстрирует, как выполняется взятие.</p> <p><i>Аналогичная демонстрация взятия с чёрной пешкой и белыми фигурами.</i></p> <p><i>Короля в шахматах сбивать нельзя, поэтому в упражнениях не используем короля.</i></p>
3.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая пешка на поле c4, чёрный слон на поле d5. Просит ребёнка показать, как белая пешка сбивает чёрного слона.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая пешка на поле b2, чёрная ладья на поле a3. Просит ребёнка показать, как белая пешка сбивает чёрную ладью.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая пешка на поле f4, чёрные кони на полях e5 и f5. Просит ребёнка показать, какого одного из двух чёрных коней может сбить белая пешка.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая пешка на поле d5, чёрные ладьи на полях c4 и e6. Просит ребёнка показать, какую одну из двух чёрных ладей может сбить белая пешка.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белые пешки на полях b4 и c4, чёрный конь на поле c5. Просит ребёнка показать, какая белая пешка может сбить чёрного коня.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая пешка на поле g2, чёрная пешка на поле f3, две чёрные ладьи на полях e4 и d5, два чёрных коня на полях e6 и f7. Просит ребёнка показать, какую чёрную фигуру вначале может сбить белая пешка. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей чёрной фигуры для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все чёрные фигуры с доски.</p> <p><i>Аналогичная работа проводится с чёрной пешкой.</i></p> <p><i>Взятие в шахматах выполняется одной рукой!</i></p>

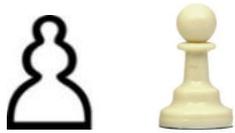
	<p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p> <p><i>Не выставляем фигуры на последнюю горизонталь (восьмую для белых и первую для чёрных), так как превращение пешки ещё не изучалось.</i></p>
3.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 4.1.).</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
3.3.	<p>Выполнение упражнений 3 – 5 (тема 9) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
4.	<p>Ввести понятие «превращение пешки». Объяснение правила о превращении пешки. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит белую пешку на поле с7. Просит ребёнка сделать ход этой пешкой. Пешка становится на поле с8. Куда дальше идти пешке? Хода нет. В шахматах пешку, которая дошла до края доски (белая пешка стала на 8-ю горизонталь) можно заменить на одну из четырёх фигур: ферзя, ладью, слона, коня.</p> <p>Учитель меняет пешку на белого ферзя (ход плюс замена на ферзя выполняется одной рукой). Пешка снимается с доски, белый ферзь становится на поле с8. Такая замена пешки на другую фигуру называется превращением пешки. Пешку нельзя превращать в короля. Пешка не может остаться пешкой. Белая пешка превращается в белые фигуры.</p> <p>Затем учитель возвращает исходную позицию (белая пешка на с7), просит ребёнка сделать ход пешкой и превратить её в белую фигуру (выбор за ребёнком). В какую белую фигуру ты превратишь пешку?</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрной пешкой, например, на f2.</p>
4.1.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить позицию, например: белая пешка на поле g2, две чёрные ладьи на полях f4, e6, чёрный конь на поле d7. Задача для белой пешки – добраться до поля d8 (можно положить фишку на это поле, чтобы ребёнок видел цель). Белая пешка может ходить и сбивать чёрные фигуры. Ходит и сбивает только белая пешка (g3 – gf – f5 – fe – ed – d8). В какую фигуру ты превращаешь белую пешку?</p> <p>Позиция, например, для чёрной пешки: черная пешка на b7, белый конь на с6, белые ладьи на d5 и e2. Добраться чёрной пешкой до поля e1 (bc – cd – d4 – d3 – de – e1). В какую фигуру ты превращаешь чёрную пешку?</p>
4.2.	<p>Выполнение упражнений 6 – 8 (тема 9) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
5.	<p>Объяснение, как пешка нападает. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Например, позиция: белая пешка на поле a3, чёрная ладья на поле b5. Учитель демонстрирует и проговаривает, как белая пешка нападает на чёрную ладью: ходит по вертикали на одно поле вперёд (a4) и нападет по диагонали на одно поле (вперёд).</p>

	<p>Аналогичное объяснение в позициях с чёрной пешкой, в том числе и из начальной позиции.</p> <p>Белая пешка нападает на чёрные фигуры. Чёрная пешка нападает на белые фигуры.</p>
5.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белая пешка на поле с3, чёрный конь на поле b5. Просит ребёнка показать нападение белой пешкой на чёрного коня (с4).</p> <p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белая пешка на поле f2, чёрный конь на поле g5. Просит ребёнка показать нападение белой пешкой на чёрного коня (f4).</p> <p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белые пешки на полях d3 и e3, чёрный слон на поле d5. Просит ребёнка показать, какая из двух белых пешек может напасть на чёрного слона (e4).</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрной пешкой.</p>
5.2.	Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 5.1.
5.3.	<p>Игра «Напади и убег».</p> <p>Работа с каждым ребёнком на шахматных досках.</p> <p>Например, позиция: белая пешка на поле e2, чёрная ладья на поле d4. Ребёнок нападает пешкой на ладью (1. e3), учитель уходит ладьёй от нападения так, чтобы было нападение на неё на следующем ходу (1. ...Лd5). В конце учитель может поставить ладью под бой, чтобы ребёнок сбил её, например: 2. e4 Лd6 3. e5 Лd7 4. e6 Лd8 5. e7 Лf8. Ты можешь сбить чёрную ладью? Да. Пешка остаётся стоять на восьмой горизонтали (на краю доски)? Нет. В какую фигуру превращаешь пешку?</p>
5.4.	<p>Выполнение упражнения 9 (тема 9) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
6.	Введение понятия «битое поле». Объяснение правила «взятие на проходе».
6.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель расставляет позицию, например: белая пешка на поле с2, чёрная пешка на поле d4. Учитель делает ход 1. с3. Может ли сейчас чёрная пешка сбить белую? Да. Учитель сбивает белую пешку 1. ... dc. Возвращаемся к исходной позиции. Белая пешка стоит в начальной позиции? Да. Может ли белая пешка из начальной позиции пойти сразу на 2 поля вперёд? Да. Учитель делает ход 1. с4. Белая пешка решила пройти (проскочить, перешагнуть) опасное поле с3. Это поле в шахматах называется «битое поле». Белая пешка в безопасности? Нет. Потому что чёрная пешка всё равно может её сбить. Учитель сбивает белую пешку 1. ... dc. Такое взятие называется «взятие на проходе».</p> <p>Три условия, чтобы взять (сбить) пешку на проходе: 1. Пешка ходит <b>из начальной позиции</b>; 2. Пешка ходит <b>сразу на 2 поля</b>; 3. Пешка <b>проходит битое поле</b>.</p>
6.2.	<p>Правило взятия на проходе действует только для пешек. Взять пешку на проходе можно только сразу, потом уже нельзя.</p> <p>Например, учитель расставляет на демонстрационной доске позицию: белые пешки на полях b3 и e2, чёрные пешки на полях f4 и g7.</p>

	<p>Учитель делает ход 1. е4. Пешка пошла из начальной позиции? Да. Пешка пошла сразу на 2 поля вперёд? Да. Проскочила битое (опасное) поле е3, на котором её может сбить чёрная пешка f4? Да. Может ли чёрная пешка f4 сбить сейчас белую пешку е4? Да! Учитель просит ребёнка выполнить взятие на проходе. Возвращаем исходную позицию. Учитель делает ходы 1. е4 g5 2. b4. Учитель объясняет, что сейчас чёрная пешка f4 не может взять (сбить) на проходе белую пешку е4, так как эту возможность потеряла после хода 1. ... g5. Сразу должна была сбивать, потом уже нельзя.</p>
6.3.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках.</p> <p>Учитель просит расставить позицию, например: белая пешка на f5, чёрная пешка на е7. Посмотрите на чёрную пешку. Она стоит в начальной позиции? Да. Учитель делает ход 1. ...e5. Чёрная пешка пошла сразу на 2 поля вперёд? Да. Прошла опасное (битое) поле е6, на котором её могла сбить белая пешка? Да. Может белая пешка сбить (взять) её на проходе? Да. Учитель просит каждого ребёнка выполнить взятие (2. fe).</p> <p>Учитель просит расставить позицию, например: белая пешка на f5, чёрная пешка на g7. Посмотрите на чёрную пешку. Она стоит в начальной позиции? Да. Учитель делает ход 1. ... g5. Чёрная пешка пошла сразу на 2 поля вперёд? Да. Прошла опасное (битое) поле g6, на котором её могла сбить белая пешка? Да. Может белая пешка сбить (взять) её на проходе? Да. Учитель просит каждого ребёнка выполнить взятие (2. fg).</p> <p>Учитель просит расставить позицию, например: белая пешка на е5, чёрная пешка на d6. Посмотрите на чёрную пешку. Она стоит в начальной позиции? Нет. Учитель делает ход 1. ... d5. На сколько полей вперёд пошла чёрная пешка? На одно. Может белая пешка сбить (взять) её на проходе? Нет.</p> <p>Учитель просит расставить позицию, например: белая пешка на е6, чёрная пешка на d7. Посмотрите на чёрную пешку. Она стоит в начальной позиции? Да. Учитель делает ход 1. ...d5. Чёрная пешка пошла сразу на 2 поля вперёд? Да. Прошла опасное (битое) поле d6? Нет. Поле d6 не является опасным (битым). Белая пешка с поля е6 не может сбить на d6, так как пешки так не сбивают. Может белая пешка сбить (взять) чёрную на проходе? Нет.</p> <p>Аналогичная работа в позициях с чёрной пешкой, когда она может сбить (или не сбить) на проходе.</p>
6.4.	Работа на напольной доске проводится аналогично п. 6.3.
6.5.	<p>Выполнение упражнения 10 (тема 9) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>

7. Примеры опорных карточек.

**ПЕШКА**  
белая



**ПЕШКА**  
черная



**ПЕШКА ХОДИТ**



Пешки назад не ходят!

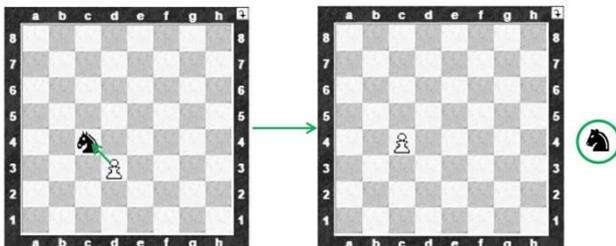
**ПЕШКА ХОДИТ**  
начальная позиция  
Пешки назад не ходят!



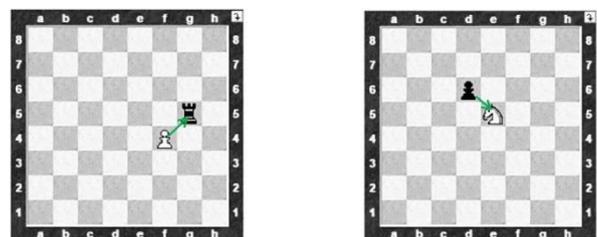
**ПЕШКА НЕ МОЖЕТ ХОДИТЬ**



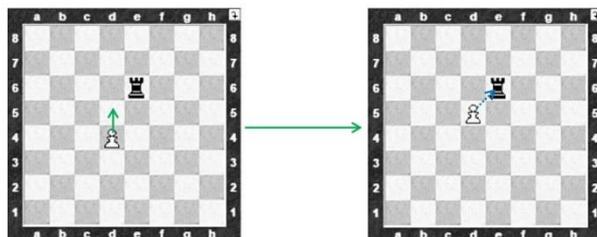
**ПЕШКА СБИВАЕТ**



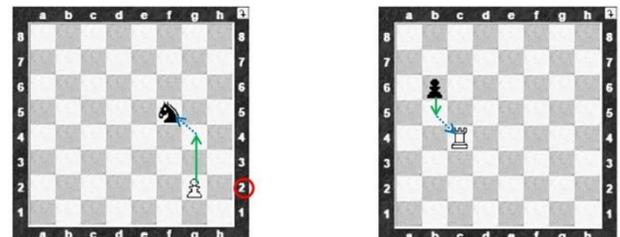
**ПЕШКА СБИВАЕТ**



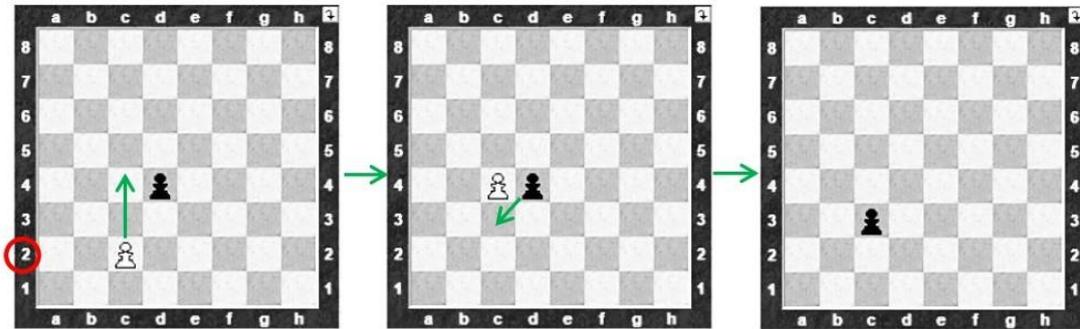
**ПЕШКА НАПАДАЕТ**



**ПЕШКА НАПАДАЕТ**



### ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

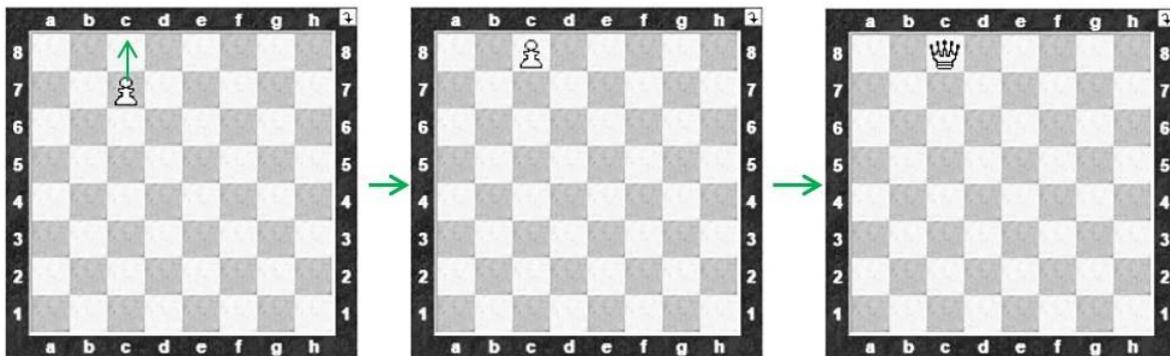


**Взятие на проходе**  
из начальной позиции  
на 2 поля вперёд  
через битое поле

### ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ



### ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ



## Тема 10. Защита. Двойной удар

### Цель::

1. Ввести понятие «защита».
2. Научить детей защищать фигуры с помощью взятия нападающей фигуры.
3. Научить детей защищать фигуры с помощью ухода от нападения.
4. Научить детей защищать фигуры с помощью защиты другой своей фигурой.
5. Закрепить ранее полученные знания о фигурах и линиях на шахматной доске.
6. Ввести понятие «двойной удар». Научить детей наносить двойной удар различными фигурами.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое нападение на фигуру. Какие спортивные игры вы знаете? В какие спортивные игры вы любите играть? Знаете ли вы такую спортивную игру – футбол? Когда в футболе игроки одной команды идут в нападение, что делают игроки другой команды? Защищаются. В шахматах тоже надо уметь защищать свои фигуры от нападения. Давай научимся с тобой защищать свои фигуры.
2.	Объяснение, как защищать фигуры с помощью взятия нападающей фигуры. Работа на демонстрационной доске. Когда на твою фигуру нападает фигура другого игрока, её надо защитить. Защитить фигуру можно тремя способами. Первый способ – сбить (взять) фигуру, которая нападает.
2.1.	Учитель ставит на демонстрационную доску позицию, например: белая пешка на поле d4, белый слон на поле a4, чёрная ладья на поле d7. Учитель объясняет и показывает, что чёрная ладья нападает на белую пешку и хочет сбить её. Надо сбить чёрную ладью. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Слон на поле a4. Белый слон может сбить чёрную ладью. Учитель выполняет взятие Cd7 (одной рукой). Чёрная ладья уже не нападает на белую пешку. Учитель ставит на демонстрационную доску позицию, например: белый конь на поле f3, белая ладья на поле h6, чёрный слон на поле c6. Учитель объясняет и показывает, что чёрный слон нападает на белого коня и хочет сбить его. Надо сбить чёрного слона. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Ладья на поле h6. Белая ладья может сбить чёрного слона. Учитель просит ребёнка выполнить взятие Lc6 (одной рукой). Чёрный слон уже не нападает на белого коня.

	<p>Учитель ставит на демонстрационную доску позицию, например: белый слон на поле b5, белая пешка на поле e4, чёрная ладья на поле f5. Какая чёрная фигура стоит на доске? Ладья. На какую белую фигуру нападает чёрная ладья: на слона или на пешку? На слона. Какая белая фигура может сбить чёрную ладью: слон или пешка? Пешка. Учитель просит ребёнка выполнить взятие ef (одной рукой). Чёрная ладья уже не нападает на белого слона.</p> <p>Аналогично проводится работа с другими фигурами. Учитель варьирует цвет фигур.</p> <p><i>Взятие в шахматах выполняется одной рукой!</i></p> <p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p>
2.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично п. 2.1.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию. Учитель варьирует цвет и положение фигур на шахматной доске.</p>
2.3.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 10) в тетради.</p> <p><i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
3.	<p>Объяснение, как защищать фигуры с помощью ухода от нападения. Второй способ защитить фигуру – уйти от нападения.</p>
3.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая ладья на e2, чёрный слон на h5. Учитель объясняет и показывает, что чёрный слон нападает на белую ладью и хочет сбить её. Сбить чёрного слона никакая фигура не может. Поэтому уходим белой ладьёй от нападения. Например, Le5. Теперь белая ладья нападает на чёрного слона. На какое поле может уйти чёрный слон? Например, Cf7. Будь внимателен! Слон должен пойти так, чтобы ладья его не сбила. Аналогично проводится работа с другими фигурами, а также варьируется цвет фигур.</p>
3.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 3.1.).</p>
3.3.	<p>Выполнение упражнений 3 – 4 (тема 10) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
4.	<p>Объяснение, как защищать фигуры с помощью защиты другой своей фигурой.</p> <p>Третий способ защитить фигуру – защитить её другой своей фигурой. Позвать на помощь другую свою фигуру.</p>
4.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле c2, белая пешка на поле h4, чёрная ладья на поле h8. Учитель объясняет и показывает, что чёрная ладья нападает на белую пешку и хочет сбить её. Сбить чёрную ладью не может никакая фигура. Если белая пешка пойдёт на поле h5, то чёрная ладья всё равно собьёт её. Что делать? Какая белая фигура ещё стоит на доске? Белая ладья. Надо звать её на помощь. Белая ладья может защитить белую пешку, например, Lc4. Учитель ставит ладью на поле c4 и показывает, что белая ладья защитила белую пешку. Если чёрная ладья сейчас собьёт белую пешку,</p>

	<p>то белая ладья собьёт чёрную ладью. Поэтому чёрная ладья не будет сбивать белую пешку. Белая ладья защитила белую пешку!</p> <p>На какое поле ещё может пойти белая ладья, чтобы защитить белую пешку? На поле h1. Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле c1, белая пешка на поле c5, чёрный слон на поле e7, чёрная пешка на поле c6. Учитель объясняет и показывает, что чёрный слон нападает на белую пешку и хочет сбить её. Белая пешка ходить не может. Надо защищать её другой белой фигурой. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Слон. Надо белым слоном защитить белую пешку. Учитель просит ребёнка показать, как белый слон защитит белую пешку. Два способа защиты: Ca3 и Ce3. Если чёрный слон собьёт белую пешку, то белый слон «съест» его. Белый слон защитил белую пешку.</p> <p>Аналогичная работа проводится с другими фигурами, а также варьируется цвет фигур.</p>
4.2.	Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на настольной доске проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 4.1.).
4.3.	<p>Выполнение упражнений 5 – 6 (тема 10) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
5.	<p>Введения понятия «двойной удар».</p> <p>Любая шахматная фигура может нападать сразу на две фигуры другого (противоположного) цвета. Такое нападение называется двойной удар.</p>
5.1.	<p>Объяснение, как фигуры наносят двойной удар. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белая ладья на поле e3, два чёрных коня на полях b7 и g7. Учитель объясняет и показывает, что два коня стоят на одной линии (7-я горизонталь). Белая ладья может стать (пойти) на 7-ю горизонталь (Le7) и будет нападать сразу на обоих чёрных коней. Двойной удар белой ладьёй. Если уходит от нападения чёрный конь с поля g7 (например, Kf5), то белая ладья сбивает коня b7. Если уходит от нападения чёрный конь с поля b7 (например, Kd6), то белая ладья сбивает чёрного коня g7. Чёрные теряют одну фигуру.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый слон на поле f3, чёрный конь на поле b3, чёрная пешка на поле f7. Учитель объясняет и показывает, что чёрный конь и чёрная пешка стоят на одной диагонали. На какое поле должен пойти белый слон, чтобы поставить (сделать) двойной удар? Нападение сразу и на чёрного коня, и на чёрную пешку. Просит ребёнка показать двойной удар слоном (Cd5). Если уходит от нападения чёрная пешка (f6 или f5), то белый слон сбивает чёрного коня (Cb3). Если уходит от нападения чёрный конь (например, Kd4), то белый слон сбивает чёрную пешку. Чёрные теряют одну фигуру.</p> <p>Аналогичная работа проводится с другими фигурами. Учитель варьирует цвет фигур.</p>
5.2.	Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 5.1.
5.3.	<p>Выполнение упражнений 7 – 8 (тема 10) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>

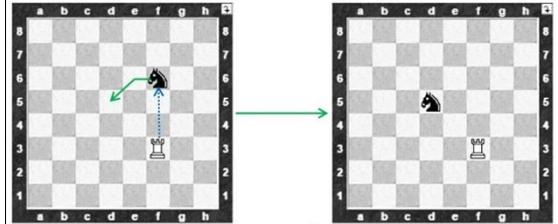
6. Примеры опорных карточек.



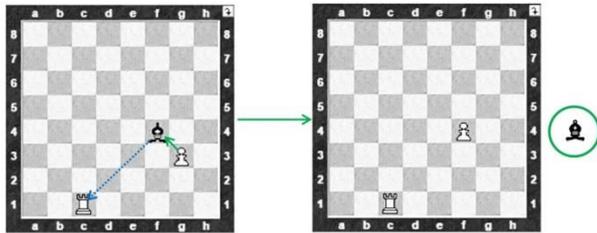
**ЗАЩИТИТЬ ФИГУРУ**



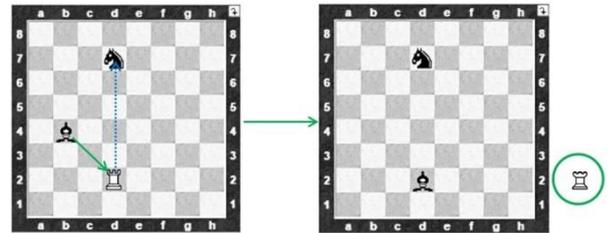
**УЙТИ ОТ НАПАДЕНИЯ**



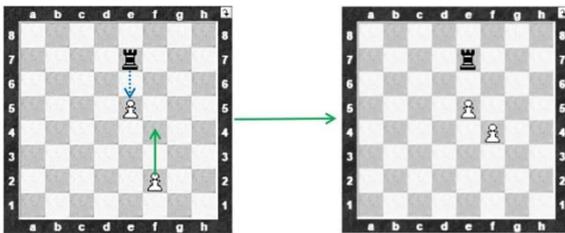
**СБИТЬ ФИГУРУ**



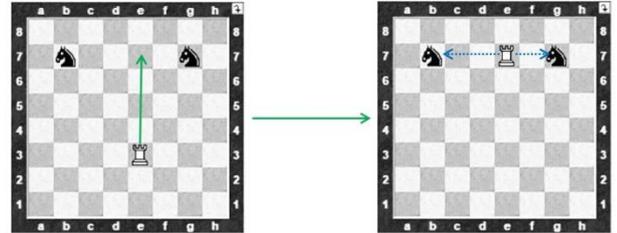
**СБИТЬ ФИГУРУ**



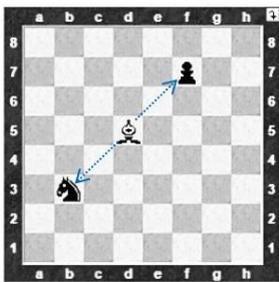
**ЗАЩИТИТЬ ФИГУРУ**



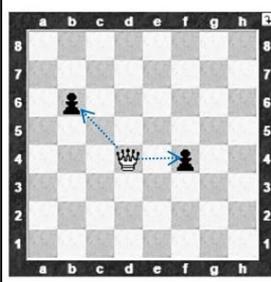
**ДВОЙНОЙ УДАР**



**ДВОЙНОЙ УДАР СЛОНОМ**



**ДВОЙНОЙ УДАР ФЕРЗЁМ**



**ДВОЙНОЙ УДАР КОНЁМ**



**ДВОЙНОЙ УДАР ПЕШКОЙ**



## Тема 11. Король

### Цель:

1. Научить детей делать ходы королём.
2. Ввести понятие «становиться под бой». Объяснить детям, что король не может становиться под бой фигур другого цвета.
3. Научить детей осуществлять королём взятие фигур противоположного цвета.
4. Ввести понятие «защищённая фигура». Объяснить детям, что король не может сбивать защищённые фигуры.
5. Научить детей нападать королём на фигуры противоположного цвета. Объяснить детям двойной удар королём.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, магниты для шахматной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для индивидуальной работы, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

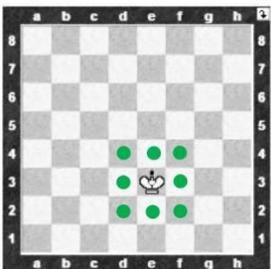
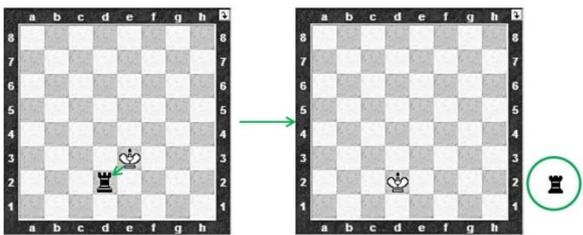
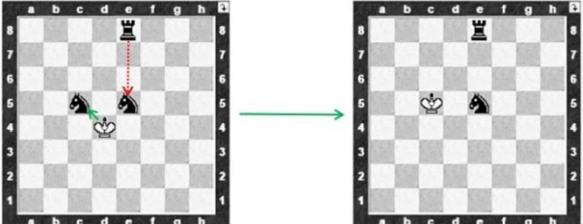
#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое горизонталь, вертикаль, диагональ (на демонстрационной доске и на шахматных досках каждого ребёнка). Покажите белого короля. Покажите чёрного короля. На занятиях ты узнаешь, как умеет ходить король, как король сбивает и нападает на другие фигуры. Король – главная фигура в шахматах.
2.	Объяснение, как ходит король. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Учитель ставит на доску белого короля, например, на поле e3. Учитель объясняет и показывает, как ходит белый король: на одно поле по горизонтали, вертикали и диагонали (d2, d3, d4, e2, e4, f2, f3, f4). Для объяснения учитель использует цветные магниты (возможно зелёного цвета), выкладывает их на те поля, на которые может пойти белый король. Учитель ставит белого короля на пустую демонстрационную доску (например, на поле b4) и просит ребёнка показать, куда может пойти король. Ребёнок использует цветные (зелёные) магниты. Аналогичная работа с чёрным королём. <i>Учитель делает ход белым королём, возвращает его на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходил король. Показывает следующий ход белым королём, возвращает его на место и выкладывает магнит на то поле, на которое ходил король. И так со всеми ходами.</i>
3.	Введение понятия «становиться под бой». Работа на демонстрационной доске. Король – главная фигура в шахматах! На него можно нападать, но сбивать короля нельзя. Он самый главный!

	<p>Королю нельзя становиться на те поля, которые контролируют фигуры другого цвета.</p> <p>Например, позиция: белый король на поле e3, чёрная ладья на поле d6.</p> <p>Учитель объясняет и показывает, что белый король может пойти на поля e2, e4, f2, f3, f4 (выкладывает зелёные магниты).</p> <p>На какое поле ещё мог бы пойти белый король? Например, на d2. Учитель ставит белого короля на поле d2 и объясняет, что на этом поле белого короля может сбить чёрная ладья. Короля нельзя сбивать! Поэтому белому королю нельзя становиться на это поле. Нельзя становиться под бой чёрной ладьи.</p> <p>Может ли белый король пойти на поле d3? Учитель ставит белого короля на поле d3 и спрашивает ребёнка, какая чёрная фигура не пускает белого короля на это поле. Чёрная ладья. Поэтому белому королю нельзя становиться на поле d3. Нельзя становиться под бой чёрной ладьи. Аналогичное объяснение с полем d4.</p> <p>На поля d2, d3, d4 учитель выкладывает красные магниты.</p> <p>Белый король не может становиться под бой чёрных фигур. Чёрный король не может становиться под бой белых фигур.</p>
3.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позицию, например: белый король на поле e4, чёрный слон на поле f6. Просит ребёнка показать, на какие поля может пойти белый король. Ребёнок делает ход королём и вместе с учителем смотрит, может ли белый король пойти на это поле или нет (использование зелёных и красных магнитов).</p> <p>Аналогично проводится работа с позициями, в которых ограничивают подвижность белого короля чёрные фигуры: конь, пешка, ферзь и король).</p> <p>Например. Позиция 1: белый король на поле c4, чёрный конь на поле c7.</p> <p>Позиция 2: белый король на поле f5, чёрная пешка на поле f7.</p> <p>Позиция 3: белый король на поле f2, чёрный ферзь на поле d3.</p> <p>Позиция 4: белый король на поле h1, чёрный король на поле h3. Объяснение детям, что короли в шахматах не сближаются (не могут подойти совсем близко друг к другу, не могут стать на соседние поля).</p> <p>Аналогичная работа проводится в позициях с чёрным королём.</p> <p><i>Можно начинать выполнение упражнения с поиска полей, на которые белый король пойти не может.</i></p>
3.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично п. 3.1.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию. Каждый ребёнок использует цветные фишки (зелёного и красного цветов).</p>
3.3	<p>Работа на напольной доске проводится аналогично п. 2.2.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию. Вместо магнитов и фишек используем двигательную активность детей: стать, прыгнуть, шагнуть на поле, на которое может пойти король. Также ребёнок называет обозначение («адрес») конечного поля, на которое он стал, прыгнул, шагнул.</p>
3.4.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 11) в тетради.</p>

	<i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i>
4.	<p>Объяснение, как король сбивает фигуры противоположного цвета. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Король сбивает фигуру другого (противоположного) цвета по горизонтали, вертикали и диагонали на одно поле. Белый король сбивает чёрные фигуры. Чёрный король сбивает белые фигуры. Король становится на место сбитой фигуры. Сбитая фигура исчезает (снимается) с доски и становится рядом с доской (например, справа или слева).</p> <p>Например, позиция: белый король на поле e3, чёрная ладья на поле d2. Учитель демонстрирует, как выполняется взятие (одной рукой). Учитель проговаривает вслух, что взятие белый король совершил (сделал) по диагонали на одно поле.</p> <p>Аналогичная демонстрация взятия по горизонтали и по вертикали.</p>
4.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый король на поле d3, чёрный слон на поле e3. Просит ребёнка показать, как белый король сбивает чёрного слона.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый король на поле d3, чёрный конь на поле e4. Просит ребёнка показать, как белый король сбивает чёрного коня.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый король на поле d3, чёрная пешка на поле e2. Просит ребёнка показать, как белый король сбивает чёрную пешку.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый король на поле d4, чёрная ладья на поле e5, чёрный конь на поле b4. Просит ребёнка показать, какую одну чёрную фигуру может сбить белый король. Ладью или коня?</p> <p>Учитель ставит позицию. Например, белые: Kpf2; чёрные: Ld5, Cd6, Ke3, Kc6, п.e4. Просит ребёнка показать, какую чёрную фигуру вначале может сбить белый король. Ребёнок выполняет взятие. Поиск следующей чёрной фигуры для взятия. И так до конца, пока не исчезнут все чёрные фигуры с доски.</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрным королём.</p> <p><i>Взятие в шахматах выполняется одной рукой!</i></p> <p><i>Если ребёнок выполнил взятие двумя руками, то возвращаем исходную позицию и просим его ещё раз выполнить взятие, но одной рукой.</i></p>
4.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 4.1.). Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию на индивидуальной доске.</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
4.3.	<p>Выполнение упражнений 3 – 5 (тема 11) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
5.	<p>Ввести понятие «защищённая фигура» (фигура под защитой). Работа на демонстрационной доске.</p>

	<p>Повторение, как защитить фигуру другой своей фигурой. Фигура, которую защитили называется защищённой.</p> <p>Учитель ставит позицию. Например, белые: Kpd4; чёрные: Ле8, Кс5, Ке5. Какую чёрную фигуру мог бы сбить белый король? Коня на поле с5 или коня на поле е5? Посмотри, какого чёрного коня защищает чёрная ладья? Коня на поле с5 или коня на поле е5? Коня на поле е5. Может ли белый король сбить коня на поле е5? Нет. Потому что конь защищён. Белый король может сбить чёрного коня на поле с5. Этот чёрный конь без защиты.</p> <p>Королю нельзя сбивать защищённые фигуры.</p> <p>Учитель ставит позицию, например: белый король на поле g4, Чёрный слон на поле h7, чёрные пешки на полях f5, h5. Просит ребёнка показать, какую одну из чёрных пешек может сбить белый король.</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрным королём.</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
5.1.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично работе на демонстрационной доске (п. 5.). Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию на индивидуальной доске.</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
5.2.	<p>Выполнение упражнения 6 (тема 11) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
6.	<p>Объяснение, как король нападает на фигуры противоположного цвета. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Например, позиция: белый король на поле a3, чёрная ладья на поле b5. Учитель демонстрирует и проговаривает, как белый король нападает на чёрную ладью: ходит по вертикали на одно поле (Кра4) и нападет по диагонали на одно поле.</p> <p>Белый король не мог пойти на поле b4 и напасть на чёрную ладью. Так как он бы стал под бой чёрной ладьи. А это запрещено правилами.</p> <p>Аналогичное объяснение в позициях с белым королём, когда он ходит по вертикали и нападает по вертикали, ходит по диагонали и нападает по диагонали, ходит по горизонтали и нападает по горизонтали, ходит по горизонтали и нападает по диагонали и т.д.</p> <p>Белый король нападает на чёрные фигуры. Чёрный король нападает на белые фигуры.</p>
6.1.	<p>Учитель ставит на демонстрационной доске позиции. Например.</p> <p>Позиция 1: белый король на поле с3, чёрный слон на поле b5. Учитель просит ребёнка показать нападение белым королём на чёрного слона (Kpb4). Может ли белый король пойти на поле с4 и напасть на чёрного слона? Нет. Потому что белый король станет под бой чёрного слона. Становиться королём под бой запрещено правилами.</p> <p>Позиция 2: белый король на поле f2, чёрный конь на поле d4. Учитель просит ребёнка показать нападение белым королём на чёрного коня (Kpe3).</p>

	<p>Позиция 3: белый король на поле d3, чёрная пешка на поле e5. Учитель просит ребёнка показать нападение белым королём на чёрную пешку (Кре4). Может ли белый король пойти на поле d4 и напасть на чёрную пешку? Нет. Потому что белый король станет под бой чёрной пешки. Становиться королём под бой запрещено правилами.</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрным королём.</p>
6.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 6.1. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию на индивидуальной доске.</p>
6.3.	<p>Игра «Напади и убегги».</p> <p>Работа с каждым ребёнком на шахматных досках.</p> <p>Например. Позиция 1: белый король на поле e2, чёрная ладья на поле d4. Ребёнок нападает королём на ладью (1. Кре3), учитель уходит ладьёй от нападения так, чтобы было нападение королём на неё на следующем ходу (1. ...Лg4). В конце учитель может поставить ладью под бой, чтобы ребёнок сбил её, например: 2. Kpf3 Лg5 3. Kpf4 Лd5 4. Кре4 Лd3 Ты можешь сбить чёрную ладью? Да, 5. Kpd3.</p> <p>Позиция 2: чёрный король на поле d7, белый слон на поле e5. Ребёнок нападает королём на слона (1. ... Кре6). Учитель уходит слоном от нападения так, чтобы было нападение королём на него на следующем ходу (например, 2. Сс7). В конце учитель может поставить слона под бой, чтобы ребёнок сбил его, например: 2. ... Kpd7 3. Сb6 Крс6 4. Сd4 Kpd5 5. Се5. Ты можешь сбить белого слона? Да, 5. ... Кре5.</p>
6.4.	<p>Выполнение упражнения 7 (тема 11) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
7.	<p>Объяснение, как король осуществляет двойной удар.</p> <p>Повторить двойной удар различными фигурами: ладьёй, конём, слоном, ферзём, пешкой. Король тоже умеет делать двойной удар (нападать сразу на две фигуры другого цвета).</p> <p>Учитель ставит позицию на демонстрационной доске, например: белый король на поле c2, чёрные кони на полях b4 и c4. Учитель объясняет и показывает, что белый король идёт на поле c3 и нападает сразу на обоих чёрных коней. Двойной удар королём. Если уходит от нападения чёрный конь с поля b4 (например, Kd5), то белый король сбивает коня на поле c4. Если уходит от нападения чёрный конь с поля c4 (например, Ке3), то белый король сбивает чёрного коня на поле b4. Чёрные теряют одного коня.</p>
7.1.	<p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель расставляет позицию, например: белый король на поле d5, чёрная пешка на поле d7, чёрный конь на поле e7. Просит ребёнка показать двойной удар белым королём. Напади белым королём сразу на две чёрные фигуры: на коня и на пешку. Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур. На какое поле не пускает чёрная пешка белого короля? На поле e6 нельзя становиться белому королю. Он попадёт на этом поле под бой чёрной пешки.</p>

	<p>Учитель расставляют позицию. Например, белые: Крg2; чёрные: Лf4, Ле5, Сd7, Кс7, п. b7; зелёный магнит на поле a8.</p> <p>Учитель просит ребёнка добраться белым королём до поля, обозначенного зелёным магнитом. Белый король может ходить, нападать на чёрные фигуры, сбивать чёрные фигуры. Ходит, нападает и сбивает только белый король. Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур.</p> <p>Поиск первого хода (Крg3). Белый король делает ход и нападает на чёрную ладью. На какое поле идёт белый король? Белый король напал на чёрную ладью? Да. Белый король может сбить чёрную ладью? Да. Учитель просит ребёнка выполнить взятие (Крf4). Так работаем, пока король не доберётся до поля a8.</p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрным королём.</p>	
7.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична работе на демонстрационной доске (п. 7.1.).</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставлять определённые позиции у себя на досках.</p>	
7.3.	<p>Выполнение упражнений 8 – 9 (тема 11) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>	
8.	Примеры опорных карточек.	
<p><b>КОРОЛЬ белый</b></p> 	<p><b>КОРОЛЬ чёрный</b></p> 	<p><b>КОРОЛЬ ХОДИТ</b></p> 
<p><b>НЕЛЬЗЯ ХОДИТЬ ПОД БОЙ</b></p> 		<p><b>КОРОЛИ НЕ СБЛИЖАЮТСЯ</b></p> 
<p><b>КОРОЛЬ СБИВАЕТ</b></p> 		<p><b>НЕЛЬЗЯ СБИВАТЬ защищённую фигуру</b></p> 

### КОРОЛЬ НАПАДАЕТ



### ДВОЙНОЙ УДАР КОРОЛЁМ



## Тема 12. Шах

### Цель:

1. Ввести понятие «шах – нападение на короля».
2. Научить детей ставить шахи королю различными фигурами. Объяснить детям, что король королю шах поставить не может.
3. Научить детей трём способам защиты короля от шаха.
4. Ввести понятие «вскрытый шах». Научить детей объявлять вскрытый шах королю.
5. Ввести понятие «двойной шах». Научить детей объявлять двойной шах королю. Объяснить детям единственную защиту от двойного шаха.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, цветные магниты для демонстрационной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для каждого ребёнка, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить, что такое нападение (на демонстрационной доске и на шахматных досках каждого ребёнка). Фигуры могут нападать и на короля. Покажите белого короля. Покажите чёрного короля. Белые фигуры могут нападать на чёрного короля. Чёрные фигуры могут нападать на белого короля. <b>Нападение на короля</b> фигурами другого цвета называется <b>шах</b> . Белые фигуры ставят шах чёрному королю. Чёрные фигуры ставят шах белому королю. Белый король чёрному королю поставить шах не может. И чёрный король белому королю поставить шах не может. Потому что короли не сближаются.
2.	Объяснение, как поставить шах королю различными фигурами: ладьёй, слоном, конём. Работа на демонстрационной доске.
2.1.	Позиция 1. Белые: Kpf2, чёрные: Ld5. Учитель просит ребёнка показать нападение чёрной ладьёй на белого короля. Два способа: Ld2, Lf5. Учитель объясняет, что такое нападение на короля называется шах. Чёрная ладья <b>поставила шах</b> белому королю. Позиция 2. Белые: Kpd3; чёрные: Cd7. Учитель просит ребёнка показать нападение чёрным слоном на белого короля. Два способа: Cb5, Cf5. Учитель объясняет, что слон ходит по диагонали и <b>ставит шах</b> по диагонали. Позиция 3. Белые: Kpb2; чёрные: Kb6. Учитель просит ребёнка <b>поставить шах чёрным конём</b> белому королю. Два способа: Ka4, Kc4.

	Аналогичная работа с чёрным королём.
2.2.	Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично п. 2.1. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию. При работе на напольной доске учитель просит пройти (попрыгать по линии шаха (нападения на короля)).
2.3.	Выполнение упражнения 1 (тема 12) в тетради. <i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками и т.д.).</i>
3.	Объяснение, как поставить шах королю различными фигурами: пешкой, ферзём. Работа на демонстрационной доске.
3.1.	Позиция 1. Белые: Крe4; чёрные: п.d6. Учитель просит ребёнка показать нападение чёрной пешкой на белого короля. Пешка идёт на одно поле вперёд по вертикали, а нападает на короля, <b>ставит шах</b> по диагонали (вперёд, направо). Позиция 2. Белые: Крд4; чёрные: п.e6. Учитель просит ребёнка <b>поставить шах</b> чёрной пешкой белому королю. Пешка идёт на одно поле вперёд по вертикали, а <b>ставит шах</b> по диагонали (вперёд, налево). Позиция 3. Белые: Крf4; чёрные: п.e7. Учитель просит ребёнка <b>поставить шах</b> чёрной пешкой белому королю. Пешка из начальной позиции идёт на два поля вперёд по вертикали, а <b>ставит шах</b> по диагонали (вперёд, налево). Позиция 4. Белые: Крf4; чёрные: п. g7. Учитель просит ребёнка <b>поставить шах</b> чёрной пешкой белому королю. Пешка из начальной позиции идёт на два поля вперёд по вертикали, а <b>ставит шах</b> по диагонали (вперёд, направо). Позиция 5. Белые: Крс1; чёрные: Фh4. Учитель просит ребёнка пойти чёрным ферзём по вертикали, а <b>поставить шах</b> белому королю по горизонтали (Фh1). Учитель просит ребёнка пойти чёрным ферзём по горизонтали, а <b>поставить шах</b> белому королю по вертикали (Фс4). Учитель просит ребёнка пойти чёрным ферзём по горизонтали, а <b>поставить шах</b> белому королю по диагонали (Фf4). Учитель просит ребёнка пойти чёрным ферзём по диагонали, а <b>поставить шах</b> белому королю по горизонтали (Фe1). Учитель просит ребёнка пойти чёрным ферзём по вертикали (назад), а <b>поставить шах</b> белому королю по диагонали (Фh6). Аналогичная работа проводится в позициях с чёрным королём.
3.2.	Игра «6 шахов». Учитель расставляет на демонстрационной доске позицию и просит ребёнка показать шесть шахов ферзём. Например, белые: Крh3, Фа6.

	Учитель и дети используют цветные магниты для обозначения уже показанных шахов.
3.3.	Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 3.1. и 3.2. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию. При работе на напольной доске учитель просит пройти, попрыгать по линии шаха, по линии нападения на короля.
3.4.	Выполнение упражнений 2 – 4 (тема 12) в тетради. <i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель.</i>
4.	Объяснение, что короля нельзя оставлять под шахом. Три способа защиты от шаха. Работа на демонстрационной доске.
4.1.	Работа на демонстрационной доске. Король – самая главная фигура. Его нельзя сбивать. Его нельзя ставить под бой фигур. Его нельзя оставлять под шахом (под нападением). Короля надо защищать от шаха (от нападения). Есть три способа защиты от шаха.
4.2.	Первый способ – сбить фигуру, которая поставила шах королю. Позиция 1. Белые: Kpg1, Ce2; чёрные: Фg4. Учитель объясняет и показывает, что чёрный ферзь поставил шах белому королю. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Слон. Может ли слон сбить ферзя? Да. Учитель просит ребёнка выполнить взятие белым слоном чёрного ферзя. Ферзь исчезает с доски. <b>Нет шаха.</b> Ты защитил белого короля от шаха. Ты сбил фигуру, которая нападала на белого короля. Позиция 2. Белые: Kpf2, Ld1; чёрные: Cd4. Учитель объясняет и показывает, что чёрный слон поставил шах белому королю. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Ладья. Может ли ладья сбить слона? Да. Учитель просит ребёнка выполнить взятие белой ладьёй. Чёрный слон исчезает с доски. <b>Нет шаха.</b> Ты защитил белого короля от шаха. Ты сбил фигуру, которая нападала на белого короля. Позиция 3. Белые: Кра3, Кс3; чёрные: Kb5. Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Конь. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Конь. Защити белого короля от шаха чёрным конём. Учитель просит ребёнка показать защиту белого короля от шаха (1. Kb5). Сам король тоже может защитить себя от шаха. Король может сбить фигуру, которая поставила шах. Если эта фигура стоит рядом с королём. Позиция 4. Белые: Кре4; чёрные: п. d5. Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Пешка. Пешка без защиты. Король может сбить пешку. Учитель просит ребёнка выполнить взятие королём. Чёрная пешка исчезает с доски. <b>Шаха нет.</b> Король сам себя защитил. Аналогичная работа проводится в позициях с чёрным королём. <i>Учитель следит за тем, чтобы взятие выполнялось одной рукой.</i>

4.3.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично п. 4.2.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок сбивал фигуры одной рукой.</i></p>
4.4.	<p>Выполнение упражнений 5 – 6 (тема 12) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
5.	<p>Объяснение второго способа защиты короля от шаха – закрыться другой своей фигурой. Работа на демонстрационной доске.</p>
5.1.	<p>Позиция 1. Белые: Kpd1, Ла2; чёрные: Фd5.</p> <p>Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Ферзь. Какая ещё белая фигура есть на доске? Ладья. Белая ладья может сбить чёрного ферзя? Нет. Но белая ладья может защитить белого короля от шаха. Ладья может закрыть короля от шаха. Учитель показывает ход Лd2. Учитель объясняет, что чёрный ферзь поставил шах белому королю по вертикали d. Поэтому белая ладья должна стать на эту вертикаль (d), чтобы закрыть белого короля от шаха. <b>Шаха нет.</b></p> <p>Позиция 2. Белые: Кре4, п.d2; чёрные: Ла4.</p> <p>Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Ладья. Какая ещё белая фигура есть на доске? Пешка. Белая пешка может сбить чёрную ладью? Нет. Но белая пешка может защитить белого короля от шаха. Чёрная ладья поставила шах белому королю по 4-й горизонтали. Поэтому белая пешка должна стать на эту горизонталь. Учитель просит ребёнка показать, как белая пешка закроет белого короля от шаха (d4). <b>Шаха нет.</b></p> <p>Позиция 3. Белые: Kph2, Kf1; чёрные: Се5.</p> <p>Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Слон. Какая ещё белая фигура есть на доске? Конь. Белый конь может защитить короля от шаха. Учитель просит показать, как белый конь защитит белого короля от шаха (Kg3).</p> <p>Аналогичная работа проводится в позициях с чёрным королём.</p>
5.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично п. 5.1.</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p>
5.3.	<p>Выполнение упражнений 7 – 8 (тема 12) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
6.	<p>Объяснение третьего способа защиты короля от шаха – уйти королём. Работа на демонстрационной доске.</p>
6.1.	<p>Позиция 1. Белые: Kpg2, Cd1; чёрные: Kf4.</p> <p>Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Конь. Белый король может сбить чёрного коня? Нет. Какая ещё белая фигура есть на доске? Слон. Белый слон может сбить чёрного коня? Нет. Белый слон может зарыть белого короля от шаха? Нет. <b>От шаха конём закрыться нельзя. Остаётся только уйти белым королём от</b></p>

	<p><b>шаха.</b> Учитель просит ребёнка показать, на какое поле может уйти белый король (например, ребёнок может показать ход Крf3). <b>Шаха нет.</b></p> <p>Позиция 2. Белые: Крс4, п. d4; чёрные: пп. с6, d5.</p> <p>Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Чёрная пешка на поле d5. Белый король может сбить чёрную пешку на поле d5? Нет, эта пешка под защитой пешки с6. Какая ещё белая фигура есть на доске? Пешка на поле d4. Белая пешка может сбить чёрную на поле d5? Нет. Белая пешка может закрыть белого короля от шаха? Нет. <b>От шаха пешкой нельзя закрыться.</b> Остаётся только <b>уйти белым королём от шаха.</b> Учитель просит ребёнка показать, на какое поле может уйти белый король (например, ребёнок может показать ход Крс5). <b>Шаха нет.</b></p> <p>Аналогичная работа проводится с чёрным королём.</p>
6.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична п. 6.1. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию на доске, используя шахматную нотацию.</p>
6.3.	<p>Игра «Все на одного».</p> <p>Работа с каждым ребёнком на шахматных досках.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить у себя на доске следующую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Белые: Крb4; чёрные: Лh8, Сg3, Ке7, п.а5.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка показать <b>все шахи</b> белому королю чёрными фигурами.</p>
6.4.	<p>Выполнение упражнений 9 – 10 (тема 12) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
7.	<p>Введение понятия «вскрытый шах». Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель расставляет позицию. Например, белые: Лd1; чёрные: Крd7.</p> <p>Белая ладья поставила шах чёрному королю. Учитель добавляет ещё одну белую фигуру, например, белого слона на поле d4. Есть ли теперь шах белой ладьёй чёрному королю? Нет. Какая белая фигура мешает ладье поставить шах чёрному королю? Белый слон.</p> <p>Учитель просит ребёнка ходить слонем.</p> <p>После хода слона есть шах ладьёй чёрному королю? Да.</p> <p>Ходил белый слон, а шах поставила белая ладья. Белый слон открыл линию («дорогу») белой ладье для шаха чёрному королю.</p> <p>Такой шах называется <b>вскрытый шах.</b></p>
7.1.	<p>Позиция 1. Белые: Крf3, Лf1; чёрные: Крf8.</p> <p>Все фигуры стоят на одной вертикали f. Открой линию (дорогу) белой ладье для шаха чёрному королю. Какая белая фигура мешает ладье поставить шах? Белый король. Белый король должен уйти с вертикали f. Учитель просит ребёнка сделать ход королём (например, ребёнок может показать ход Крс3). Есть шах ладьёй. Ходил белый король, а шах поставила белая ладья. Это вскрытый шах.</p> <p>Позиция 2. Белые: Сс2, п. d3; чёрные: Крf5.</p>

	<p>Все фигуры находятся на одной диагонали. Учитель просит ребёнка показать вскрытый шах чёрному королю белым слоном. Какая белая фигура мешает слону поставить шах?</p> <p>Позиция 3. Белые: Фb6, Кс6; чёрные: Kph6.</p> <p>Все фигуры находятся на одной горизонтали. Учитель просит ребёнка показать вскрытый шах чёрному королю белым ферзём. Какая белая фигура мешает ферзю поставить шах?</p>
7.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична работе на демонстрационной доске (п. 7.1.).</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставлять определённые позиции у себя на досках, используя шахматную нотацию.</p>
7.3.	<p>Выполнение упражнения 11 (тема 12) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
8.	<p>Введение понятия «двойной шах». Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель расставляет позицию. Например, белые: Le1; чёрные: Кре7.</p> <p>Белая ладья поставила шах чёрному королю. Учитель добавляет ещё одну белую фигуру, например, белого слона на поле e3. Есть ли теперь шах белой ладьёй чёрному королю? Нет. Все фигуры стоят на одной вертикали e. Какая белая фигура мешает ладье поставить шах чёрному королю? Белый слон. Учитель просит ребёнка поставить шах белым слоном чёрному королю (например, ребёнок может сделать ход Сс5). Слон поставил шах чёрному королю. Какая ещё белая фигура стоит на доске? Ладья. Белая ладья тоже поставила шах чёрному королю. Слон открыл ей дорогу.</p> <p>Такой шах называется <b>двойной</b>. Две белые фигуры за один ход поставили шах чёрному королю.</p>
8.1.	<p>Позиция 1. Белые: Lf1, Kf3; чёрные: Kpf7.</p> <p>Все фигуры стоят на одной вертикали f. Открой линию (дорогу) белой ладье для шаха чёрному королю. Какая белая фигура мешает ладье поставить шах? Конь. Белый конь должен уйти с вертикали f и поставить шах чёрному королю. Учитель просит ребёнка поставить шах конём (например, ребёнок может показать ход Ке5). <b>Есть шах конём и есть шах ладьёй. Это двойной шах.</b></p> <p>Позиция 2. Белые: Ld3, Сс2; чёрные: Kpf5.</p> <p>Все фигуры находятся на одной диагонали. Учитель просит ребёнка показать двойной шах чёрному королю. И белой ладьёй, и белым слоном.</p> <p>Позиция 3. Белые: Фb6, Кс6; чёрные: Kpg6.</p> <p>Все фигуры находятся на одной горизонтали. Учитель просит ребёнка показать двойной шах чёрному королю. И белым конём, и белым ферзём.</p>
8.2.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична работе на демонстрационной доске (п. 8.1.).</p> <p>Учитель может просить каждого ребёнка расставлять определённые позиции у себя на досках, используя шахматную нотацию.</p>

8.3. Выполнение упражнения 12 (тема 12) в тетради.  
*Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.*

9. Примеры опорных карточек.

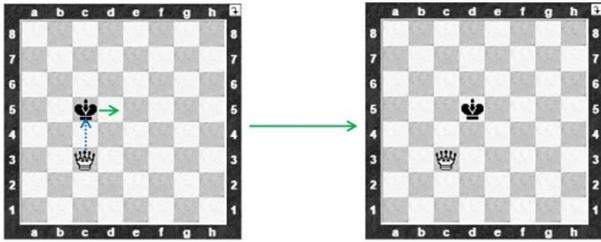
<p><b>ШАХ</b> нападение на короля</p>	<p><b>ШАХ СЛОНОМ</b></p>	<p><b>ШАХ КОНЁМ</b></p>
---	--------------------------	-------------------------

<p><b>ШАХ ПЕШКОЙ</b></p>	<p><b>ШАХ ФЕРЗЁМ по горизонтали</b></p>	<p><b>ШАХ ФЕРЗЁМ по вертикали</b></p>
--------------------------	---	---------------------------------------

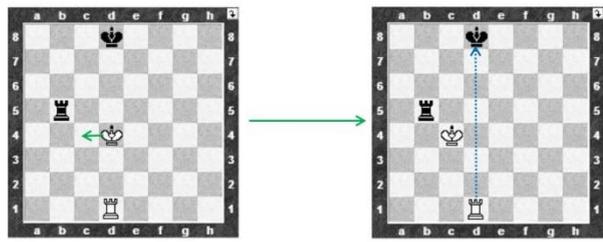
<p><b>ШАХ ФЕРЗЁМ по диагонали</b></p>	<p><b>ТРИ ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА</b></p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">♔</p> <p style="text-align: center;">ШАХ</p> <p style="text-align: center;">Сбить</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Закрыться</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Уйти</p> </div>	<p><b>ДВЕ ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА КОНЁМ</b></p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">♔</p> <p style="text-align: center;">ШАХ КОНЕМ</p> <p style="text-align: center;">Сбить коня</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Уйти королем</p> </div>	<p><b>ДВЕ ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА ПЕШКОЙ</b></p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">♔</p> <p style="text-align: center;">ШАХ ПЕШКОЙ</p> <p style="text-align: center;">Сбить пешку</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Уйти королем</p> </div>
---------------------------------------	--	--	---

<p><b>СБИТЬ ФИГУРУ</b></p>	<p><b>ЗАКРЫТЬСЯ ФИГУРОЙ</b></p>
----------------------------	---------------------------------

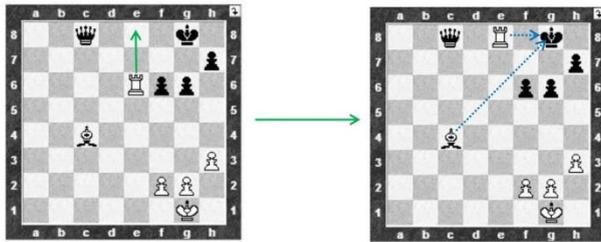
### УЙТИ КОРОЛЁМ



### ВСКРЫТЫЙ ШАХ



### ДВОЙНОЙ ШАХ



### ОДНА ЗАЩИТА ОТ ДВОЙНОГО ШАХА



## Тема 13. Рокировка

### Цель:

1. Ввести понятия «рокировка», «короткая рокировка», «длинная рокировка».
2. Научить детей делать короткую и длинную рокировки.
3. Объяснить детям правила, когда нельзя делать рокировку.
4. Ввести понятие «битое поле».

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, цветные магниты для демонстрационной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для каждого ребёнка, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	<p>Приветствие.</p> <p>Повторить начальную позицию для белого и чёрного королей (e1 и e8 соответственно), для белых и чёрных ладей (a1, h1 и a8, h8 соответственно).</p> <p>Король – самая главная шахматная фигура. Короля надо защищать. Для этого у короля есть особый ход. Этот ход называется <b>рокировка</b>.</p> <p>Возьмите в руки белого короля, поставьте его <b>в начальную позицию</b> (на поле e1).</p> <p>Возьмите в руки две белые ладьи, поставьте их <b>в начальную позицию</b> (на поля a1 и h1).</p> <p>Король делает рокировку вместе с ладьёй. Чтобы сделать рокировку король и ладья должны стоять <b>в начальной позиции</b>.</p>
2.	<p>Объяснение, как делать рокировку. Работа на демонстрационной и индивидуальных досках.</p> <p>Ход рокировка состоит из двух частей.</p> <p>Король идёт <b>по горизонтали на два поля</b> к ладье (например, h1). Учитель демонстрирует первую часть хода: ход белым королём с поля e1 на поле g1. Просит каждого ребёнка повторить его у себя на доске.</p> <p>Потом белая ладья перепрыгивает короля и становится на поле <b>рядом с королём</b>. На f1. Учитель демонстрирует вторую часть хода: белая ладья с поля h1 перекидывается на поле f1. Просит детей повторить вторую часть хода у себя на досках.</p> <p><b>Такая рокировка называется короткая.</b></p> <p>Рокировка – ход короля! Делать рокировку начинаем с короля. Потом ладьёй.</p> <p>Возвращаем белых короля и ладью в начальную позицию.</p> <p>Ещё есть <b>длинная рокировка</b>. Учитель демонстрирует первую часть хода: ход белым королём с поля e1 на поле c1. Просит каждого ребёнка повторить его у себя на доске.</p>

	<p>Потом белая ладья перепрыгивает короля и становится на поле рядом с королём. На d1. Учитель демонстрирует вторую часть хода: белая ладья с поля a1 перекидывается на поле d1. Просит детей повторить вторую часть хода у себя на досках.</p> <p>Это <b>длинная</b> рокировка.</p> <p><i>Рокировка выполняется <b>одной рукой!</b></i></p> <p><i>Сначала делаем первую часть хода: ход королём. Отнимаем руку от короля. Затем <b>этой же рукой</b> выполняем вторую часть хода: берёмся за ладью и перебрасываем её через короля. Ставим на поле рядом с королём.</i></p>
2.1.	<p>Возьмите в руки чёрного короля, поставьте его <b>в начальную позицию</b> (на поле e8). Возьмите в руки две чёрные ладьи, поставьте их <b>в начальную позицию</b> (на поля a8 и h8).</p> <p>Чёрный король тоже может делать короткую и длинную рокировки.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка показать у себя на доске, как чёрный король сделает короткую рокировку.</p> <p>Возвращаем чёрного короля и ладью в начальную позицию.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка показать у себя на доске, как чёрный король сделает длинную рокировку.</p> <p><i>Учитель следит за тем, чтобы ребёнок выполнял рокировку одной рукой.</i></p>
2.2.	<p>Игра «Короткая-длинная».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске показывает, как король (белый или чёрный) делает рокировку, и спрашивает у детей, какую рокировку сделал король: короткую или длинную.</p>
2.3.	<p>Работа на напольной доске проводится аналогично пп. 2.1. и 2.2.</p>
2.4.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 13) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками).</i></p>
3.	<p>Объяснение правил, когда нельзя делать рокировку. Работа на демонстрационной доске.</p>
3.1.	<p>Существуют правила, когда нельзя делать рокировку.</p> <p>Рокировку делать нельзя, если между королём и ладьёй стоят другие фигуры. Можно делать рокировку, если нет фигур между королём и ладьёй.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кре1; чёрные: Лh1, Кf1; чёрные: Кре8, Ла8.</p> <p>Учитель объясняет и показывает, что белые король и ладья не могут сделать короткую рокировку, потому что «мешает» белый конь.</p> <p>Посмотри на чёрные фигуры. Могут ли чёрные король и ладья сделать длинную рокировку? Да. Учитель просит ребёнка выполнить на демонстрационной доске длинную рокировку.</p>
3.2.	<p>Игра «Можно-нельзя».</p> <p>Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, можно или нельзя делать рокировку. Если рокировку сделать можно, учитель просит ребёнка выполнить её на демонстрационной доске.</p>

	Позиция 1. Белые: Кре1, Ла1, Сс1. Позиция 2. Белые: Кре1, Лh1. Позиция 3. Белые: Кре1, Ла1. Позиция 4. Белые: Кре1, Лh1, Кg1. Позиция 5. Чёрные: Кре8, Ла8, Кb8. Позиция 6. Чёрные: Кре8, Ла8. Позиция 7. Чёрные: Кре8, Лh8, Сf8. Позиция 8. Чёрные: Кре8, Лh8.
3.3.	Игра «Короткая-длинная». Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, какую рокировку можно сделать: короткую или длинную. Позиция 1. Белые: Кре1, Ла1, Лh1, Кb1. Позиция 2. Белые: Кре1, Ла1, Лh1, Сf1. Позиция 3. Чёрные: Кре8, Ла8, Лh8, Сс8. Позиция 4. Чёрные: Кре8, Ла8, Лh8. В позиции 4 возможны обе рокировки.
3.4.	Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 3.1, 3.2 и 3.3. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.
3.5.	Выполнение упражнения 3 (тема 13) в тетради. <i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель.</i>
4.	Объяснение, что нельзя делать рокировку, если король уже ходил. Работа на демонстрационной доске.
4.1.	Позиция 1. Белые: Кре1, Ла1, Лh1; чёрные: Кре8, п. е7. Посмотрите на позицию. Белый король сейчас может сделать и короткую, и длинную рокировки. Учитель просит детей показать короткую и длинную рокировки. Но белые не хотели делать рокировку и ... Белые сделали ход, например, 1. Кре2. Чёрные ответили 1. ... еб. Белые решили вернуться королём в начальную позицию на поле е1 (2. Кре1). Чёрные сыграли 2. ... Кре7. Сейчас уже белый король не может сделать рокировку (ни короткую, ни длинную). Он потерял эту возможность, потому что уже ходил (делал ходы). <b>Королю нельзя ходить, если он хочет сделать рокировку.</b> Позиция 2. Белые: Крд1, Лh1. На каком поле стоит белый король в самом начале игры? На поле е1. Белый король сейчас стоит в начальной позиции? Нет. Может сейчас белый король сделать рокировку? Нет. Учитель делает ход 1. Кре1. Белый король вернулся в начальную позицию на поле е1. Может сейчас белый король сделать рокировку? Нет. Потому, что он уже ходил. <b>Королю нельзя уходить из начальной позиции, если он хочет сделать рокировку.</b>

	<p>Учитель также объясняет, что ходы в шахматной игре делаются по очереди: сначала ходят белые, потом чёрные. Затем опять белые, потом чёрные.</p> <p>Учитель следит за тем, чтобы рокировка выполнялась одной рукой.</p>
5.	<p>Объяснение, что нельзя делать рокировку, если ладья уже ходила. Работа на демонстрационной доске.</p>
5.1.	<p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лa1, Лh1; чёрные: Кре8, п. e7.</p> <p>Посмотрите на позицию. Белый король сейчас может сделать и короткую, и длинную рокировки. Учитель просит детей показать короткую и длинную рокировки. Но белые не хотели делать рокировку и ...</p> <p>Белые сделали ход, например, 1. Лh8 и поставили шах чёрному королю. Чёрные ответили 1. ... Крd7, ушли королём от шаха. Белые решили вернуться ладьёй в начальную позицию на поле h1 (2. Лh1). Чёрные сыграли 2. ... e5.</p> <p>Сейчас <b>белый король не может сделать короткую рокировку</b>, так как белая ладья с поля h1 уже ходила. Но ...</p> <p><b>Белый король может сделать длинную рокировку.</b> Так как ладья с поля a1 не ходила (не двигалась).</p> <p><b>Ладье нельзя уходить из начальной позиции</b>, чтобы у короля была возможность сделать рокировку.</p>
5.2.	<p>Игра «Короткая-длинная».</p> <p>Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, какую рокировку можно сделать: короткую или длинную.</p> <p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лb1, Лh1.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крe1, Лa1, Лh2.</p> <p>Позиция 3. Чёрные: Кре8, Ла8, Лf8.</p> <p>Позиция 4. Чёрные: Кре8, Лc8, Лh8.</p> <p>Позиция 5. Белые: Крf1, Лa1, Лh1.</p> <p>В пятой позиции никакую нельзя делать рокировку, так как король уже ходил.</p>
5.3.	<p>Выполнение упражнения 4 (тема 13) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
6.	<p>Объяснение, что нельзя делать рокировку, если королю поставили шах. Работа на демонстрационной доске.</p>
6.1.	<p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лb1, Лh1; чёрные: Кре8, Сb4.</p> <p>Посмотрите на позицию. Какая чёрная фигура поставила шах белому королю? Слон.</p> <p><b>Рокировку делать нельзя, если королю поставили шах.</b></p> <p>Сначала надо защитить короля от шаха. Какая белая фигура может защитить короля от шаха? Например, сбить слона. Ладья с поля b1. Учитель просит ребёнка выполнить взятие Лb4. Сейчас королю нет шаха. На следующем ходу он (король) сможет сделать рокировку.</p> <p>Учитель делает ход чёрным королём 1. ... Крd7. Какую сейчас рокировку может сделать белый король: короткую или длинную? Короткую. Учитель просит ребёнка выполнить короткую рокировку.</p>

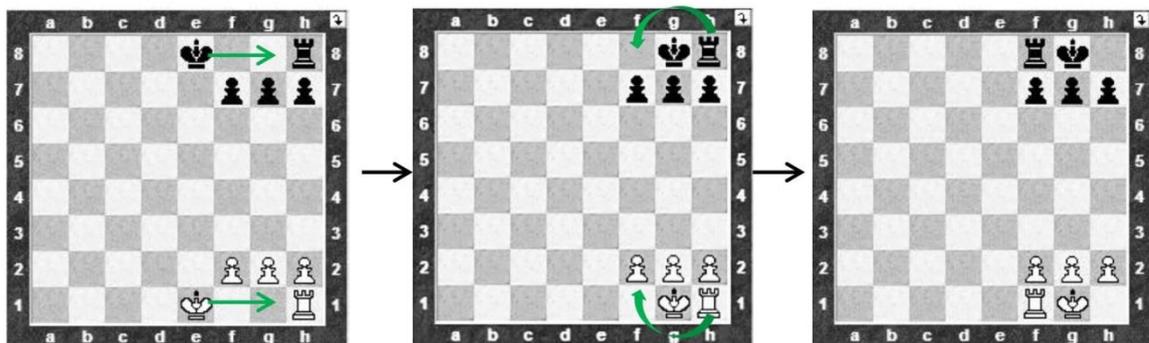
	<i>Учитель следит за тем, чтобы взятие и рокировку ребёнок выполнял одной рукой.</i>
6.2.	<p>Игра «Можно-нельзя».</p> <p>Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, можно или нельзя делать рокировку. Если рокировку сделать можно, учитель просит ребёнка выполнить её на демонстрационной доске.</p> <p>В позициях 1 – 4 может ли белый король сделать рокировку? В позициях 5 – 8 может ли чёрный король сделать рокировку?</p> <p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лh1; чёрные: Кре8, Ле7.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крe1, Лh1; чёрные: Кре8, Лd7.</p> <p>Позиция 3. Белые: Крe1, Ла1; чёрные: Кре8, Кf3.</p> <p>Позиция 4. Белые: Крe1, Ла1; чёрные: Кре8, Фh4.</p> <p>Позиция 5. Белые: Крe1, Кс7; чёрные: Кре8, Лh8.</p> <p>Позиция 6. Белые: Крe1, Сg6; чёрные: Кре8, Лh8.</p> <p>Позиция 7. Белые: Крe1, Лf2; чёрные: Кре8, Ла8.</p> <p>Позиция 8. Белые: Крe1, Фh8; чёрные: Кре8, Ла8.</p>
6.3.	Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках проводится аналогично п. 6.2. Учитель может просить каждого ребёнка расставить определённую позицию на доске, используя шахматную нотацию.
6.4.	<p>Выполнение упражнения 5 (тема 13) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
7.	Объяснение, что нельзя делать рокировку, если после рокировки король становится под шах. Работа на демонстрационной доске.
7.1.	<p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лh1; чёрные: Кре8, Лg6.</p> <p>Белый король стоит в начальной позиции? Да. Белая ладья стоит в начальной позиции? Да. Между белым королём и белой ладьёй стоят фигуры? Нет. Белый король и ладья <b>не ходили</b>. Чёрная ладья поставила шах белому королю? Нет.</p> <p>Давай попробуем сделать короткую рокировку белыми фигурами. Учитель делает ход 1. 0-0. Посмотри на позицию. После выполнения рокировки белый король стал под шах чёрной ладьи. Короля ставить под шах нельзя. <b>Рокировку делать нельзя, если король становится под шах.</b></p>
7.2.	<p>Игра «Можно-нельзя».</p> <p>Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, можно или нельзя делать рокировку. Если рокировку сделать можно, учитель просит ребёнка выполнить её на демонстрационной доске.</p> <p>В позициях 1 – 4 может ли белый король сделать рокировку? В позициях 5 – 8 может ли чёрный король сделать рокировку?</p> <p>Позиция 1. Белые: Крe1, Лh1; чёрные: Кре8, Лg7.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крe1, Лh1; чёрные: Кре8, Се4.</p> <p>Позиция 3. Белые: Крe1, Ла1; чёрные: Кре8, Кb3.</p> <p>Позиция 4. Белые: Крe1, Ла1; чёрные: Кре8, п. b2.</p> <p>Позиция 5. Белые: Крe1, Фd5; чёрные: Кре8, Лh8.</p> <p>Позиция 6. Белые: Крe1, Сf6; чёрные: Кре8, Лh8.</p>

	<p>Позиция 7. Белые: Кре1, Сс5; чёрные: Кре8, Ла8. Позиция 8. Белые: Кре1, Лс2; чёрные: Кре8, Ла8.</p>
7.3.	<p>Игра «Короткая-длинная». Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, какую рокировку можно сделать: короткую или длинную. В позициях 1, 2 какую рокировку может сделать белый король? В позициях 3, 4 какую рокировку может сделать чёрный король? Позиция 1. Белые: Кре1, Ла1, Лh1; чёрные: Кре8, Лс6. Позиция 2. Белые: Кре1, Ла1, Лh1; чёрные: Кре8, Сd4. Позиция 3. Белые: Кре1, Kh6; чёрные: Кре8, Ла8, Лh8. Позиция 4. Белые: Кре1, п.b7; чёрные: Кре8, Ла8, Лh8.</p>
7.4.	<p>Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична работе на демонстрационной доске (п. 7.2. и 7.3.). Учитель может просить каждого ребёнка расставлять определённые позиции у себя на досках, используя шахматную нотацию.</p>
7.5.	<p>Выполнение упражнений 6,7 (тема 13) в тетради. <i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
8.	<p>Введение понятия «битое поле». Объяснение, что нельзя делать рокировку, если король проходит через битое поле. Работа на демонстрационной доске.</p>
8.1.	<p>Позиция 1. Белые: Кре1, Лh1; чёрные: Кре8, Лf6. Белый король стоит в начальной позиции? Да. Белая ладья стоит в начальной позиции? Да. Между белым королём и белой ладьёй стоят фигуры? Нет. Белый король и ладья <b>не ходили</b>. Чёрная ладья поставила шах белому королю? Нет. Посмотри на чёрную ладью. Она не пускает белого короля на поле f1. Учитель ставит красный магнит на это поле. <b>Это битое поле.</b> <b>Рокировку делать нельзя, если король проходит через битое поле.</b> При введении понятия «битое поле» можно использовать следующее объяснение: король не может пройти через шах. По пути к ладье король делает сразу два шага (на f1, потом на g1). Но на поле f1 белый король становится под шах чёрной ладьи. Ребёнок уже знает, что короля под шах становить нельзя. Поэтому и рокировку нельзя делать через битое поле. <b>Правило битого поля действует только для короля. Для ладьи оно не действует.</b></p>
8.2.	<p>Игра «Можно-нельзя». Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, можно или нельзя делать рокировку. Если рокировку сделать можно, учитель просит ребёнка выполнить её на демонстрационной доске. В позициях 1 – 4 может ли белый король сделать рокировку? В позициях 5 – 8 может ли чёрный король сделать рокировку? Позиция 1. Белые: Кре1, Лh1; чёрные: Кре8, Лf7. Позиция 2. Белые: Кре1, Лh1; чёрные: Кре8, Сс4. Позиция 3. Белые: Кре1, Ла1; чёрные: Кре8, Ка3.</p>

	Позиция 4. Белые: Крe1, Лa1; чёрные: Крe8, п. с2. Позиция 5. Белые: Крe1, Фc5; чёрные: Крe8, Лh8. Позиция 6. Белые: Крe1, Сf5; чёрные: Крe8, Лh8. Позиция 7. Белые: Крe1, Сg5; чёрные: Крe8, Лa8. Позиция 8. Белые: Крe1, Лd2; чёрные: Крe8, Лa8.
8.3.	Игра «Короткая-длинная». Учитель расставляет на демонстрационной доске позиции и просит детей сказать, какую рокировку можно сделать: короткую или длинную. В позициях 1, 2 какую рокировку может сделать белый король? В позициях 3, 4 какую рокировку может сделать чёрный король? Позиция 1. Белые: Крe1, Лa1, Лh1; чёрные: Крe8, Лd6. Позиция 2. Белые: Крe1, Лa1, Лh1; чёрные: Крe8, Сc4. Позиция 3. Белые: Крe1, Кg6; чёрные: Крe8, Лa8, Лh8. Позиция 4. Белые: Крe1, п.с7; чёрные: Крe8, Лa8, Лh8.
8.4.	Индивидуальная работа с каждым ребёнком на шахматных досках аналогична работе на демонстрационной доске (п. 8.2. и 8.3.). Учитель может просить каждого ребёнка расставлять определённые позиции у себя на досках, используя шахматную нотацию.
8.5.	Выполнение упражнений 8, 9 (тема 13) в тетради. <i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i>
9.	Примеры опорных карточек.

<b>РОКИРОВКА</b>	<b>КОРОТКАЯ рокировка</b>	<b>ДЛИННАЯ рокировка</b>
------------------	-------------------------------	------------------------------

### КОРОТКАЯ рокировка



## ДЛИННАЯ рокировка

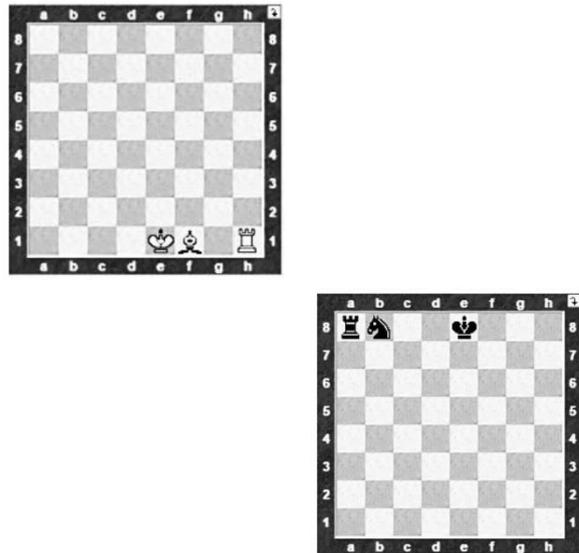


### НЕТ РОКИРОВКИ

  
**Нет рокировки**

- между ♔ и ♖ стоят фигуры
- король ходил
- ладья ходила
- королю поставили шах
- король становится под шах
- через битое поле

### РОКИРОВКУ ДЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ между королём и ладьёй стоят фигуры



### РОКИРОВКУ ДЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ королю поставили шах



### РОКИРОВКУ ДЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ через **битое поле**



**РОКИРОВКУ ДЕЛАТЬ НЕЛЬЗЯ** король становится под шах



## Тема 14. Мат

### Цель:

1. Ввести понятие «мат».
2. Объяснить детям что, поставить мат – цель игры в шахматы.
2. Научить детей ставить мат различными фигурами.
4. Объяснить детям что, король королю мат поставить не может.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, цветные магниты для демонстрационной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для каждого ребёнка, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	<p>Приветствие.</p> <p>Повторить что такое шах, три защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Ты садишься играть в шахматы с другим человеком. Вы играете, и игра должна потом закончиться. Как заканчивается игра в шахматы? Надо поставить такой шах королю другого игрока, чтобы не было защиты от этого шаха. <b>Такой шах называется мат.</b></p> <p><b>Цель игры</b> в шахматы – <b>поставить мат королю</b> другого игрока.</p> <p>Мат сразу заканчивает игру в шахматы.</p> <p>Белый король чёрному королю мат поставить не может. И чёрный король белому королю мат поставить не может.</p>
2.	<p>Объяснение, как поставить мат ладьёй. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Позиция 1. Белые: Крf6, Ла1; чёрные: Крf8.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах белой ладьёй чёрному королю (Ла8). Чёрный король может сбить белую ладью? Нет. Закрыться от шаха нельзя.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле e8? Нет. Потому что на это поле не пускает белая ладья.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g8? Нет. Потому что на это поле не пускает белая ладья.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле f7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле e7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p>

	<p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белая ладья поставила мат чёрному королю</b>. Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крe1; чёрные: Крe3, Лh8.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах чёрной ладьёй белому королю (Лh1).</p> <p>Белый король может сбить чёрную ладью? Нет. Закрыться от шаха нельзя.</p> <p>Может белый король уйти на поле d1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная ладья.</p> <p>Может белый король уйти на поле f1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная ладья.</p> <p>Может белый король уйти на поле e2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле f2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле d2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить белый король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрная ладья поставила мат белому королю</b>. Игра заканчивается.</p>
2.1.	<p>Игра «Шах-мат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, ладья (белая или чёрная) поставила королю шах или мат? Если ладья поставила шах, то показать защиту от шаха.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кpg1, Лc8; чёрные: Кpg8, пп. f7, g7, h7.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кpg1, Лc8; чёрные: Кpg8, Се6, пп. f7, g7, h7.</p> <p>Позиция 3. Белые: Кpb1, Cf4, пп. a2, b2, c2; чёрные: Крс8, Лd1, п. b7.</p> <p>Позиция 4. Белые: Кpb1, пп. a2, b2, c2; чёрные: Крс8, Лd1, п. b7.</p> <p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет все защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Если защита есть – это шах, если защиты нет – это мат.</p>
2.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 2 и 2.1.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
2.3.	<p>Выполнение упражнений 1 – 2 (тема 14) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель (отмечает так, как указано в упражнении: стрелочками, кружками).</i></p>
3.	<p>Объяснение, как поставить мат слоном. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Позиция 1. Белые: Краб, Сb3; чёрные: Кра8, Сb8.</p>

	<p>Учитель просит ребёнка показать шах белым слоном чёрному королю (Cd5). Можно сбить белого слона чёрной фигурой? Нет. Закрыться от шаха можно? Нельзя.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле a7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле b7? Нет. Потому что на это поле не пускают белый король и белый слон.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белый слон поставил мат чёрному королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 2. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kpf1, Ch5.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах чёрным слоном белому королю (Cf3). Можно сбить чёрного слона белой фигурой? Нет. Закрыться от шаха можно? Нельзя.</p> <p>Может белый король уйти на поле g1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле g2? Нет. Потому что на это поле не пускают чёрный король и чёрный слон.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить белый король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрный слон поставил мат белому королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается.</p>
3.1.	<p>Игра «Шах-мат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, слон (белый или чёрный) поставил королю шах или мат? Если слон поставил шах, то показать защиту от шаха.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кра6, Cd5; чёрные: Кра8, Cb8.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кра6, Cd5; чёрные: Кра8, Lb8.</p> <p>Позиция 3. Белые: Кра1, пп. a2, e3; чёрные: Kpc2, Cd4.</p> <p>Позиция 4. Белые: Кра1, п. a2; чёрные: Kpc2, Cd4.</p> <p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет все защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Если защита есть – это шах, если защиты нет – это мат.</p>
3.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 3 и 3.1.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
3.3.	<p>Выполнение упражнения 3 (тема 14) в тетради.</p> <p><i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель.</i></p>
4.	<p>Объяснение, как поставить мат ферзём. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Позиция 1. Белые: Kpd6, Фа7; чёрные: Кре8.</p>

	<p>Учитель делает ход 1. Фе7.</p> <p>Белый ферзь поставил шах чёрному королю? Да. Может чёрный король сбить белого ферзя? Нет. Потому что белого ферзя защищает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле d7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый ферзь и белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле d8? Нет. Потому что на это поле не пускает белый ферзь.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле f7? Нет. Потому что на это поле не пускает белый ферзь и белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле f8? Нет. Потому что на это поле не пускает белый ферзь.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белый ферзь поставил мат чёрному королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 2. Белые: Kpg1; чёрные: Kpf3, Фс2.</p> <p>Учитель делает ход 1. Фг2.</p> <p>Чёрный ферзь поставил шах белому королю? Да. Может белый король сбить чёрного ферзя? Нет. Потому что чёрного ферзя защищает чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле f2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный ферзь и чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле f1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный ферзь.</p> <p>Может белый король уйти на поле h2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный ферзь и чёрный король.</p> <p>Может белый король уйти на поле h1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный ферзь.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрный ферзь поставил мат белому королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается.</p> <p><i>Учитель обращает внимание детей на то, как располагается ферзь (белый или чёрный) по отношению к королю (чёрному или белому соответственно), когда ставит мат. А также, что белый ферзь находится под защитой.</i></p>
4.1.	<p>Игра «Шах-мат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, ферзь (белый или чёрный) поставил королю шах или мат? Если ферзь поставил шах, то показать защиту от шаха.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кре6, Фе7; Чёрные: Kpd7.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кре6, Фе7; Чёрные: Кре8.</p> <p>Позиция 3. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kph8, Фf1.</p> <p>Позиция 4. Белые: Kph1, Лг3, п. h2; чёрные: Kph8, Фf1.</p> <p>Позиция 5. Белые: Кра1; чёрные: Кра8, Фа2, Сс4.</p> <p>Позиция 6. Белые: Кра1; чёрные: Кра8, Фа2.</p>

	<p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет все защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Если защита есть – это шах, если защиты нет – это мат.</p>
4.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 4 и 4.1.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
4.3.	<p>Выполнение упражнений 4, 5 (тема 14) в тетради.</p> <p><i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель.</i></p>
5.	<p>Объяснение, как поставить мат конём. Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Позиция 1. Белые: Крс1, Ке3; чёрные: Кра1, п. а2.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах белым конём чёрному королю (Кс2). Можно сбить белого коня чёрной фигурой? Нет. Закрыться от шаха конём можно? Нельзя. Может чёрный король уйти на поле b1? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле b2? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белый конь поставил мат чёрному королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крг1, Лf1, пп. f2, g3, h2; чёрные: Крг8, Cf3, Kg5, п. g7.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах чёрным конём белому королю (Kh3). Можно сбить чёрного коня белой фигурой? Нет. Закрыться от шаха конём можно? Нельзя. Может белый король уйти на поле h1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный слон.</p> <p>Может белый король уйти на поле g2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный слон.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить белый король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрный конь поставил мат белому королю</b>.</p> <p>Игра заканчивается.</p>
5.1.	<p>Игра «Шах-мат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, конь (белый или чёрный) поставил королю шах или мат? Если конь поставил шах, то показать защиту от шаха.</p> <p>Позиция 1. Белые: Kph6, Kg6; чёрные: Kph8.</p> <p>Позиция 2. Белые: Kph6, Kg6, Kf6; чёрные: Kph8.</p> <p>Позиция 3. Белые: Kpb1, Лс1, п. а2; чёрные: Kpb8, Сс3, Ка3, п. b7.</p> <p>Позиция 4. Белые: Kpb1, Сс1, п. а2; чёрные: Kpb8, Сс3, Ка3, п. b7.</p>

	<p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет все защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Если защита есть – это шах, если защиты нет – это мат.</p>
5.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 5 и 5.1.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
5.3.	<p>Выполнение упражнения 6 (тема 14) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
6.	<p>Объяснение, как поставить мат пешкой. Работа на демонстрационной доске.</p>
6.1.	<p>Позиция 1. Белые: Kpf5, п. g3; чёрные: Kph5, пп. h6, h4.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах белой пешкой чёрному королю (g4). Можно сбить белую пешку чёрным королём? Нет. Потому что она защищена белым королём. Закрыться от шаха пешкой можно? Нельзя.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g5? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g6? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белая пешка поставила мат чёрному королю</b>. Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 2. Белые: Kpf5, п. f3; чёрные: Kph5, пп. g4, h6, h4.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах белой пешкой чёрному королю (fg).</p> <p>Можно сбить белую пешку чёрным королём? Нет. Потому что она защищена белым королём. Закрыться от шаха пешкой можно? Нельзя.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g5? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле g6? Нет. Потому что на это поле не пускает белый король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить чёрный король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>белая пешка поставила мат чёрному королю</b>. Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 3. Белые: Kpe1; чёрные: Kpe3, пп. e2, f3.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах чёрной пешкой белому королю (f2).</p> <p>Можно сбить чёрную пешку на поле f2 белым королём? Нет. Потому что она защищена чёрным королём.</p> <p>Можно сбить чёрную пешку на поле e2 белым королём? Нет. Потому что она защищена чёрным королём.</p>

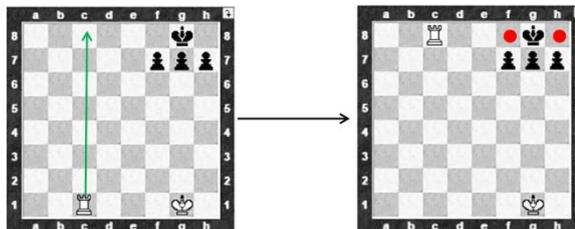
	<p>Может белый король уйти на поле d1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная пешка с поля e2.</p> <p>Может белый король уйти на поле f1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная пешка с поля e2.</p> <p>Может белый король уйти на поле d2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить белый король.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрная пешка поставила мат белому королю</b>. Игра заканчивается. Начинаем новую игру.</p> <p>Позиция 4. Белые: Кра1, Кb2, п. a2; чёрные: Крс2, п. a3.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать шах чёрной пешкой белому королю (ab).</p> <p>Можно сбить чёрную пешку белым королём? Нет. Потому что она защищена чёрным королём.</p> <p>Может белый король уйти на поле b1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Учитель выкладывает красный магнит на поле b1.</p> <p>Защиты от шаха нет. Это значит, что <b>чёрная пешка поставила мат белому королю</b>. Игра заканчивается.</p>
6.2.	<p>Игра «Шах-мат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, пешка (белая или чёрная) поставила королю шах или мат? Если пешка поставила шах, то показать защиту от шаха.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кpf7, п. g7; чёрные: Кph8, п. h7.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кpf7, п. g7; чёрные: Кph8, Се5, п. h7.</p> <p>Позиция 3. Белые: Кpd1, Кd2; чёрные: Кpf2, п. e2.</p> <p>Позиция 4. Белые: Кpd1, Кd2; чёрные: Кpf2, Лс5, п. e2.</p> <p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет все защиты от шаха (сбить, закрыться, уйти).</p> <p>Если защита есть – это шах, если защиты нет – это мат.</p>
6.3.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 6.1 и 6.2.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
6.4.	<p>Выполнение упражнения 7 (тема 14) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>

7. Примеры опорных карточек.

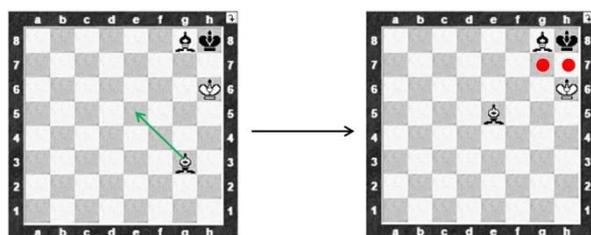
**МАТ**

**ШАХ**

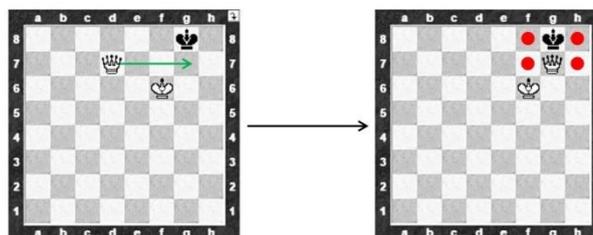
**МАТ ЛАДЬЁЙ**



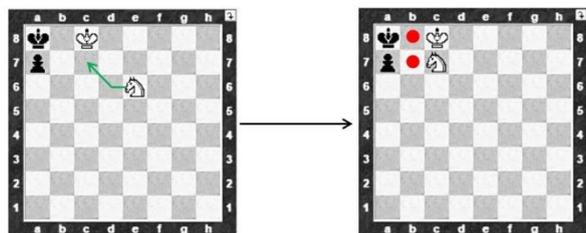
**МАТ СЛОНОМ**



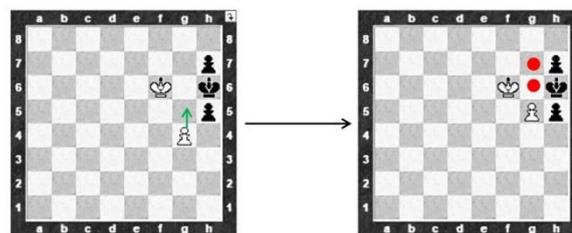
**МАТ ФЕРЗЁМ**



**МАТ КОНЁМ**



**МАТ ПЕШКОЙ**



## Тема 15. Ничья. Пат

### Цель:

1. Ввести понятие «ничья».
2. Ввести количественную оценку конечного результата шахматной игры.
3. Объяснить детям простейшие виды ничьей.
4. Ввести понятие «пат».
5. Объяснить детям что, пат – это ничья.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, цветные магниты для демонстрационной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для каждого ребёнка, напольная шахматная доска с фигурами, опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Повторить что цель игры в шахматы – поставить мат королю. Повторить мат разными фигурами. Учитель акцентирует внимание каждого ребёнка, что мат – это прежде всего шах. И от этого шаха нет защиты.
2.	Введение количественной оценки конечного результата шахматной игры. Введение понятия «ничья». Ты поставил мат, получаешь 1 (одно, целое) очко. Тебе поставили мат, получаешь 0 (ноль, ничего) очков. Бывает в шахматной игре так, что она закончилась, а мат никто из игроков не поставил. Это <b>ничья</b> . Каждый игрок получает половину очка. Половина очка обозначается значком – ½. Возможно, объяснение количественной оценки результата шахматной игры вести через какой-то предмет. Например, жетон. Поставил мат – получаешь целый жетон. Тебе поставили мат – не получаешь жетон. Ничья – половина жетона тебе, половина другому игроку.
2.1.	Игра «Конец игры». Учитель говорит каждому ребёнку: «Ты поставил мат». Ребёнок должен поднять карточку с цифрой 1 (или, например, целый жетон). Учитель говорит: «Игра закончилась. Ничья». Ребёнок должен поднять карточку с цифрой ½ (или, например, половину жетона). Учитель говорит каждому ребёнку: «Тебе поставили мат». Ребёнок должен поднять карточку с цифрой 0. Учитель сопровождает свои слова демонстрацией опорных карточек «ты поставил мат», «тебе поставили мат», «ничья».

	<p>Возможен обратный вариант игры. Учитель показывает карточки с цифрами 1, ½, 0. А дети поднимают карточки с короткими предложениями «я поставил мат», «ничья», «мне поставили мат».</p>
3.	<p>Объяснение простейших видов ничьи. Работа на демонстрационной доске и индивидуальных досках.</p> <p>Позиция 1. Возьмите в руки белого короля, поставьте его на поле b6. Возьмите в руки чёрного короля, поставьте его на поле e8. Учитель объясняет, когда на доске остались одни короли – это ничья. Каждый игрок получает половину очка. Половинку тебе, половинку мне. Поднимите карточку, которая обозначает ничью (½).</p> <p>Позиция 2. Учитель добавляет в позицию № 1 белого слона. Возьмите в руки белого слона и поставьте его на поле e5. Учитель объясняет, когда на доске остались у одного игрока король и слон, а у другого только король – это ничья. Каждый игрок получает половину очка. Половинку тебе, половинку мне. Поднимите карточку, которая обозначает ничью (½).</p> <p>Позиция 3. Учитель меняет слона на коня. Снимите с доски белого слона. Возьмите в руки чёрного коня. Поставьте его на поле f6. Учитель объясняет, когда на доске остались у одного игрока только король, а у другого король и конь – это ничья. Каждый игрок получает половину очка. Половинку тебе, половинку мне. Поднимите карточку, которая обозначает ничью (½).</p>
3.1.	<p>Игра «Мат или ничья».</p> <p>Учитель расставляет на демонстрационной доске определённые позиции. Задача ребёнка определить: на доске мат или ничья.</p> <p>Позиция 1. Белые: Kpf3; чёрные: Kph3.</p> <p>На доске игра закончилась вничью или чёрному королю поставили мат? Ничья. Потому что остались одни короли. Сколько очков получит каждый игрок за ничью? Половину очка.</p> <p>Позиция 2. Белые: Kpf3, Lh6; чёрные: Kph3.</p> <p>На доске игра закончилась вничью или чёрному королю поставили мат? Белая ладья поставила мат чёрному королю. Игра закончилась. Сколько очков получают белые? Одно. Сколько очков получают чёрные? Ноль.</p> <p>Позиция 3. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kpf2, Cf3. На доске игра закончилась вничью или белому королю поставили мат? Чёрный слон поставил мат белому королю. Игра закончилась. Сколько очков получают белые? Ноль. Сколько очков получают чёрные? Одно.</p> <p>Позиция 4. Белые: Kph1; чёрные: Kpf2, Ch3. На доске игра закончилась вничью или белому королю поставили мат? Ничья. Потому что у белых остался только король, а у чёрных король и слон. Сколько очков получит каждый игрок за ничью? Половину очка.</p> <p><i>Учитель акцентирует внимание каждого ребёнка, что мат – это прежде всего шах (нападение на короля). И от этого шаха (нападения) нет защиты.</i></p>
3.2.	Работа на индивидуальных досках с каждым ребёнком проводится аналогично п. 3.1.
3.3.	Выполнение упражнения 1 (тема 15) в тетради.
4.	Введение понятия «пат». Объяснение, что пат – это ничья.

	<p>Есть ещё позиции, в которых <b>игра заканчивается ничью</b>. В шахматной игре может произойти <b>ситуация</b>: королю <b>нет шаха</b>, у короля <b>нет хода</b>, у фигур его цвета <b>нет хода</b>. Это <b>пат</b>. Пат – это ничья.</p> <p>Пат сразу заканчивает партию. Каждый игрок получает половину очка.</p> <p>Позиция 1. Белые: Kph4, пп. а6, h3; чёрные: Kpf4, Kf6, п. а7.</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позицию и просит детей сказать, есть шах белому королю или нет?</p> <p><b>1. Нет шаха.</b></p> <p>Может ли белый король пойти на поле h5? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный конь. Может ли белый король пойти на поля g5, g4, g3? Нет. Потому что на эти поля не пускает чёрный король.</p> <p><b>2. Нет хода</b> у белого короля.</p> <p>Может белая пешка с поля а6 ходить? Нет. Может белая пешка с поля h3 ходить? Нет.</p> <p><b>3. Нет хода</b> у белых фигур.</p> <p>Учитель делает вывод: «правила трёх нет».</p> <p><b>1. Нет шаха. 2. Нет хода</b> королём. <b>3. Нет хода</b> фигурами.</p> <p>Это пат. Ни один игрок не поставил мат. Ничья. <b>Пат – это ничья</b>.</p> <p>Половинка очка тебе. Половинка мне.</p> <p>Аналогично учитель работает с ещё несколькими позициями.</p>
4.1.	<p>Игра «Пат или нет».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, королю (белому или чёрному) поставили пат или нет пата? Если пата нет, то показать ход (белых или чёрных соответственно).</p> <p>В позициях 1 – 3 есть ли пат чёрному королю? В позициях 4 – 6 есть ли пат белому королю?</p> <p>Позиция 1. Белые: Кре6, Фd6; Чёрные: Кре8.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кре6, Фd6; Чёрные: Кре8, п. h7.</p> <p>Позиция 3. Белые: Кре6, Фd6, п. h6; Чёрные: Кре8, п. h7.</p> <p>Позиция 4. Белые: Kph1; чёрные: Kpf3, Лg2.</p> <p>Позиция 5. Белые: Kph1, п. e4; чёрные: Kpf3, Лg2, п. e6.</p> <p>Позиция 6. Белые: Kph1, п. e5; чёрные: Kpf3, Лg2, п. e6.</p> <p>Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает позицию: проверяет, есть ли шах королю, может ли ходить король, может ли ходить фигура цвета короля.</p> <p>Если есть пат – это ничья. Игра заканчивается. Каждый игрок получает половину очка. Если пата нет – игра продолжается.</p>
4.2.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком проводится аналогично пп. 4 и 4.1.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>
4.3.	<p>Выполнение упражнения 2 (тема 15) в тетради.</p>

	<i>Упражнения каждый ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем переносит решение на бумажный носитель.</i>
5.	<p>Объяснение различия между патом и матом. Работа на демонстрационной доске. Учитель на примере позиций объясняет ключевые различия между патом и матом.</p> <p>Мат: 1. <b>Есть шах</b> королю. 2. <b>Нет хода</b> королём. 3. <b>Нет хода</b> другими фигурами цвета короля.</p> <p>Пат: 1. <b>Нет шаха</b> королю. 2. <b>Нет хода</b> королём. 3. <b>Нет хода</b> другими фигурами цвета короля.</p> <p>Поставил мат – получаешь 1 очко (одно, целое очко). Поставил пат – получаешь половину очка. Целое очко делится на 2 половины: одну половинку тебе, вторую половинку мне.</p> <p>Позиция 1. Белые: Кра1, п. h3; чёрные: Крб3, Лс1, п. h4.  Чёрная ладья поставила шах белому королю? Да.</p> <p>1. <b>Есть шах.</b></p> <p>Может белая фигура сбить чёрную ладью? Нет. Можно закрыться от шаха? Нет.</p> <p>2. <b>Нет хода</b> другими фигурами.</p> <p>Может белый король уйти на поле b1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная ладья.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле b2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Может чёрный король уйти на поле a2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король.</p> <p>Учитель выкладывает красные магниты на те поля, на которые не может ходить белый король.</p> <p>3. <b>Нет хода</b> королём.</p> <p>Шах есть, а хода нет – это мат. Чёрная ладья поставили мат белому королю. <b>Чёрные получают</b> одно (целое) очко. Белые получают 0 очков.</p> <p>Позиция 2. Белые: Кра1, п. h3; чёрные: Крб3, Лб2, п. h4.  Чёрная ладья поставила шах белому королю? Нет.</p> <p>1. <b>Нет шаха.</b></p> <p>Может белый король сбить чёрную ладью? Нет. Она защищена чёрным королём.</p> <p>Может белый король уйти на поле b1? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрная ладья. Может чёрный король уйти на поле a2? Нет. Потому что на это поле не пускает чёрный король и чёрная ладья.</p> <p>2. <b>Нет хода</b> королём.</p> <p>Может ходить белая пешка? Нет.</p> <p>3. <b>Нет хода</b> другими белыми фигурами.</p> <p>Шаха нет, хода нет – это пат. Пат – это ничья. Белые получают половину очка. И чёрные получают половину очка.</p>
5.1.	<p>Игра «Мат-Пат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, королю (белому или чёрному) поставили пат или мат?</p>

	<p>В позициях 1 – 2 пат или мат чёрному королю? В позициях 3 – 4 пат или мат белому королю?</p> <p>Позиция 1. Белые: Kpf6, Lg7; чёрные: Kph8.          Позиция 2. Белые: Kpf6, Фg7; чёрные: Kph8.          Позиция 3. Белые: Kph1; чёрные: Kpb8, Фf2.          Позиция 4. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kpb8, Фf1.          Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает каждую позицию.</p>			
5.2.	<p>Игра «Шах-Мат-Пат».</p> <p>Учитель на демонстрационной доске расставляет позиции и просит детей сказать, королю (белому или чёрному) поставили шах или мат, или пат?</p> <p>В позициях 1 – 3 шах или мат, или пат чёрному королю? В позициях 4 – 6 шах или мат, или пат белому королю?</p> <p>Позиция 1. Белые: Kpb6, Фc7; Чёрные: Kpb8.          Позиция 2. Белые: Kpb6, Фc7; Чёрные: Кра8.          Позиция 3. Белые: Kpb6, Фc8; Чёрные: Кра8.          Позиция 4. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kpf2, Ch3.          Позиция 5. Белые: Kph1, п. h2; чёрные: Kpf2, Cg2.          Позиция 6. Белые: Kph1, п. h3; чёрные: Kpf2, Cg2.          Учитель вместе с детьми поэтапно разбирает каждую позицию.</p>			
5.3.	<p>Индивидуальная работа на шахматных досках с каждым ребёнком, а также работа на напольной доске проводится аналогично пп. 5, 5.1 и 5.2.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить определённую позицию, используя шахматную нотацию.</p> <p>Используются цветные фишки, для обозначения полей, на которые не может ходить король (белый или чёрный).</p>			
5.4.	<p>Выполнение упражнений 3, 4 (тема 15) в тетради.</p> <p><i>Упражнения ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>			
6.	Примеры опорных карточек.			
	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1/2</b>	<b>НИЧЬЯ</b>
	<b>ПОЛОВИНА</b>	<b>1/2</b> <b>ПОЛОВИНА</b>	<b>МАТ</b>	<b>ПАТ</b>
<b>ТЫ ПОСТАВИЛ МАТ</b>		<b>Я ПОСТАВИЛ МАТ</b>		

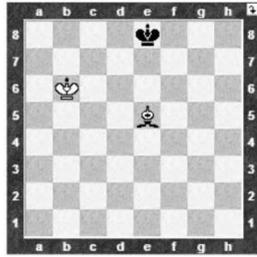
**ТЕБЕ ПОСТАВИЛИ МАТ**

**МНЕ ПОСТАВИЛИ МАТ**

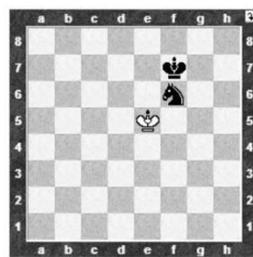
**НИЧЬЯ**



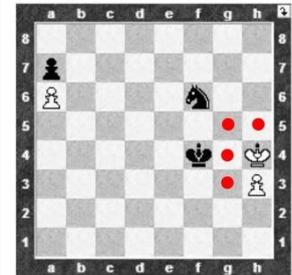
**НИЧЬЯ**



**НИЧЬЯ**



**ПАТ**



**ПАТ**

Королю нет шаха  
У короля нет хода  
У фигур нет хода

**НЕТ ШАХА**

**НЕТ ХОДА**

**ЕСТЬ ШАХ**

**НЕТ ХОДА**

Игра закончилась

Получаешь в конце игры

**Ты поставил мат**

1

одно очко

**Ничья**

1/2

половина очка

**Тебе поставили мат**

0

ноль очков

## Тема 16. Правила поведения во время игры. Шахматные часы

### Цель:

1. Ввести понятия «играть по правилам», «правила игры в шахматы».
2. Объяснить детям основные правила поведения за доской во время игры.
3. Ввести понятие «шахматные часы».
4. Познакомить детей с шахматными часами.
5. Объяснить детям основные правила игры с часами.

**Основные виды деятельности:** рассказ учителя, работа на демонстрационной доске, индивидуальная работа с ребёнком на шахматной доске, работа с шахматными часами, выполнение упражнений в тетради, двигательная активность.

**Оборудование:** демонстрационная доска с комплектом фигур, цветные магниты для демонстрационной доски, индивидуальные шахматные доски, комплекты шахматных фигур (по одному комплекту на каждую доску), цветные фишки для каждого ребёнка, шахматные часы (по 1 штуке на каждую доску), опорные карточки.

#	Этапы изучения темы
1.	Приветствие. Учитель просит детей расставить начальную позицию у себя на досках. Ты уже знаешь, как ходят фигуры, знаешь что такое шах и мат. Давай сегодня сыграем с тобой в шахматы. В шахматы надо <b>играть по правилам</b> . Есть <b>правила игры в шахматы</b> . Правил очень много. Сегодня ты познакомишься с основными правилами игры в шахматы. Учитель рассаживает детей за доски со стороны белых фигур.
1.1.	Объяснение правила «Будьте вежливы друг к другу». Перед началом игры надо пожать руку друг другу. Учитель пожимает руку каждому ребёнку.
1.2.	Учитель объясняет детям, что первым делает ход игрок, у которого белые фигуры. Ходы в игре делаются по очереди. Сначала белые делают ход, потом чёрные делают ход. Затем опять белые ходят, потом чёрные ходят. И так до конца партии. По очереди: белые – чёрные – белые – чёрные и так далее. Учитель просит каждого ребёнка сделать первый ход, так как они играют белыми. Затем ход делает учитель. Затем учитель просит каждого ребёнка снова сделать ход. Так играем до 3 – 4 ходов.
1.3.	Соблюдение тишины во время игры. Учитель объясняет детям, что во время игры должна соблюдаться тишина. Нельзя разговаривать друг с другом. Нельзя смеяться над другим игроком. Нельзя мешать ему думать, говорить «ходи». Возможна демонстрация учителем короткого видео, как играют шахматисты: в тишине, не разговаривают, делают ходы по очереди.
1.4.	Объяснение правила «тронул – ходи». Работа на демонстрационной доске. Позиция 1. Белые: Крg1, Лf1, пп. f2, g2, h2; чёрные: Крg8, Ле8, пп. f7, g7, h7. Учитель объясняет, что есть правило «взялся за фигуру – ходи ею». Учитель берётся за белую ладью и объясняет детям, что теперь он <b>должен</b> ходить белой ладьёй.

	<p>Нельзя отпустить руку от белой ладьи и пойти другой белой фигурой. Тронул – ходи! Будь внимателен! Нельзя просто так трогать фигуры во время игры. Тебя заставят ходить той фигурой, до которой ты дотронулся первой. Такое правило.</p>
1.5.	<p>Объяснение правила «отнял руку от фигуры – ход сделан». Работа на демонстрационной доске. Позиция 1. Белые: Kpg1, Lf1, пп. f2, g2, h2; чёрные: Kpg8, Le8, пп. f7, g7, h7. Учитель берётся за белую ладью, ходит ладьёй на поле e1 и отпускает руку от ладьи. «Вдруг» замечает, что чёрная ладья может сбить белую и поставить мат белому королю. Учитель объясняет детям, что ход сделан. Его <b>нельзя вернуть назад</b>. Нельзя взять белую ладью и переставить на другое поле. Такое правило. Позиция 2. Белые: Krb1, Ld1, пп. a2, b2, c2; чёрные: Krb8, Le8, пп. a7, b7, c7. Учитель берётся за белую ладью, ходит ладьёй на поле e1, но руку от ладьи не отпускает. Учитель замечает, что белую ладью может сбить чёрная. <b>Но руку</b> от белой ладьи <b>не отпустил</b>, поэтому <b>может пойти</b> белой ладьёй <b>на другое поле</b>, например на поле f1.</p>
1.6.	<p>Объяснение, как правильно поправлять фигуры. Работа на демонстрационной доске. Позиция 1. Белые: Krb1, Ld1, пп. a2, b2, c2; чёрные: Krb8, Le8, пп. a7, b7, c7. Учитель при расстановке позиции намеренно располагает белого короля не по центру поля b1, а чуть заходя на поле a1. Учитель объясняет, что <b>хочет сделать</b> ход белой ладьёй на поле f1. Но замечает, что плохо стоит белый король (не по центру поля b1). Просто так поставить правильно белого короля нельзя. Так как заставят ходить белым королём. Правило «тронул – ходи». Что делать? Надо сказать слово «поправляю», затем взять белого короля и поставить его правильно на поле b1. Учитель демонстрирует это: говорит «поправляю» и корректирует положение белого короля. Теперь можно делать ход белой ладьёй на поле f1. Заставить ходить белым королём нельзя. Потому что было сказано слово «поправляю». Такое правило. Хочешь правильно поставить фигуры, скажи сначала слово «поправляю». Учитель просит каждого ребёнка сказать слово «поправляю», а затем поправить все фигуры, которые стоят плохо у них на доске.</p>
1.7.	<p>Объяснение, что все ходы в шахматной игре делаются одной рукой. Работа на индивидуальных досках с каждым ребёнком. Все ходы в шахматной игре делаются одной рукой. Это правило ты уже знаешь. Взятие выполняется одной рукой. Рокировка выполняется одной рукой. Превращение пешки выполняется одной рукой. Учитель просит каждого ребёнка расставить определённые позиции, используя шахматную нотацию. Позиция 1. Белые: Kpg1, Ld1, пп. a2, g2; чёрные: Kpg8, Cd6, п. g7. Какую чёрную фигуру могут сейчас сбить белые? Белая ладья может сбить чёрного слона. Учитель просит каждого ребёнка выполнить взятие Ld6 одной рукой.</p>

	<p>Позиция 2. Белые: Кре1, Ла1, Лh1, Сg5, пп. a2, b2, c2, f2, g2, h2; чёрные: Кре8, Ла8, Лh8, Сс4, пп. a7, b7, c7, f7, g7, h7.</p> <p>Какую рокировку может сделать белый король: короткую или длинную? Длинную. Потому что чёрный слон не пускает белого короля через «битое поле» f1.</p>
	<p>Учитель просит каждого ребёнка выполнить длинную рокировку белыми фигурами одной рукой.</p> <p>Какую рокировку может сделать чёрный король: короткую или длинную? Короткую. Потому что белый слон не пускает чёрного короля через «битое поле» d8. Учитель просит каждого ребёнка выполнить короткую рокировку чёрными фигурами одной рукой.</p> <p>Позиция 3. Белые: Крb7, п. c7; чёрные: Крд7.</p> <p>Какой ход пешкой могут сейчас сделать белые? Пойти пешкой на поле c8. В какую фигуру ты превратишь пешку? В ферзя. Или в ладью. Или в слона. Или в коня. Выбирай. Учитель следит за тем, чтобы ход пешкой и замена её на другую фигуру осуществлялись одной рукой.</p>
1.8.	<p>Игра закончилась. Что делать?</p> <p>Учитель объясняет детям, что после окончания игры надо пожать руку друг другу и расставить шахматы в начальную позицию. Кто играл белыми фигурами, расставляет белые фигуры. Кто играл чёрными фигурами, расставляет чёрные фигуры.</p>
1.9.	Выполнение упражнения 1 (тема 16) в тетради.
2.	<p>Знакомство с шахматными часами.</p> <p>Учитель демонстрирует детям шахматные часы. Это специальные часы для игры в шахматы. Они нужны для того, чтобы игра не длилась очень долго. Раньше без шахматных часов могли играть в шахматы несколько дней, а то и несколько месяцев.</p>
2.1.	<p>У шахматных часов есть два экрана. Один экран показывает время для игрока с белыми фигурами. Другой экран показывает время для игрока с чёрными фигурами. Учитель включает часы и показывает детям.</p> <p>Располагаются часы сбоку от доски. Учитель ставит сбоку каждой доски включенные часы, например, по часу каждому игроку на партию.</p> <p>Экран, который ближе к тебе, показывает время, которое даётся тебе, чтобы сыграть в шахматы. Один час. Экран, который ближе ко мне, показывает время, которое даётся мне, чтобы сыграть в шахматы. Один час.</p> <p>За это время (один час) ты должны успеть сыграть в шахматы. Время каждому игроку можно поставить и другое, например, по 30 минут.</p>
2.2.	<p>Когда время у одного из игроков закончится, на экране будут видны нули. Учитель демонстрирует на шахматных часах, как заканчивается время и высвечиваются нули. Если у одного из игроков закончилось время, то игра останавливается. Дальше играть нельзя.</p>
3.	<p>Объяснение, как играть с шахматными часами.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка расставить начальную позицию и сесть за доску со стороны белых фигур.</p>
3.1.	Объяснение, как включать часы.

	<p>Включить часы – нажать на кнопку «пуск». Учитель показывает кнопку «пуск» и просит каждого ребёнка нажать на неё у себя на часах. Запускается время белых.</p>
3.2.	<p>Объяснение, как переключать часы. Объяснение правила «какой рукой ходишь – такой и переключаешь часы».</p> <p>Работа с часами на индивидуальных досках.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка сделать ход на доске и потом <b>той же рукой</b> нажать на кнопку часов сверху. Учитель объясняет и показывает, что такое нажатие останавливает время ребёнка и запускает время учителя. Твоё время остановилось. Идёт моё время.</p> <p>Запомни правило: какой рукой делаешь ход, такой и нажимаешь на кнопку сверху.</p> <p>Учитель делает ответный ход и той же рукой переключает часы. Акцентирует на этом внимание.</p> <p>Также акцентирует внимание на том, что его время остановилось, теперь идёт время ребёнка. <b>Сначала надо сделать ход, потом нажать на кнопку часов сверху.</b> Играем так 3 – 4 хода.</p> <p>Возможна демонстрация учителем короткого видео, как играют шахматисты с часами: сначала ход, потом переключить часы, какой рукой делается ход, такой и переключаются часы.</p>
3.3.	<p>Объяснение, как остановить часы.</p> <p>Игра закончилась. Надо полностью остановить часы. Как это сделать? Надо нажать на кнопку «пуск». Вначале игры ты нажимал на неё, чтобы включить часы. Теперь надо нажать на неё, чтобы остановить время обоих игроков.</p> <p>Учитель просит каждого ребёнка нажать на кнопку «пуск», чтобы остановить время обоих игроков.</p>
4.	<p>Игра «Помощник».</p> <p>Работа на демонстрационной доске.</p> <p>Заменить цветной магнит (магнит в виде знака «вопрос») на нужную фигуру, чтобы на доске получился мат.</p> <p>Позиция 1. Белые: Kpg1, Фg7, пп. f2, g2, h2, цветной магнит (знак «вопрос») на поле g3; чёрные: Kpg8, Фе6, Лf8, пп. f7, h7.</p> <p>Учитель просит ребёнка показать, какая белая фигура поставила шах чёрному королю? Белый ферзь. Как чёрный король может защититься от этого шаха? Чёрный король может сбить белого ферзя. Потому что белый ферзь без защиты.</p> <p>На какую белую фигуру надо заменить цветной магнит (знак «вопрос»), чтобы белый ферзь был под защитой. На белую ладью. Или ещё на одного белого ферзя.</p> <p>Учитель меняет цветной магнит (знак «вопрос») на белую ладью. Сейчас чёрный король может сбить белого ферзя? Нет. Потому что белый ферзь защищён белой ладьёй.</p> <p>Может другая чёрная фигура сбить белого ферзя? Нет. Можно закрыть чёрного короля от шаха? Нет. Может чёрный король уйти на поле h8? Нет. Потому что его на это поле не пускает белый ферзь. Нет защиты от шаха. Это мат. Белый ферзь поставил мат чёрному королю.</p> <p>Аналогичная работа проводится с другими позициями, в которых надо заменить знак</p>

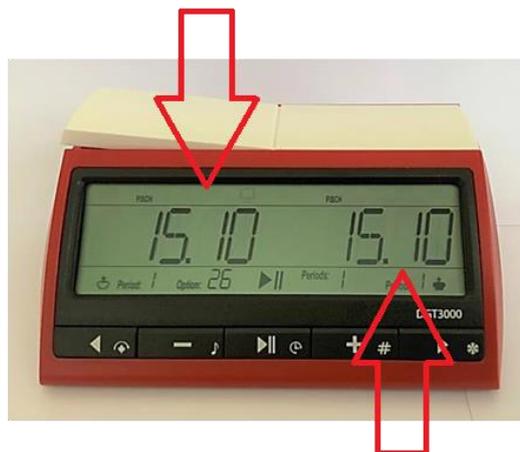
	<p>вопроса на нужную белую фигуру, чтобы был мат чёрному королю.</p> <p>Позиция 2. Белые: Крг1, Фh7, Лf1, пп. f2, g2, h2, цветной магнит (знак вопроса) на поле g5; чёрные: Крг8, Фd6, Лf8, пп. f7, g7.</p> <p>Позиция 3. Белые: Кrb1, Фb7, пп. a2, b2, c2, знак вопроса на поле d5; чёрные: Кrb8, Лd6, Кс8; пп. a7, c7.</p> <p>Позиция 4. Белые: Кре1, Ла7, знак вопроса на поле h8; чёрные: Кре8.</p>
4.1.	<p>Выполнение упражнения 2 (тема 16) в тетради.</p> <p><i>Упражнение ребёнок расставляет и выполняет сначала на шахматной доске, а затем решение переносит на бумажный носитель.</i></p>
5.	Примеры опорных карточек.

## ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ



## ДВА ЭКРАНА:

1. Показывает время белых.



2. Показывает время чёрных.

## ИГРА С ЧАСАМИ

Включить часы – кнопка "Пуск"

Сделал ход – переключил часы

Играть одной рукой

## ВРЕМЯ ЗАКОНЧИЛОСЬ



## КНОПКА ПУСКА ЧАСОВ



## КНОПКА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

пожать руки друг другу

начинают ходить белые

тишина во время игры

взялся за фигуру – ходи ею

отпустил руку – ход сделан

поправляю

играть одной рукой

# 7. ДИНАМИЧЕСКИЕ ШАХМАТНЫЕ ИГРЫ

## Тема 1

### Задание 1 (Центр)

**Цель:** развитие у учащегося представления о центре.

**Что нужно:** квадратный лист бумаги (сторона 40 см), красный карандаш (или другого цвета, который учащийся предпочитает) или фломастер.

**Инструкция:**

- Учитель должен сложить лист бумаги так, чтобы получился треугольник, потом еще раз нужно сложить в меньший треугольник. Потом у треугольника учитель отрывает сложенный угол-кончик так, чтобы получилось маленькое отверстие, открывает лист бумаги и показывает это отверстие-**центр**.
- Учитель обводит карандашом отрезанную часть центра на листе бумаги. Показывает и говорит: «**центр**».
- Потом дается учащемуся показать и повторить, если у него имеется речь: «**центр**».
- Если учащийся работает с поощрениями, после удачного показа и/или проговаривания, дать поощрение. Упражнение можно повторить столько раз, сколько нужно для усвоения.

### Задание 2

#### 2.1 (Центр)

**Цель:** развитие у учащегося представления об угле и центре.

**Что нужно:** большие шахматные фигуры, шахматный ковер (floor chess board), где обозначен центр шахматной фигурой и стрелками обозначены направления диагонально из углов к центру.

**Инструкция:**

- Учитель вместе с учащимся встает в **углу** шахматного ковра с шахматной фигурой в руке и говорит: «**Я в углу**».
- Затем говорит: «**Я иду к центру**» (делает шаг). Учитель идет по направлению стрелки к центру и выразительно говорит: «**Я иду к центру**». Доходя до центра шахматного поля, говорит: «**Я в центре**», ставя в центре свою шахматную фигуру.
- Потом учитель говорит учащемуся: «**Иди к центру**».
- То же самое делает учащийся. Если учащийся не повторяет, нужно учителю проделать упражнение вместе с ним.
- Таким образом идут к центру поля из всех углов и там ставят шахматные фигуры, таким образом обозначая центр.
- Задание нужно выполнить столько раз, пока учащийся сможет умело и самостоятельно сделать данное задание. Когда учащийся правильно выполняет задание, учитель

поощряет его и постепенно усложняет задание, то же самое проделывая на шахматной доске.

## 2.2 (Угол)

**Цель:** развитие у учащегося представления об угле.

**Что нужно:** шахматные фигуры, шахматный ковер (floor chess board), где обозначен центр шахматной фигурой и стрелками обозначены направления по диагонали из центра в углы.

**Инструкция:**

- Учитель предлагает учащемуся встать в центре шахматного ковра, и сам стоит там же и говорит: «*Я в центре*», «*Я иду в угол*». Учитель идет и выразительно говорит: «*Я иду* (делает шаг) *в угол*», ставя в углу шахматную фигуру.
- Потом учитель говорит учащемуся: «*Иди в угол*».
- Таким образом идут к углу поля из центра и ставят шахматные фигуры. Если учащийся не повторяет, нужно учителю проделать упражнение вместе с ним.
- Задание нужно выполнить столько раз, пока учащийся сможет умело и самостоятельно сделать данное задание. Когда учащийся правильно выполняет задание, учитель поощряет его и постепенно усложняет задание, то же самое проделывая на шахматной доске.

## Задание 3 (Угол)

**Цель:** развитие у учащегося представления об угле.

**Что нужно:** классная комната или шахматный ковер, если классная комната не подходит для данного задания.

**Инструкция:**

- Учитель показывает учащемуся углы классной комнаты (шахматного ковра, топя ногой вместо касания рукой), поочередно подходит, рукой касается угла и потом в углу ставит одну шахматную фигуру и называет «*угол*», затем ставит в другом углу, а в третьем и четвертом предлагается учащемуся самостоятельно поставить предмет и назвать: «*угол*».
- А затем учитель предлагает сосчитать сколько углов получилось, они вместе пальцем показывают и называют.
- Потом учащийся должен сам подойти и встать в каждом из углов.
- Задание нужно выполнить столько раз, пока учащийся сможет умело и самостоятельно сделать. Когда учащийся правильно выполняет задание, учитель поощряет учащегося и постепенно усложняет задание.

## Задание 4 (Центр, центральные поля)

**Цель:** развитие у учащегося представления о центральных полях.

**Что нужно:** напечатанная на листе бумаги шахматная доска, красный (или другого цвета, который учащийся предпочитает) карандаш или фломастер.

### **Инструкция:**

- Учитель диагонально из углов в угол шахматной доски, напечатанной на листе бумаги, проводит линии и там, где они соприкасаются, ставит жирную точку и говорит **«Центр»**.
- Затем учитель обводит все 4 поля, которые соприкасаются с этой точкой. Показывает и говорит: **«центральные поля»**.
- Потом можно на другом напечатанном шахматном доске начертить диагональные линии из угла в угол и дать фломастер учащемуся поставить точку в центре и обвести центральные поля и назвать их.
- Если учащийся затрудняется сам повторить, учителю нужно проделать с ним вместе данное упражнение и постепенно не выполнять отдельные действия и оставить учащемуся сделать сам.
- Затем можно только попросить учащегося показать и повторить, если у него имеется речь: **«центральные поля»**.
- Если учащийся работает с поощрением, после удачного показа и/или проговаривания, дать поощрение. Упражнение можно повторить столько раз, сколько нужно для усвоения.

### **Задание 5 (Углы и края)**

**Цель:** развитие у учащегося представления об углах и сторонах.

**Что нужно:** напечатанная на листе бумаги или картона шахматная доска, красный (или другого цвета, который ребенок предпочитает) карандаш или фломастер.

### **Инструкция:**

- Учитель обводит углы бумаги цветным карандашом и говорит: «угол (сторона)», показывает и повторяет: **«угол (край)»**.
- Потом учитель говорит учащемуся показать и повторить **«угол (край)»**, если у учащегося имеется речь.
- Если учащегося работает с поощрением, после удачного показа и/или проговаривания, дать поощрение.

### **Задание 6 (Стороны, стрелка)**

**Цель:** развитие у учащегося умения следовать направлению стрелки, слушать простые инструкции (состоящие из одного действия), направить внимание к нужным атрибутам, в данном случае к стрелке.

**Что нужно:** шахматный ковер (floor chess board), большие напечатанные длинные и короткие стрелки или стрелки- наклейки.

### **Инструкция:**

- Учитель до начала данного задания расставляет (или наклеивает) длинные и короткие стрелки на шахматном ковре в разных направлениях.
- Затем учитель сам стоит на одной стороне шахматного ковра и говорит: **«Я иду по стрелке»** и идет в данном направлении, останавливается там, где указывает кончик стрелки.

- Учащий стоит в начале другой стрелки. Учитель говорит учащемуся: **«Иди по стрелке»**.
- Можно потом усложнить, и по очереди проделать те же действия с инструкциями **«Я иду по короткой (или длинной) стрелке»** и дать инструкцию учащемуся: **«Иди по короткой (или длинной) стрелке»**, если учащийся может различить понятия «длинный» или «короткий», и постепенно можно усложнить задание, проделывая ее на шахматной ковре, одновременно имея на шахматном ковре 2, 3 стрелки.
- Учитель дает поощрение учащемуся, если он правильно выполнил инструкцию.

### Задание 7 (Идти по горизонтали, по вертикали)

**Цель:** развитие у учащегося умения следовать направлению стрелки, развитие понятий «по горизонтали, по вертикали».

**Что нужно:** шахматная доска, стрелки разной длины, шахматные фигуры.

**Инструкция:**

- Учитель расставляет на шахматной доске 2 стрелки: по горизонтали и по вертикали, и в начале стрелки ставит шахматную фигуру.
- Когда учитель двигает фигуру от учащегося по направлению стрелки вправо или влево, говорит: **«Идти по горизонтали»**.
- Когда учитель двигает фигуру от ребенка по направлению стрелки вперед или сзади учащегося по направлению к нему, говорит: **«Идти по вертикали»**.
- Затем ставит фигуру обратно и говорит учащемуся: **«Идти по горизонтали»**, **«идти по вертикали»**, чтобы учащийся повторил те же действия.
- Можно постепенно усложнить задание, поочередно меняя начальное месторасположение стрелок на доске по мере усвоения учащимся задания.
- Учитель дает поощрение учащемуся, если он правильно выполнил инструкцию.

### Задание 8

#### 8.1 (черный, белый).

**Цель:** развитие у учащегося понятий «белый», «черный».

**Что нужно:** шахматный ковер, карточки черного и белого цветов, шахматная доска.

**Инструкция:**

- Учитель встает на черном поле шахматного ковра и говорит: **«Черный»** и поднимает карточку черного цвета. Затем делает шаг на следующее белое поле и говорит: **«Белый»** и поднимает карточку белого цвета, и т.д.
- Потом делает то же вместе с учащимся.
- Затем можно усложнить. Учитель говорит: **«Шаг в черный»**, затем говорит: **«Черный»** и поднимает карточку черного цвета, затем то же- с белым.
- Учитель дает поощрение учащемуся, если он правильно выполнил инструкцию.

Можно то же задание проделать на шахматной доске, если в классной комнате нету достаточно места для шагов, или проделать также на шахматной доске.

## 8.2 (черный, белый)

**Цель:** развитие у учащегося понятий «белый», «черный».

**Что нужно:** цветной лист бумаги с начерченными квадратными полями (можно сначала иметь четыре поля, затем добавлять до числа шахматной доски), черный и белый карандаши и шахматная фигура.

**Инструкция:**

- Учитель говорит «черный», берет черный карандаш и раскрашивает первое поле, затем говорит «белый», берет белый карандаш и раскрашивает следующий квадрат белым цветом.
- Затем проделывает то же вместе с учащимся.
- Постепенно можно дать учащемуся самостоятельно выполнять данное задание.
- Постепенно можно усложнять задание, беря и раскрашивая больше квадратов.
- Учитель дает поощрение учащемуся, если он правильно выполнил инструкцию.

## Задание 9 (числа 1–8, буквы a–h)

**Цель:** развитие у учащегося умения считать и находить числа 1-8 и буквы a-h.

**Что нужно:** два комплекта карточек чисел 1-8 и букв a-h, шахматная доска, шахматный ковер.

**Инструкция:**

- Сначала разложить на столе карточки чисел вертикально по нарастанию от учащегося. Рядом поставить другой комплект чисел.
- Учитель говорит «один». Из второго комплекта «один» и ставит рядом с числом из первого комплекта. То же самое сделать с другими числами до 8-и. Потом дать инструкцию учащемуся выполнить это самому.
- Если 8 чисел сразу много для учащегося, сначала брать самое большое количество, которое учащийся сможет выполнить, затем постепенно добавлять.
- Когда учащийся уже знает числа, можно дать инструкцию в разной очередности, например, «1, 4, 2, 7, 5, ... и т.д.»
- Можно то же упражнение проделать на шахматной доске и/или ковре
- Затем то же упражнение выполнить с буквами **a-h**.
- Учитель дает поощрение учащемуся, если он правильно выполнил инструкции.

## Задание 10 (диагональ)

**Цель:** развитие понятия диагональ.

**Что нужно:** квадратный/прямоугольный лист бумаги, линейка, карандаш/ фломастер.

**Инструкция:**

- Вместе с учащимся учителю лист бумаги нужно сложить таким образом, чтобы получился треугольник, где стороны ровно ложатся, после чего открывают лист бумаги. Учитель показывает полученную диагональную складку, карандашом на складке проводим линию и, показывая линию, повторяем: «**Большая диагональ**». Показывает

и повторяет: «**Большая диагональ**». Потом можно попросить учащегося показать и повторить, если у последнего имеется речь.

- Можно повторить на листе бумаги с шахматным принтом. Открывая лист бумаги, чертим диагональ на складке. Можно также проделать большую диагональ с другой стороны бумаги. Показываем на карточке с надписью для сличения и глобального чтения.
- Если учащийся уже понял и усвоил большую диагональ, на листе с шахматным принтом показываем и чертим маленькие диагонали с теми же инструкциями.
- Если учащийся работает с поощрениями, после удачного показа и/или проговаривания, дать поощрение..

### **Задание 11 (Диагональ, самая длинная и самая короткая диагонали)**

**Цель:** развитие понятий диагональ, короткая диагональ, длинная диагональ.

**Что нужно:** шахматный ковер, карточки с числами.

**Инструкция:**

- Учитель просит учащегося (помогает ему) встать в одном из углов шахматного ковра и дает инструкцию шагать (сделать шаг) из одного *угла в угол (из a1 в h8)*, расположенный напротив, то есть *по диагонали*.
- Учитель предлагает учащемуся шагать и в то же время считать. Он направляет внимание учащегося на то обстоятельство, что в *длинной диагонали* 8 шагов, считая одновременно с шагами от одно до восьми (8 квадратов), и показывая соответствующую карточку «8». Когда учащийся ходит по длинной диагонали в 8 квадратов, учитель говорит сначала и в конце этой диагонали говорит: «**самая длинная диагональ**».
- Затем шагают по следующим диагоналям, соответственно 7, 6, и т.д., таким образом до *самой короткой диагонали*. На самой короткой опять произносит «**самая маленькая диагональ**».
- Поначалу учитель может задание сделать вместе с учащимся, потом учащийся должен шагать самостоятельно, например, по самой длинной диагонали.
- Можно данное задание выполнить, по диагоналям имея стрелки.
- Задание нужно выполнить столько раз, пока учащийся сможет самостоятельно и умело сделать его. Когда учащийся правильно выполняет задание, поощрить учащегося и постепенно усложнить задание.

## Тема 2

### Задание 1

**1.1.** (Шахматные фигуры, черные и белые фигуры).

**Цель:** развитие у учащегося способности различать фигуры по цвету (по примеру шахматных фигур).

**Что нужно:** две коробки белого и черного цветов, белые и черные шахматные фигуры.

**Инструкция:**

- Учитель ставит перед учащимся коробки и шахматные фигуры. Учитель говорит: «расставляем фигуры по цвету».
- Учитель берет одну белую фигуру и ставит в белую коробку и говорит: «белая фигура».
- Затем дает инструкцию учащемуся: «Найди белые фигуры и ставь в белую коробку», далее дает инструкцию для черных фигур.
- Потом можно усложнить задание и в смешанном порядке расставлять фигуры.

**1.2.** (Шахматные фигуры, черные и белые фигуры).

**Цель:** развитие у учащегося способности различать фигуры по форме (по примеру шахматных фигур).

**Что нужно:** коробки, ламинированные изображения фигур с липучками, белые и черные шахматные фигуры.

**Инструкция:**

- Учитель ставит перед учащимся 3 коробки и 3 типа шахматных фигур (например, пешка, конь и ладья). Учитель говорит: «расставляем фигуры по форме».
- Учитель берет одну фигуру (например, одну белую пешку) и ставит в коробку с соответствующим рисунком и говорит, например: «белая пешка».
- Затем дает инструкцию учащемуся: «Найди белые пешки и ставь в белую коробку для белых пешек», далее дает инструкцию для ладьи, потом для коня. Затем можно выполнять данное задание в смешанном порядке.
- Потом можно усложнить задание, добавляя по одной шахматной фигуре и коробке с соответствующей картинкой.
- При успешном выполнении задания дать учащемуся поощрение, показывая ему его успех. Задание выполнять столько раз, пока ребенок сможет самостоятельно выполнять его, потом можно усложнить задание.

### Задание 2 (Шахматные фигуры)

**Цель:** развитие умения определять шахматные фигуры.

**Что нужно:** недоконченные изображения шахматных фигур, где недоконченная часть нарисована пунктиром, карандаш или фломастер.

**Инструкция:**

- Учитель показывает недоконченные изображения шахматных фигур, где эта часть нарисована пунктиром, и предлагает учащемуся дорисовать данную фигуру, и затем назвать.
- Можно сначала использовать изображения, где очень маленькая часть нарисована пунктиром, затем эту часть увеличить.
- Выполнять задание столько раз, пока ученик сможет самостоятельно докончить недорисованную часть и назвать фигуру, затем можно усложнить задание, дать изображения 2-3 фигур, где часть нарисована пунктиром. Выполнять задание столько раз, пока ученик сможет самостоятельно выполнить.
- При успешном выполнении задания дать учащемуся поощрение, указывая ему на его успех. Задание выполнять столько раз, пока ребенок сможет самостоятельно выполнять его.

### **Задание 3**

**Цель:** развитие умения определять шахматные фигуры.

**Что нужно:** Ламинированные черные и белые изображения шахматных фигур, вырезанные в формах пазлов.

**Инструкция:**

- Учитель показывает учащемуся шахматные фигуры, состоящие из двух частей, соединяет их друг с другом и получает соответствующую фигуру и называет.
- Затем учитель предлагает ученикам соединить две половины шахматных фигур, чтобы получить соответствующую фигуру и назвать ее. Учитель направляет внимание учеников на то обстоятельство, что изменилось.
- Можно усложнить задание, увеличивая части пазлов 3 или 4, затем можно попробовать с неравномерно разрезанными частями.
- Выполнять задание столько раз, пока ученик сможет самостоятельно выполнить задание, затем можно усложнить, добавить другие фигуры, другого цвета, вырезанные на большее количество частей. При успешном выполнении задания обязательно поощрить ученика, указывая на его успех.

### **Задание 4**

**Цель:** развитие умения определять шахматные фигуры.

**Что нужно:** Напечатанные на отдельных листах бумагах А6 формата (105x148мм) белые и черные шахматные фигуры на сером фоне.

**Инструкция:**

- Учителю нужно сложить листы бумаги с напечатанным шахматными фигурами, чтобы изображение осталось внутри. Затем по одному дает эти бумажки учащемуся.
- Учитель говорит: «Открой бумажку. Скажи, какая фигура?»
- Учащийся называет фигуру и при правильном ответе получает поощрение.
- Можно данное задание проводить в группе, раздавая всем учащимся поочередно бумажки.

## **Задание 5**

**Цель:** развитие умения находить правильное расположение фигур.

**Что нужно:** Шахматная доска и фигуры.

**Инструкция:**

- Учитель расставляет шахматные фигуры на доске на своих местах. Одна фигура из белых стоит на том же месте среди черных фигур, а черная среди белых.
- Учитель говорит: «Какие фигуры не на своих местах. Исправь»
- Если учащийся не может выполнить задание, то учитель сам показывает и исправляет.
- Потом можно проделать задание с другими фигурами. Постепенно можно усложнять, меняя местами все больше и больше фигур.
- При успешном выполнении задания обязательно поощрить учащегося, указывая на его успех.

## Тема 3

### Задание 1

#### 1.1 (Обозначения вертикалей и горизонталей)

**Цель:** развитие у учащегося знаний по обозначениям вертикалей и горизонталей, а также концентрации и объема внимания и памяти.

**Что нужно:** шахматная доска, карточки с буквами А-Н и цифрами 1-8.

#### Инструкция:

- Перед учащимся учитель ставит шахматную доску с обозначениями вертикалей и 3 обозначения вертикалей, напечатанные на бумаге.
- Учитель дает инструкцию: «Где А на доске?», показывает на доске, находит среди напечатанных букв и ставит под буквой «А» на доске, затем проделывает со следующими тремя буквами.
- Затем дает инструкцию учащемуся: «Где А на доске? Покажи.» Если учащийся не показывает, вместе с ним учитель показывает. Постепенно учитель должен дать самостоятельность учащемуся. Затем говорит: «Где А на бумаге? Бери и поставь у доски».
- Делают то же самое с другими буквами и цифрами, постепенно добавляя новые до «Н» и «8».
- Учитель, несмотря на то, что ребенок имеет речь или не имеет, при показе обязательно проговаривает. Если учащийся имеет речь также проговаривает букву (или цифру).
- При правильном выполнении учитель дает поощрение.

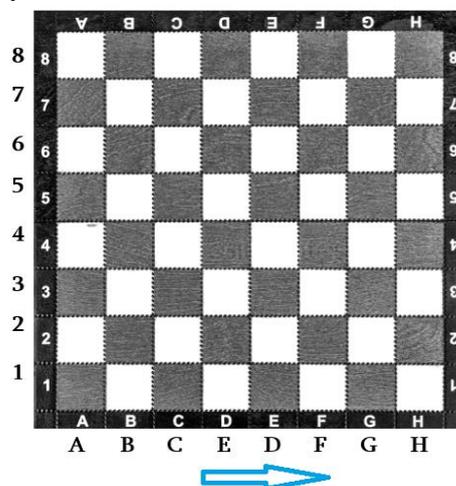
#### 1.2

**Цель:** развитие у учащегося знаний по обозначениям вертикалей и горизонталей, а также концентрации и объема внимания и памяти.

**Что нужно:** шахматная доска, карточки с буквами А-Н и цифрами 1-8.

#### Инструкция:

- Учитель расставляет карточки с буквами и цифрами рядом с обозначениями на доске. Но меняет местами 2 из них, затем, 3 и т.д.
- Затем учитель дает инструкцию: «Поставь правильно». Если учащийся затрудняется, не понимает инструкцию или не понимает, как сделать, учитель показывает. Постепенно дает учащемуся самостоятельно поставить правильно.
- Если учащийся справляется, можно также менять местами обозначения вертикальной и горизонтальной линий.
- Учитель, несмотря на то, что ребенок имеет речь или не имеет, при показе обязательно проговаривает. Если учащийся имеет речь также проговаривает букву или цифру.
- Например:



### 1.3

**Цель:** развитие у учащегося знаний по обозначениям вертикалей и горизонталей, а также концентрации и объема внимания и памяти, а также умения сравнивать.

**Что нужно:** карточки с буквами А-Н и цифрами 1-8.

**Инструкция:**

- Учитель уже без доски расставляет на столе на одной линии карточки с буквами А-Н (или цифрами 1-8). Меняет местами 2 карточки и говорит: «Поставь правильно».
- Затем можно усложнить задание, поменять местами больше букв (или цифр).
- Можно также усложнить и в ряду с буквами поставит 1 цифру, и т.д.
- Можно также усложнить и смешанном порядке разложить карточки на столе и дать инструкцию: «Поставь правильно».
- Учитель, несмотря на то, что ребенок имеет речь или не имеет, при показе обязательно проговаривает. Если учащийся имеет речь также проговаривает букву (или цифру).
- При правильном выполнении учитель дает поощрение.

### 1.4

**Цель:** развитие у учащегося знаний по обозначениям вертикалей и горизонталей, а также концентрации внимания и памяти, а также понятия «рядом».

**Что нужно:** карточки с буквами А-Н и цифрами 1-8.

**Инструкция:**

- Учитель расставляет на столе на одной линии карточки с буквами А-Н (или цифрами 1-8).
- Учитель говорит: «Какая буква(ы) рядом с «А», покажи!», «Какая буква(ы) рядом с «В», покажи!», и т.д. Можно также задание выполнять с цифрами.
- Если учащийся затрудняется, учитель выполняет задание вместе с ним, постепенно отходит и дает учащемуся самостоятельно выполнять задание.
- Учитель, несмотря на то, что ребенок имеет речь или не имеет, при показе обязательно проговаривает. Если учащийся имеет речь также проговаривает наименования
- При правильном выполнении учитель дает поощрение.

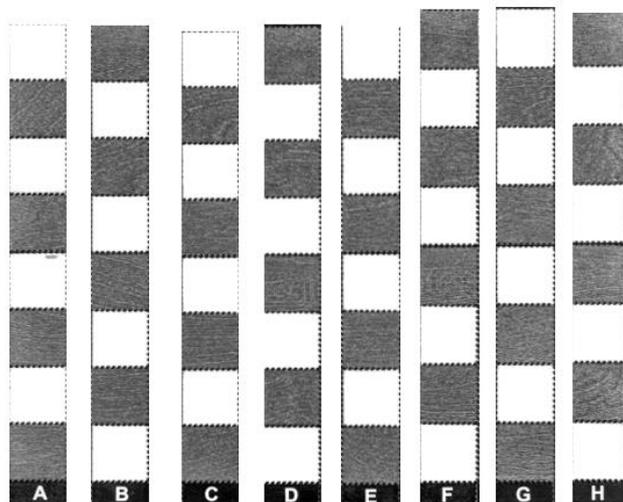
### 1.5

**Цель:** развитие у учащегося знаний по обозначениям вертикалей и горизонталей, а также концентрации внимания и памяти, а также понятия «рядом».

**Что нужно:** вырезанные линией поля напечатанной шахматной доски, как приведено в примере, можно также иметь вырезанные горизонтальные отрезки с цифрами.

**Инструкция:**

- Учитель указывает на буквы и читает их. Затем меняет местами отрезки и дает инструкцию: «Поставь правильно», или «Собери шахматную доску по буквам (цифрам)».

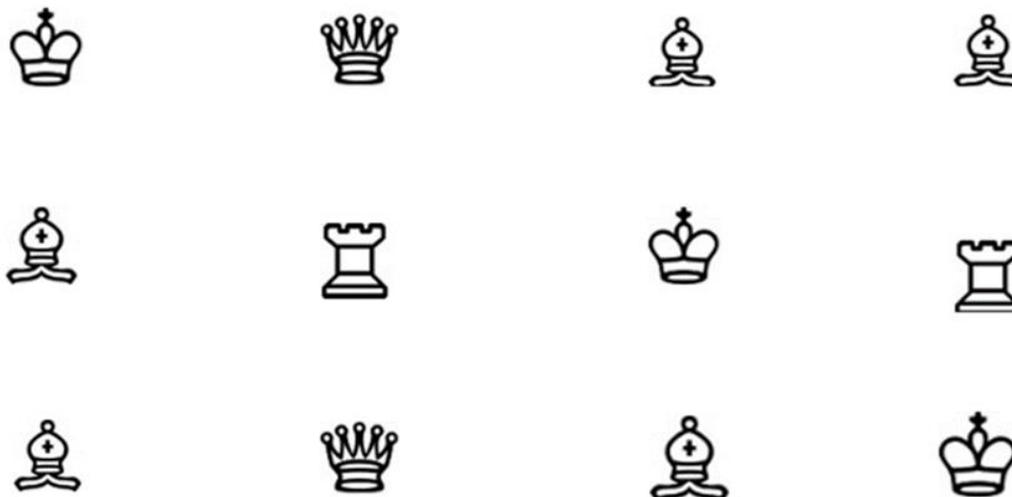


- Поочередно расставляя полоски, учащийся проговаривает буквы (или цифры), если имеет речь.
- Можно также употребить напечатанную шахматную доску с начальными позициями фигур.
- При правильном выполнении учитель дает поощрение.

## Задание 2 (Краткие обозначения фигур «адаптированная по методике «Корректурная проба»)

**Цель:** развитие у учащегося знаний по кратким обозначениям фигур, развитие внимания, визуального восприятия, мыслительных операций сравнения и сопоставления.

**Что нужно:** Лист бумаги формата А4 по образцу, карандаш (для тех, кто умеет писать), краткие названия фигур на картонной карточке (Кр, Ф, Л, С, К) и пустые (для пешек) размером 5х5 см.



### Инструкция:

- Учитель составляет стимульный материал по данному образцу. Сначала составить с 3 фигурами, которые расставить по смешанному порядку.
- Учитель говорит инструкция: «Напиши под фигурами их названия, как на рисунке» («Поставь названия, как на рисунке», если учащийся не может написать, а использует карточки), и показывает верхнюю строчку.
- Если учащийся не может сделать задание, учитель сам показывает и учит сравнивать.

- Если учащийся затрудняется при количестве фигур в первой строчке, то можно сначала иметь только одну фигуру, потом постепенно добавлять другие фигуры, например:



Кр



- Если используется пешка, то под ним ничего не пишется, и карточка не ставится.
- Учитель, несмотря на то, что ребенок имеет речь или не имеет, при показе обязательно проговаривает. Если учащийся имеет речь также проговаривает наименования.
- При правильном выполнении учитель дает поощрение.

### Задание 3

**Цель:** развитие внимания, умения визуально прослеживать линию (для способствования развития до-навыка нахождения полей на доске, краткая запись наименования фигур).

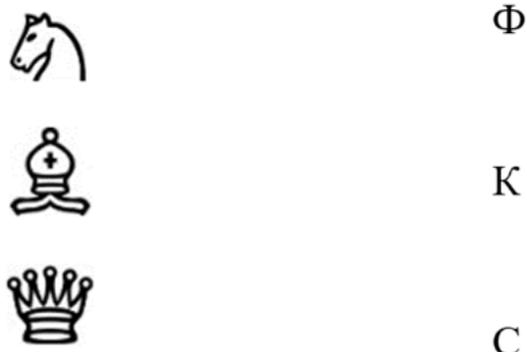
**Что нужно:** бланки с заданиями по образцам, карандаш.

#### 3.1

##### Инструкция:

- Учитель готовит бланк с заданием (Образец 1), где на одной стороне написаны краткая запись фигур, в другой- изображения фигур. Можно начинать с трех фигур и их краткой записи.
- Учитель говорит учащемуся: «Начерти дорожки для фигур к их кратким записям».
- Можно постепенно усложнить, увеличивая количество фигур.

Образец 1

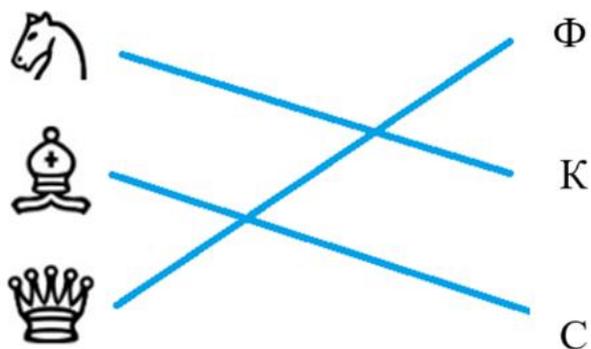


### 3.2

#### Инструкция:

- Учитель готовит бланк с заданием (Образец 2), где на одной стороне написаны краткая запись фигур, в другой- изображения фигур. Можно начинать с трех фигур и их краткой записи.
- Учитель говорит учащемуся: «Найди дорожки для фигур к их кратким записям», «Найди неправильную дорожку».
- Можно постепенно усложнить, увеличивая количество фигур.

Образец 2

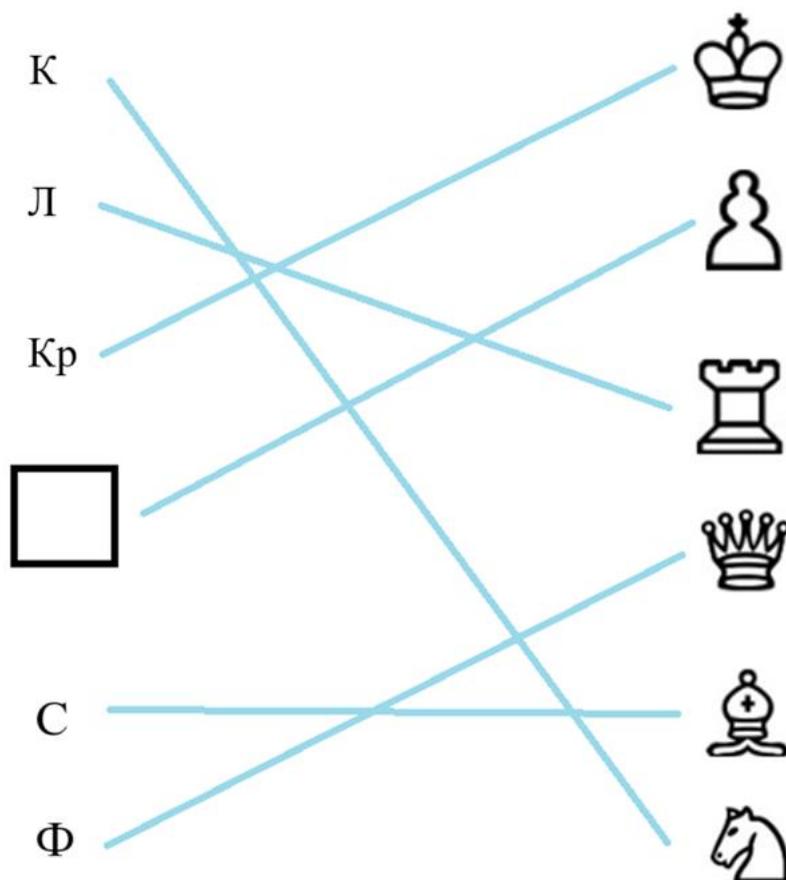


### 3.3

#### Инструкция:

- Учитель готовит бланк с заданием (Образец 3), где на одной стороне написаны краткая запись фигур, в другой- изображения фигур, и они соединены прямыми линиями. Можно начинать с трех фигур и их краткой записи.
- Учитель говорит учащемуся: «Проследи дорожки для фигур к их кратким записям». Учитель показывает пальцем (карандашом) дорожку к фигуре.
- Можно постепенно усложнить, увеличивая количество фигур.

Образец 3

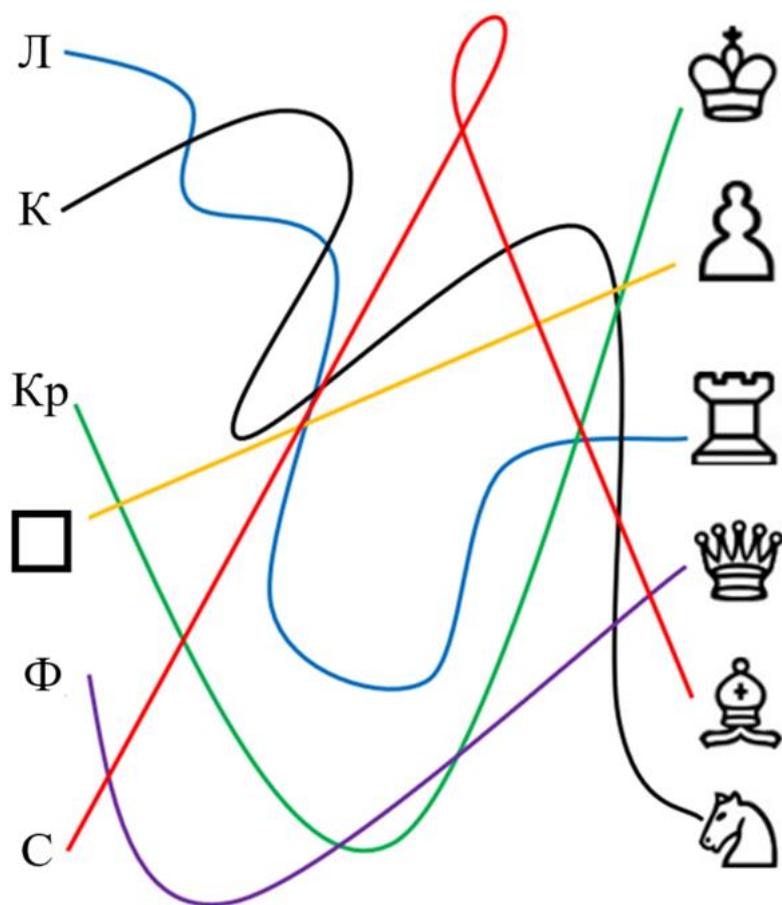


### 3.4

#### **Инструкция:**

- Учитель готовит бланк с заданием (Образец 4), где на одной стороне написаны краткая запись фигур, в другой- изображения фигур, где они соединены зигзагообразными линиями. Можно начинать с трех фигур и их краткой записи. Также можно сначала использовать соединяющие линии разных цветов, чтобы легко проследить, затем сделать их черными.
- Учитель говорит учащемуся: «Проследи дорожки для фигур к их кратким записям». Учитель показывает пальцем (карандашом) дорожку к фигуре.
- Сначала зигзагообразные линии могут быть не слишком смешанными, смешать по мере развития у ребенка способности проследить линии. Можно постепенно усложнить, увеличивая количество фигур. Можно менять местами ряды изображений и кратких записей фигур.
- После каждого правильного выполнения задания поощрить учащегося.

Образец 4



## Тема 4-11. Ценность фигур, шахматные фигуры

### Задания (Магазин для фигур)

**Цель:** развитие представления о ценности объектов (на примере шахматных фигур), развитие наглядно- действенного мышления.

**Что нужно:** ламинированная шахматная доска с липучками, ламинированные карточки шахматных фигур (много пешек), где внизу написана цифра ее ценности, четыре коробочки для шахматных фигур.

1.

#### Инструкция:

- Учитель расставляет и прикрепляет карточки с шахматными фигурами на шахматной доске, оставляя только пустое место одного из фигур (ладьи, коня, ферзя или слона).
- Перед учащимся ставится коробочка с пешками (это банк), а перед учителем коробочки для других фигур ладьи, коня, ферзя, слона.
- Учитель говорит: «Нужно восполнить пустое место (например, коня). Дай мне 3 пешки из банка». Учащийся считает из банка 3 пешки, отдает учителю, который ему вручает коня и говорит: «Поставь на место». Так продолжить с другими фигурами.
- При правильном выполнении задания, поощрить учащегося.

2.

#### Инструкция:

- Учитель расставляет и прикрепляет карточки с шахматными фигурами на шахматной доске, оставляя только пусто место двух (или больше) из фигур (ладьи, коня, ферзя или слона).
- Перед учащимся ставится коробочка с пешками (это банк), а перед учителем коробочки для ладьи, коня, ферзя, слона.
- Учитель говорит: «Нужно восполнить пустые места. Дай мне пешки для ладьи и коня из банка». Учащийся считает из банка 3 и 5 пешек, отдает учителю, который ему вручает соответствующую фигуру и говорит: «Поставь на место». Потом с другими двумя (затем больше фигурами).
- При правильном выполнении задания, поощрить учащегося.

3.

#### Инструкция:

- Учитель ставит пустую шахматную доску и перед учащимся коробку с пешками и говорит: «Нужно расставить фигуры на доске. Я продаю фигуры. Дай пешки, чтобы купить ладью» (и выполнять для других фигур).
- Учащийся считает из коробки с пешками (банка) пять пешек, вручает учителю и получает ладью.
- И так выполнять со всеми фигурами.
- Если учащийся затрудняется выполнять инструкции, учитель несколько раз с ним проделывает все шаги.

- При правильном выполнении задания, поощрить учащегося.

4.

**Инструкция:**

- Учитель ставит пустую шахматную доску и перед собой, а перед учащимся коробки с другими фигурами (ферзем, слонами, ладьями и конями), говорит: «Нужно расставить фигуры на доске. Продай мне коня за 3 пешки», и вручает пешки, учащийся должен из коробки дать коня.
- И так выполнять со всеми фигурами.
- Если учащийся затрудняется выполнять инструкции, учитель несколько раз с ним проделывает все шаги, постепенно отходит, давая самостоятельность учащемуся.
- При правильном выполнении задания, поощрить учащегося.

**Примечание:**

- Данные задания можно выполнять также с другими сочетаниями фигур или карточек (например, в банке иметь карточки только с числами; платить другими фигурами и получить пешки; или разменять- за ладью получить или платить слоном и 2 пешками), и т.д.
- Можно на столе иметь образец ценности фигур (Прайслист).
- Короля всегда оставлять на шахматной доске и говорить: «Король бесценен», или «Король покупает слона (другие фигуры).

## 8. ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОГНИТИВНЫХ ФУНКЦИЙ

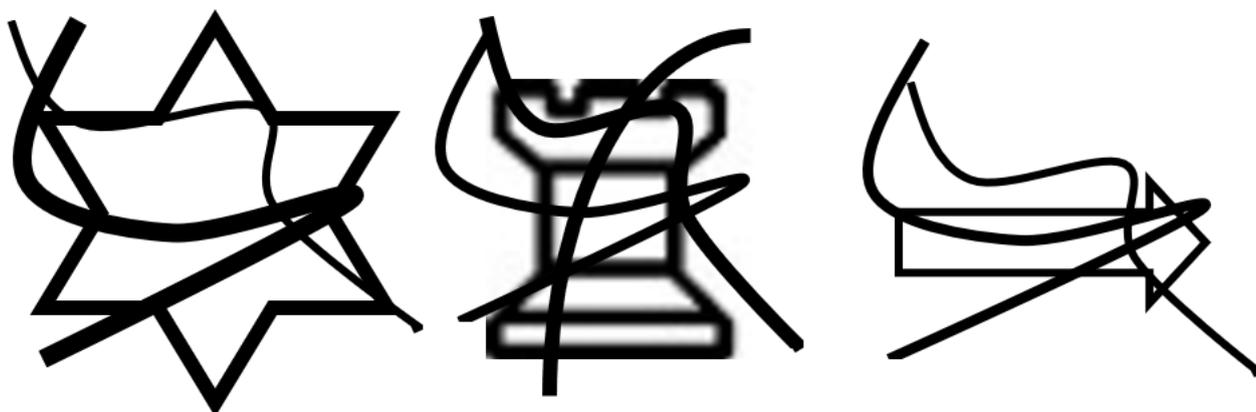
### Задание 1. Смешанные картинки

**Цель:** развитие внимания, визуального восприятия.

**Что нужно:** Напечатанная форма (образец приведен ниже), цветные карандаши.

**Инструкция:**

- Учитель дает инструкцию: «Найди предметы в этих смешанных картинках, раскрась», «Какая из них шахматная фигура? Назови.», «Какая ценность у этой фигуры? Запиши», и т.д.



- Можно использовать разные другие шахматные фигуры и другие картинки.
- При успешном выполнении поощрять учащегося.

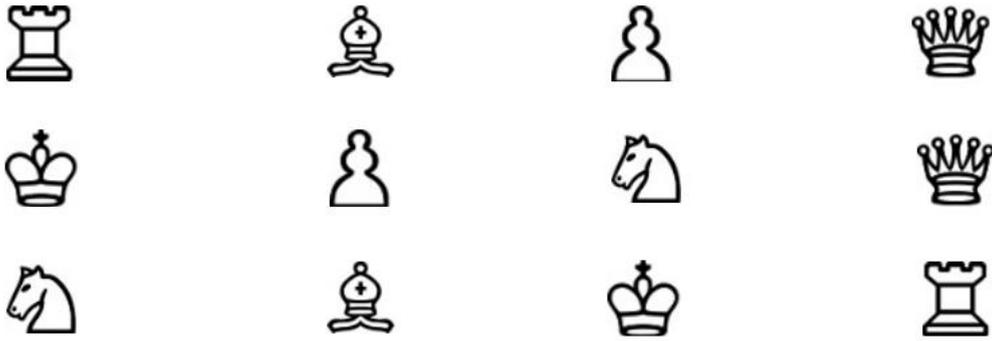
### Задание 2. Найди пару

**Цель:** развитие внимания, визуального восприятия, оперативной памяти, умения сравнивать.

**Что нужно:** напечатанная форма (образец приведен ниже), цветные карандаши.

**Инструкция:**

- Учитель дает инструкцию: «Найди пару для каждой фигуры. Каждую пару обведи одним цветом»
- Можно использовать разные сочетания фигур, белые и черные фигуры; можно использовать также нешахматные фигуры; меньшее количество, если учащийся затрудняется с наличием большого количества стимулов; усложнить с большим количеством, если справляется; поменять их местами, чтобы по предыдущему опыту не искал на тех же местах.



### Задание 3. Найди лишнее

**Цель:** развитие внимания, визуального восприятия, оперативной памяти, умения сравнивать.

**Что нужно:** Напечатанная форма (образцы приведены ниже), цветные карандаши.

**Инструкция:**

- Учитель дает инструкцию: «Найди пару для фигур. Каждую пару обведи одним цветом. Найди лишнюю фигуру. Назови»
- Можно использовать разные сочетания фигур, белые и черные фигуры; можно использовать также нешахматные фигуры; меньшее количество, если учащийся затрудняется с наличием большого количества стимулов; усложнить с большим количеством, если справляется; поменять их местами, чтобы по предыдущему опыту не искал на тех же местах.

Образец 1



- Можно усложнить, перевернув картинки.

## Образец 2



- Можно также поставить их не по рядам.

## Образец 3



### Задание 4. Домики

**Цель:** развитие внимания, мыслительной операции сравнения, оперативной памяти, визуального восприятия, умения считать, различать количество от ценности.

**Что нужно:** напечатанная форма (образец приведен ниже), карандаш.

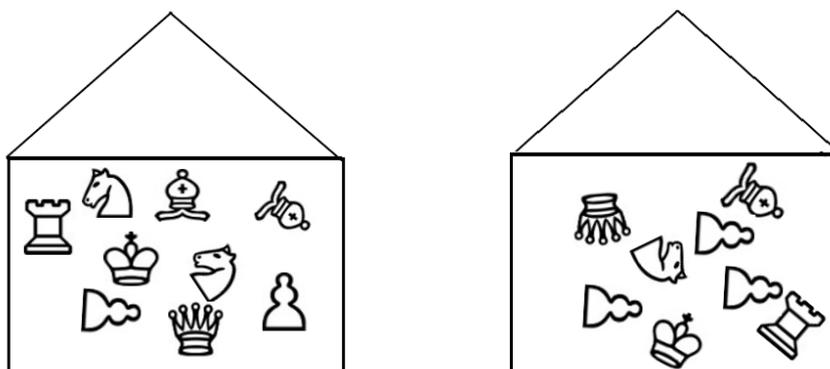
**Инструкция:**

- Учитель поочередно дает каждую инструкции учащемуся:
  - ✓ Посчитай сколько фигур в каждом домике, запиши на крыше каждого домика. Где больше фигур?
  - ✓ Скажи ценность каждой фигуры (можно записывать на каждой фигуре ее ценность), прибавь ценности фигур в каждом домике, запиши ответ над крышей.

✓ Сравни, где больше?

- Можно усложнить задание, добавив фигуры в каждом домике.
- Можно в каждом домике менять количество фигур, ценность фигур.
- Можно также вместо картинок домиков фигур употребить настоящие коробки и фигуры и иметь на каждой коробке карточки, где записывать результаты.
- Если у учащегося хорошая память, можно не записывать результаты как при бумажной версии, также при использовании коробок и настоящих фигур.
- При правильном выполнении поощрить учащегося, указывая на его успех.

Образец:



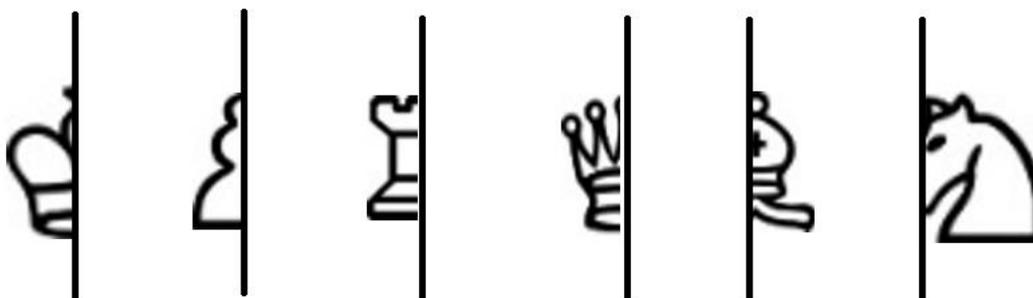
#### Задание 4. Спрятанные фигуры

**Цель:** развитие внимания, визуального гнозиса, соотношения изображения с краткой записью.

**Что нужно:** напечатанная форма (образец приведен ниже) с неполными изображениями фигур, карандаш.

**Инструкция:**

- Учитель говорит: «Какая фигура тут спрятана? Назови (если учащийся имеет речь.) Соедини с ее краткой записью».
- Если учащийся затрудняется, учитель может выполнить задание для одного изображения с ним.
- При правильном выполнении поощрить учащегося, указывая на его успех.



С	Л	Ф	К		Кр
---	---	---	---	--	----

**Задание 5. Названия** (данное задание предусмотрено для тех, кто знает буквы, умеет читать»)

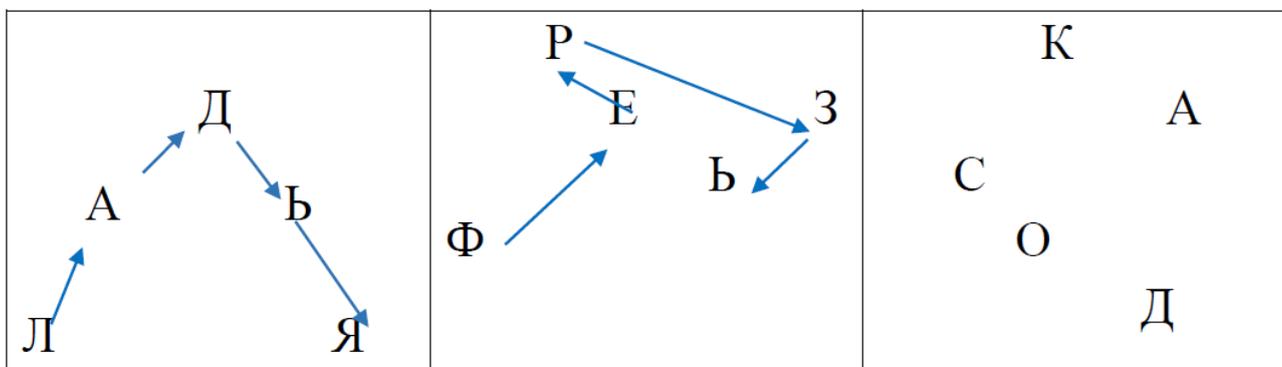
**Цель:** развитие внимания, визуального гнозиса, мыслительной операции синтеза, умения мысленно соединять разные пункты в одно звено.

**Что нужно:** напечатанная форма (образец приведен ниже) в смешанном порядке расставленными буквами, составляющими слова (можно шахматные), карандаш.

**Инструкция:**

- Учитель говорит учащему: «Соедини буквы, чтобы получилось «ЛАДЬЯ», «ФЕРЗЬ», «ДОСКА», и т.д.

Пример

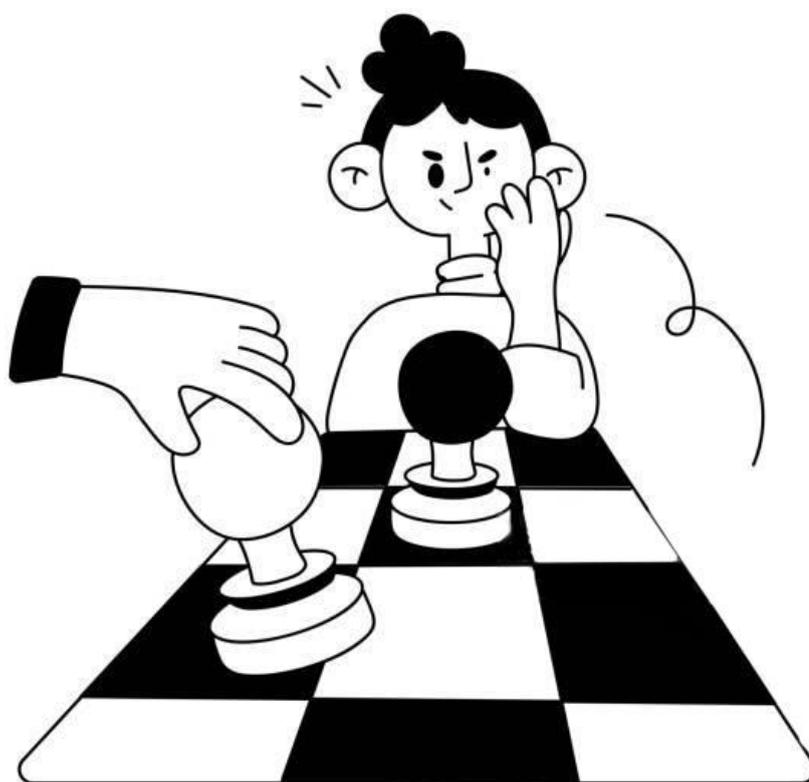


Примечание: синими стрелками показано, как присоединить карандашом буквы.

- Можно писать названия разных предметов.
- Можно усложнить задание, не говорить, какие слова получатся, а сказать: «Какие шахматные слова написаны?», одно из них чтобы не было шахматным: «Какое слово не шахматное?», или чтобы одно из них было шахматным «Какое слово шахматное?», или «Какое слово- шахматная фигура?», и т.д.
- Можно еще больше усложнить задание, в одном квадрате написать в смешанном порядке буквы 2, 3 слов, чтобы учащийся искал нужные буквы.
- При правильном выполнении поощрить учащегося, указывая на его успех.

# Часть 2

## План уроков по шахматам

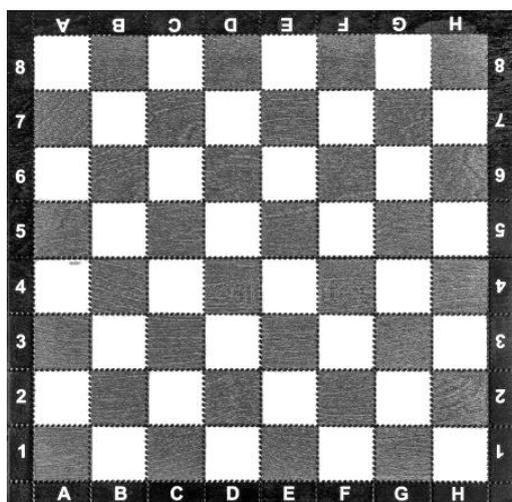


## ТЕМА 1. ШАХМАТЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

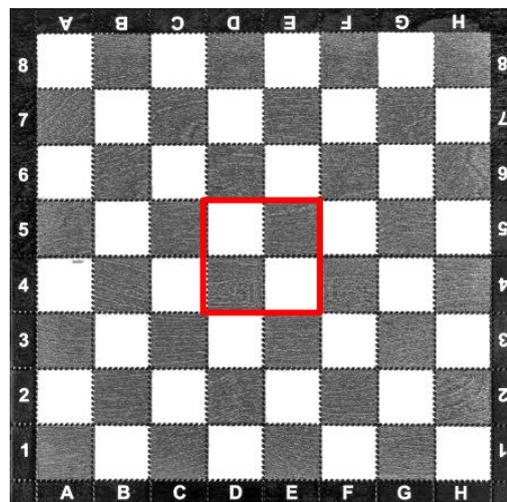
Для того чтобы играть в шахматы, тебе понадобятся шахматная доска и шахматные фигуры. Сегодня ты познакомишься с шахматной доской.

Шахматная доска состоит из маленьких квадратов. Такой квадрат называется **поле** (или клетка). Все поля светлого цвета – **белые поля**, поля тёмного цвета – **чёрные поля**. Есть на шахматной доске центр, углы и края доски.

### Шахматная доска

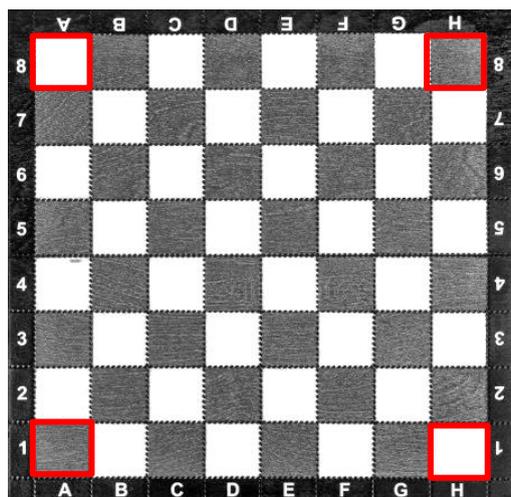


### Центр



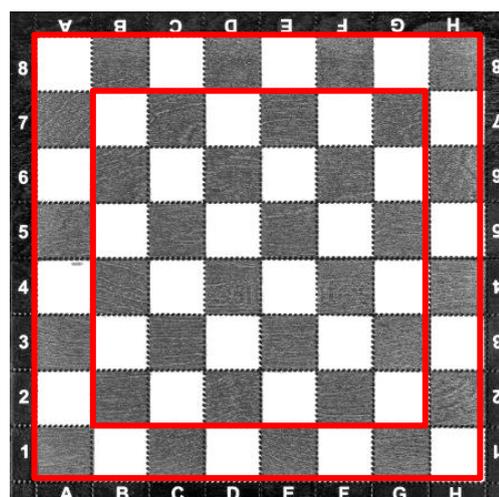
*4 поля в центре: 2 белых и 2 чёрных*

### Углы



*4 поля в углу: 2 белых и 2 чёрных*

### Края

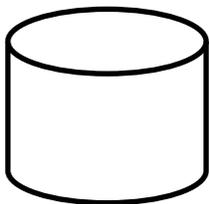
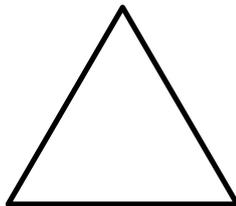
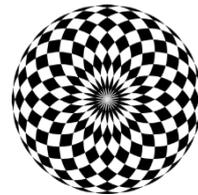
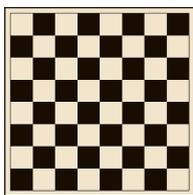


*4 края доски*

Шахматная доска располагается так, чтобы угловое поле справа было белого цвета!

## Упражнение 1

Найди среди фигур шахматные доски и обведи их.



**Упражнение 2.** Найди шахматное слово

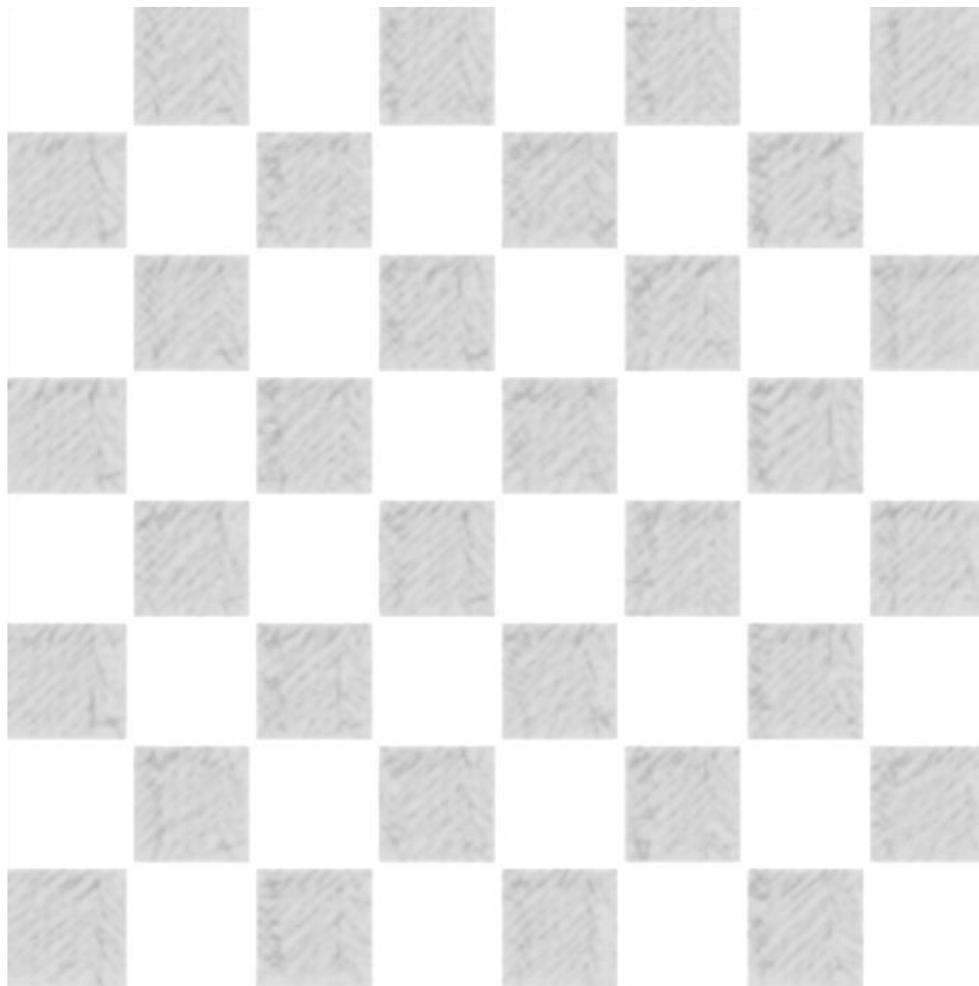
ПОЛЯНА

ЛУЖАЙКА

ПОЛЕ

РАВНИНА

**Упражнение 3.** Раскрась шахматную доску.



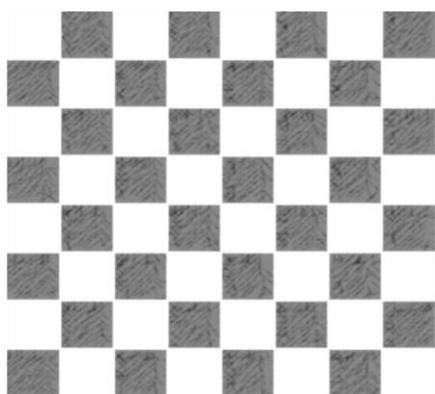
**Упражнение 4.** Ответь на вопрос. Выбери правильный ответ.

Какую форму имеет шахматная доска?

- форму квадрата
- форму круга
- форму треугольника

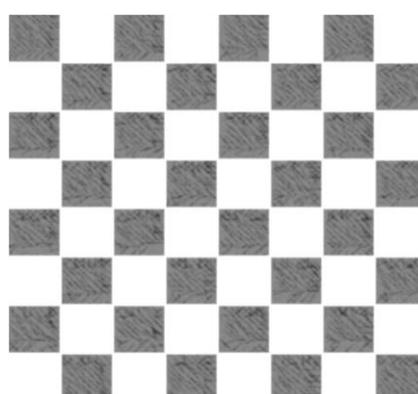
**Упражнение 5.** Правильно ли нарисована шахматная доска?

Обведи правильный ответ.



Да

Нет



Да

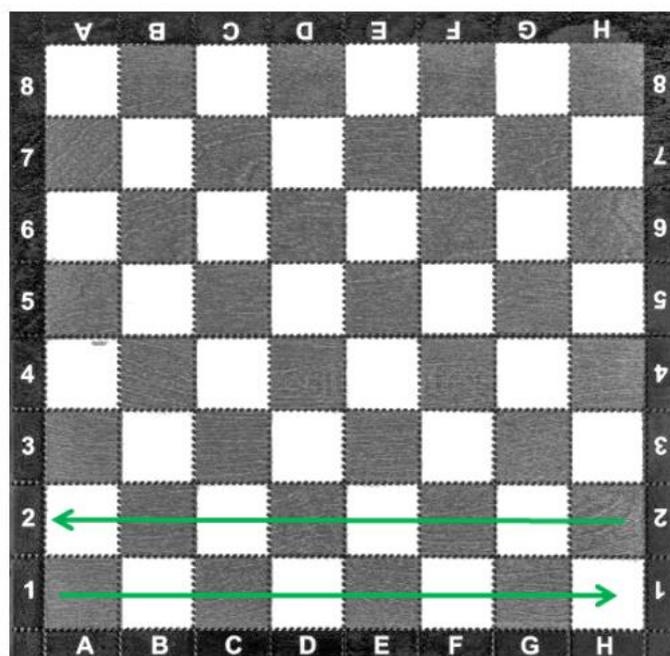
Нет

## Горизонталь

Шахматная доска состоит из белых и чёрных полей. Поля складываются в линии, которые имеют разные названия и направления.

Первая линия, с которой ты познакомишься – это горизонталь.

**Горизонталь** – это линия, которая состоит из белых и чёрных полей и проходит справа налево (или слева направо). В каждой горизонтали 8 (восемь) полей.



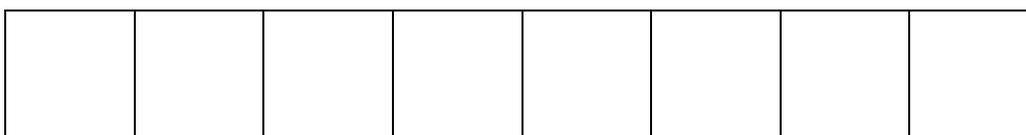
На доске **8 (восемь)** горизонталей.

Поля в горизонтали чередуются: **чёрное** – белое – **чёрное** – белое – **чёрное** – белое – **чёрное** – белое (или наоборот).

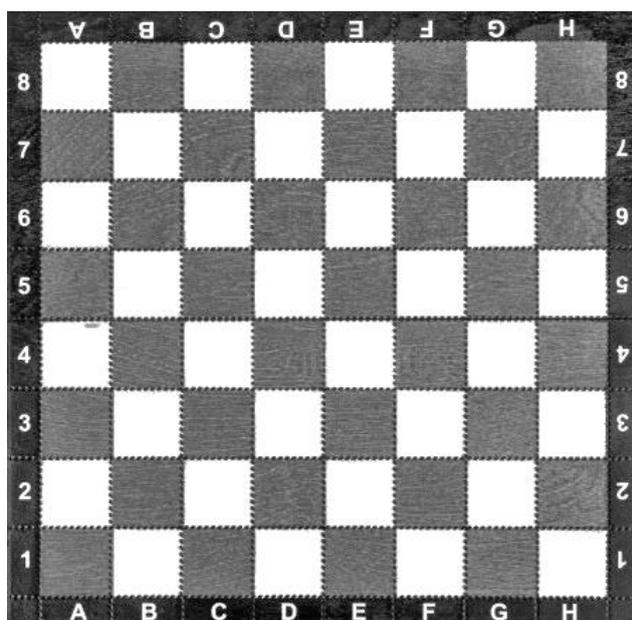


**Упражнение 6.** Раскрась горизонтали.

Помни! Поля в горизонтали чередуются.

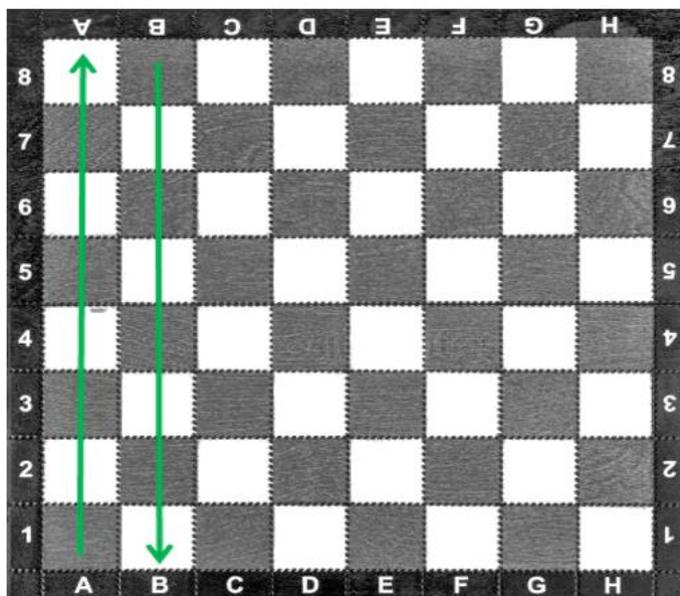


**Упражнение 7.** Покажи стрелочкой на шахматной доске **2-ю** горизонталь и **5-ю** горизонталь.



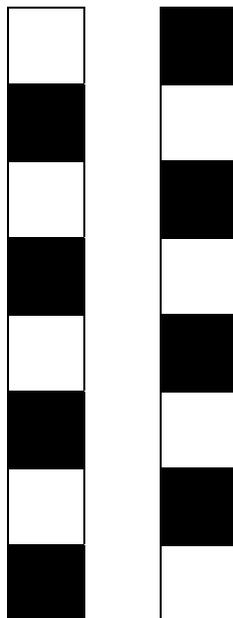
## Вертикаль

**Вертикаль** – это линия, которая состоит из белых и чёрных полей и идет снизу вверх или сверху вниз. В каждой вертикали 8 (восемь) полей.



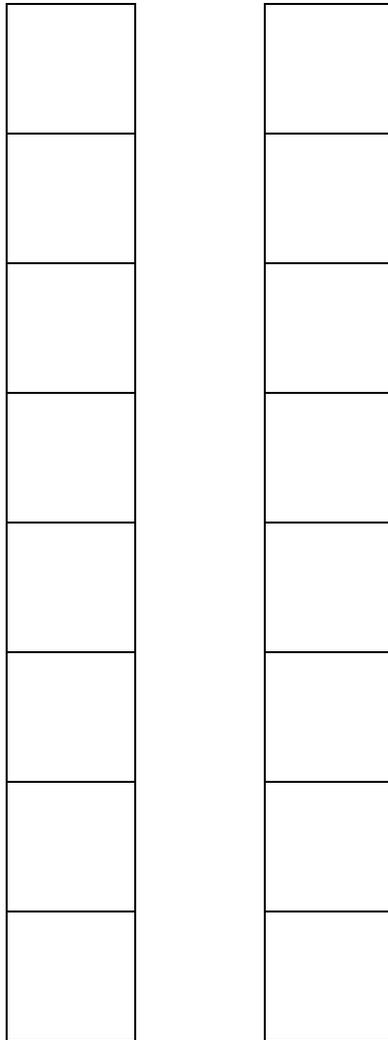
Вертикалей на шахматной доске, как и горизонталей, **8 (восемь)**.

Поля в каждой вертикали чередуются: **чёрное** – белое – **чёрное** – белое – **чёрное** – белое – **чёрное** – белое (или наоборот)..



**Упражнение 8.** Раскрась вертикали.

Помни! Поля в вертикали чередуются.



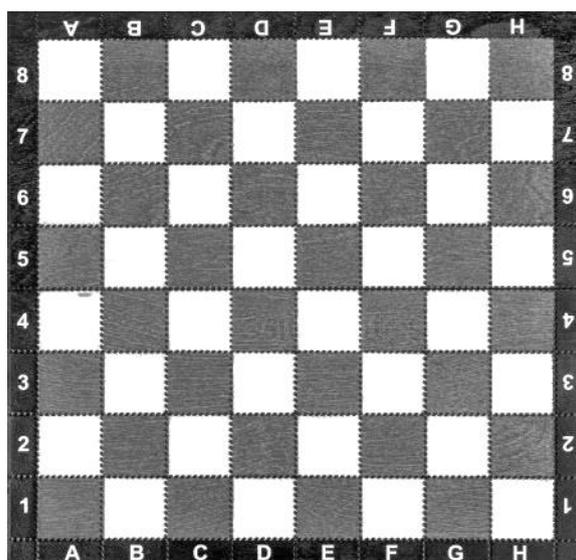
**Упражнение 9.** Найди лишнее слово.

ГОРИЗОНТАЛЬ

ГОРИЗОНТ

ВЕРТИКАЛЬ

**Упражнение 10.** Покажи стрелочками две крайние вертикали на шахматной доске.



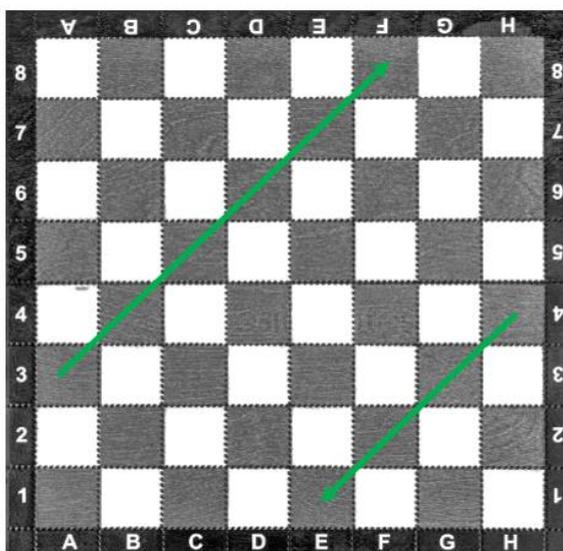
**Упражнение 11.** Ответь на вопрос. Выбери правильный ответ.

Сколько вертикалей на шахматной доске?

- 6
- 7
- 8

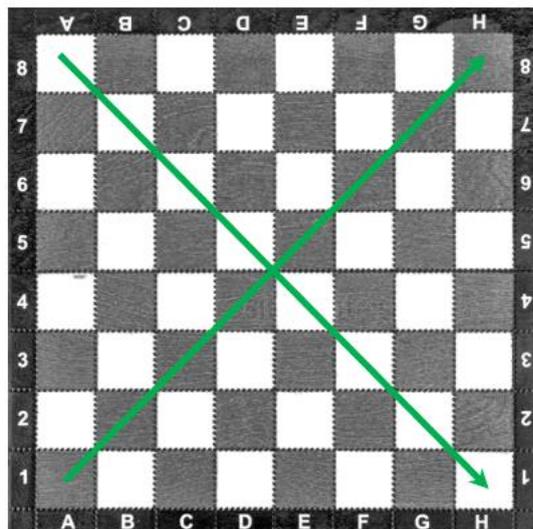
## Диагональ

**Диагональ** – это линия на шахматной доске, которая состоит из полей **одинакового** цвета, касающихся друг друга уголками.

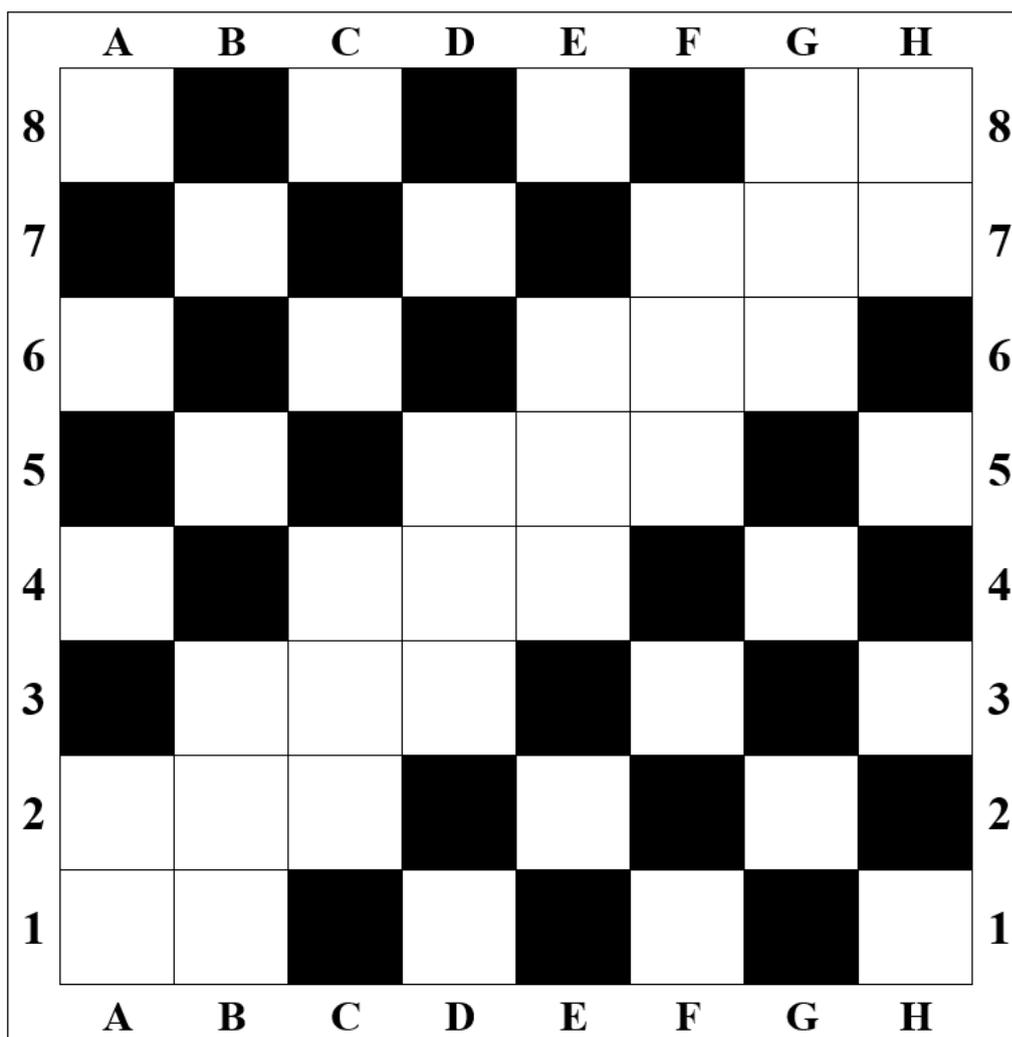


Есть на шахматной доске большие и маленькие диагонали.

**Большая диагональ** – диагональ из восьми полей белого или черного цвета.



**Упражнение 12.** Раскрась большую чёрную диагональ.



**Упражнение 13.** Найди шахматное слово.

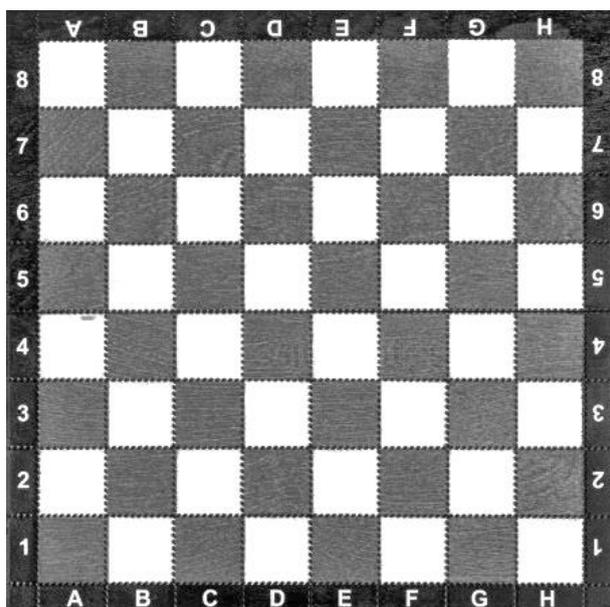
ДИАЛОГ

ДИАГРАММА

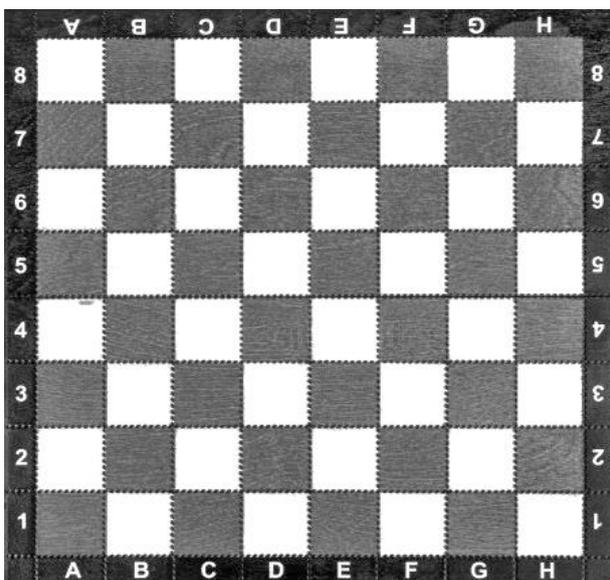
ДИАГОНАЛЬ

ДИАЛЕКТ

**Упражнение 14.** Покажи стрелочкой самую большую белую диагональ.

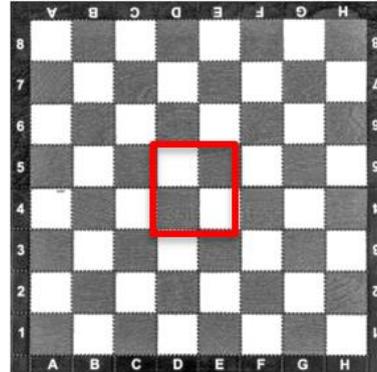
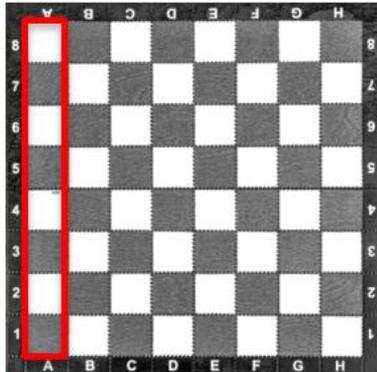
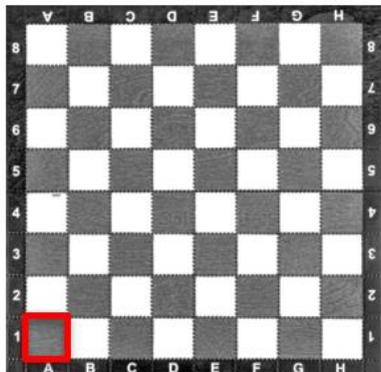


Покажи стрелочками 2 (две) самые короткие чёрные диагонали.



Упражнение 15. Соедини слова и рисунки стрелочками.

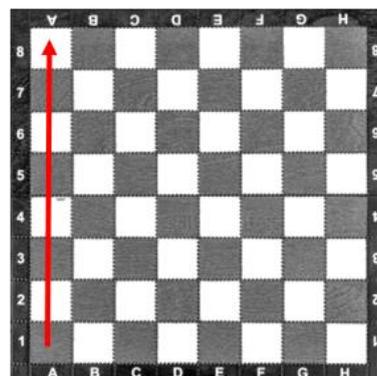
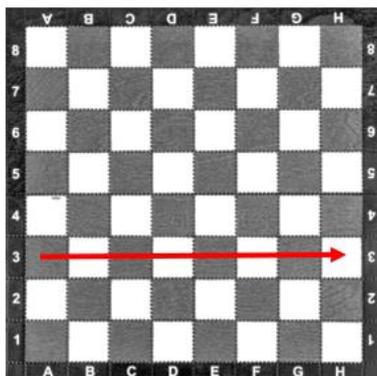
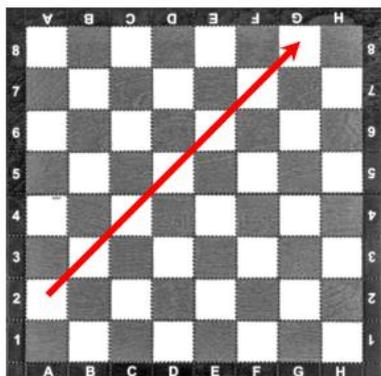
УГОЛ      ЦЕНТР      КРАЙ



ВЕРТИКАЛЬ

ДИАГОНАЛЬ

ГОРИЗОНТАЛЬ



## ТЕМА 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

С шахматной доской ты познакомился, теперь настала очередь шахматных фигур. На шахматной доске сражаются **белые фигуры** (фигуры светлого цвета) и **чёрные фигуры** (фигуры тёмного цвета).

Вот так выглядят фигуры у тебя на доске:



Король Ферзь Слон Конь Ладья Пешка

Король Ферзь Слон Конь Ладья Пешка

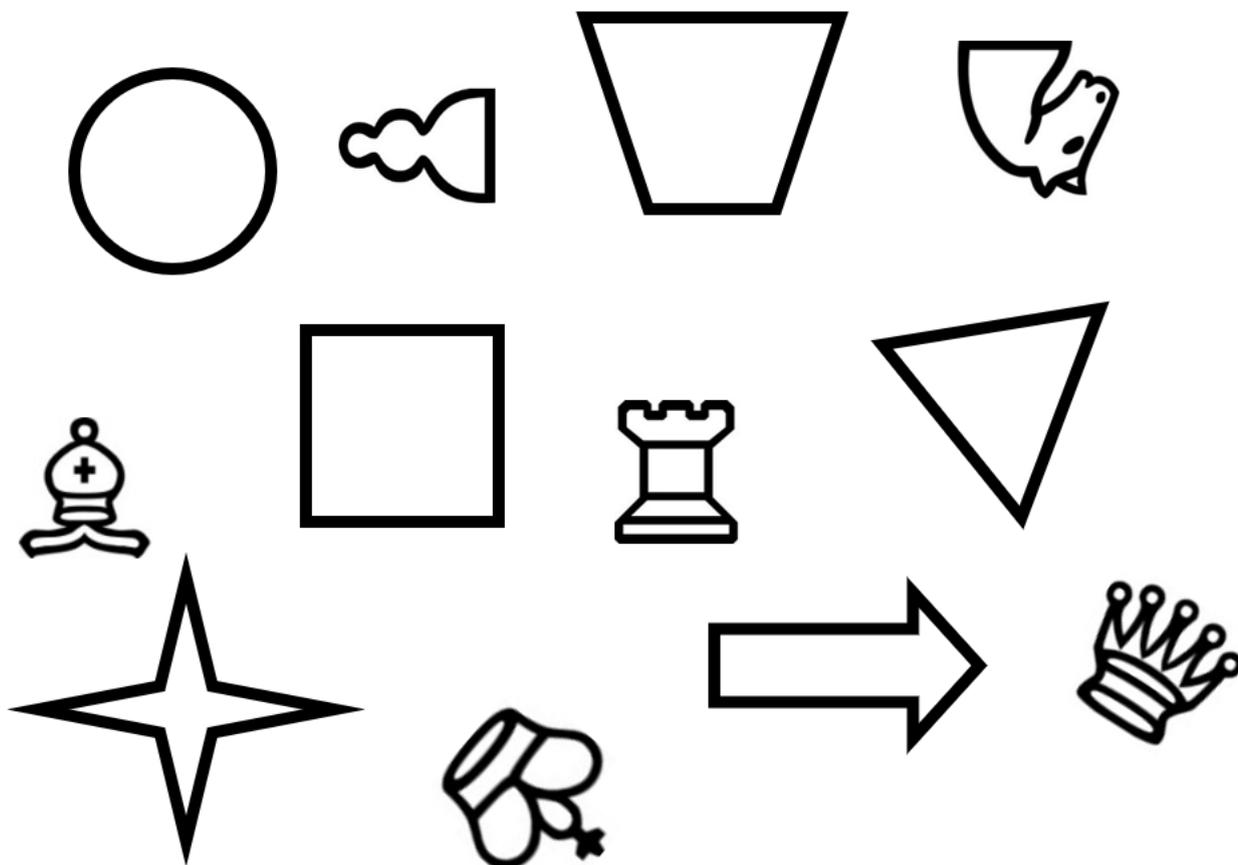
В книге фигуры будут обозначаться другим способом. Посмотри и запомни.

											
Король		Ферзь		Ладья		Слон		Конь		Пешка	

Каждая армия состоит из следующего количества фигур:

Количество фигур	Название фигур	Количество фигур
БЕЛЫЕ		ЧЁРНЫЕ
2	ЛАДЬЯ	2
2	КОНЬ	2
2	СЛОН	2
1	ФЕРЗЬ	1
1	КОРОЛЬ	1
8	ПЕШКА	8

**Упражнение 1.** Найди шахматные фигуры и раскрась их.



**Упражнение 2.** Найди шахматной слово.

ЦАРЬ

ИМПЕРАТОР

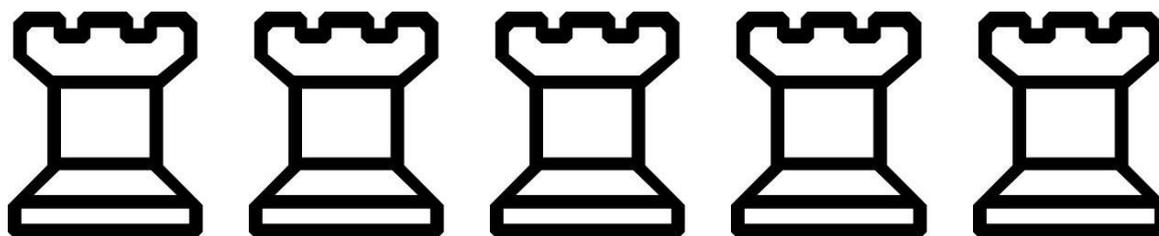
КОРОЛЬ

СУЛТАН

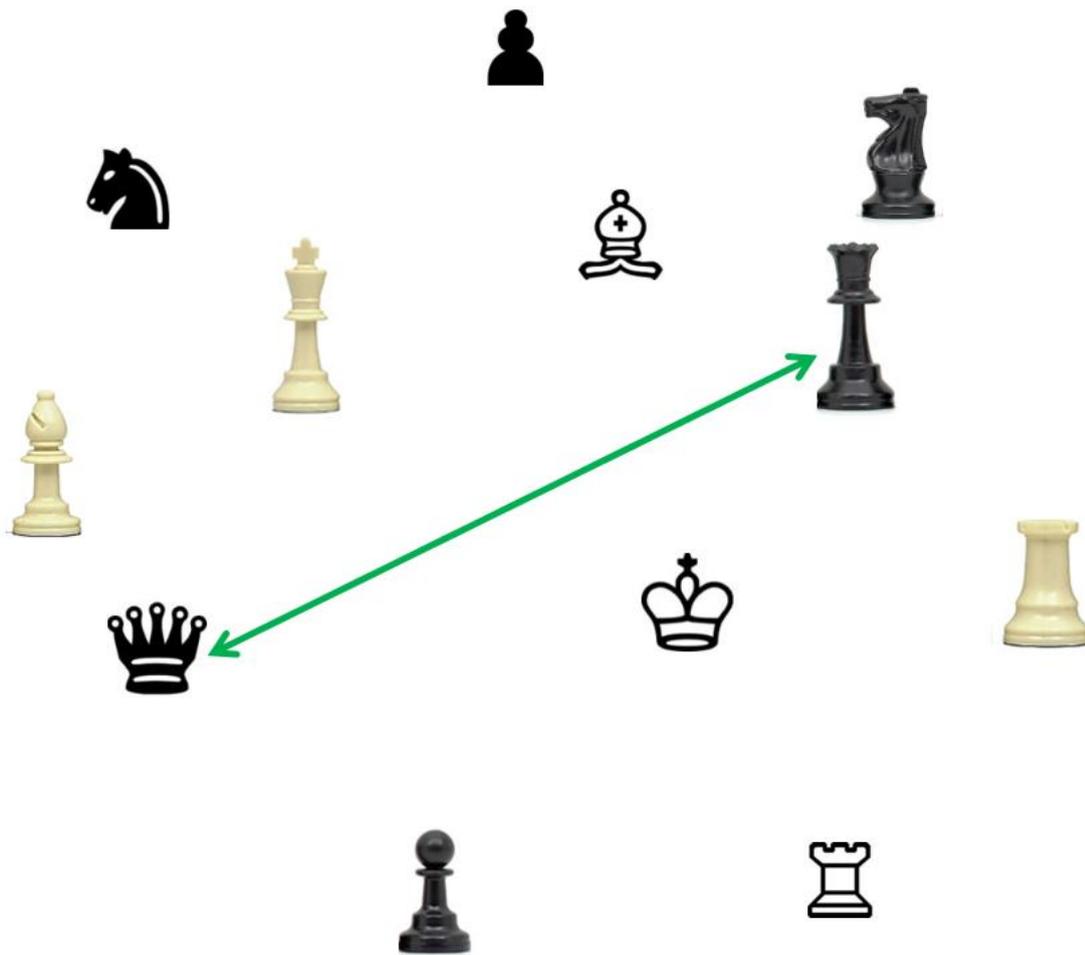
Упражнение 3. Соедини стрелочками названия фигур и картинки.

			
	Ферзь		
	Король		
	Слон		
	Конь		
	Ладья		
	Пешка		

Упражнение 4. Раскрась ладьи так, чтобы четвертая была желтого цвета, первая и средняя – одинакового цвета, вторая и последняя были разного цвета.



**Упражнение 5.** Соедини стрелочками картинки, которые обозначают одни и те же фигуры.



**Упражнение 6.** Найди лишнее слово.

КОНЬ

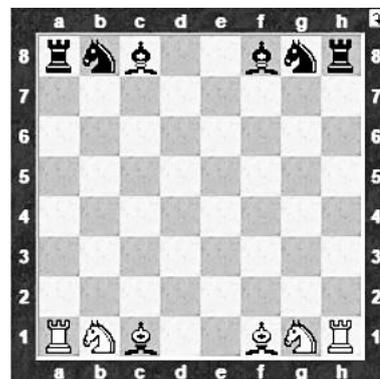
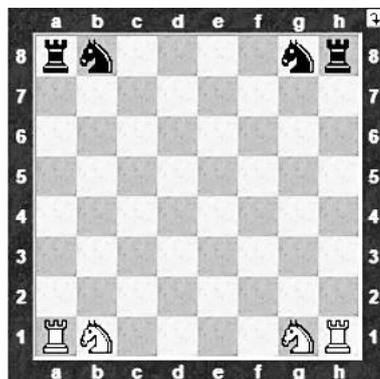
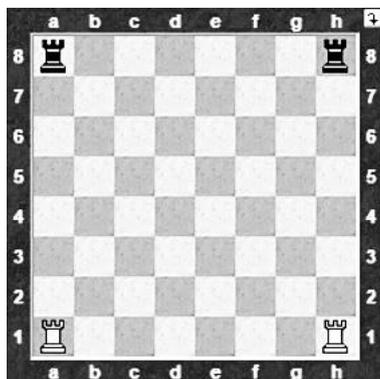
КОРОВА

СЛОН

## Начальная позиция

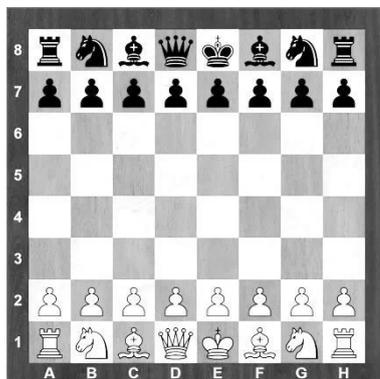
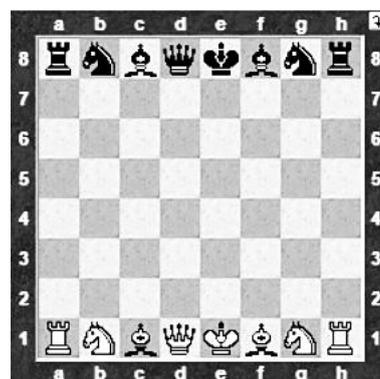
В шахматах каждая фигура занимает вначале своё место, чтобы начать сражение.

Ладьи располагаются в углу доски. Рядом с ними стоят кони. Возле коней тебе надо разместить слонов.



Где же место для ферзя и короля?

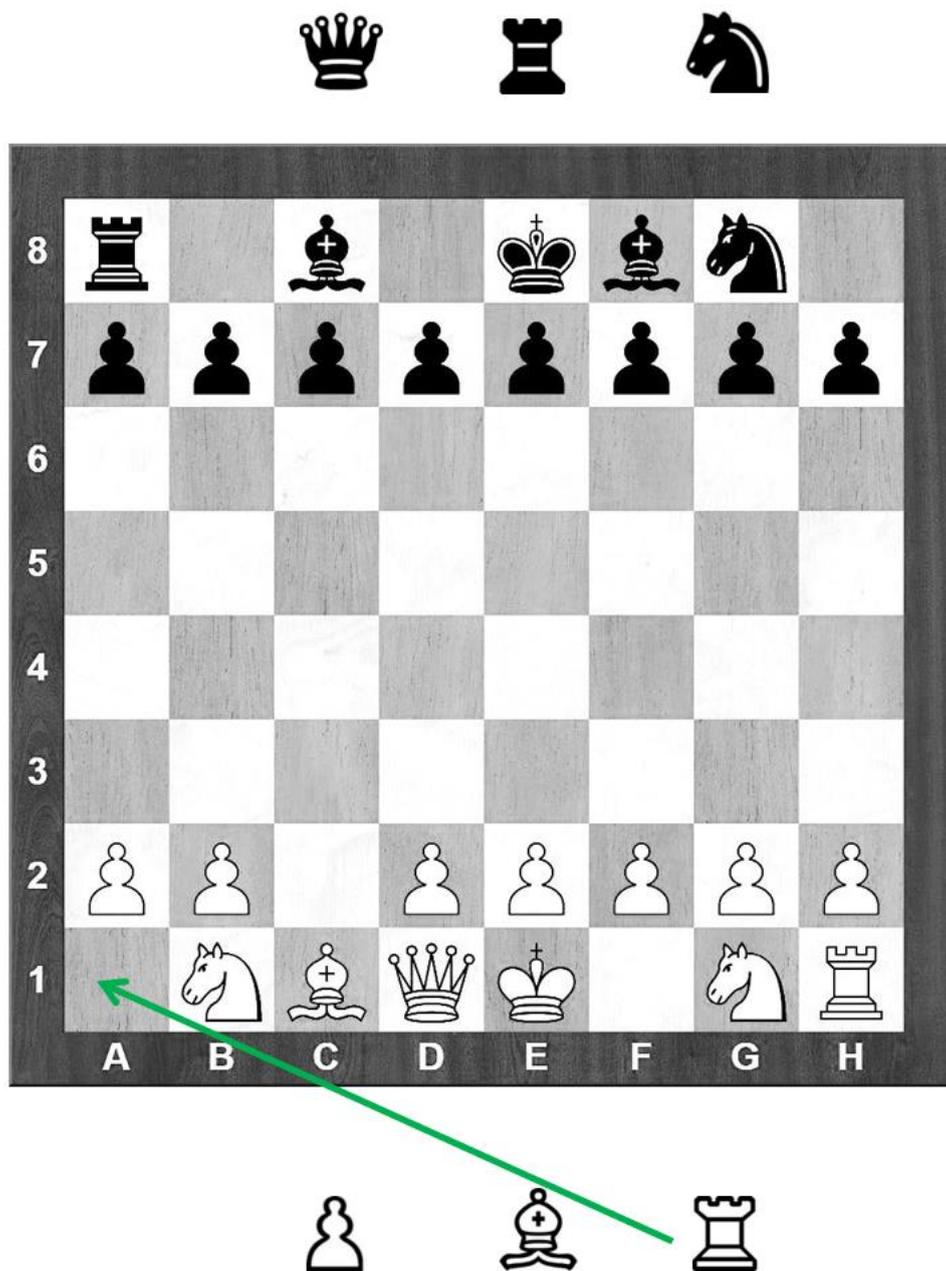
Запомни правило: «Ферзь выбирает свой цвет». Белый ферзь на белом поле стоит, чёрный – на чёрном поле. Рядом с ферзем располагается король.



Затем перед всеми фигурами становятся пешки.

У тебя получилась вот такая позиция. Она называется **начальная позиция**.

Упражнение 7. Покажи стрелочками, где должны стоять фигуры.



Упражнение 8. Ответь на вопрос. Выбери правильный ответ.

Сколько коней стоит на шахматной доске в начальной позиции?

- 2
- 3
- 4

**Упражнение 9.** Обведи белые и чёрные фигуры, которые стоят не на своих местах.



**Упражнение 10.** Ответь на вопрос. Выбери правильный ответ.

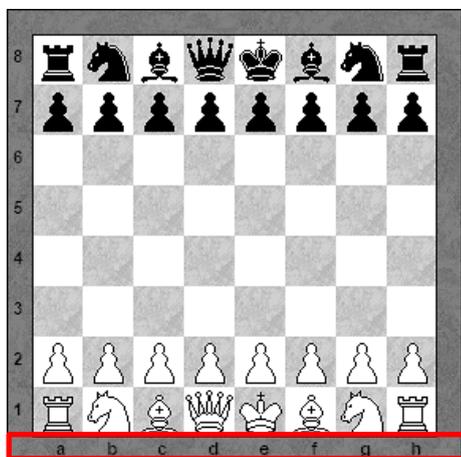
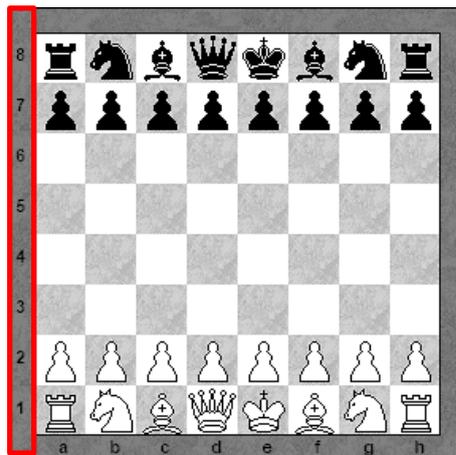
Сколько фигур стоит на 8 (восьмой) горизонтали в начальной позиции?

- 7
- 8
- 9

## ТЕМА 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

На шахматной доске **8 (восемь) горизонталей**.

Каждая горизонталь обозначается **цифрой**, начиная со стороны белых: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.



**Вертикалей** на доске также **8 (восемь)**. Для их обозначения используются **буквы от a до h**:

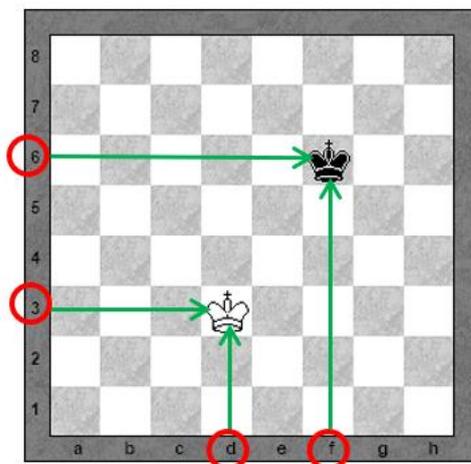
**a** [а], **b** [бэ], **c** [цэ], **d** [дэ], **e** [е], **f** [эф], **g** [же], **h** [аш].

Вертикали на шахматной доске могут обозначаться большими буквами: **A, B, C, D, E, F, G, H**.

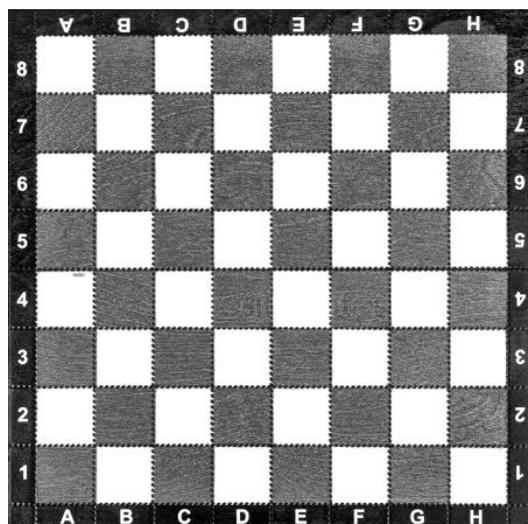
Каждое поле находится на пересечении вертикали и горизонтали, поэтому поле обозначают буквой (той же, что и вертикаль) и цифрой (той же, что и горизонталь). **Сначала пишется буква, затем цифра**.

Белая король стоит на пересечении вертикали «d» и 3-й горизонтали. Говорят, что **белый король стоит на поле d3**.

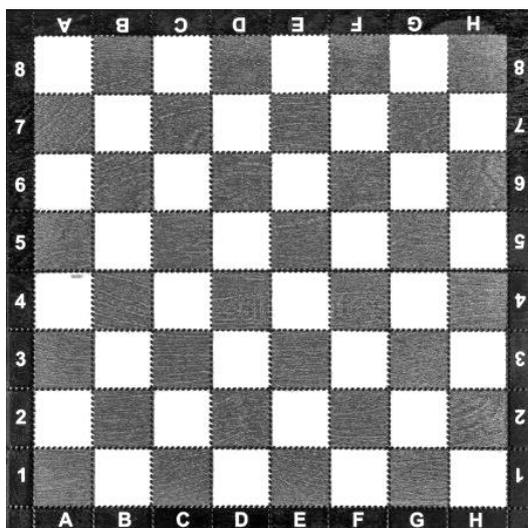
**Чёрный король** стоит на пересечении вертикали «f» и 6-й горизонтали, то есть на поле **f6**.



**Упражнение 1.** Покажи стрелочками на шахматной доске вторую горизонталь, пятую горизонталь и шестую горизонталь.

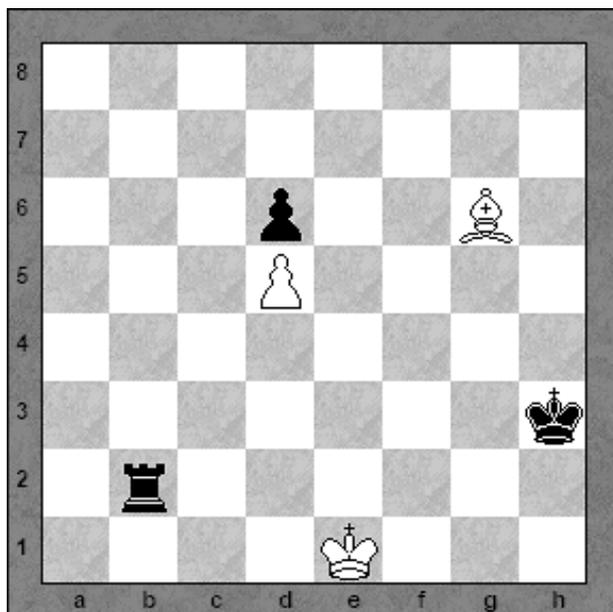


**Упражнение 2.** Покажи стрелочками на шахматной доске вертикаль В, вертикаль Е и вертикаль Н.



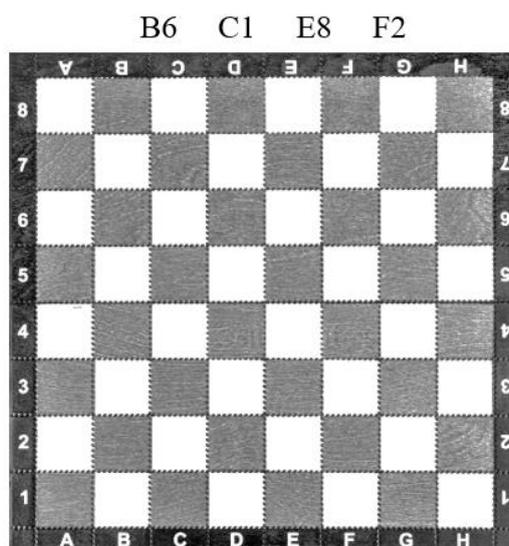
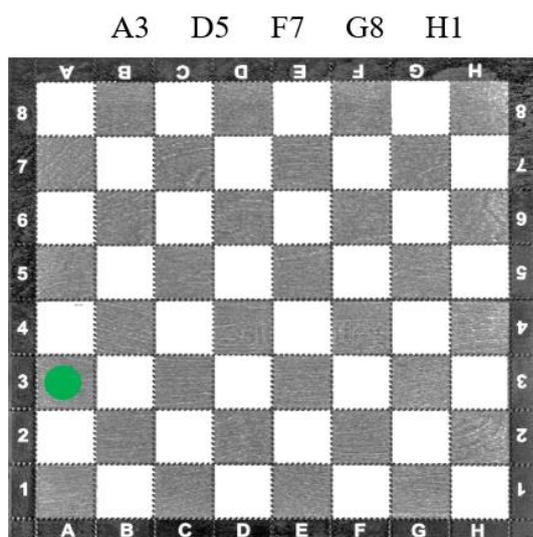
**Упражнение 3.** Посмотри на шахматную доску.

На каком поле стоит каждая фигура? Выбери правильный ответ.



Белый король: <ul style="list-style-type: none"><li>• a1</li><li>• e1</li><li>• e2</li></ul>	Чёрный король: <ul style="list-style-type: none"><li>• h2</li><li>• a2</li><li>• h3</li></ul>
Белый слон: <ul style="list-style-type: none"><li>• g6</li><li>• g7</li><li>• g1</li></ul>	Чёрная ладья: <ul style="list-style-type: none"><li>• b2</li><li>• c3</li><li>• c2</li></ul>
Белая пешка: <ul style="list-style-type: none"><li>• d4</li><li>• d5</li><li>• d6</li></ul>	Чёрная пешка: <ul style="list-style-type: none"><li>• d4</li><li>• d5</li><li>• d6</li></ul>

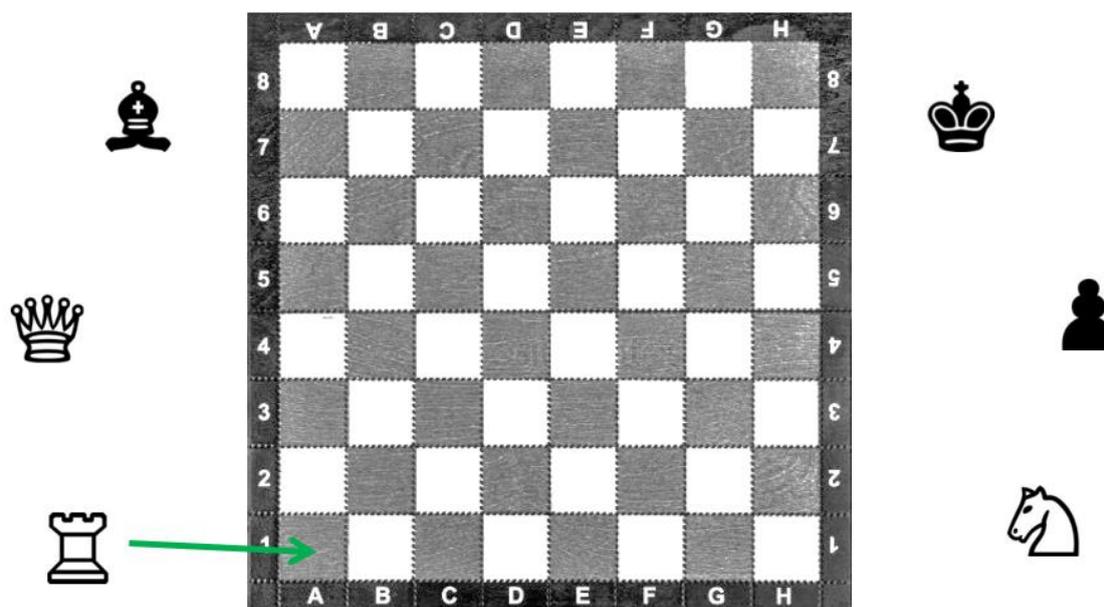
Упражнение 4. Нарисуй кружки на указанных полях.



Упражнение 5. Поставь фигуры на указанные поля:

- белая ладья на поле C1
- белый ферзь на поле D5
- белый конь на поле F3
- чёрный король на поле E8
- чёрный слон на поле A7
- чёрная пешка на поле H6

Покажи решение стрелочкой.



С полями на шахматной доске ты познакомился. Сейчас узнаешь, как обозначаются фигуры в книгах.

Для обозначения фигур в книгах используются буквы (сокращённая запись) или значки:

Название фигуры	Запись	Значок
Король	<b>Кр</b>	
Ферзь	<b>Ф</b>	
Ладья	<b>Л</b>	
Слон	<b>С</b>	
Конь	<b>К</b>	
Пешка		

Обрати внимание! Пешка при записи никакой буквой не обозначается.

Пример обозначения фигур и полей:



Крг2 (король)

Фа4 (ферзь)

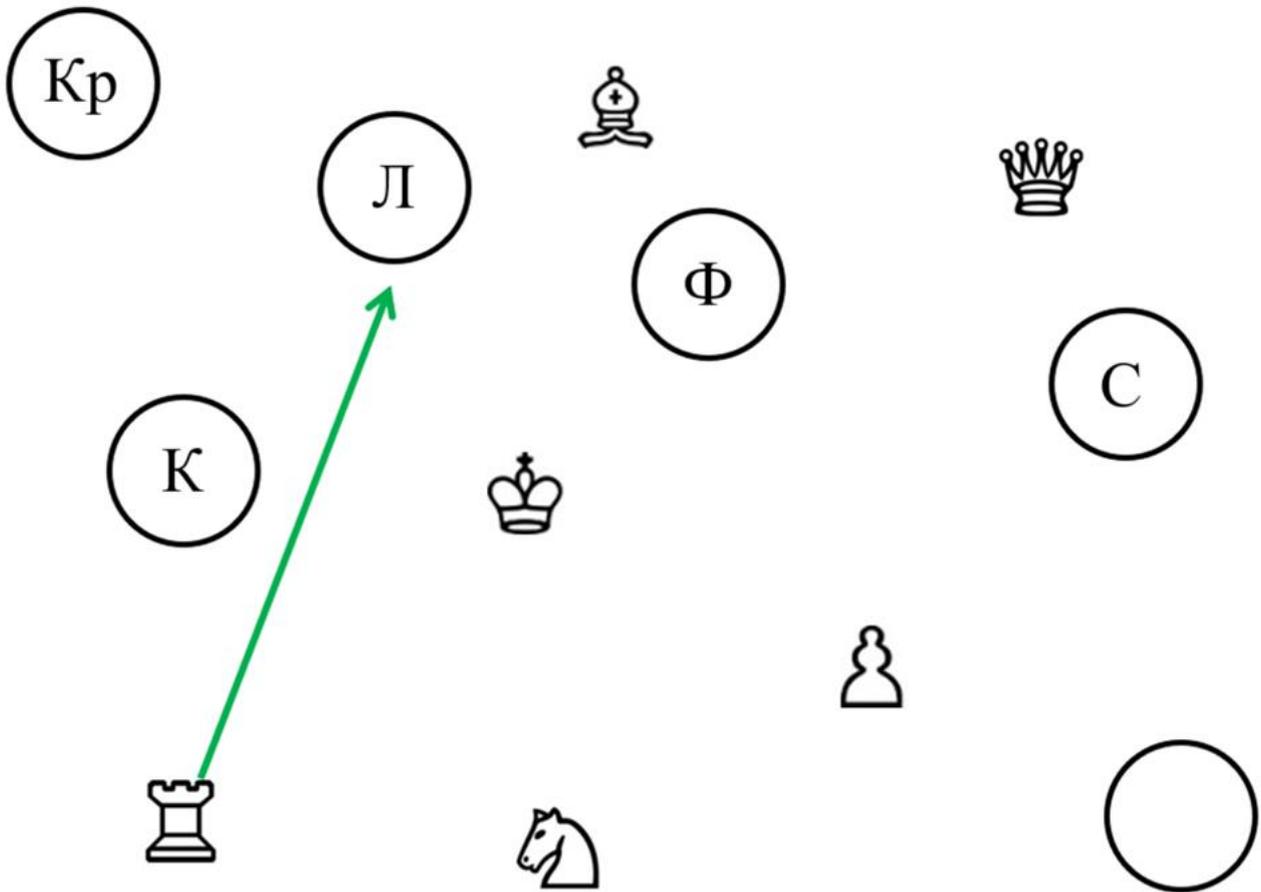
Ле8 (ладья)

Сf6 (слон)

Кс6 (конь)

d3 (пешка)

**Упражнение 6.** Соедини стрелочкой значок (рисунок) фигуры и её обозначение (сокращённая запись).



**Упражнение 7.** Найди лишнее слово.

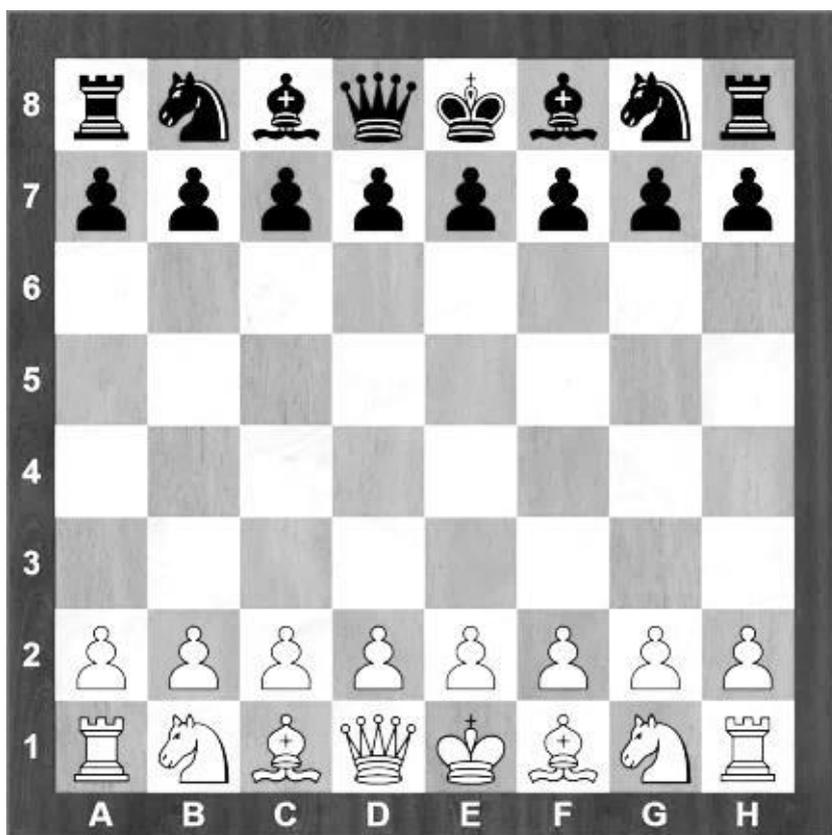
ФЕРЗЬ

ПЕШКА

ПЕХОТИНЕЦ

КОРОЛЬ

**Упражнение 8.** Посмотри на начальную позицию. Ответь на вопросы. Выбери правильный ответ.



1. Сколько фигур стоит на вертикали «с»?

- 1
- 3
- 4

2. Сколько фигур стоит на третьей горизонтали?

- 0
- 1
- 8

3. Какая фигура стоит на поле «e1»?

- Белый ферзь
- Черный король
- Белый король

3. Какая фигура стоит на поле «с8»?

- Черный конь
- Черный слон
- Черный ферзь

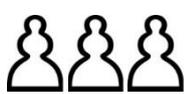
## ТЕМА 4. ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Каждая шахматная фигура имеет свою цену. Пешка оценивается в 1 очко, конь – 3 очка, слон – 3 очка, ладья – 5 очков, ферзь – 9 очков.

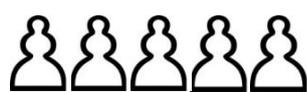
Король – главная шахматная фигура. Он бесценный!

В шахматах **единицей измерения фигур** принято считать **пешку**. Считается, что конь стоит три пешки каждый, слон – три пешки, ладья – пять пешек, ферзь – девять пешек.

 – единица измерения шахматной фигуры

 равен 

 равен 

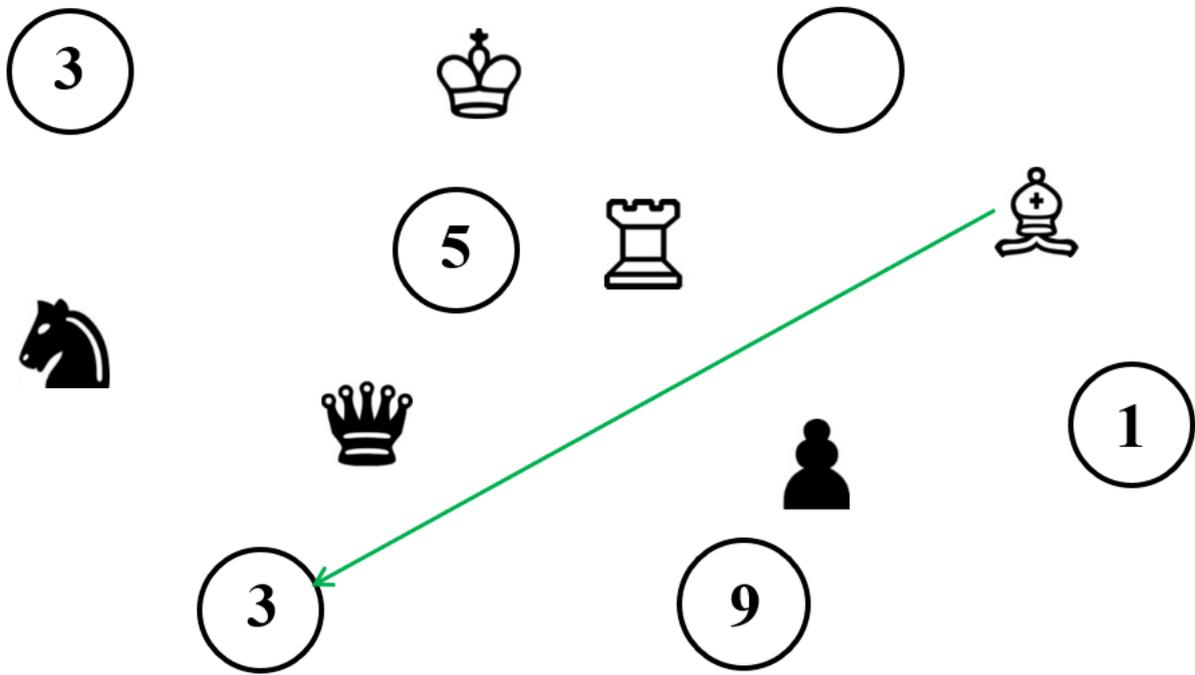
 равен 

 равен 

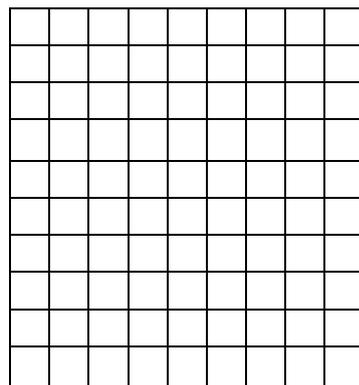
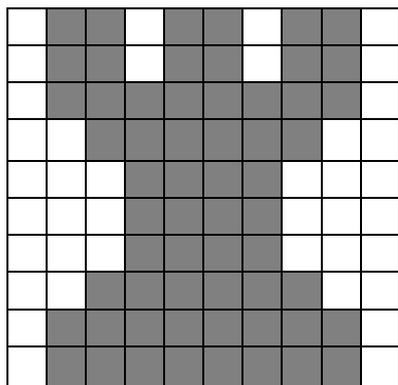
 – бесценен

**Король** – особенная фигура, ценность короля в пешках не измеряется, так как короля нельзя разменять ни на какие фигуры или пешки.

**Упражнение 1.** Соедини стрелочками фигуру и её цену (стоимость).



**Упражнение 2.** Нарисуй такую же фигуру.



**Упражнение 3.** Для каждой фигуры закрась столько пешек, сколько она стоит. Помни, что король не имеет цены!



Упражнение 4. Посчитай сумму фигур. Запиши ответ в квадратике.

$$\text{Pawn} + \text{Knight} = \square$$

$$\text{Bishop} + \text{Pawn} = \square$$

$$\text{Knight} + \text{Bishop} = \square$$

$$\text{Rook} + \text{Pawn} = \square$$

$$\text{Pawn} + \text{Queen} = \square$$

$$\text{Rook} + \text{Bishop} = \square$$

**Упражнение 5.** Обведи ту фигуру, которая стоит больше.

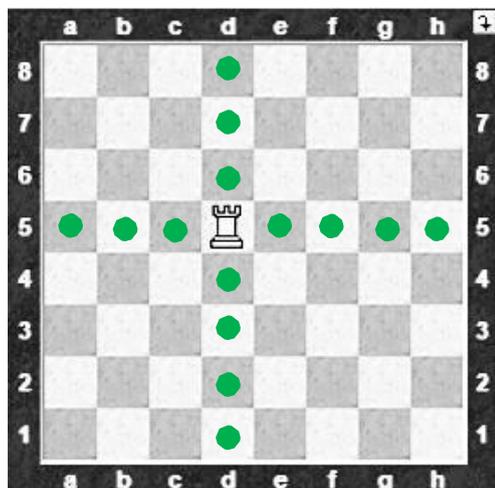


**Упражнение 6.** Обведи те фигуры, которые стоят больше.



## ТЕМА 5. ЛАДЬЯ

Сейчас ты познакомишься, как **ходит ладья**. Возьми белую ладью и поставь её на поле d5 на шахматной доске.



**Ладья ходит** только по прямым линиям: по горизонталям и вертикалям.

За один ход ладья может переместиться на любое поле своей горизонтали или вертикали.

Зелёные кружки показывают поля, на которые может пойти белая ладья по горизонтали: a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5 и по вертикали: d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8.

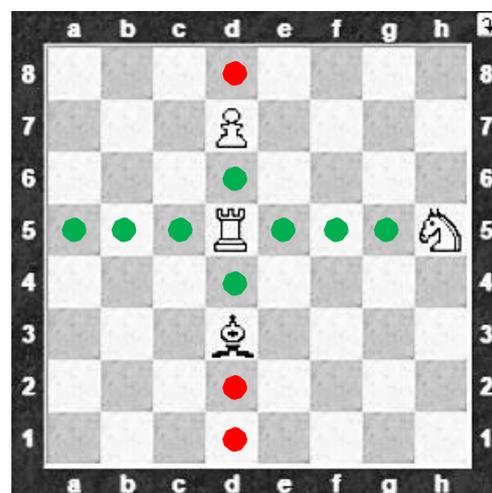
Если на пути ладьи встретится фигура своего цвета, то перепрыгивать через неё (или становиться на одно поле с ней) ладья не может.

На пути **белой** ладьи стоят **белая** пешка, **белый** слон и **белый** конь.

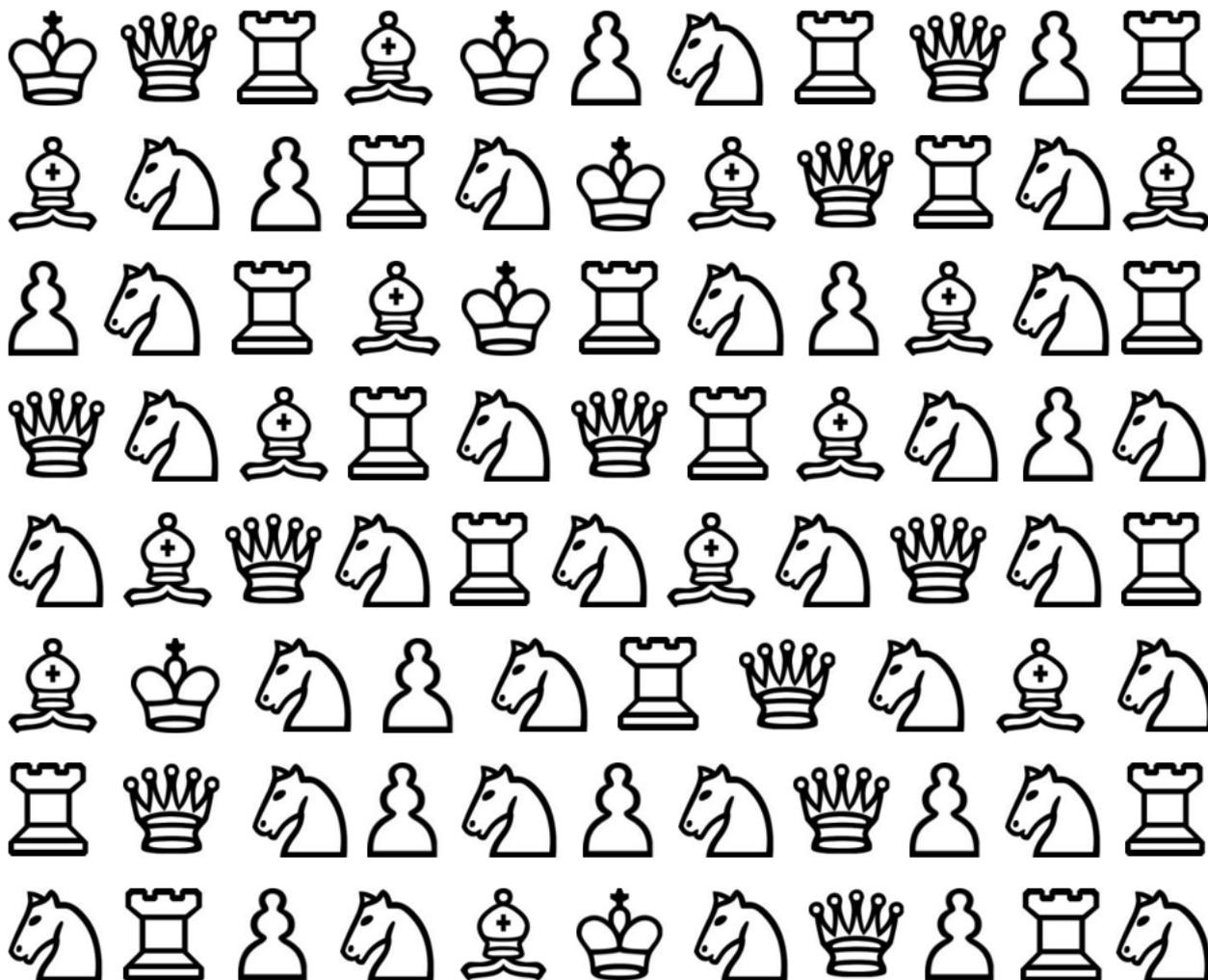
Белая ладья не может перепрыгивать эти фигуры или становиться рядом на одно поле.

Красный свет – дороги нет!

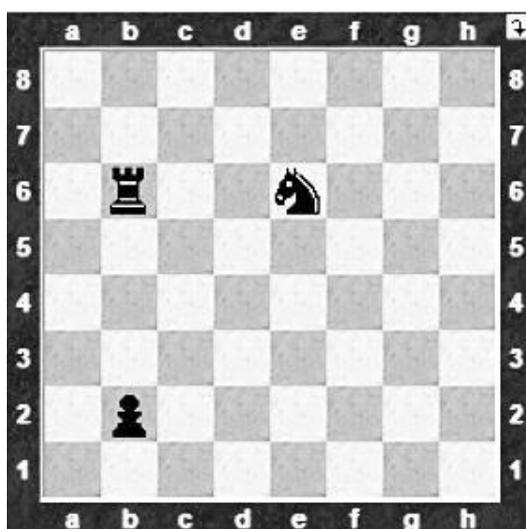
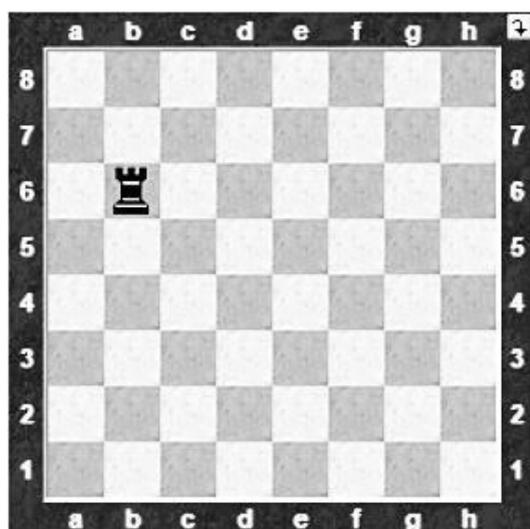
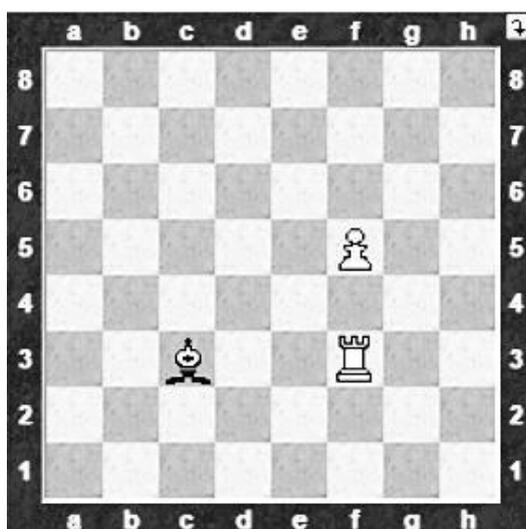
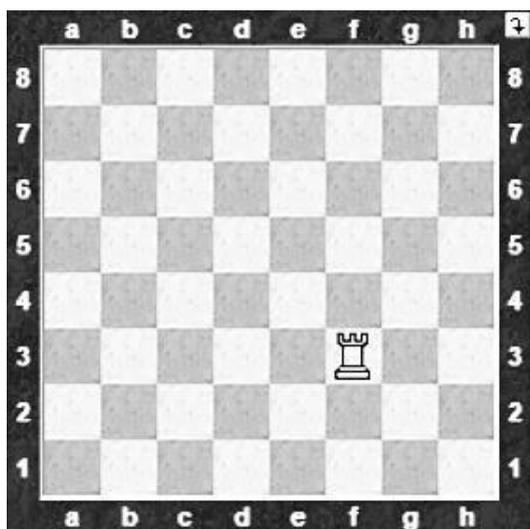
Красные кружки показывают, что белая ладья не может пойти на поля d1, d2 и d8.



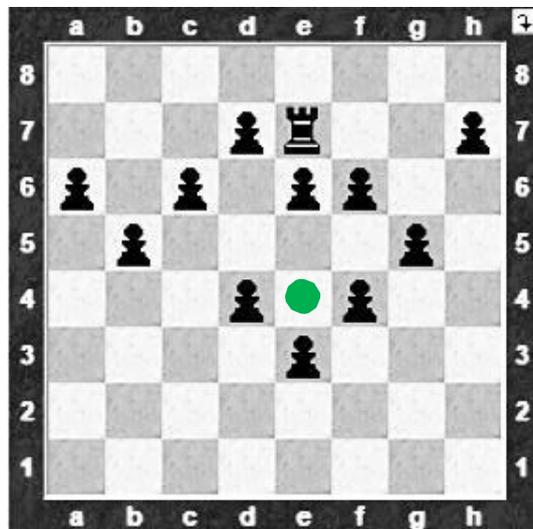
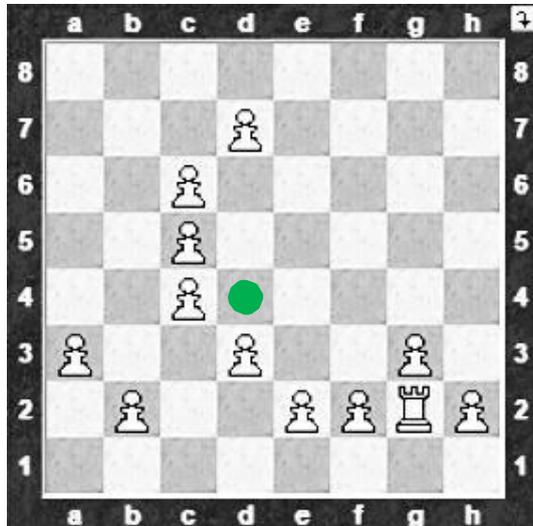
Упражнение 1. Найди и обведи все ладьи.



Упражнение 2. Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти ладья.

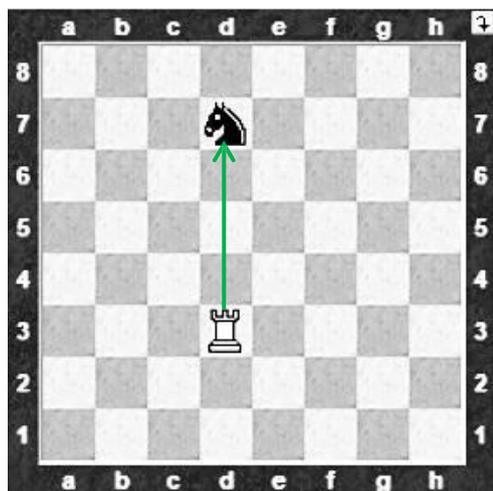


**Упражнение 3.** Пройди ладьёй по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только ладья. Покажи решение стрелочками. Помни, что ладья не перепрыгивает фигуры!

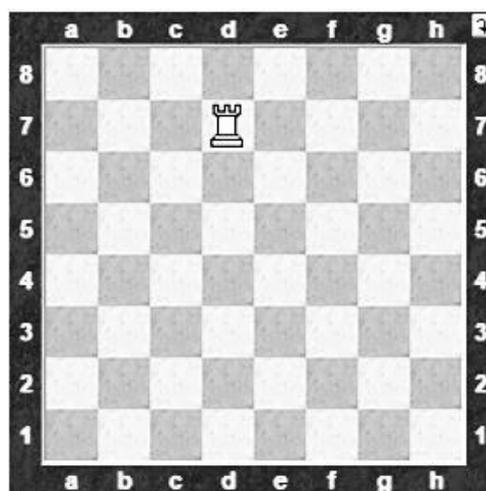


Ладья может сбить (взять) фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на пути ладьи. Белая ладья сбивает чёрные фигуры. Чёрная ладья сбивает белые фигуры.

Взятие выполняется так: фигура другого игрока снимается с доски, а твоя ладья становится на поле, которое занимала сбитая фигура. Сбитая фигура становится возле доски. **Внимание!** Взятие выполняется одной рукой!



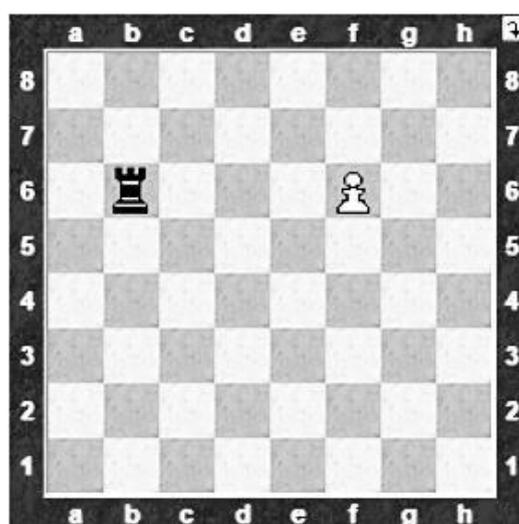
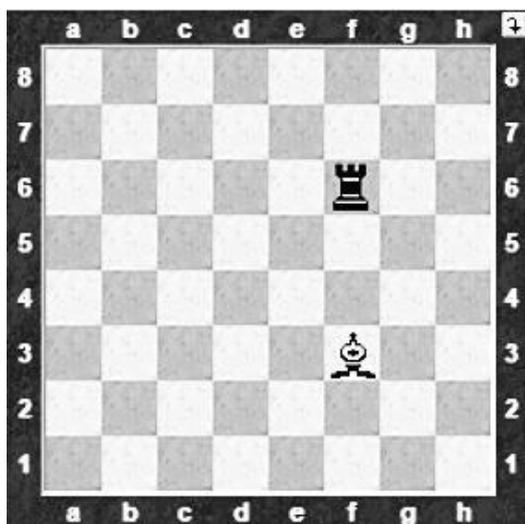
Белая ладья сбивает чёрного коня.



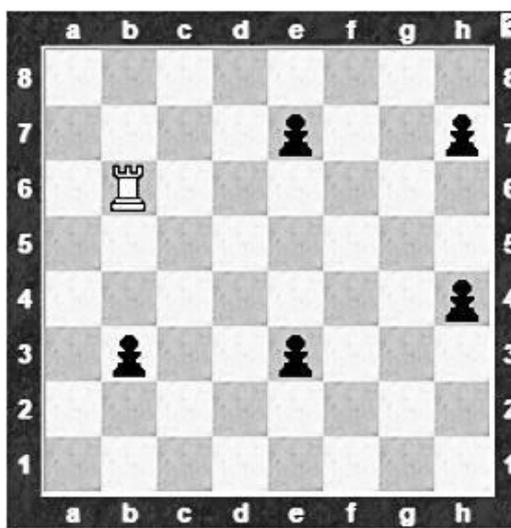
Белая ладья стала на место коня.  
Конь снимается с доски.



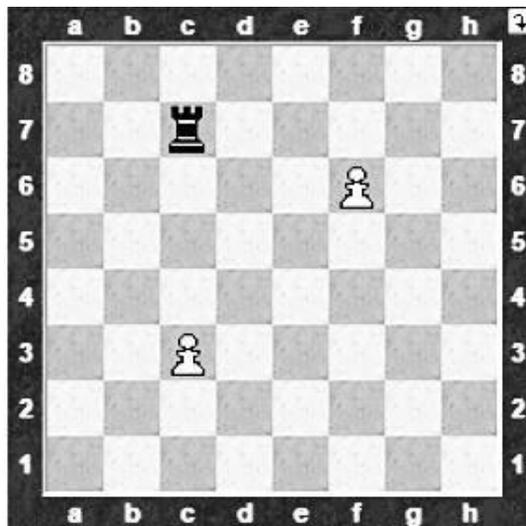
Упражнение 4. Сбей чёрной ладьёй белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



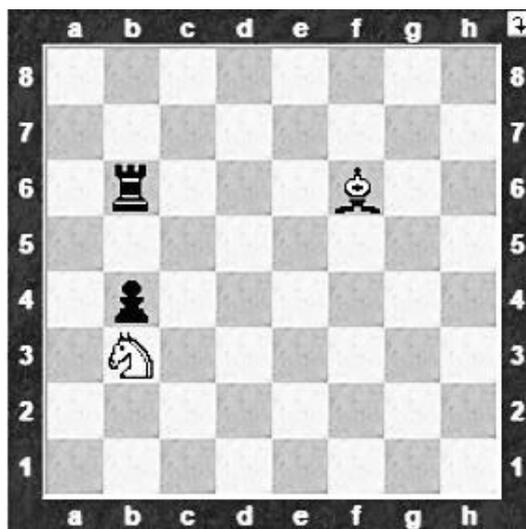
**Упражнение 5.** Сбей белой ладьёй все чёрные пешки. За один ход белая ладья сбивает одну чёрную пешку. Покажи решение стрелочками.



**Упражнение 6.** Чёрная ладья может сбить только одну белую фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.

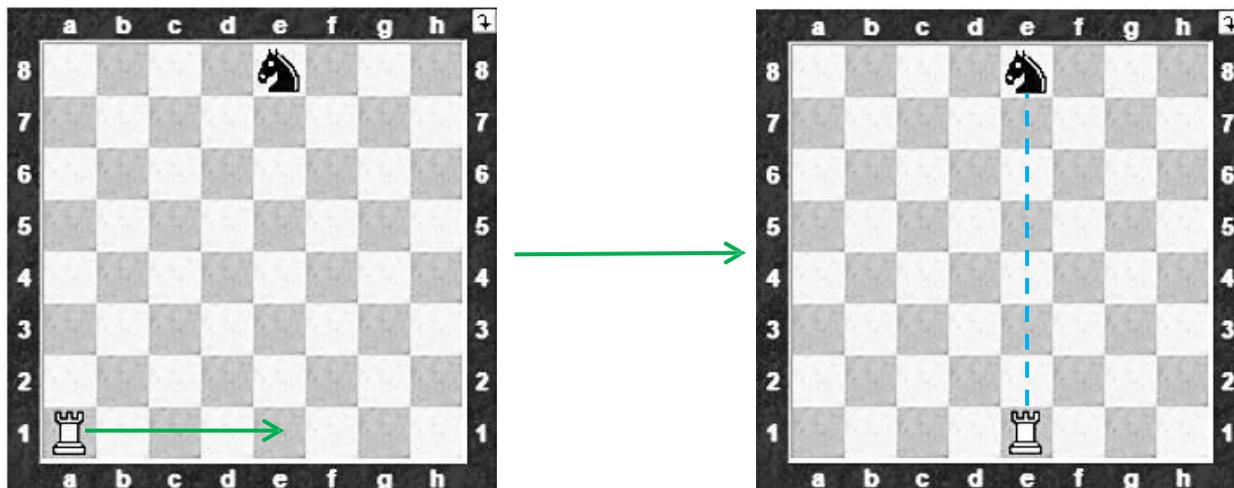


Помни, что **чёрная ладья не перепрыгивает чёрные фигуры!**

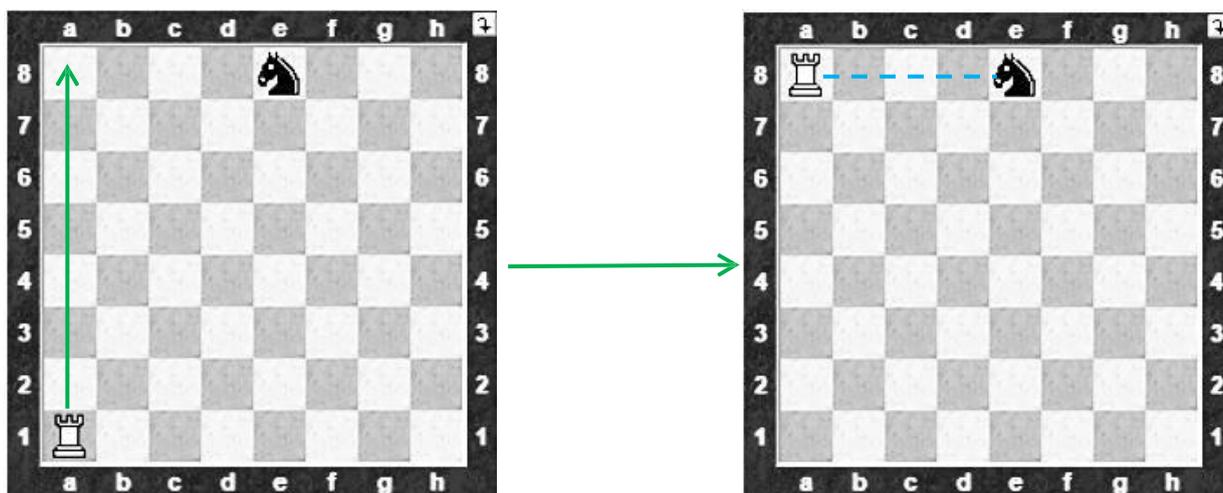


Ладья умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белая ладья нападает на чёрные фигуры. Чёрная ладья нападает на белые фигуры.

Белая ладья пошла на поле e1. Она **нападает** на чёрного коня. Хочет его сбить.



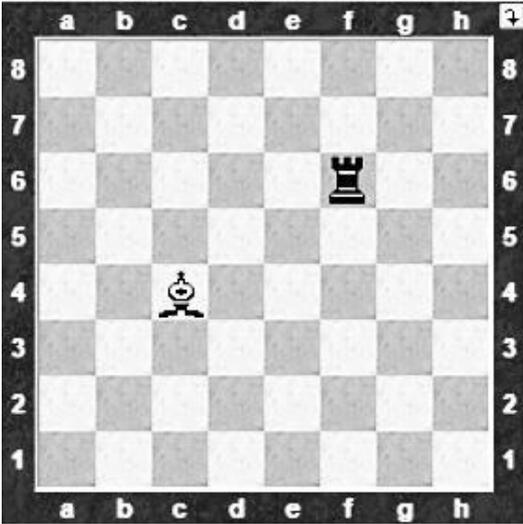
Белая ладья ещё может пойти на поле «a8». И также будет нападать на чёрного коня.



**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.

**Упражнение 7.** Напади чёрной ладьёй на белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.

2 способа нападения

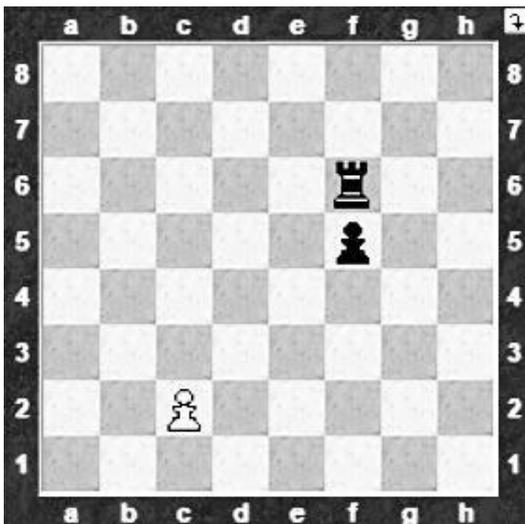


2 способа нападения

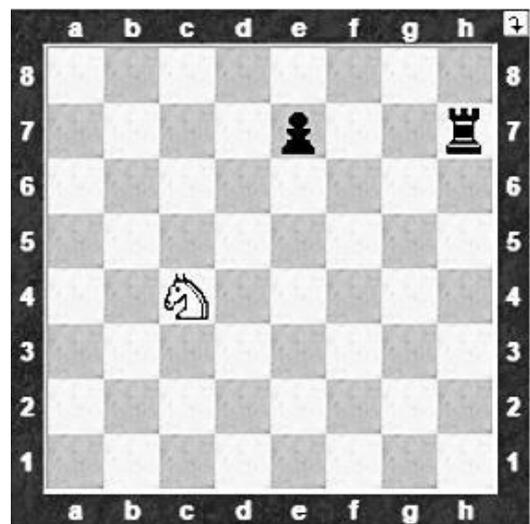


Помни, что чёрная ладья не перепрыгивает фигуры!

1 способ нападения



1 способ нападения



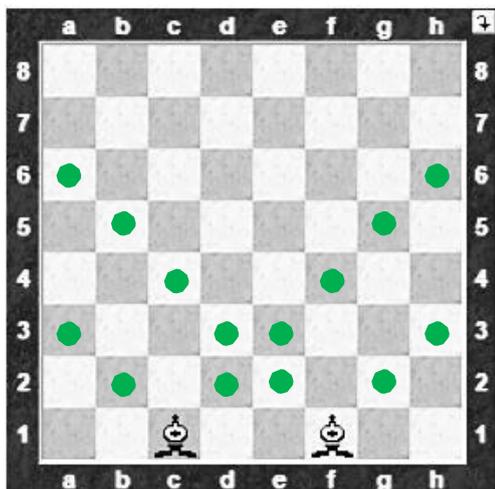
**Упражнение 8.** Пройди по лабиринту белой ладьёй и сбей чёрного коня. Будь внимателен! Чёрная ладья может сбить твою ладью.

Покажи решение стрелочками.



## ТЕМА 6. СЛОН

Сегодня ты узнаешь, как **ходит слон**. Возьми в руки двух белых слонов. Поставь на шахматной доске одного из них на поле c1, другого на поле f1.



**Слон ходит** только по диагоналям.

Слон, который в начальной позиции **стоит на белом поле**, ходит только **по белым диагоналям**.

Слон, который в начальной позиции **стоит на чёрном поле**, ходит только **по чёрным диагоналям**.

За один ход слон может пойти на любое поле своей диагонали.

Зелёные кружки показывают поля, на которые могут пойти белые слоны по диагонали.

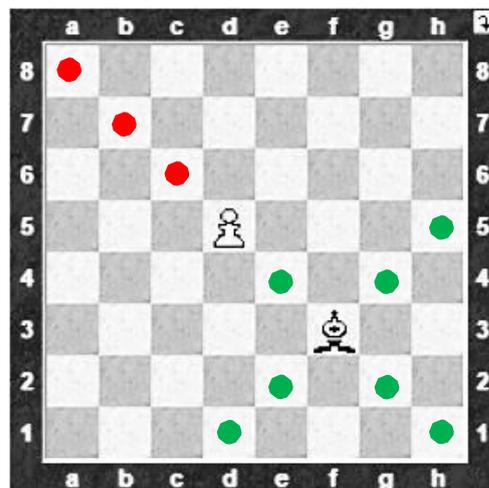
Если на пути слона встретится фигура своего цвета, то перепрыгивать через неё (или становиться на одно поле с ней) слон не может.

На пути **белого** слона стоит **белая** пешка.

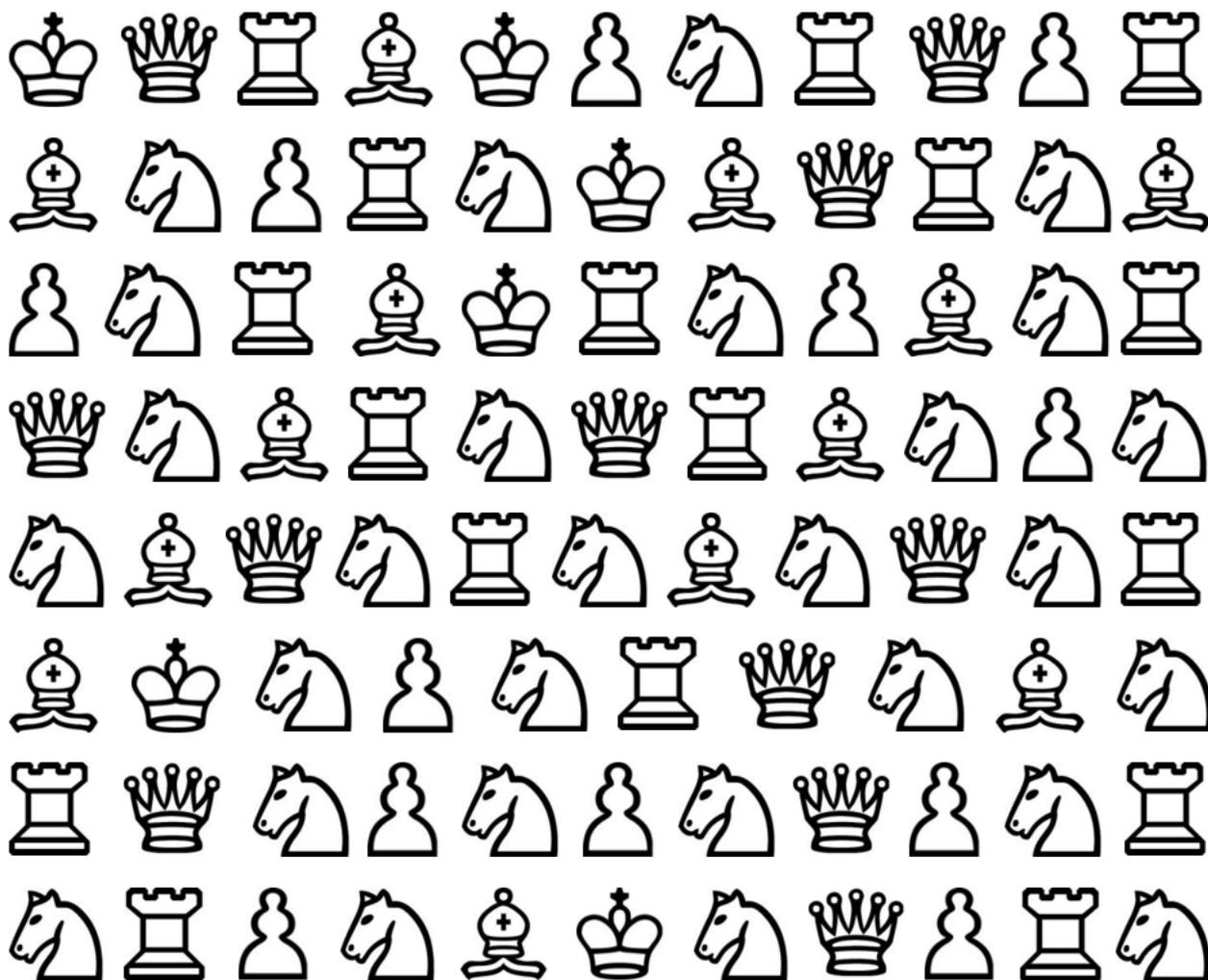
Белый слон не может перепрыгнуть эту пешку или стать рядом с ней на одно поле.

Красный свет – дороги нет!

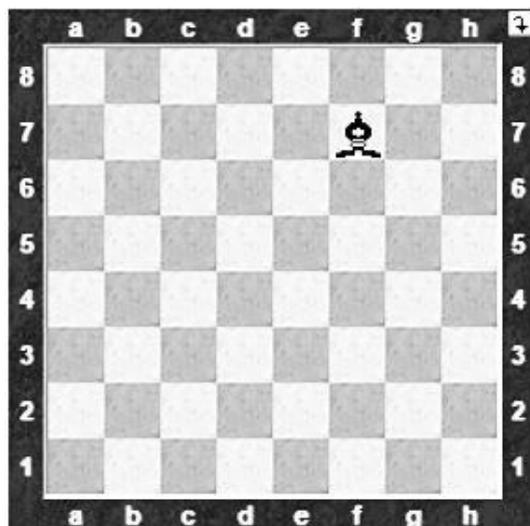
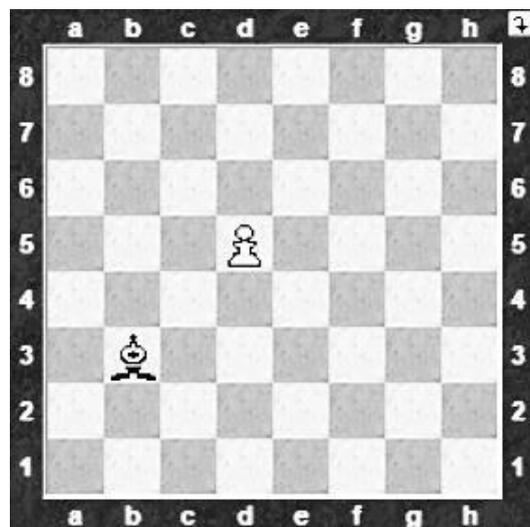
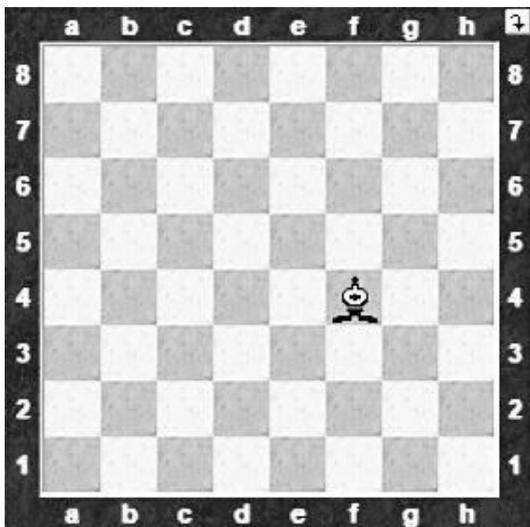
Красные кружки показывают, что белый слон не может пойти на поля c6, b7 и a8.



Упражнение 1. Найди и обведи всех слонов.

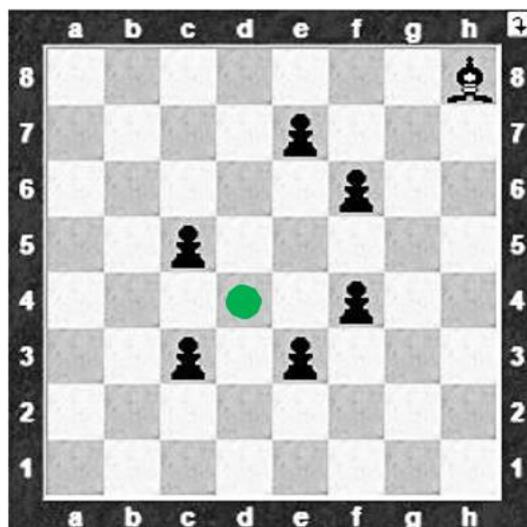
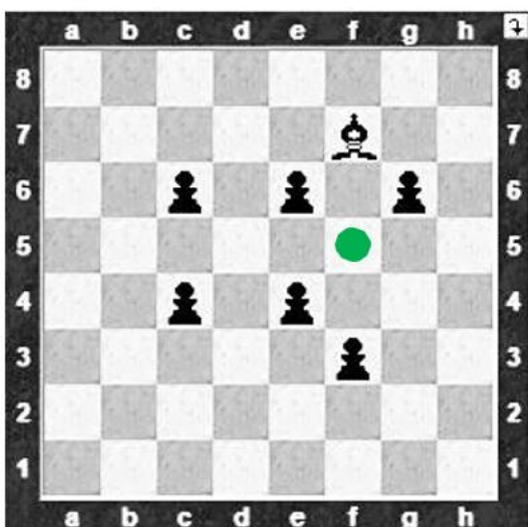
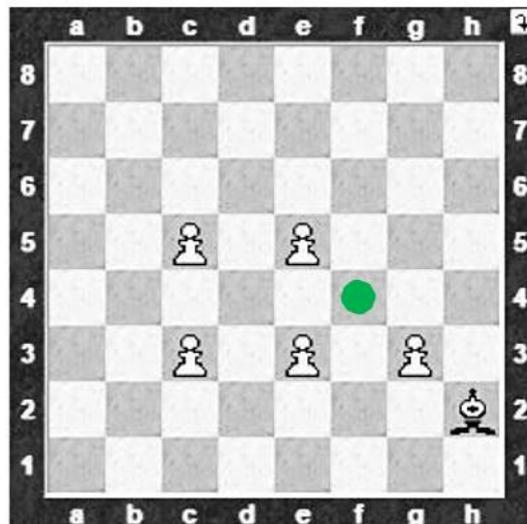
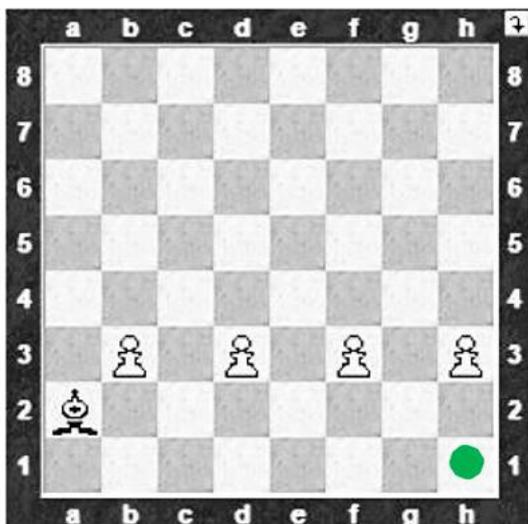


Упражнение 2. Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти слон.



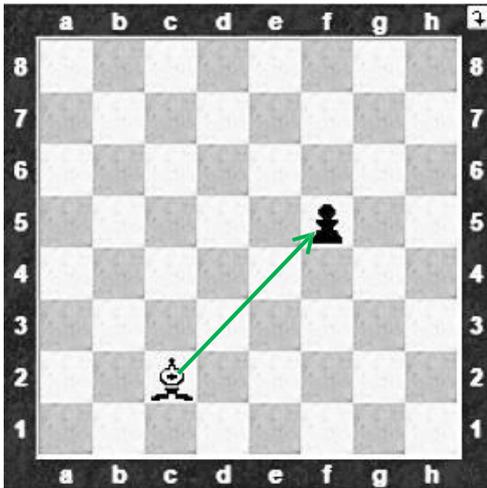
**Упражнение 3.** Пройди слоном по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только слон. Покажи решение стрелочками.

Помни, что слон не перепрыгивает фигуры!

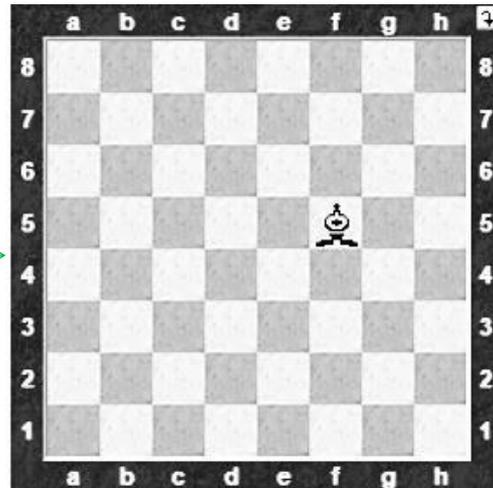


Слон может сбить (взять) фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на пути слона. Белый слон сбивает чёрные фигуры. Чёрный слон сбивает белые фигуры.

**Взятие** выполняется так: фигура другого игрока снимается с доски, а твой слон становится на поле, которое занимала сбитая фигура. Сбитая фигура становится возле доски. **Внимание! Взятие выполняется одной рукой!**



Белый слон сбивает чёрную пешку.

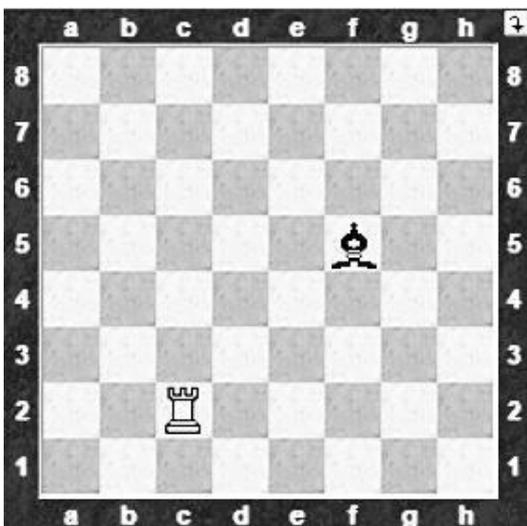


Белый слон стал на место пешки.

Пешка снимается с доски.



**Упражнение 4.** Сбей чёрным слоном белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 5.** Сбей белым слоном все чёрные пешки. За один ход белый слон сбивает одну чёрную пешку. Покажи решение стрелочками.



**Упражнение 6.** Чёрный слон может сбить только одну белую фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.



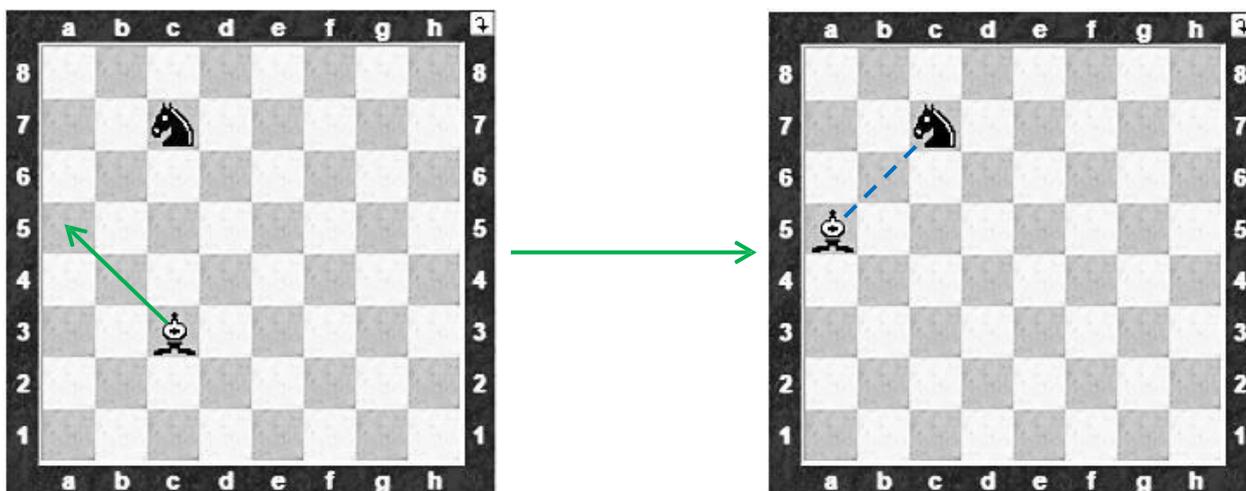
Помни, что **чёрный слон не перепрыгивает чёрные фигуры!**



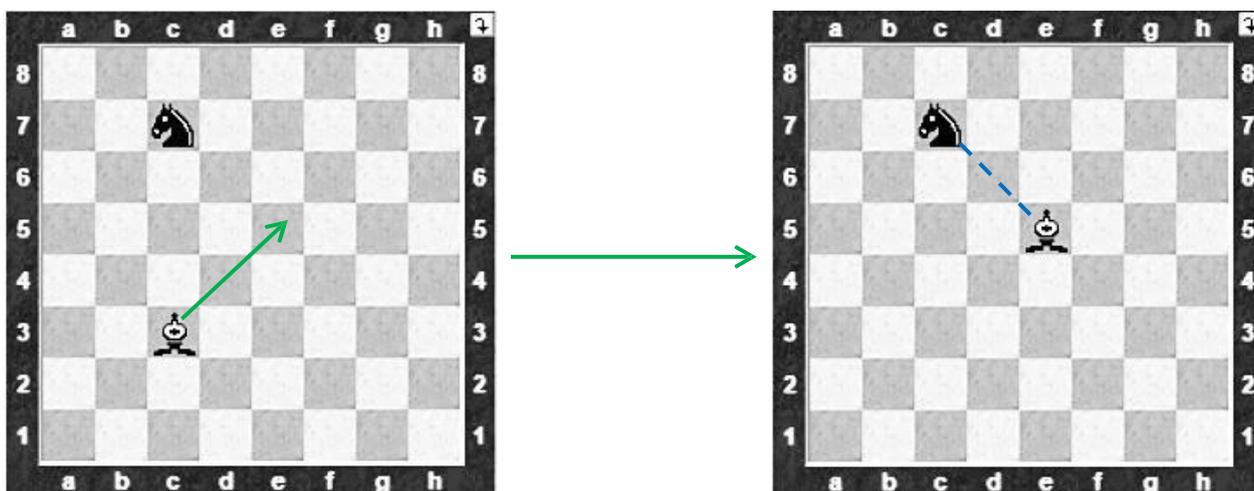
Слон умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белый слон нападает на чёрные фигуры. Чёрный слон нападает на белые фигуры.

**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.

Белый слон **идёт по диагонали** на поле а5 и **нападает по диагонали** на чёрного коня. Хочет его сбить.



Белый слон ещё может пойти на поле е5. И также будет нападать на чёрного коня.



Упражнение 7. Напади чёрным слоном на белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.

2 способа нападения



2 способа нападения

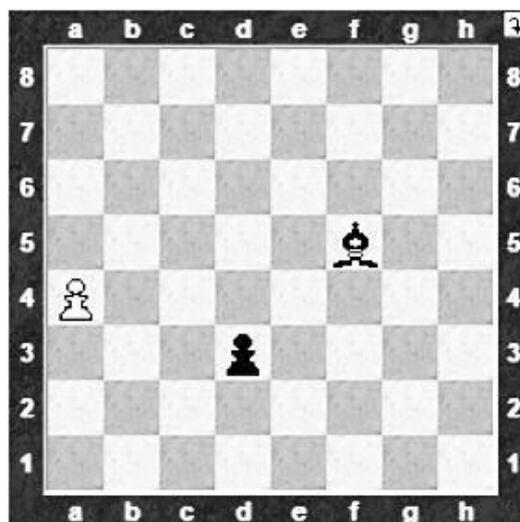


Помни, что чёрный слон не перепрыгивает фигуры!

1 способ нападения

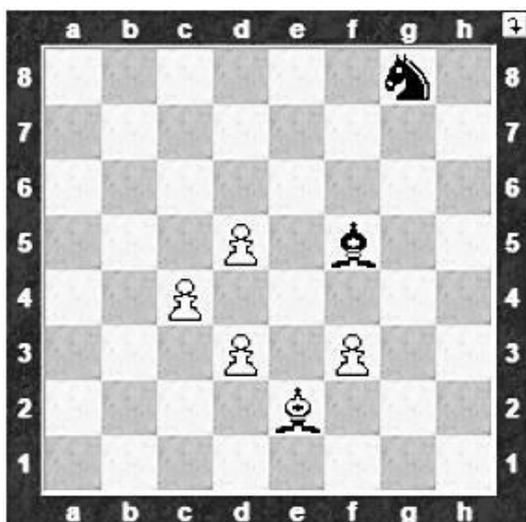


1 способ нападения



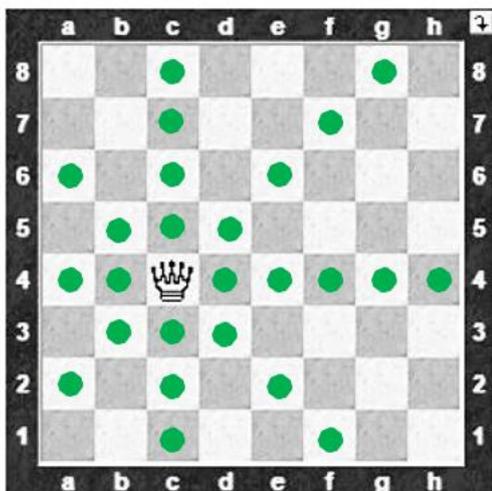
**Упражнение 8.** Пройди по лабиринту белым слоном и сбей чёрного коня. Будь внимателен! Чёрный слон может сбить твоего слона.

Покажи решение стрелочками.



## ТЕМА 7. ФЕРЗЬ

**Ферзь** – самая сильная шахматная фигура!



**Ферзь ходит** по горизонталям, по вертикалям (как ладья) и по диагоналям (как слон).

За один ход ферзь может пойти на любое поле своей горизонтали, вертикали, диагонали.

Зелёные кружки показывают поля, на которые может пойти белый ферзь по горизонтали, вертикали и диагонали.

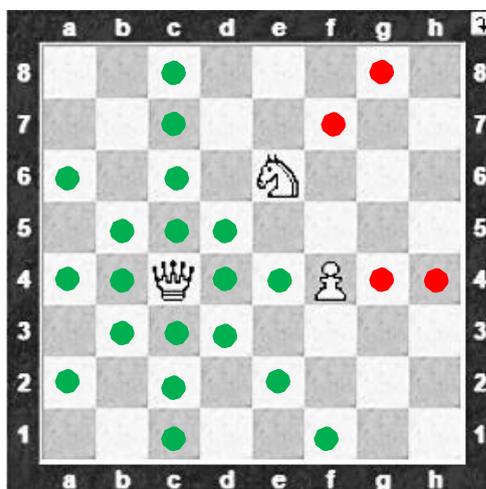
Если на пути ферзя встретится фигура своего цвета, то перепрыгивать через неё (или становиться на одно поле с ней) ферзь не может.

На пути **белого** ферзя стоят **белая** пешка и **белый** конь.

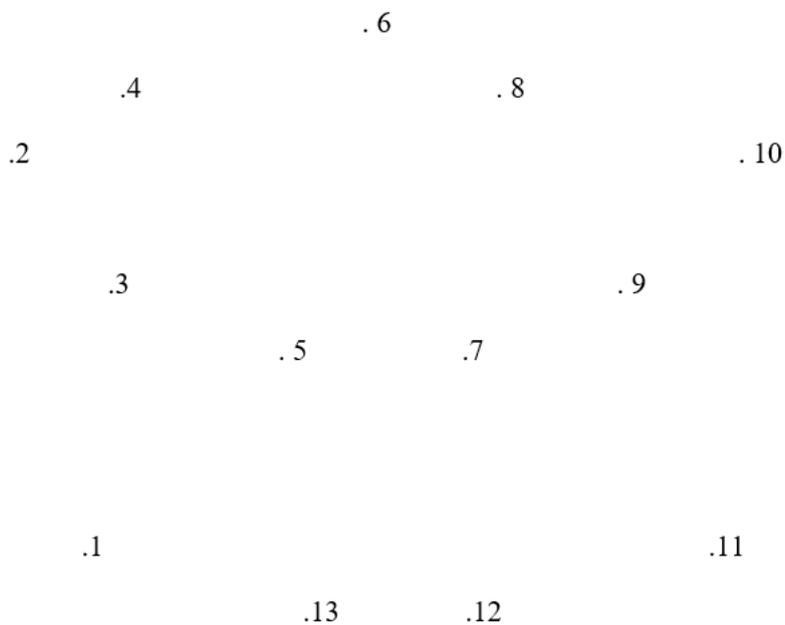
**Белый** ферзь не может перепрыгивать эти **белые** фигуры или стать рядом с ними на одно поле.

Красный свет – дороги нет!

Красные кружки показывают, что белый ферзь не может пойти на поля g5, h5, f7 и g8.



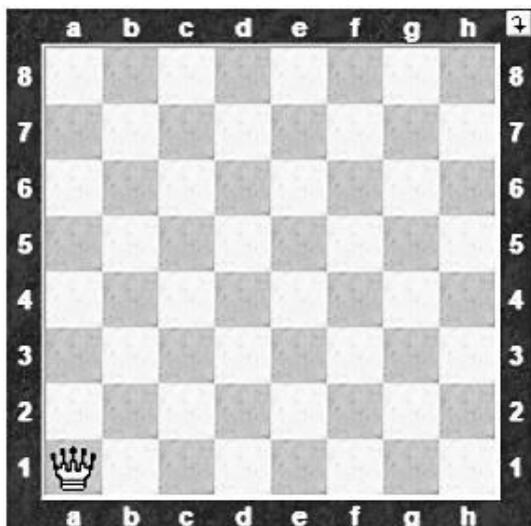
**Упражнение 1.** Какая шахматная фигура спряталась? Соедини цифры по точкам, и ты узнаешь! Начиная с цифры 1 и соедини её с цифрой 2. Затем цифру 2 соедини с цифрой 3. Продолжай так по порядку соединять цифры.



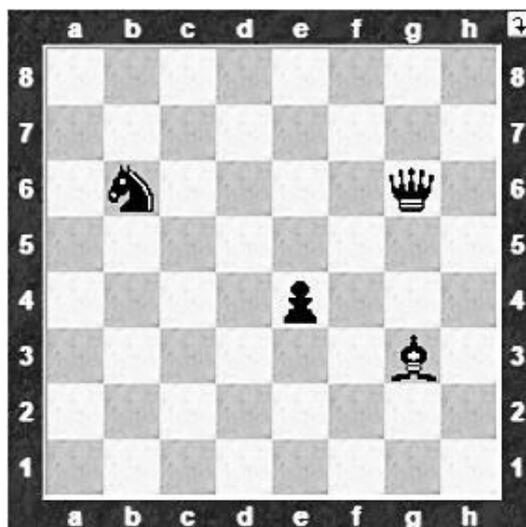
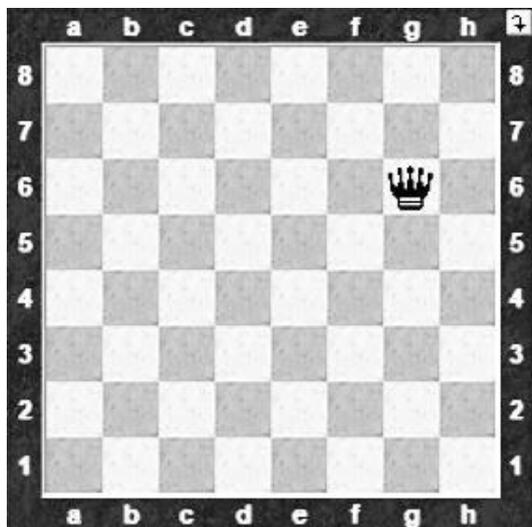
**Упражнение 2.** Найди шахматное слово в каждом ряду.

ДАМА	КОРОЛЕВА	ФЕРЗЬ	ПРИНЦЕССА
СОБАКА	КОНЬ	ВОРОНА	ЛИСА
ЛЕС	ПОЛЯНА	РЕКА	ПОЛЕ

Упражнение 3. Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти белый ферзь.

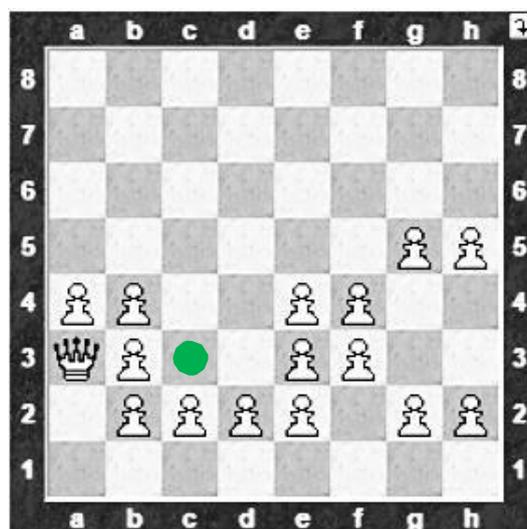
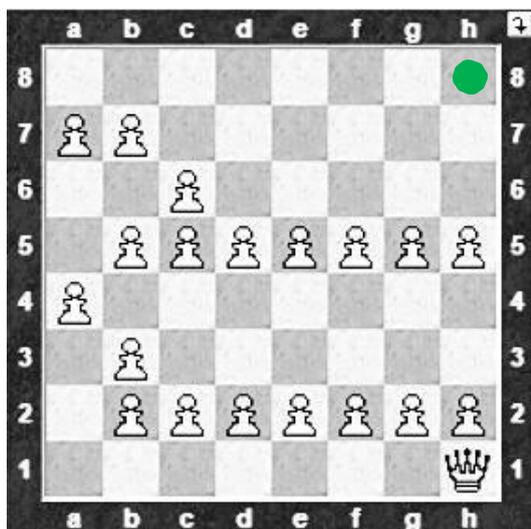


Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти чёрный ферзь.

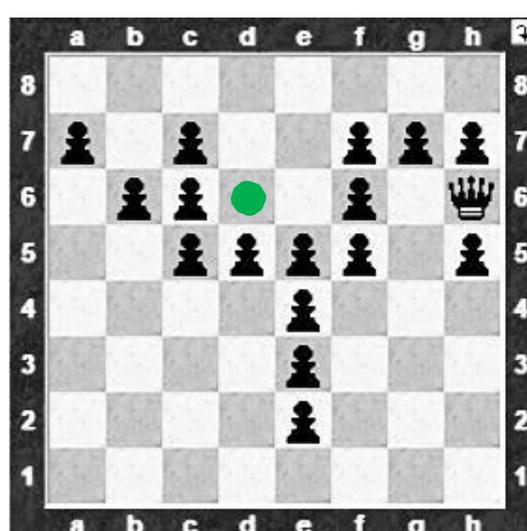
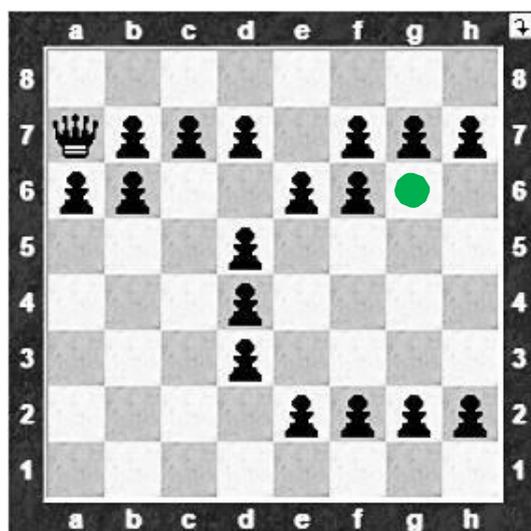


**Упражнение 4.** Пройди белым ферзём по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только белый ферзь. Покажи решение стрелочками.

Помни, что ферзь не перепрыгивает фигуры!

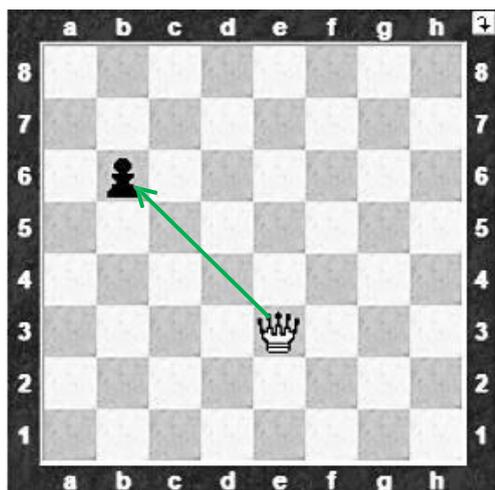


Пройди чёрным ферзём по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только чёрный ферзь. Покажи решение стрелочками.

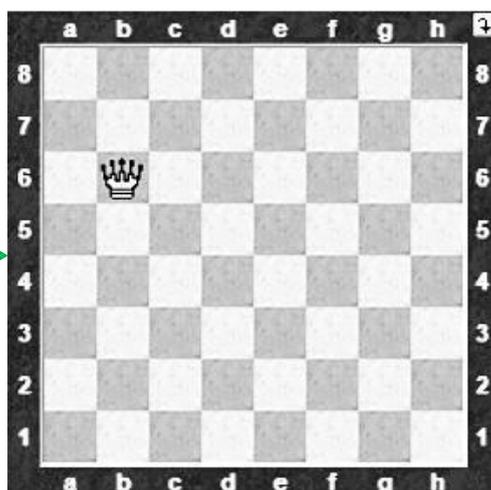


**Ферзь может сбить (взять) фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на пути ферзя.** Белый ферзь сбивает чёрные фигуры. Чёрный ферзь сбивает белые фигуры.

**Взятие** выполняется так: фигура другого игрока снимается с доски, а твой ферзь становится на поле, которое занимала сбитая фигура. Сбитая фигура становится возле доски. **Внимание! Взятие выполняется одной рукой!**

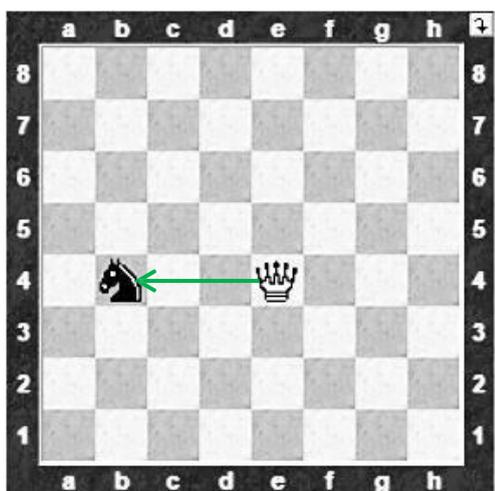


Белый ферзь сбивает чёрную пешку по диагонали.

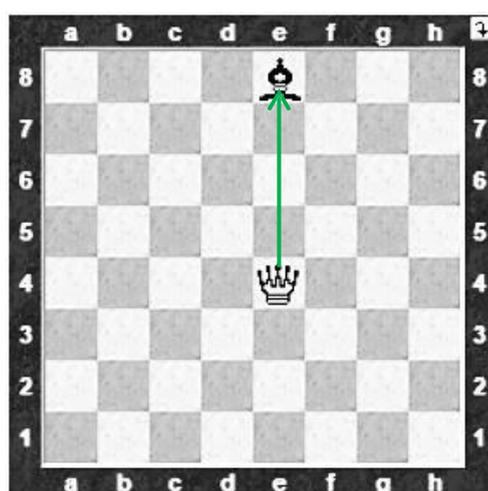


Белый ферзь стал на место пешки. Пешка снимается с доски.

Посмотри, как **белый ферзь сбивает чёрные фигуры по горизонтали и по вертикали.**

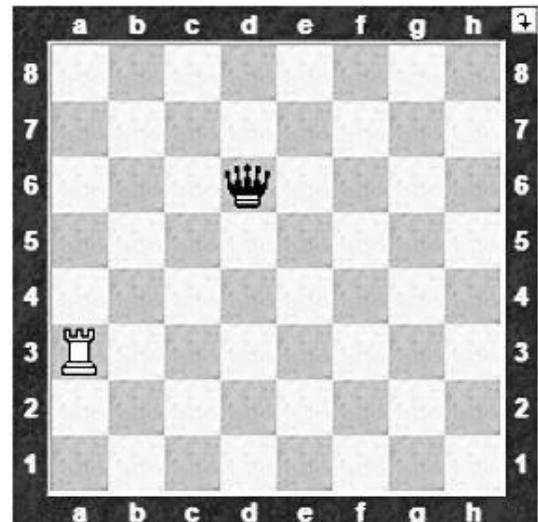
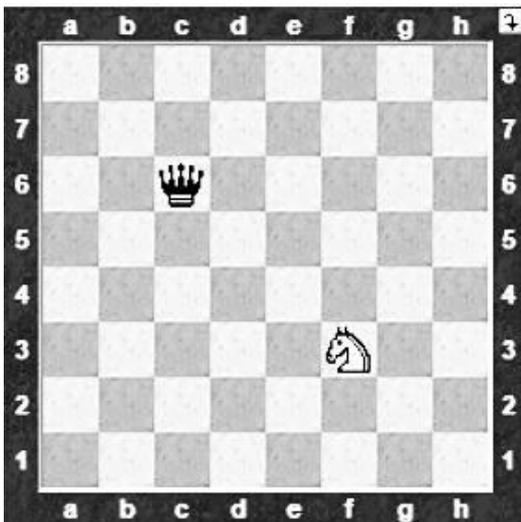
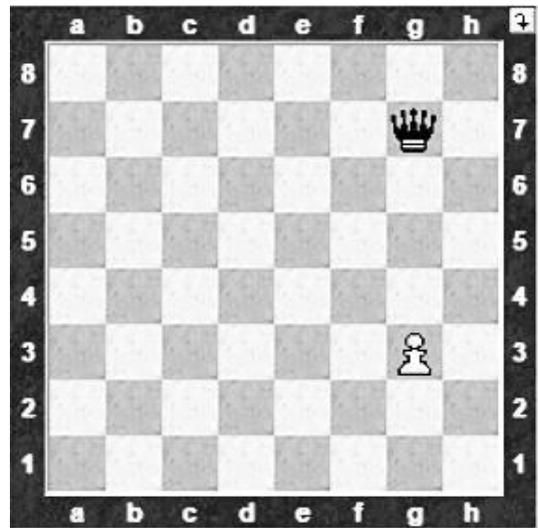
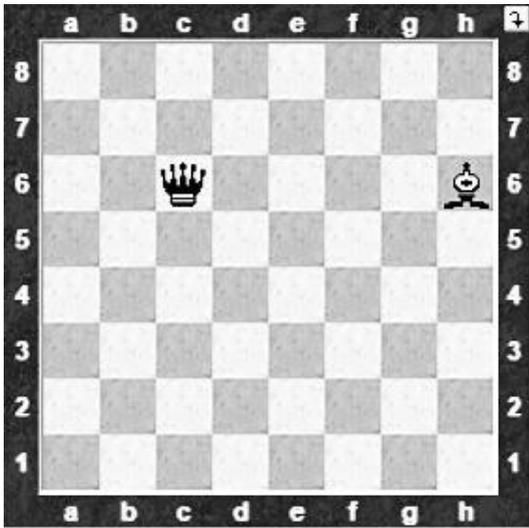


Белый ферзь сбивает чёрного коня по горизонтали.

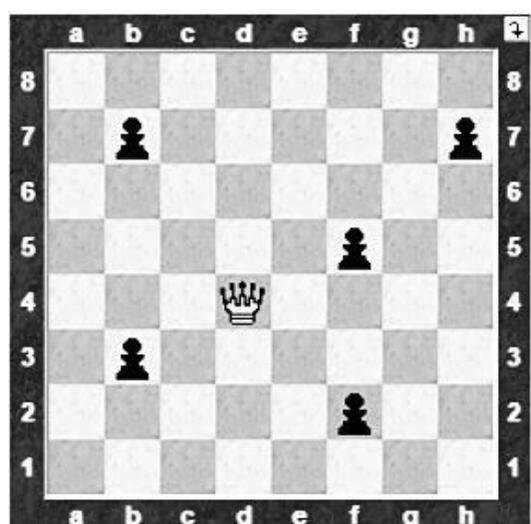
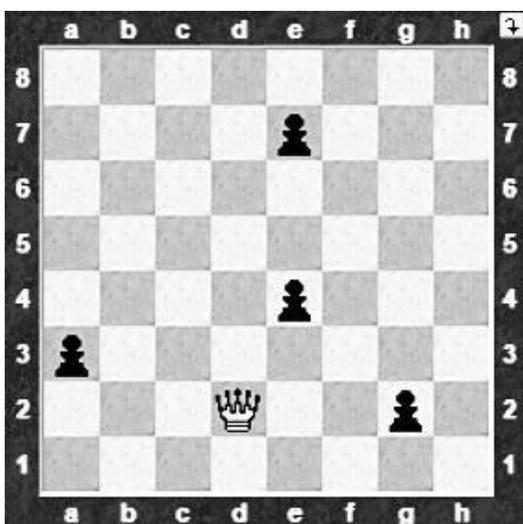
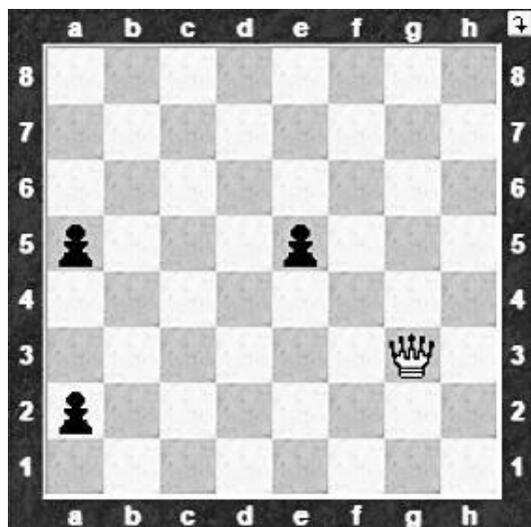
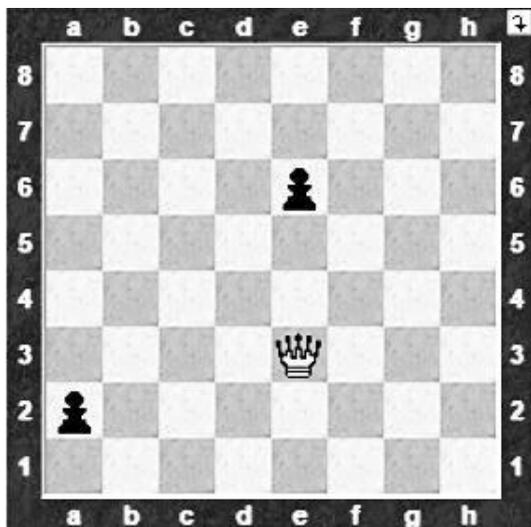


Белый ферзь сбивает чёрного слона по вертикали.

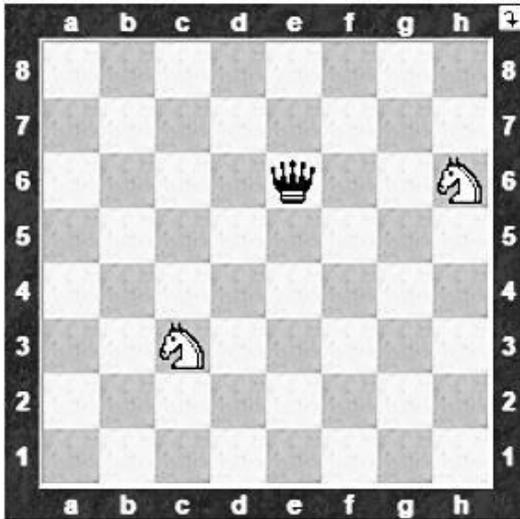
Упражнение 5. Сбей чёрным ферзём белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 6.** Сбей белым ферзём все чёрные пешки. За один ход белый ферзь сбивает одну чёрную пешку. Покажи решение стрелочками.



**Упражнение 7.** Чёрный ферзь может сбить только одну белую фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.

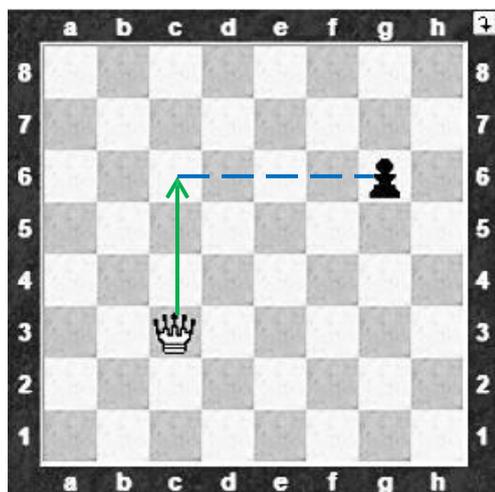


Помни, что чёрный ферзь не перепрыгивает чёрные фигуры!

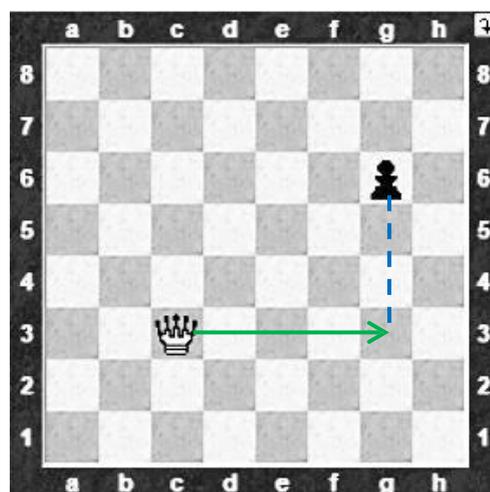


**Ферзь** умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белый ферзь нападает на чёрные фигуры. Чёрный ферзь нападает на белые фигуры.

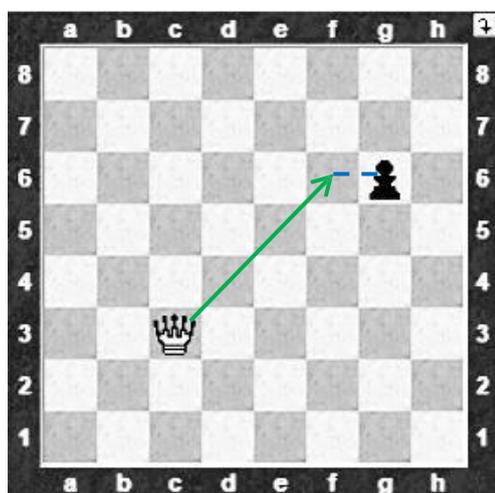
**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.



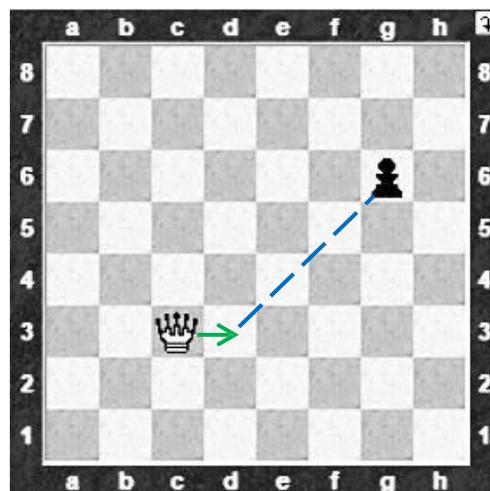
Белый ферзь идёт на поле c6 по вертикали и нападает на чёрную пешку по горизонтали.



Белый ферзь идёт на поле g3 по горизонтали и нападает на чёрную пешку по вертикали.



Белый ферзь идёт на поле f6 по диагонали и нападает на чёрную пешку по горизонтали.



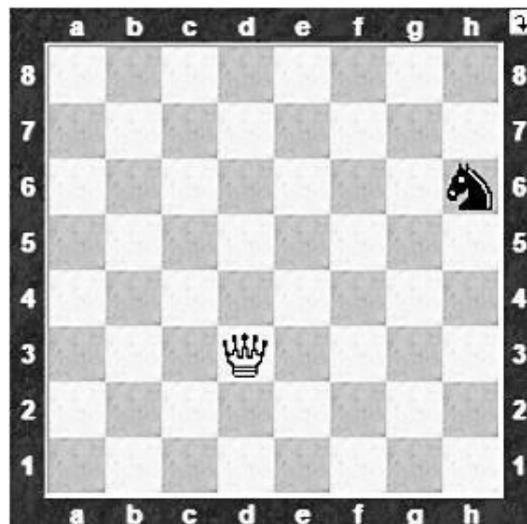
Белый ферзь идёт на поле d3 по горизонтали и нападает на чёрную пешку по диагонали.

**Упражнение 8.** Напади белым ферзём на чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.

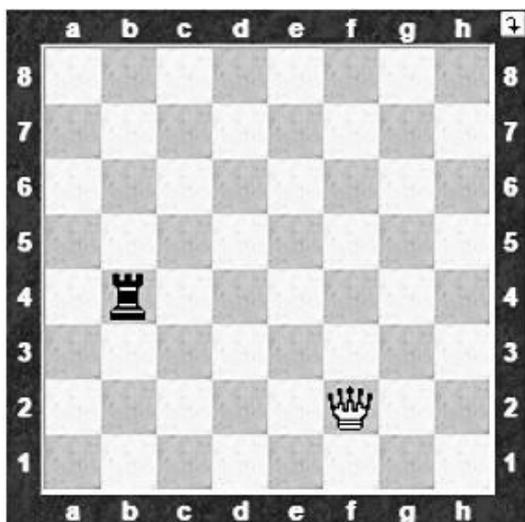
Пойди белым ферзём по вертикали и напад на чёрную пешку по горизонтали.



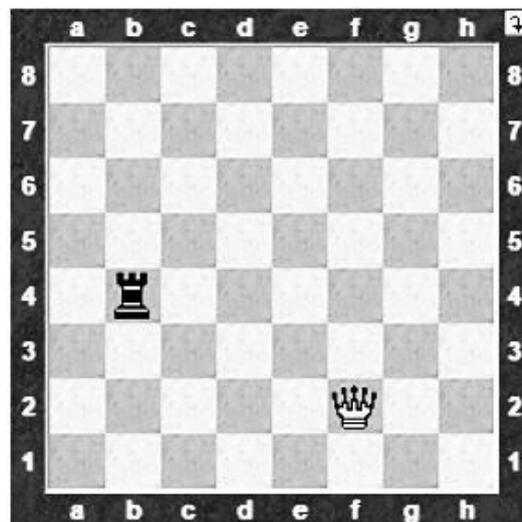
Пойди белым ферзём по горизонтали и напад на чёрного коня по вертикали.



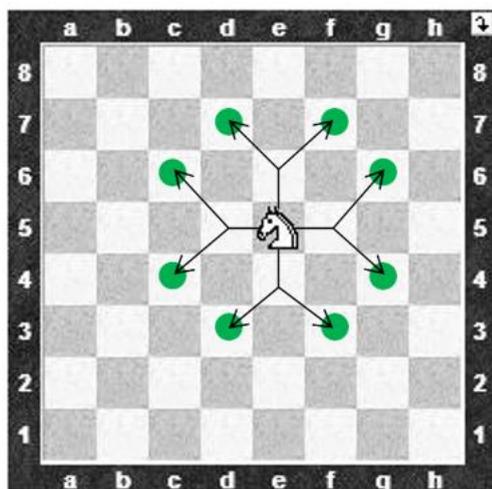
Пойди белым ферзём по горизонтали и напад на чёрную ладью по диагонали.



Пойди белым ферзём по диагонали и напад на чёрную ладью по диагонали.



## ТЕМА 8. КОНЬ

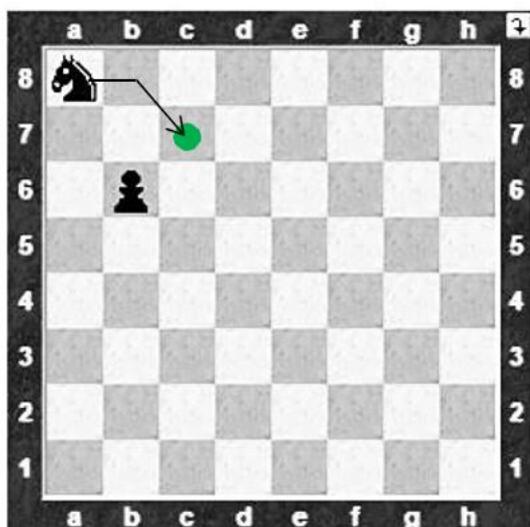
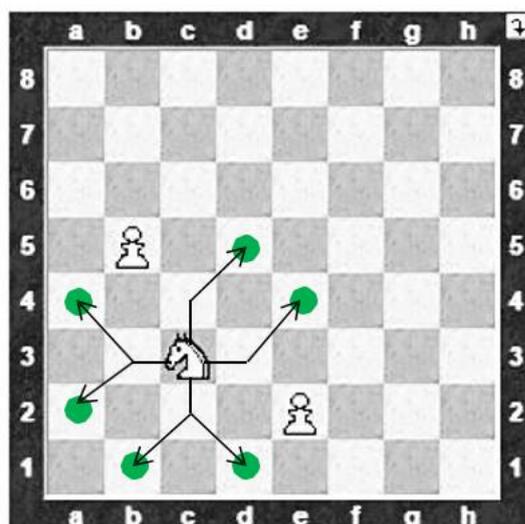


**Конь ходит** на одно поле прямо в любом направлении по горизонтали или вертикали (вперёд ↑, назад ↓, вправо →, влево ←), а затем на одно поле по диагонали (↖ ↗ ↘ ↙) и на этом поле останавливается. Остановиться посередине пути конь не может.

Зелёные кружки показывают поля, на которые может пойти белый конь. Стрелочки показывают направление движения коня.

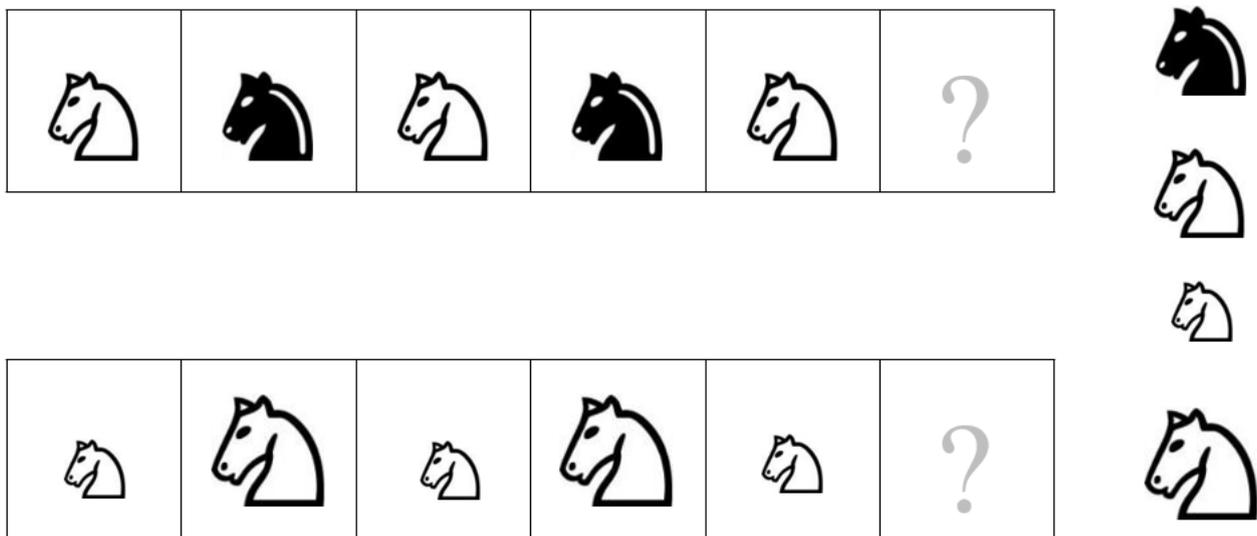
**Белый конь** может пойти на поля a2, a4, b1, d1, d5 и e4. Поля b5 и e2 заняты белыми пешками.

Белый конь не может стать на одно поле с белыми пешками.

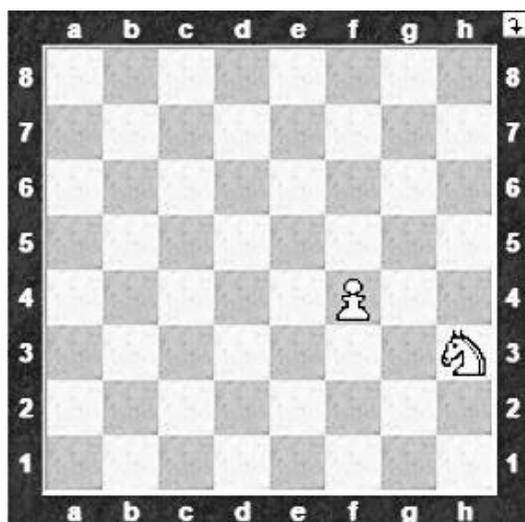
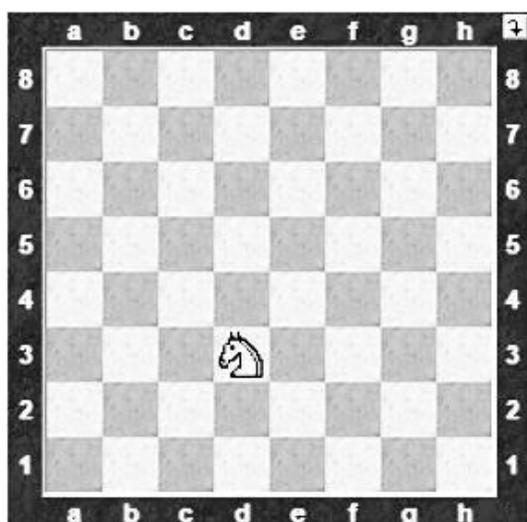


Чёрный конь может пойти только на поле c7.

**Упражнение 1.** Какого коня надо поставить в последний квадрат? Покажи решение стрелочками.

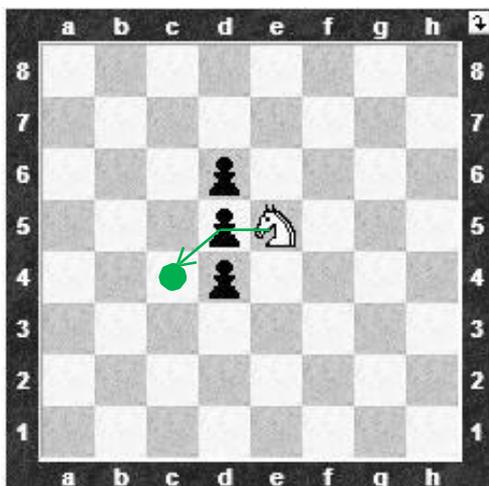


**Упражнение 2.** Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти белый конь.



**Конь может перепрыгивать через фигуры** своего цвета и другого (противоположного) цвета. Белый конь перепрыгивает и белые, и чёрные фигуры. Чёрный конь перепрыгивает и чёрные, и белые фигуры.

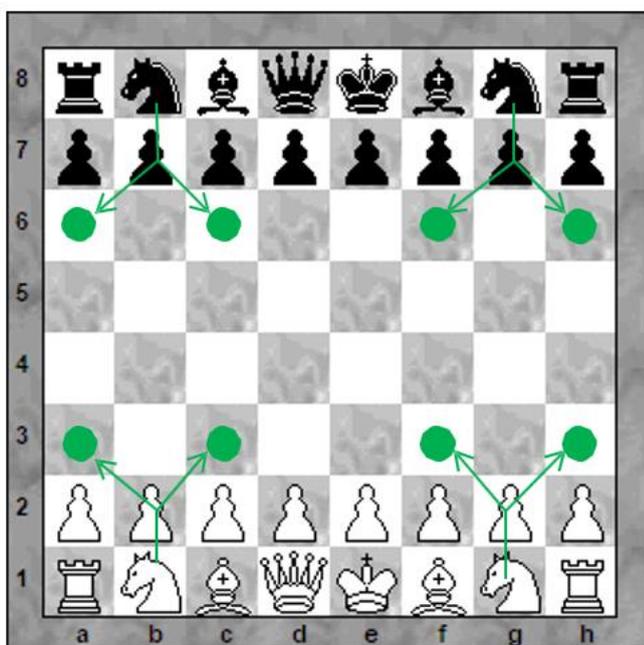
Перепрыгивая через фигуры другого цвета, конь их не сбивает, они остаются стоять на доске..



Белый конь хочет пойти на поле c4.

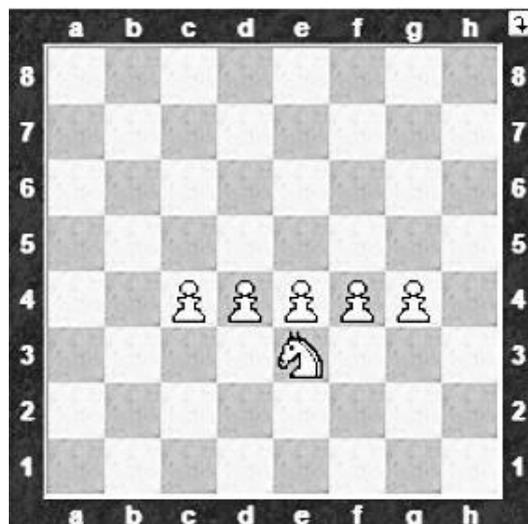
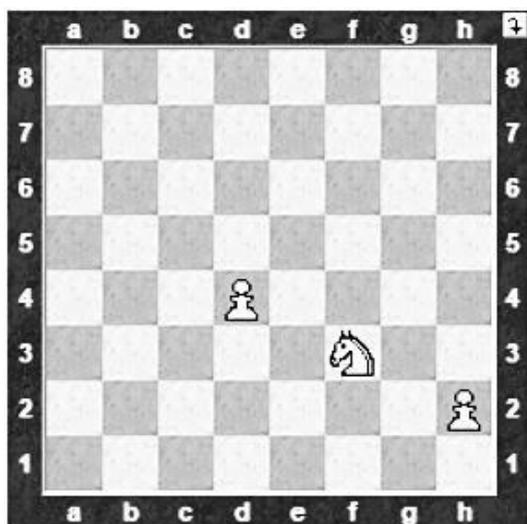


Белый конь перепрыгивает чёрные пешки и становится на поле c4. Чёрные пешки остаются стоять на шахматной доске.

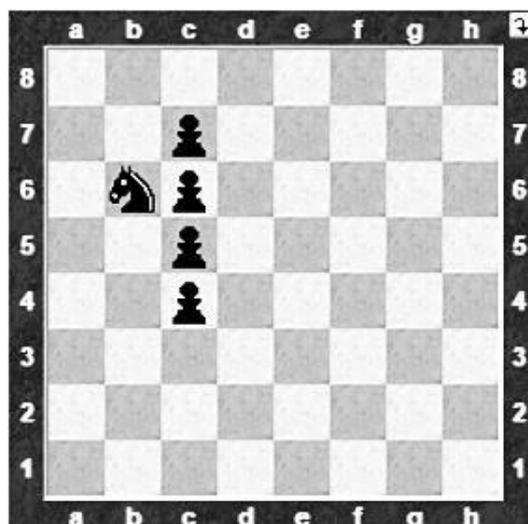


**Из начальной позиции** белый конь с поля b1 может пойти на поле a3 или поле c3. Белый конь с поля g1 может пойти на поле f3 или поле h3. Чёрный конь с поля b8 может пойти на поле a6 или поле c6. Чёрный конь с поля g8 может пойти на поле f6 или поле h6.

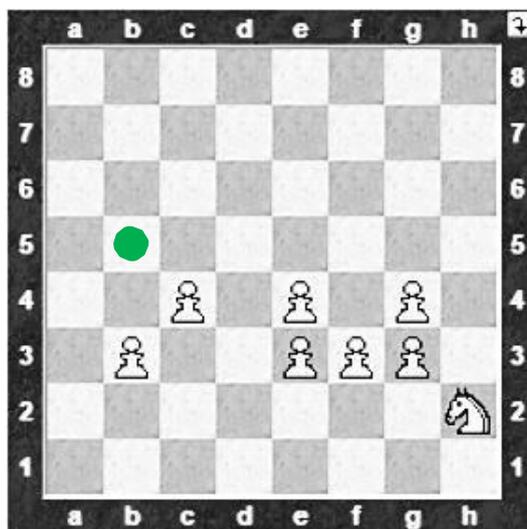
Упражнение 3. Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти белый конь.



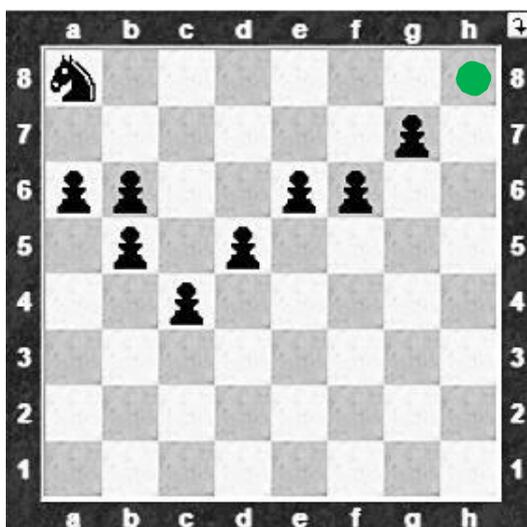
Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти чёрный конь.



**Упражнение 4.** Пройди белым конём по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только белый конь. Покажи решение стрелочками.

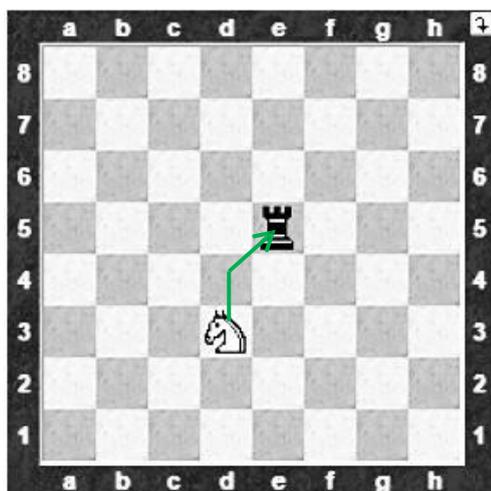


Пройди чёрным конём по лабиринту и доберись до поля, обозначенного кружком. Ходит только чёрный конь. Покажи решение стрелочками.

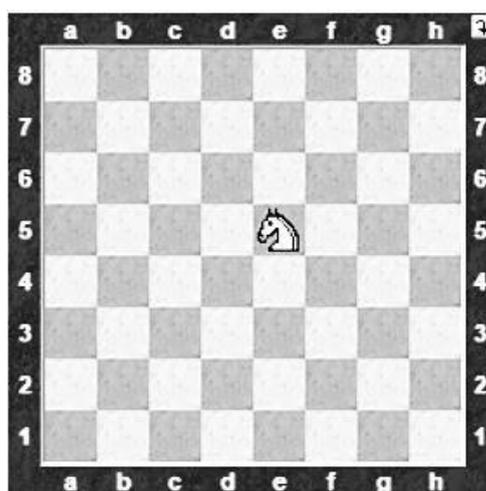


**Конь может сбить (взять) фигуру другого цвета, если эта фигура стоит на поле, на которое может пойти конь. Белый конь сбивает чёрные фигуры. Чёрный конь сбивает белые фигуры.**

**Взятие** выполняется так: фигура другого игрока снимается с доски, а твой конь становится на поле, которое занимала сбитая фигура. Сбитая фигура становится возле доски. **Внимание! Взятие выполняется одной рукой!**

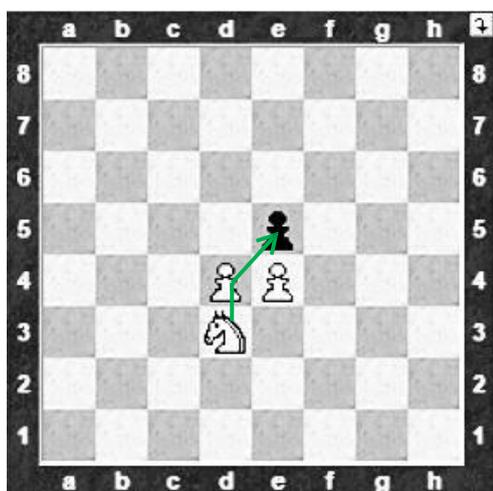


Белый конь сбивает чёрную ладью.

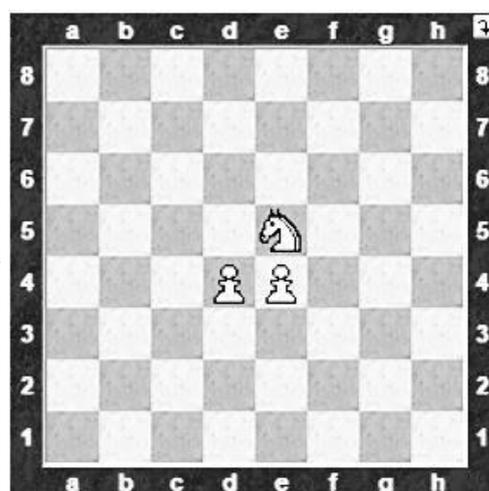


Белый конь стал на место ладьи.  
Ладья снимается с доски.

Посмотри, как белый конь сбивает чёрные фигуры перепрыгивая их.

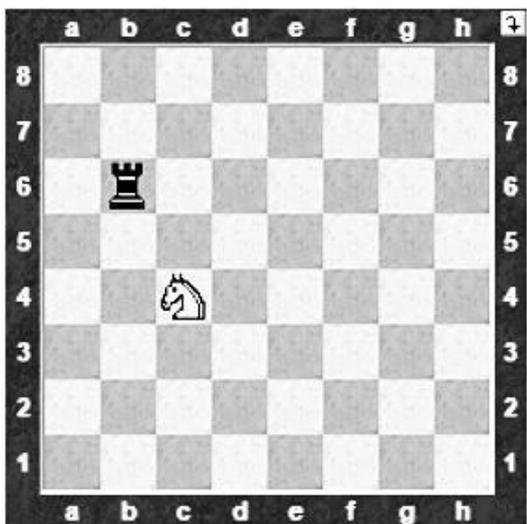


Белый конь перепрыгивает белые пешки и сбивает чёрную пешку.

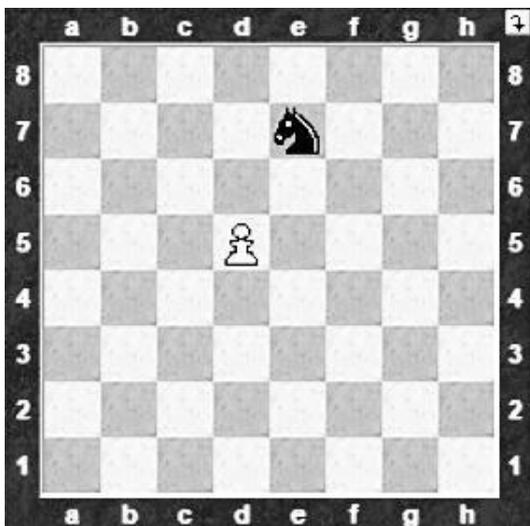


Белый конь стал на место сбитой чёрной пешки.

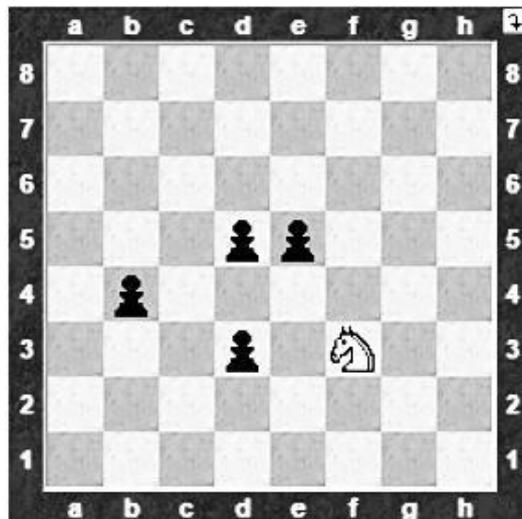
Упражнение 5. Сбей белым конём чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.



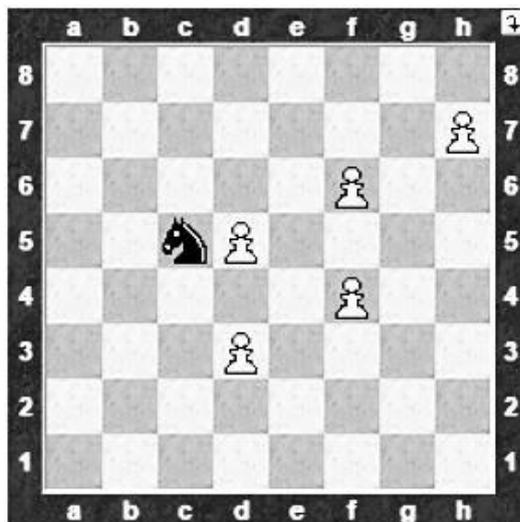
Сбей чёрным конём белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



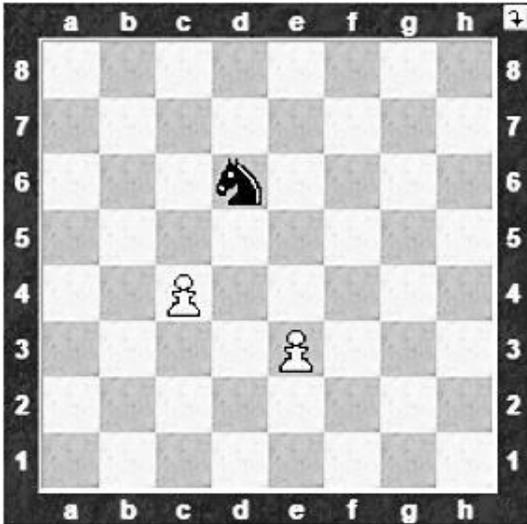
**Упражнение 6.** Сбей белым конём все чёрные пешки. За один ход белый конь сбивает одну чёрную пешку. Покажи решение стрелочками.



Сбей чёрным конём все белые пешки. За один ход чёрный конь сбивает одну белую пешку. Покажи решение стрелочками.

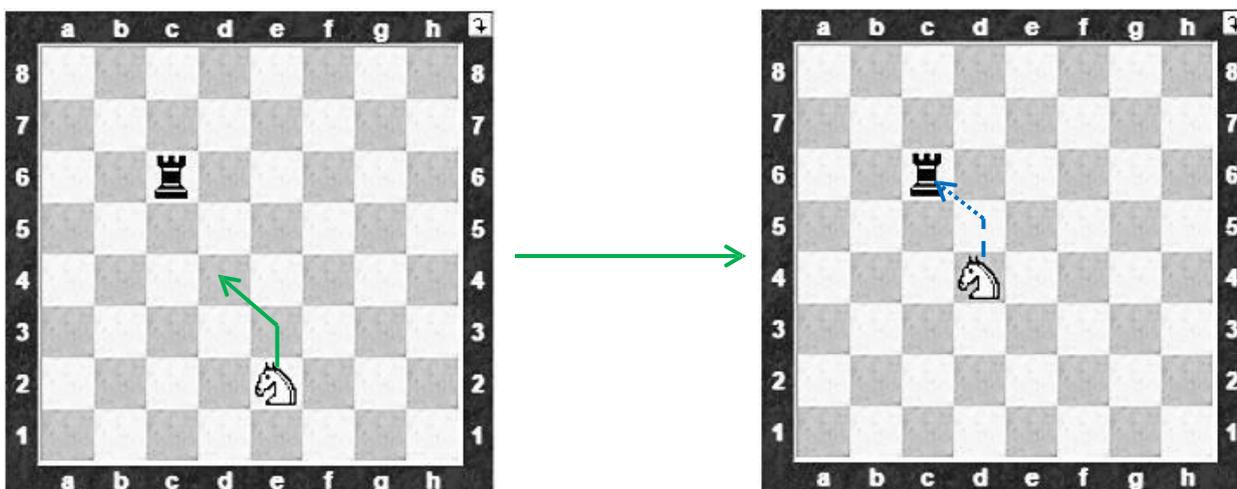


Упражнение 7. Чёрный конь может сбить только одну белую фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.

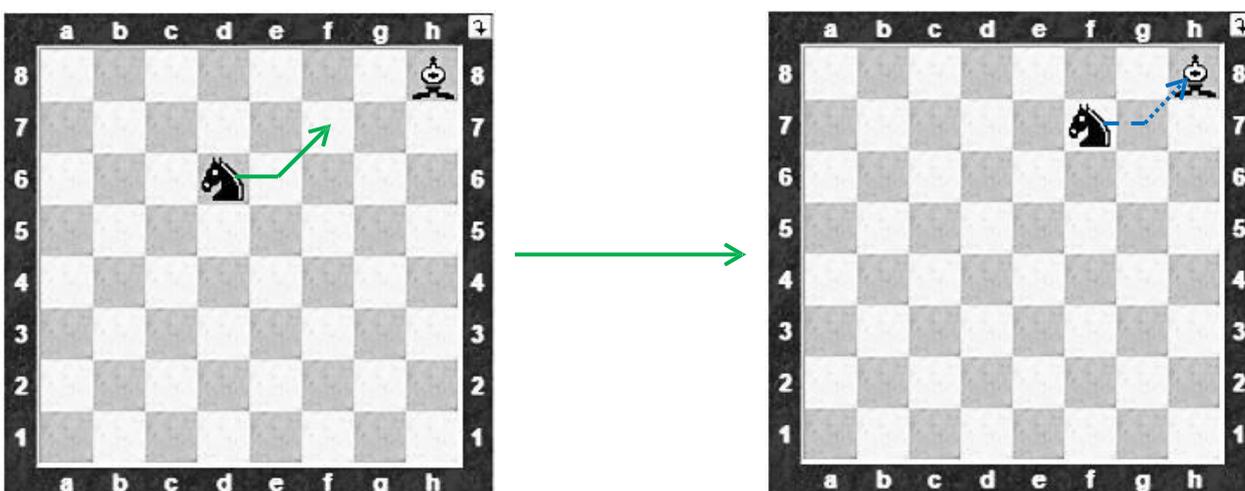


**Конь** умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белый конь нападает на чёрные фигуры. Чёрный конь нападает на белые фигуры.

**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.

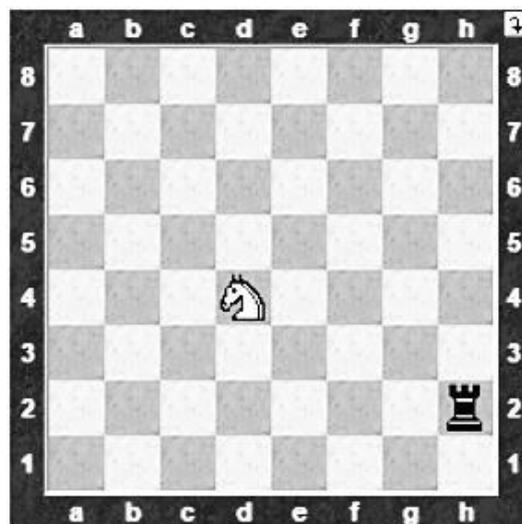
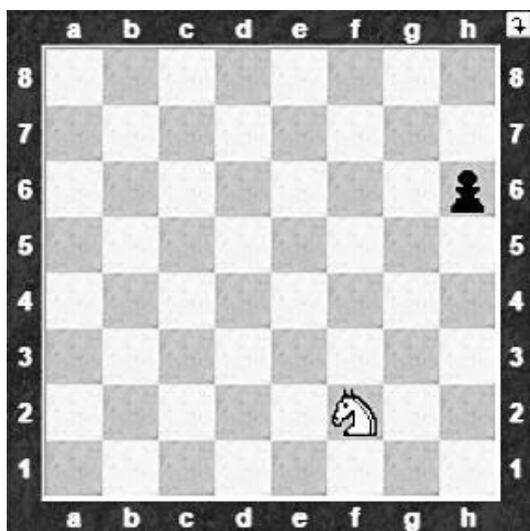


Белый конь идёт на поле d4 и нападает на чёрную ладью.

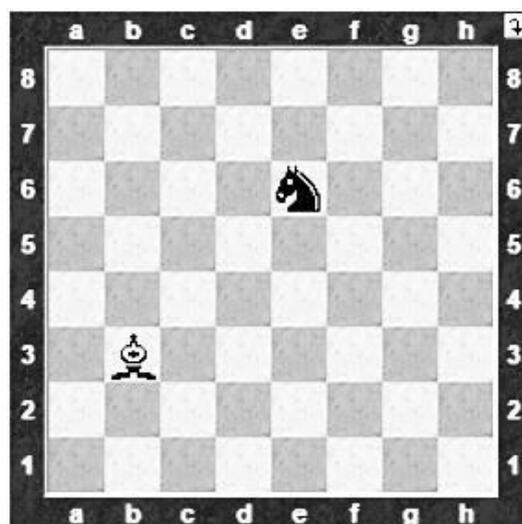
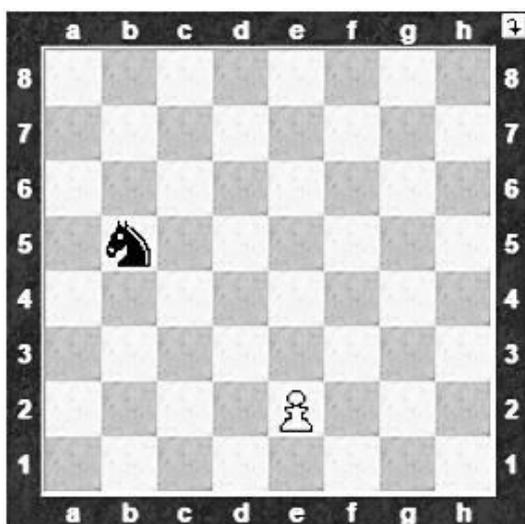


Чёрный конь идёт на поле f7 и нападает на белого слона.

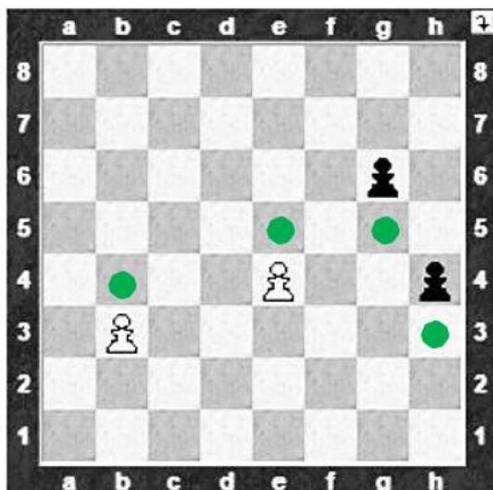
Упражнение 8. Напади белым конём на чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.



Напади чёрным конём на белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



## ТЕМА 9. ПЕШКА



**Пешка ходит только** вперёд на одно поле по вертикали.

Белые пешки идут к 8-й (восьмой) горизонтали. Чёрные пешки идут к 1-й (первой) горизонтали.

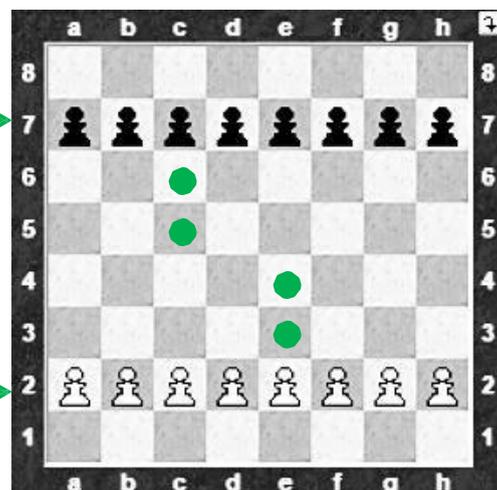
**Пешки назад не ходят!**

Зелёные кружки показывают, на какое поле может пойти каждая пешка. Белая пешка с поля b3 идёт на поле b4. Белая пешка с поля e4 идёт на поле e5. Чёрная пешка с поля g6 идёт на поле g5. Чёрная пешка с поля h4 идёт на поле h3.

Начальная позиция для чёрных пешек  
(7 горизонталь)



Начальная позиция для белых пешек  
(2 горизонталь)



Но **из начальной позиции** (белые пешки на 2 горизонтали, а чёрные на 7 горизонтали) **каждая пешка** может пойти **сразу на два поля** или на одно.

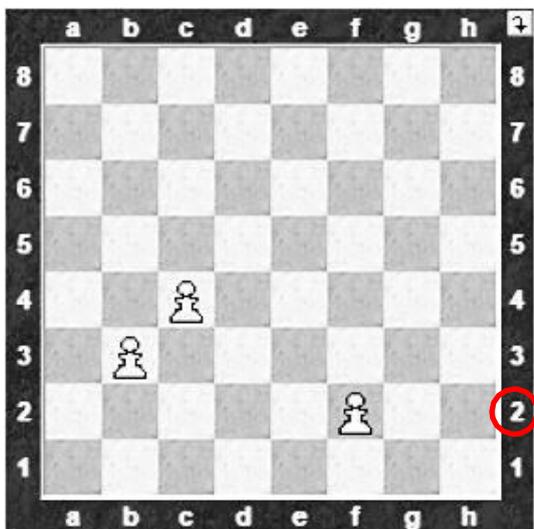
На сколько полей из начальной позиции ходить пешке: на одно или на два – выбираешь ты.

Белая пешка с поля e2 может пойти на поле e3, а может сразу на поле e4. Дальше она двигается только на одно поле вперёд.

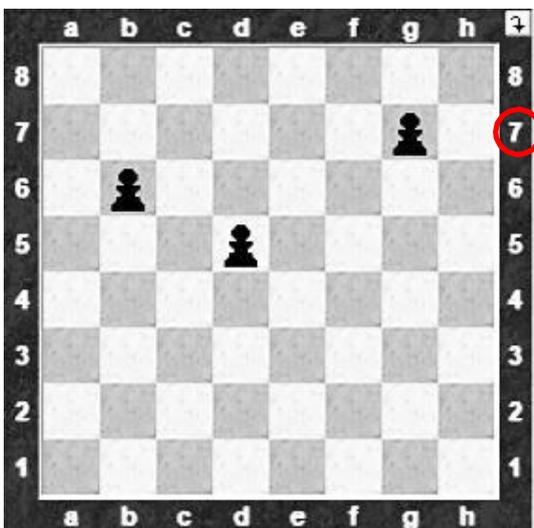
Чёрная пешка с поля c7 может пойти на поле c6, а может сразу на поле c5. Дальше она двигается только на одно поле вперёд.

**Пешки назад не ходят!**

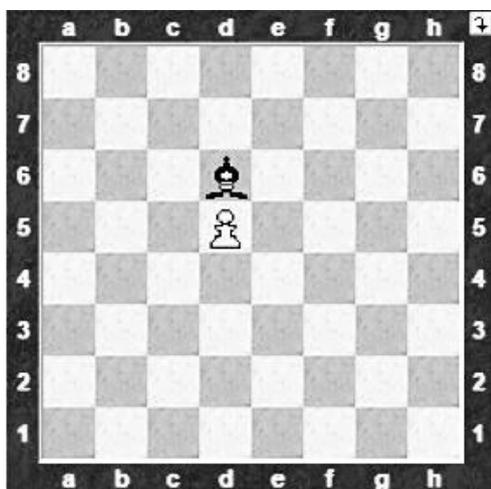
**Упражнение 1.** Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти **каждая белая пешка**. Помни про ход пешки из начальной позиции!



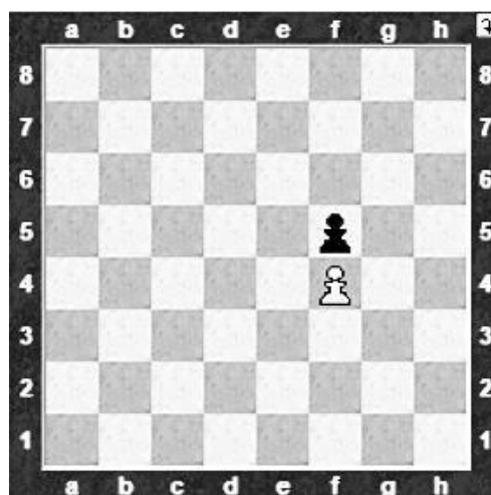
Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти **каждая чёрная пешка**. Помни про ход пешки из начальной позиции!



Если на пути пешки оказалась фигура другого цвета, то пешка дальше **не двигается** и остаётся стоять на месте.

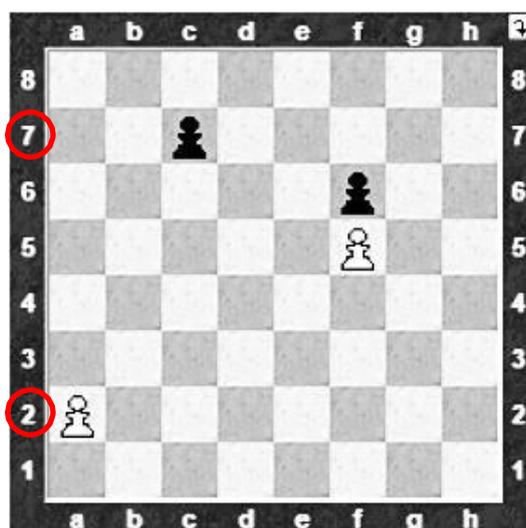


Белая пешка на d5 не может ходить.



Белая пешка на f4 и чёрная пешка на f5 не могут ходить.

**Упражнение 2.** Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти **и белая, и чёрная** пешки. Какие пешки не могут ходить? Обведи их.

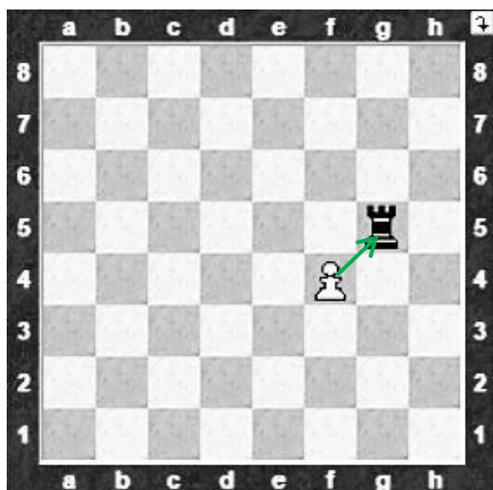
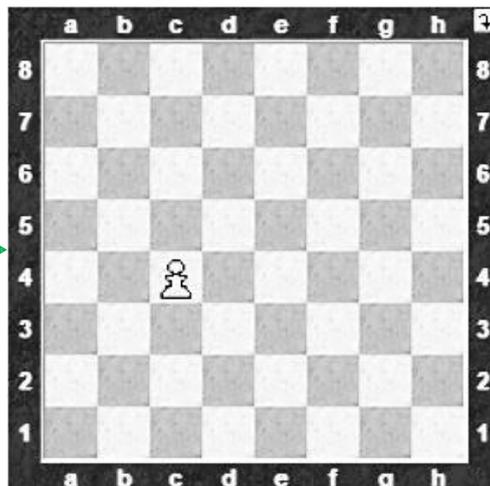
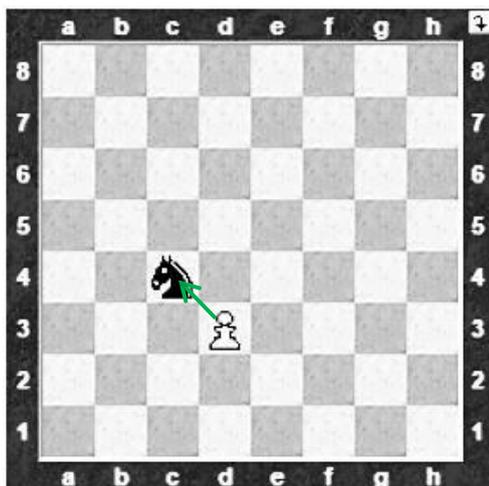


**Сбивает пешка только на одно поле по диагонали вперёд и занимает место сбитой фигуры.**  
Сбитая фигура становится возле доски.

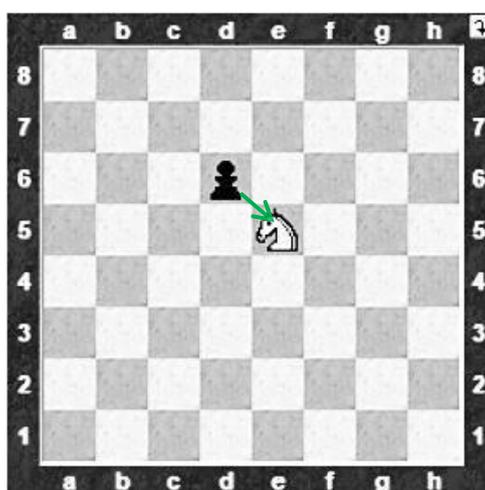
**Внимание! Взятие выполняется одной рукой!**

Белая пешка сбивает чёрные фигуры. Чёрная пешка сбивает белые фигуры.

**Пешки назад не сбивают!**

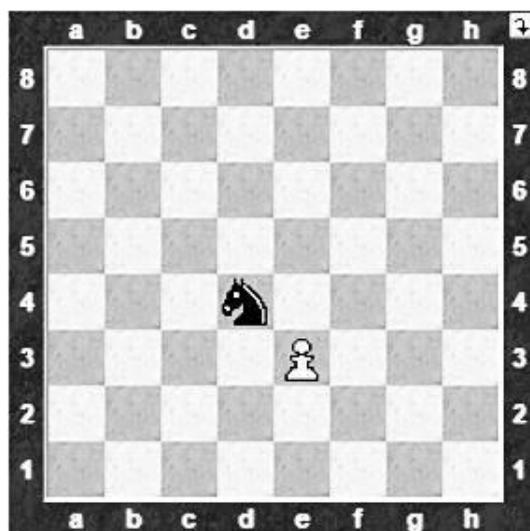
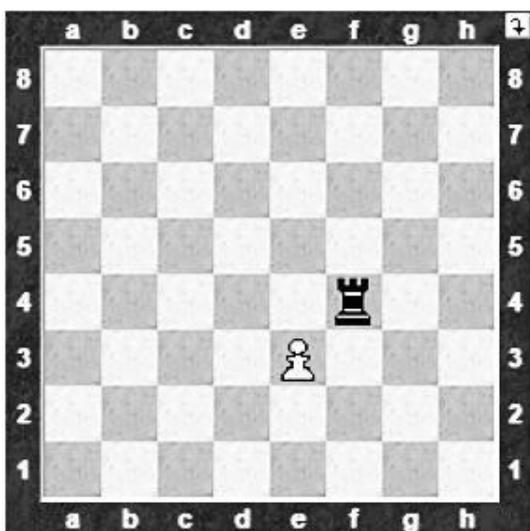


Белая пешка сбивает чёрную ладью.



Чёрная пешка сбивает белого коня.

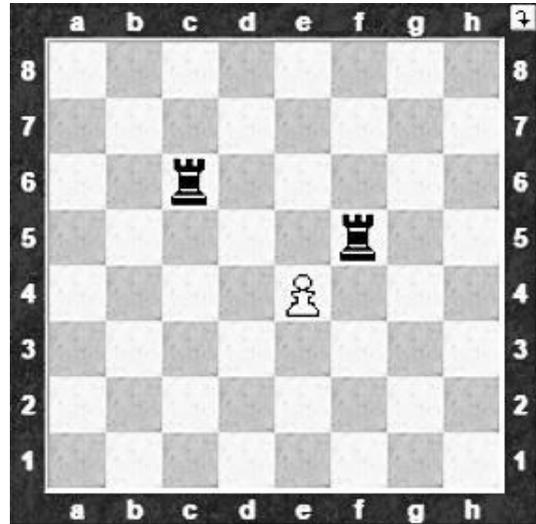
Упражнение 3. Сбей белой пешкой чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.



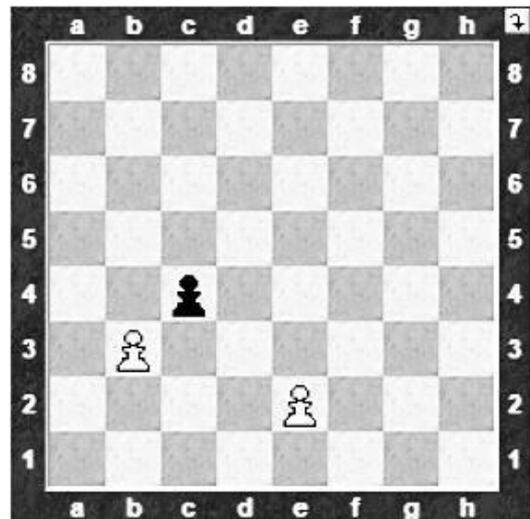
Сбей чёрной пешкой белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 4.** Белая пешка может сбить только одну чёрную фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.



**Чёрная пешка** может сбить только одну белую фигуру. Какую? Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 5.** Сбей белой пешкой все чёрные фигуры. За один ход белая пешка сбивает одну чёрную фигуру. Покажи решение стрелочками.



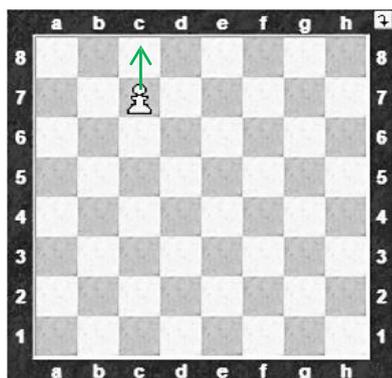
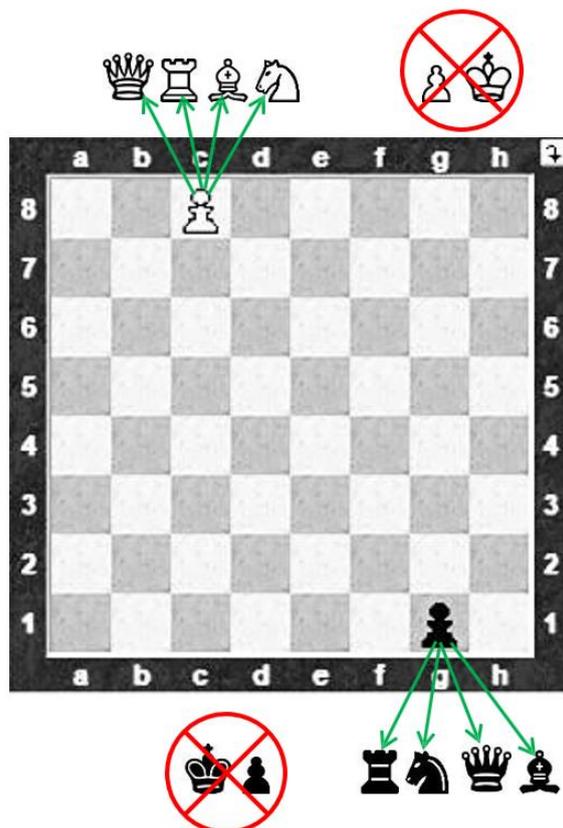
Сбей чёрной пешкой все белые фигуры. За один ход чёрная пешка сбивает одну белую фигуру. Покажи решение стрелочками.



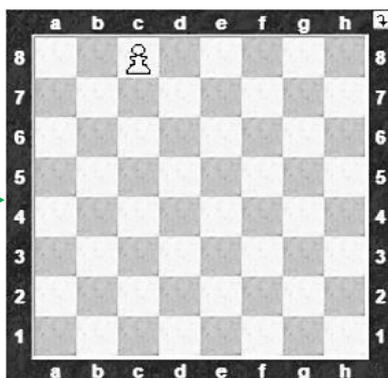
## Преобразование пешки

Когда белая пешка дойдёт до 8-й горизонтали, а чёрная пешка до 1-й горизонтали, она (пешка) превращается в одну из четырёх фигур: или ферзя, или ладью, или слона, или коня. В какую именно фигуру – выбираешь ты.

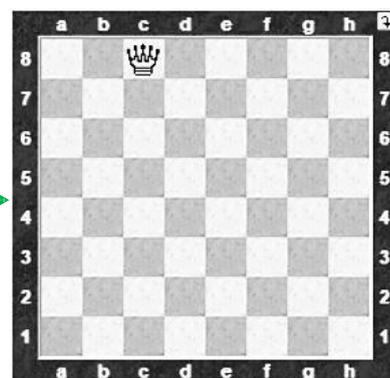
Пешка **не может** превратиться в короля или остаться пешкой.



Белая пешка идёт на поле с8.



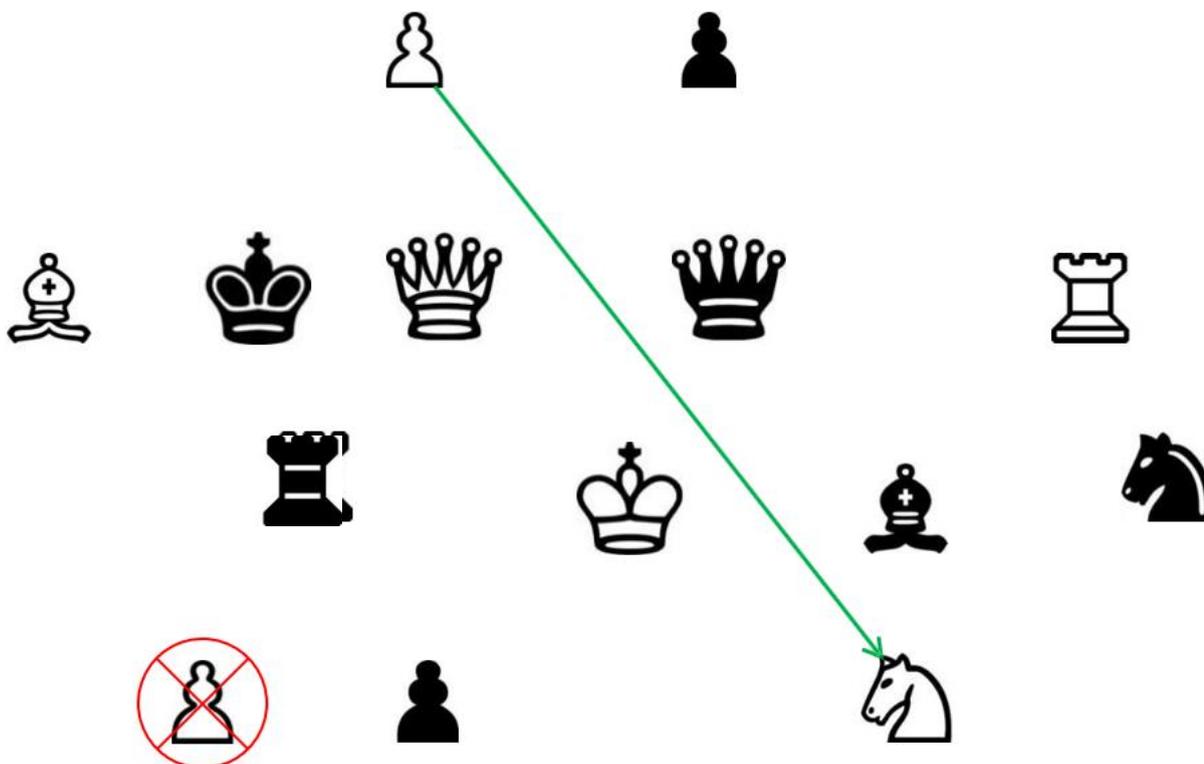
Белая пешка стала на поле с8.  
Дальше пешка идти не может.



Белую пешку меняем на белого ферзя.  
**Преобразуем пешку в ферзя.**

**Упражнение 6.** В какие фигуры могут превратиться белая пешка и чёрная пешки? Белая пешка превращается в белые фигуры. Чёрная пешка превращается в чёрные фигуры. Покажи решение стрелочкой.

Зачеркни те фигуры, в которые пешка превратиться не может.

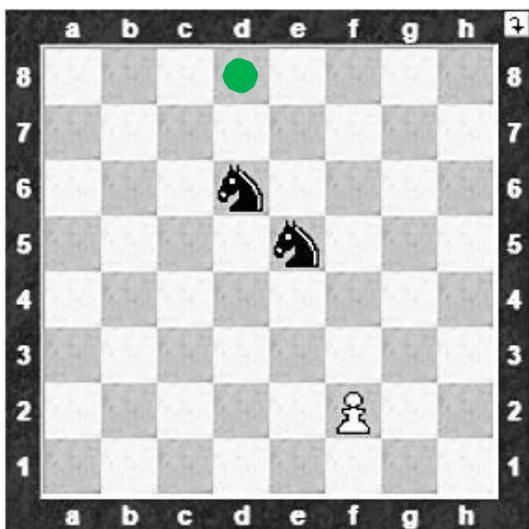


**Упражнение 7.** Найди шахматное слово в каждом ряду.

ЛОДКА      ЛАДЬЯ      КОРАБЛЬ      КАТЕР

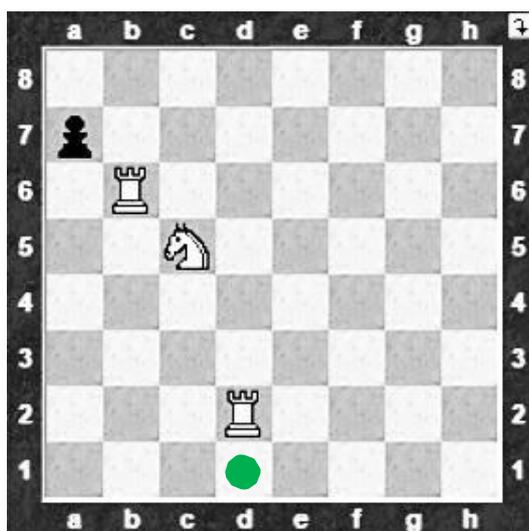
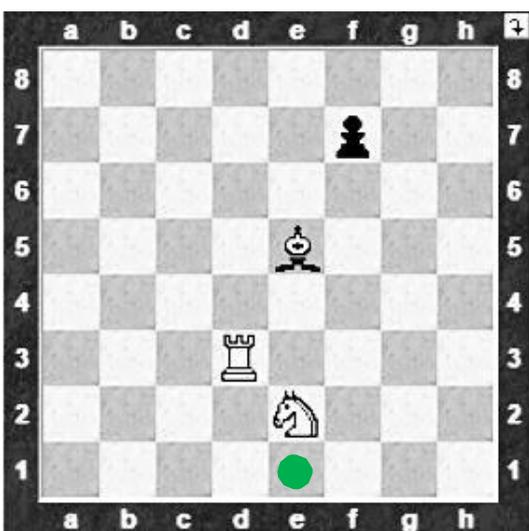
СПЕШКА      ПЕШЕХОД      ПЕШКА      ПЕШКОМ

**Упражнение 8.** Доберись **белой пешкой** до поля, обозначенного кружком. Белая пешка может и ходить, и сбивать чёрные фигуры. Ходит и сбивает только белая пешка. Покажи решение стрелочками.



В какую фигуру ты превратишь белую пешку?

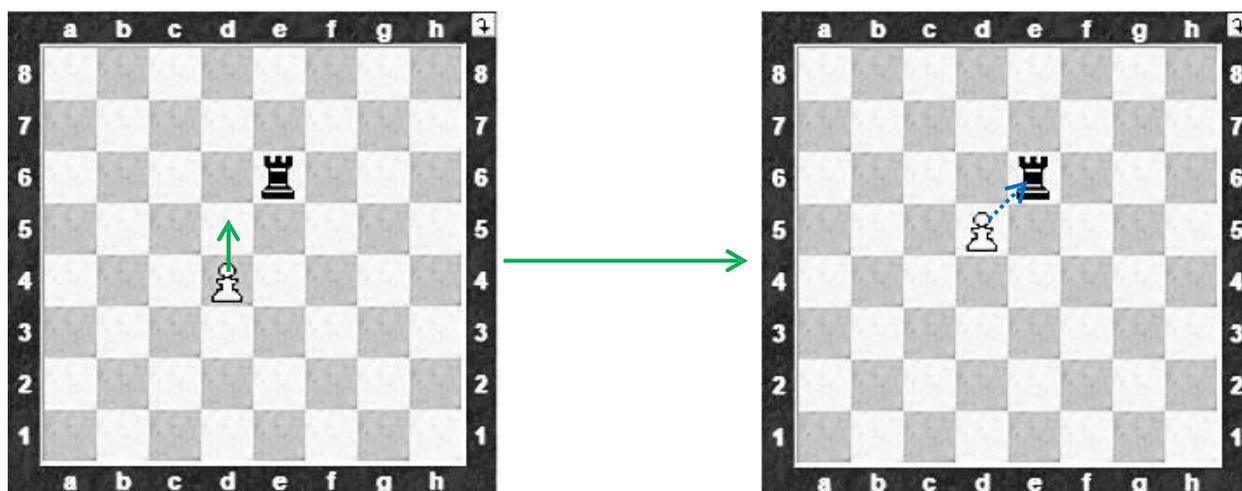
Доберись **чёрной пешкой** до поля, обозначенного кружком. Чёрная пешка может и ходить, и сбивать белые фигуры. Ходит и сбивает только чёрная пешка. Покажи решение стрелочками.



В какую фигуру ты превратишь чёрную пешку?

**Пешка** умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белая пешка нападает на чёрные фигуры. Чёрная пешка нападает на белые фигуры.

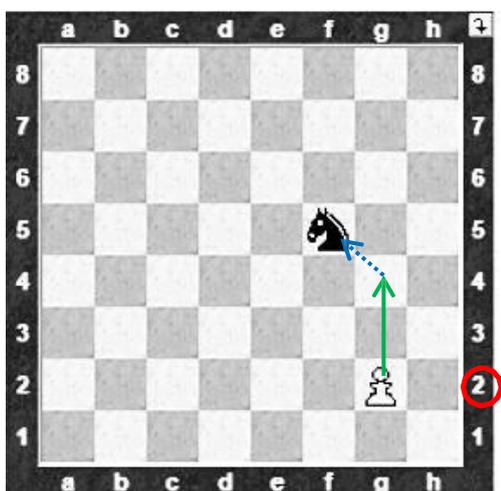
**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.



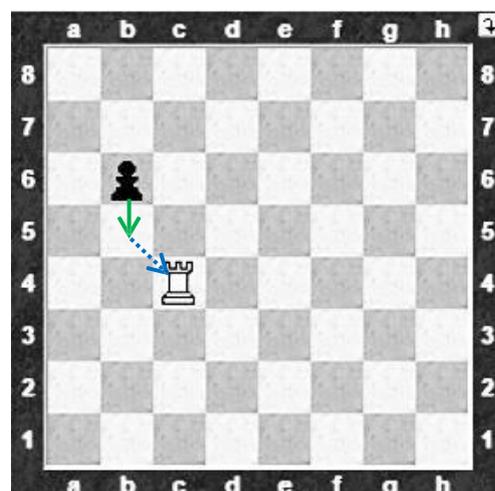
Белая пешка идёт на поле d5 и нападает по диагонали на чёрную ладью.

*Пешка ходит по вертикали, а нападает по диагонали!*

Посмотри ещё примеры, как нападает белая пешка (из начальной позиции) и чёрная пешка:



Белая пешка идёт на поле g4 и нападает на чёрного коня.

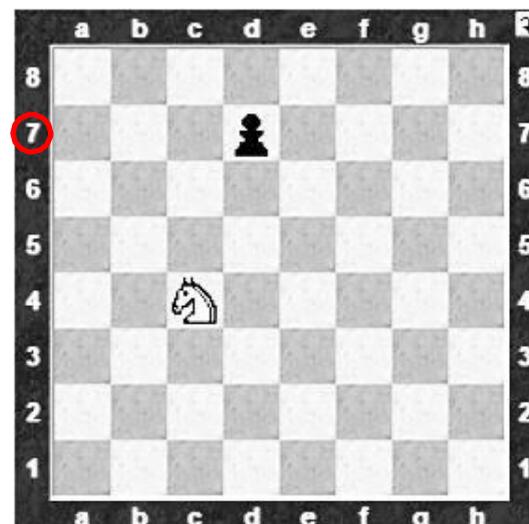


Чёрная пешка идёт на поле b5 и нападает на белую ладью.

Упражнение 9. Напади белой пешкой на чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.



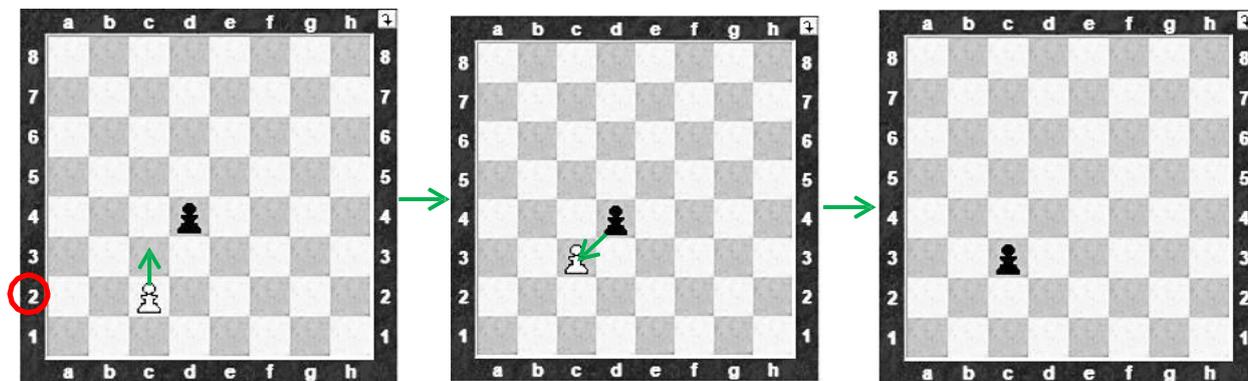
Напади чёрной пешкой на белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



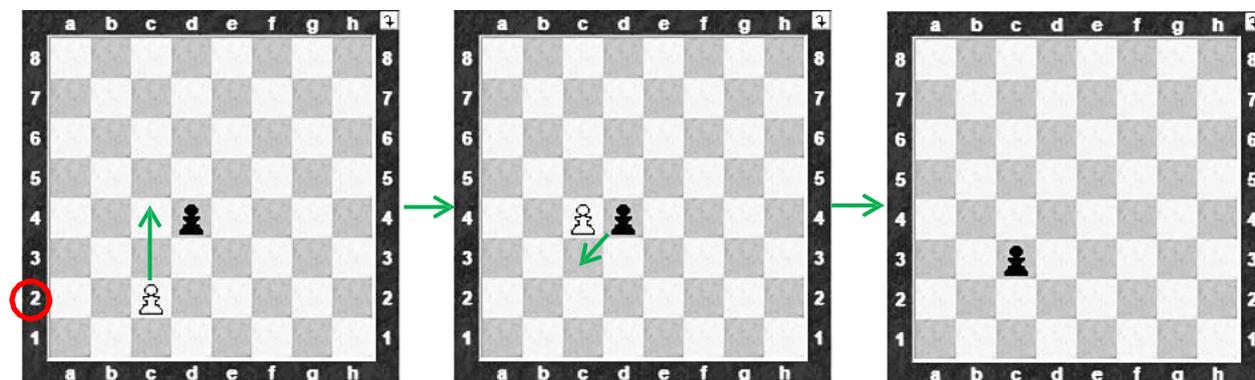
## Взятие на проходе

Есть у пешки ещё одна интересная возможность – **взятие на проходе**.

Посмотри на позиции внизу. Белая пешка с поля c2 (**из начальной позиции**) идёт на поле c3. Тогда чёрная пешка с поля d4 может сбить белую пешку.



Ты уже знаешь, что белая пешка **из начальной позиции может пойти на 2 поля вперёд** по вертикали. Посмотри на позиции внизу.



Белая пешка из начальной позиции идёт на 2 поля вперёд и проходит поле c3, на котором её могла сбить чёрная пешка.

Но чёрная пешка всё равно может сбить белую пешку – **взять на проходе**.

Белая пешка снимается с доски, а чёрная пешка становится на поле c3.

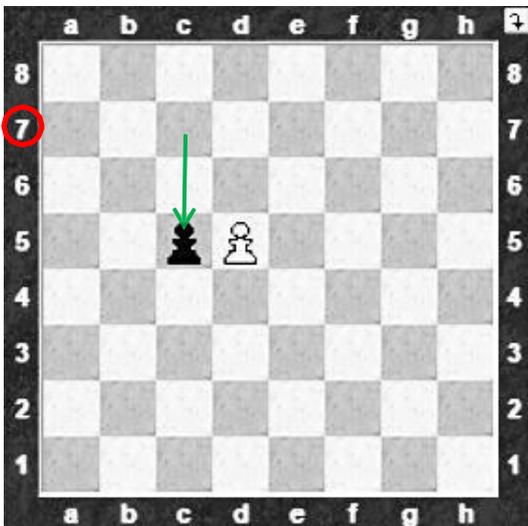
Поле c3, через которое проходила белая пешка, называется **битое поле**.

**Взятие на проходе** действует **только для пешек**, одна из которых **идёт на 2 поля** из начальной позиции и **проходит битое поле**.

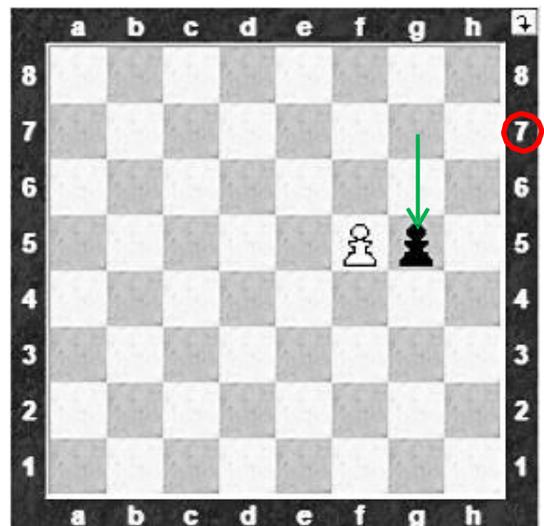
**Взять пешку на проходе надо сразу**, на следующем ходу эта возможность теряется.



Упражнение 10. Белой пешкой сбей на проходе чёрную пешку. Покажи решение стрелочкой.



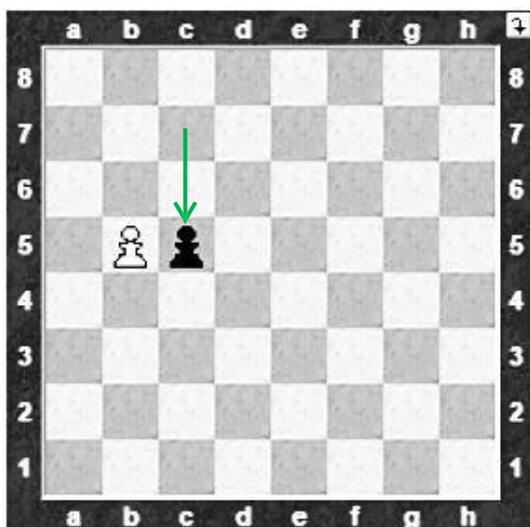
Чёрная пешка пошла с поля c7 на поле c5.



Чёрная пешка пошла с поля g7 на поле g5.

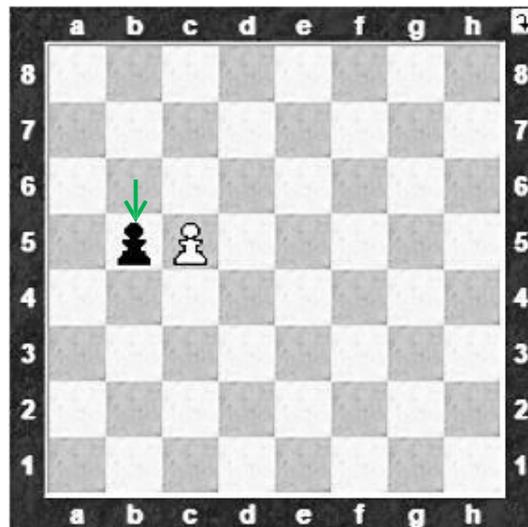
**Упражнение 11.** Может ли белая пешка взять на проходе чёрную пешку? Обведи правильный ответ.

Чёрная пешка с поля c7 пошла на поле c5.



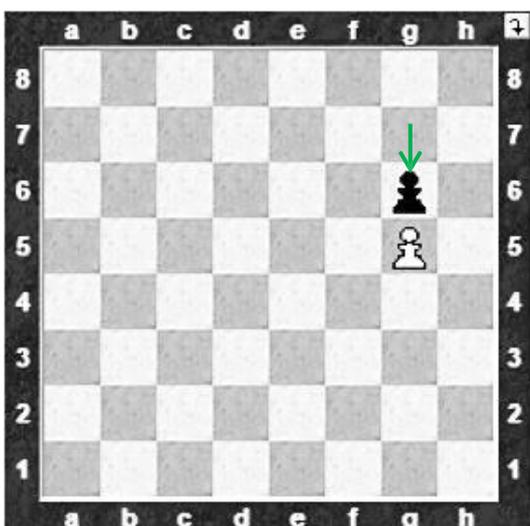
Да Нет

Чёрная пешка с поля b6 пошла на поле b5.



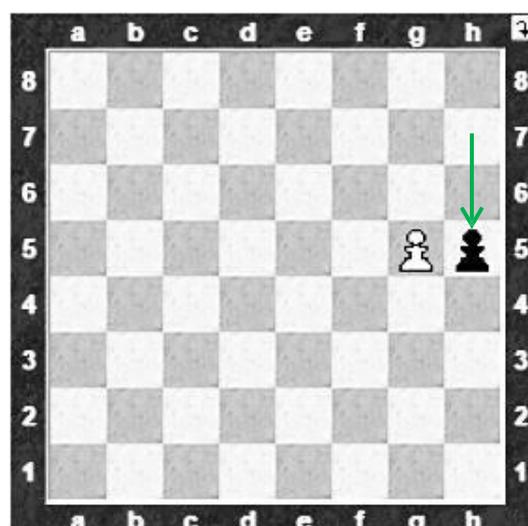
Да Нет

Чёрная пешка с поля g7 пошла на поле g6.



Да Нет

Чёрная пешка с поля h7 пошла на поле h5.



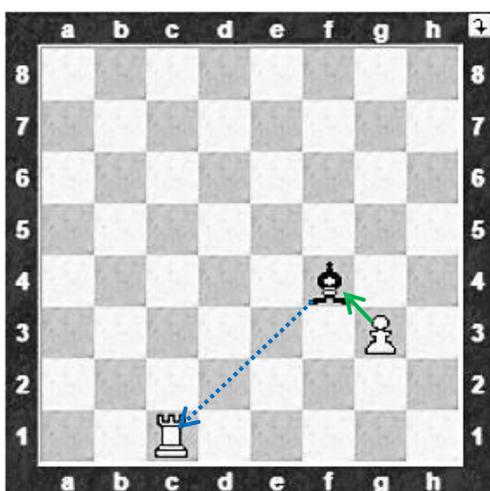
Да Нет

## ТЕМА 10. ЗАЩИТА. ДВОЙНОЙ УДАР

Когда на твою фигуру нападает фигура другого игрока, её надо защитить. Защитить фигуру можно тремя способами:

1. сбить фигуру, которая нападает;
2. уйти от нападения;
3. защитить фигуру другой своей фигурой.

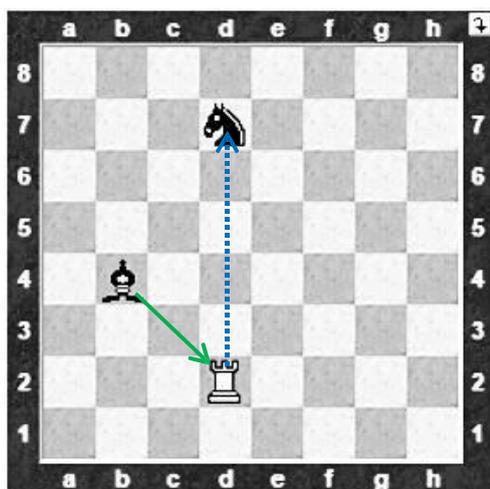
### 1. Сбить фигуру, которая нападает



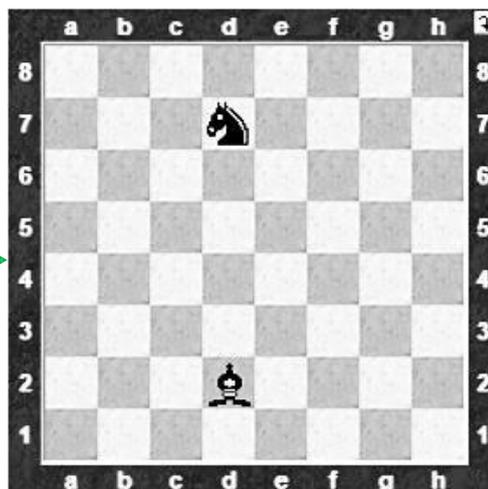
**Чёрный слон нападает на белую ладью.**  
**Белая пешка сбивает чёрного слона.**



**Белая пешка сбила чёрного слона.**  
**Чёрный слон не нападает на белую ладью.**



**Белая ладья нападает на чёрного коня.**  
**Чёрный слон сбивает белую ладью.**

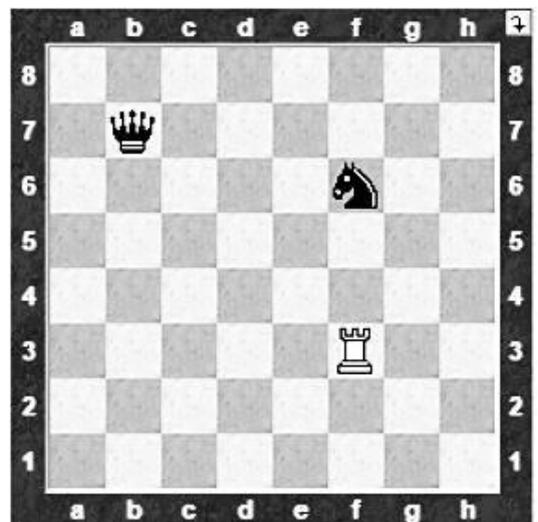


**Чёрный слон сбил белую ладью.**  
**Белая ладья не нападает на чёрного слона.**

**Упражнение 1.** Сбей чёрную фигуру, которая напала на белого коня. Покажи решение стрелочкой.

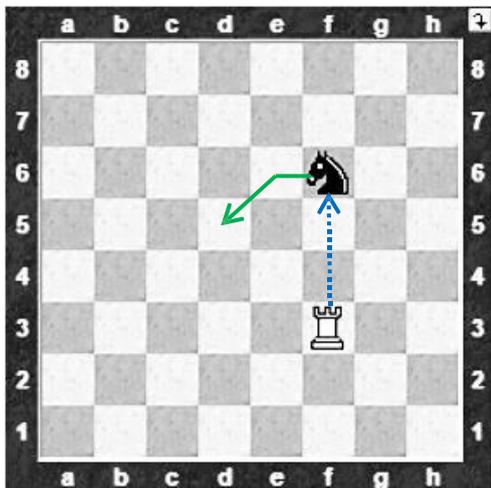


**Упражнение 2.** Сбей белую фигуру, которая напала на чёрного коня. Покажи решение стрелочкой.

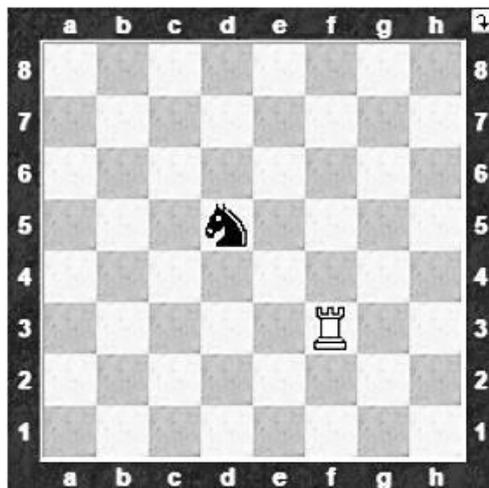


## 2. Уйти от нападения

Белая ладья с поля f3 **напала** на чёрного коня.

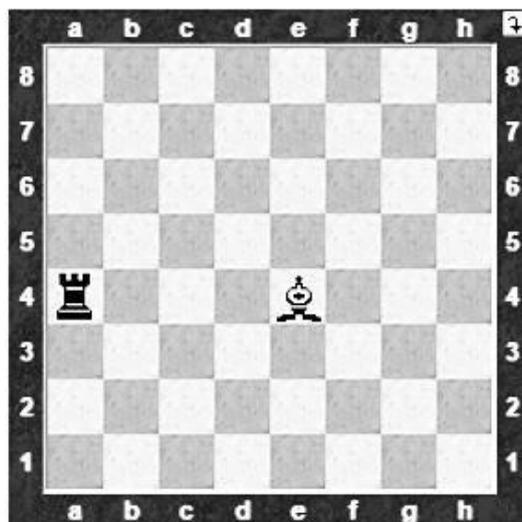
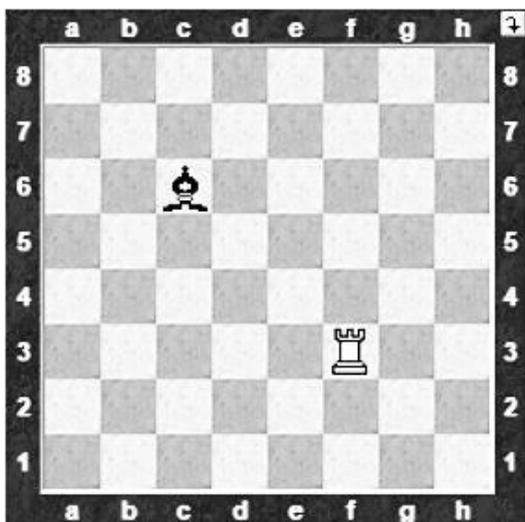


Конь уходит от нападения на поле e5.

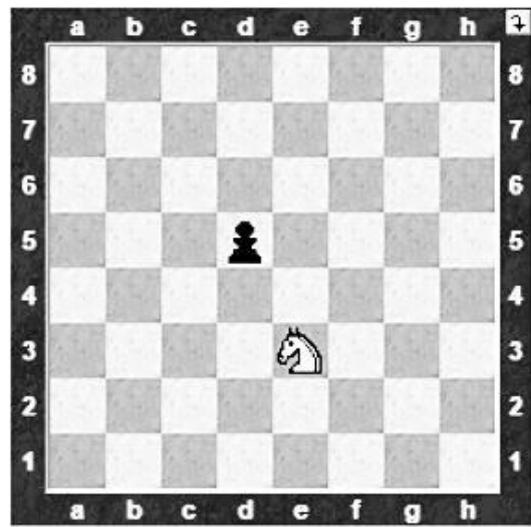
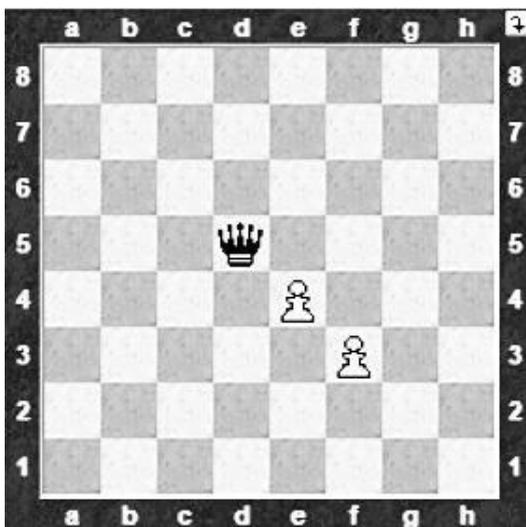
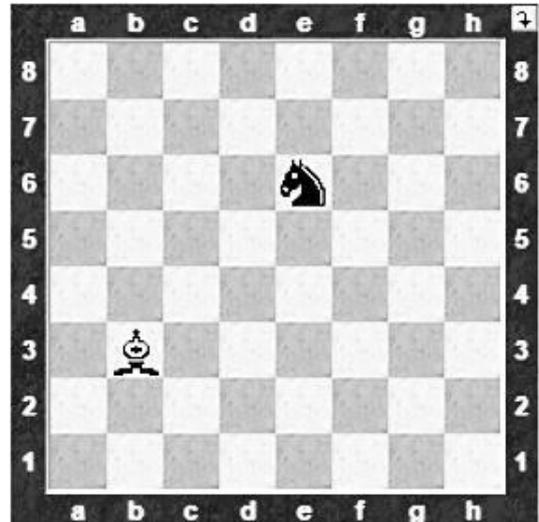


Белая ладья **не** нападает на чёрного коня.

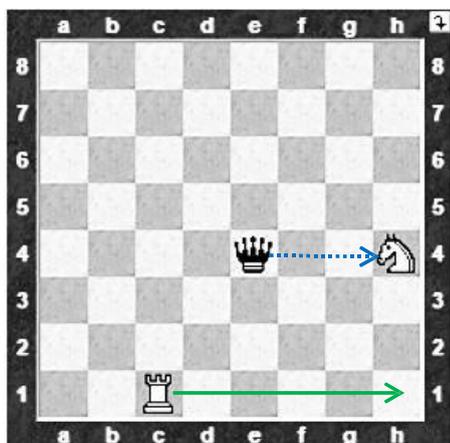
Упражнение 3. Уйди от нападения **белой** фигурой. Покажи решение стрелочкой.



Упражнение 4. Уйди от нападения чёрной фигурой. Покажи решение стрелочкой.



### 3. Защитить фигуру другой своей фигурой

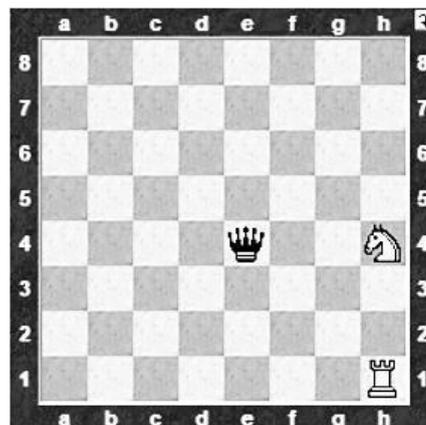


Чёрный ферзь с поля e4 нападает на белого коня.

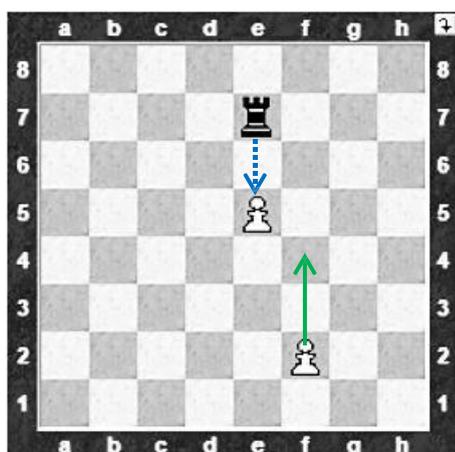
У коня нет хороших ходов. Если белый конь пойдёт на поля g6 или f5, или f3, или g2, его собьёт чёрный ферзь.

Надо защищать **белого** коня другой **белой** фигурой. В этой позиции **белого** коня будет защищать белая ладья.

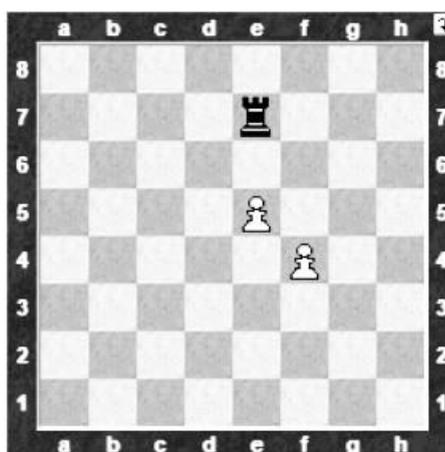
Белая ладья пошла на поле h1 и защищает белого коня. Если чёрный ферзь собьёт белого коня, то его (чёрного ферзя) собьёт белая ладья.



Ещё один пример защиты.

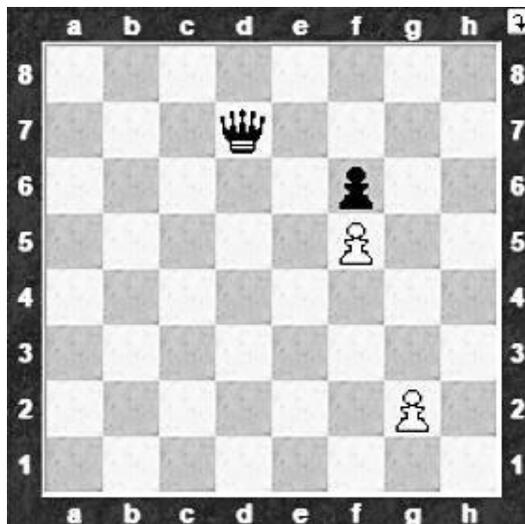
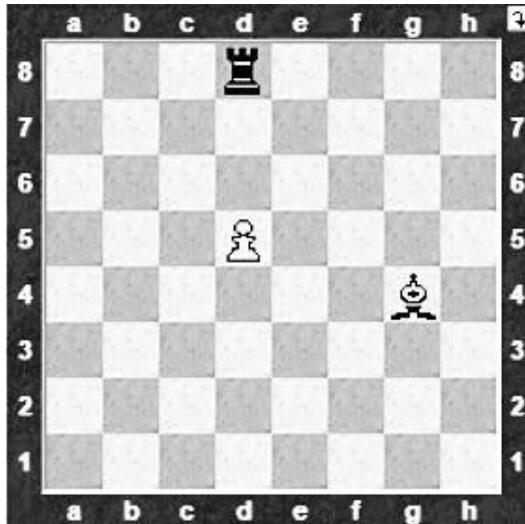


Чёрная ладья нападает на белую пешку e5.



Белая пешка с поля f2 пошла на поле f4 и защитила белую пешку e5.

Упражнение 5. Защити белую пешку другой белой фигурой. Покажи решение стрелочкой.

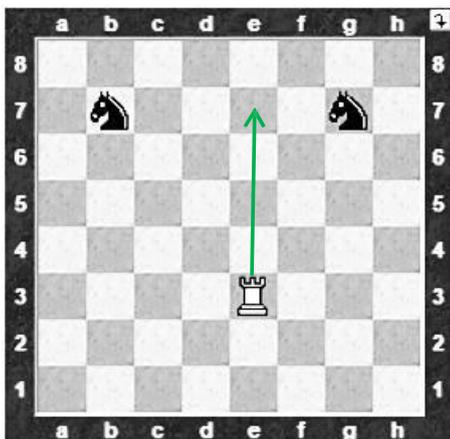


Упражнение 6. Защити чёрную пешку другой чёрной фигурой. Покажи решение стрелочкой.

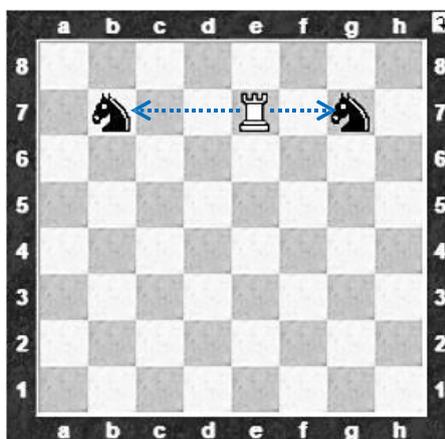


## Двойной удар

Любая шахматная фигура может нападать сразу на две фигуры другого (противоположного) цвета. Такое нападение называется двойной удар.

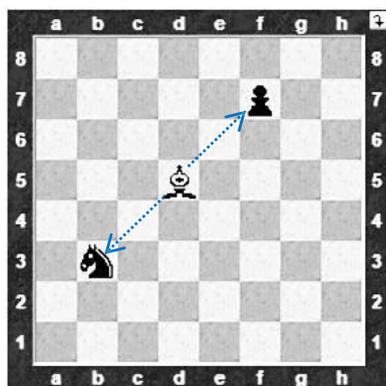


Белая ладья идёт на поле e7 и нападает сразу на двух чёрных коней.

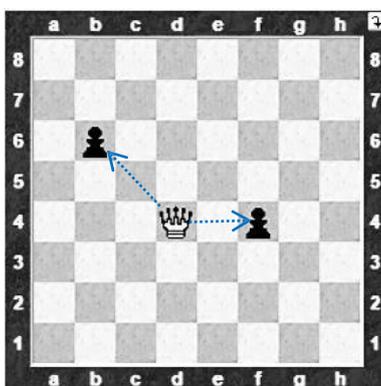


Двойной удар белой ладьёй.

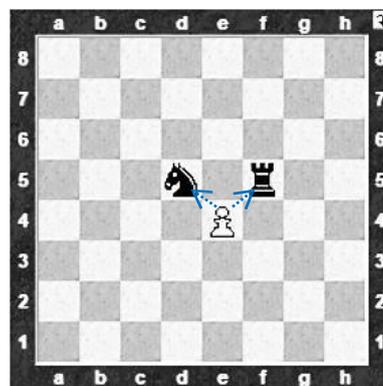
Посмотри ещё на примеры двойного удара.



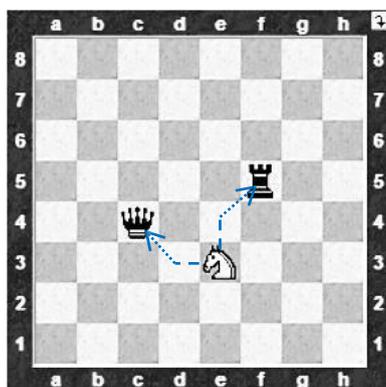
Двойной удар белым слоном.



Двойной удар белым ферзём.

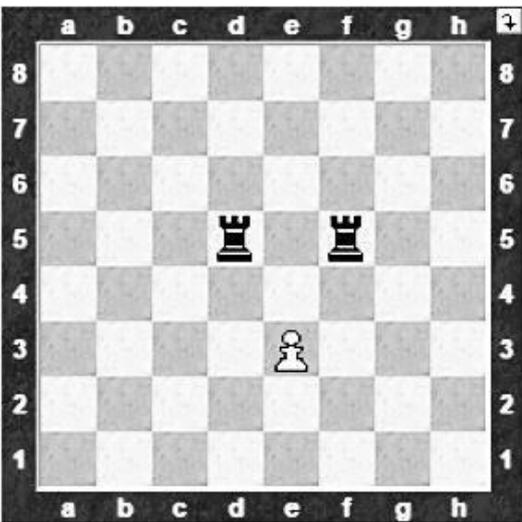


Двойной удар белой пешкой.

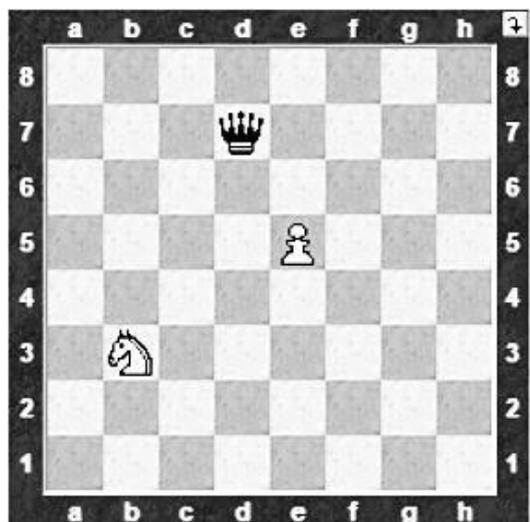
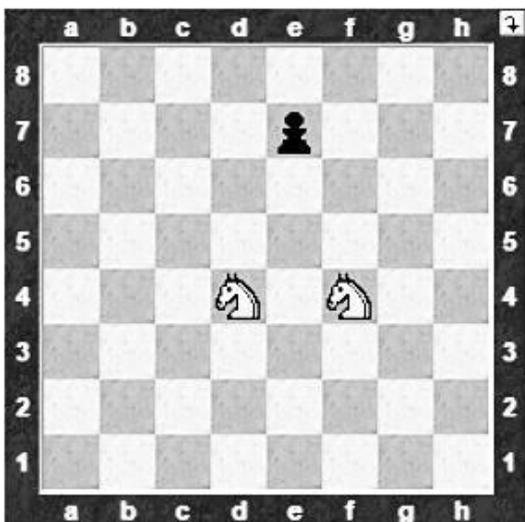
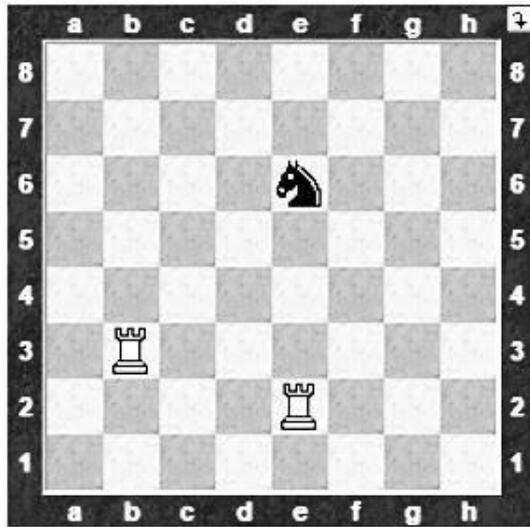


Двойной удар белым конём.

**Упражнение 7.** Нанеси двойной удар белой фигурой. Напеди белой фигурой сразу на две чёрные фигуры. Покажи решение стрелочкой.

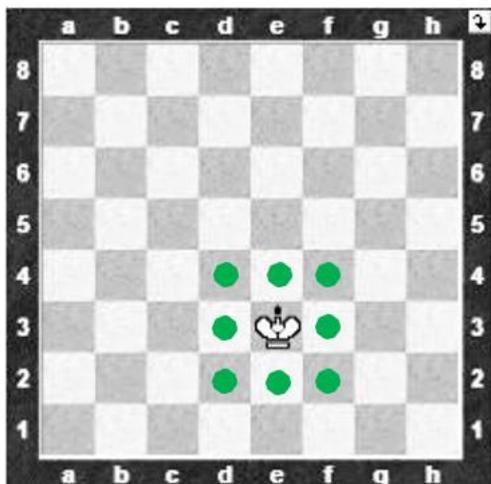


**Упражнение 8.** Нанеси двойной удар чёрной фигурой. Напади чёрной фигурой сразу на две белые фигуры. Покажи решение стрелочкой.



## ТЕМА 11. КОРОЛЬ

**Король** – самая **главная** фигура в шахматах. Без короля играть нельзя. Любую шахматную фигуру можно сбить, кроме короля. **Короля нельзя сбивать.**

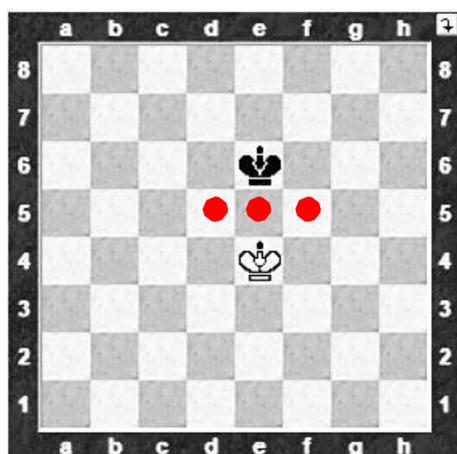
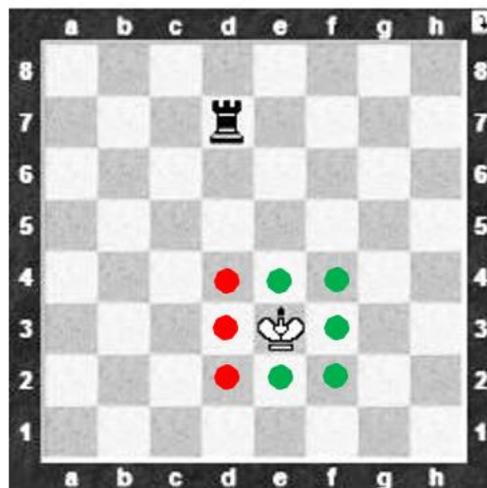


Король может ходить **на одно поле за один ход** по горизонтали, вертикали и диагонали.

Король – особенная фигура, ему **нельзя становиться под бой неприятельских фигур.**

Белый король не может ходить под бой чёрных фигур.  
Чёрный король не может ходить под бой белых фигур.

Чёрная ладья не пускает белого короля на поля d2, d3, d4.



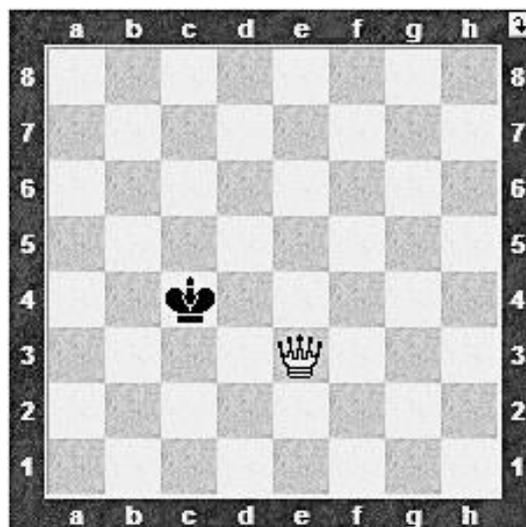
В шахматах короли **не сближаются!**

Белый король не может пойти на поля d5, e5, f5. И чёрный король не может пойти на поля d5, e5, f5.

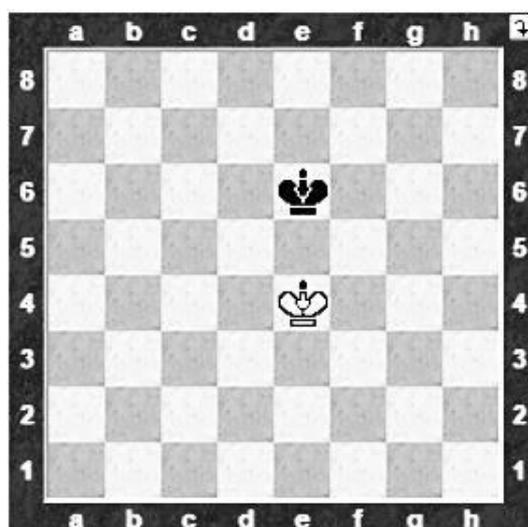
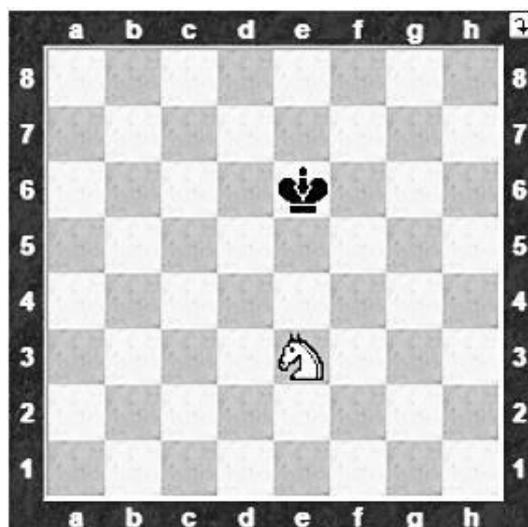
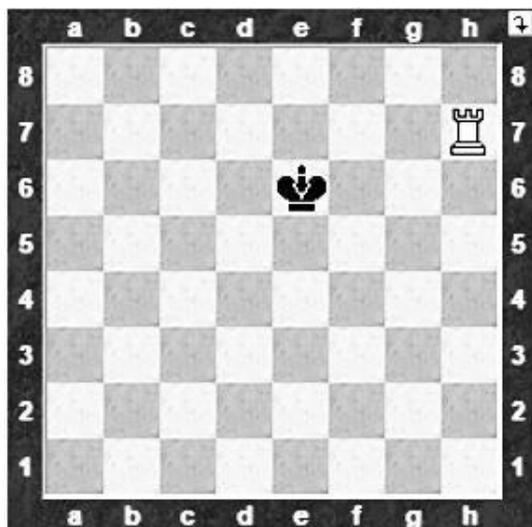
**Упражнение 1.** Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти белый король. Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур.



Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти чёрный король. Будь внимателен! Чёрный король не может ходить под бой белых фигур.

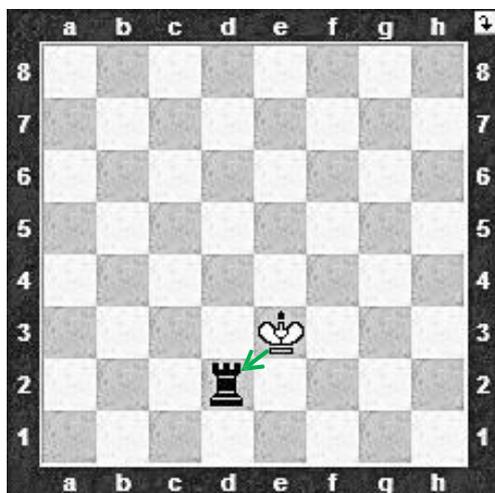


**Упражнение 2.** Нарисуй кружки на тех полях, на которые может пойти чёрный король. **Будь внимателен! Чёрный король не может ходить под бой белых фигур.**

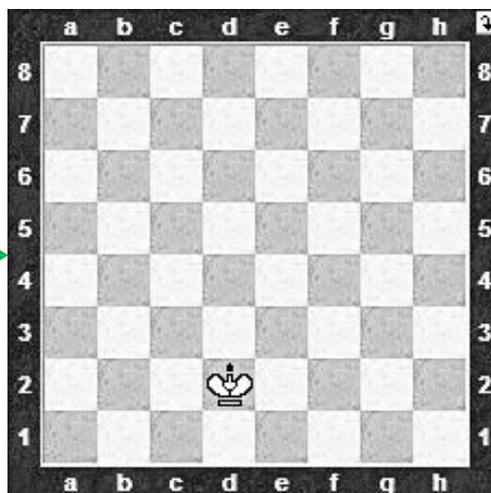


**Короли не сближаются!**

**Король сбивает** фигуры другого цвета так же, как и ходит: на одно поле по горизонтали, вертикали и диагонали. Белый король сбивает чёрные фигуры. Чёрный король сбивает белые фигуры.

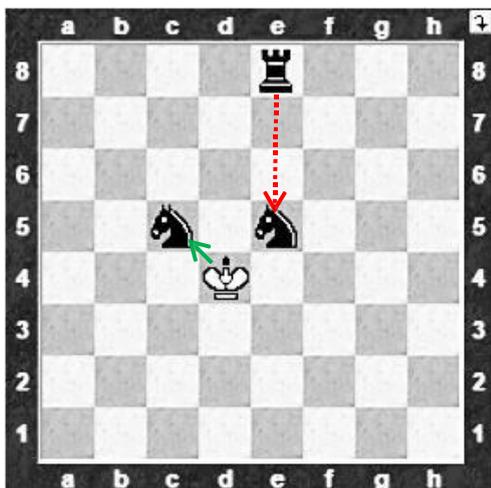


Белый король сбивает чёрную ладью.



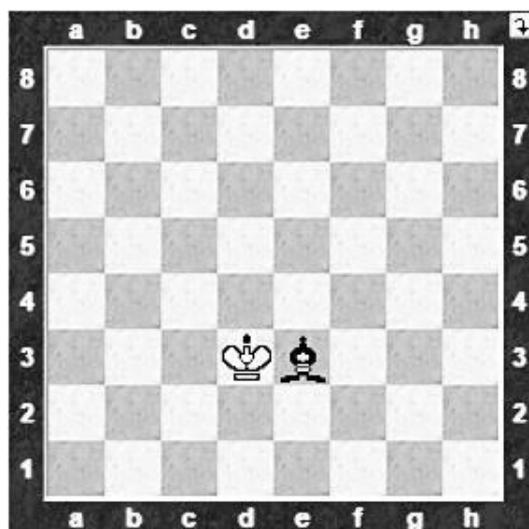
Белый король занял место чёрной ладьи.

**Король не может сбить** фигуру, которая находится под защитой.

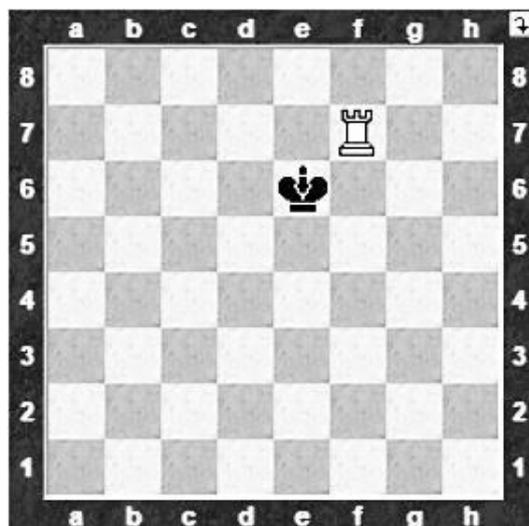


Белый король может сбить только чёрного коня на поле с5. Сбить чёрного коня на поле е5 он не может, так как этого коня защищает чёрная ладья с поля е8.

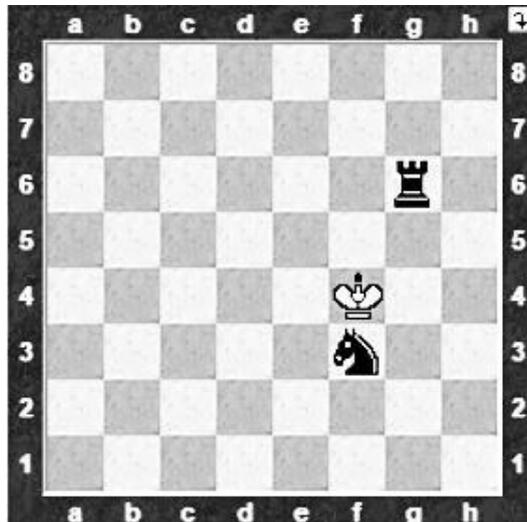
Упражнение 3. Сбей белым королём чёрную фигуру. Покажи решение стрелочкой.



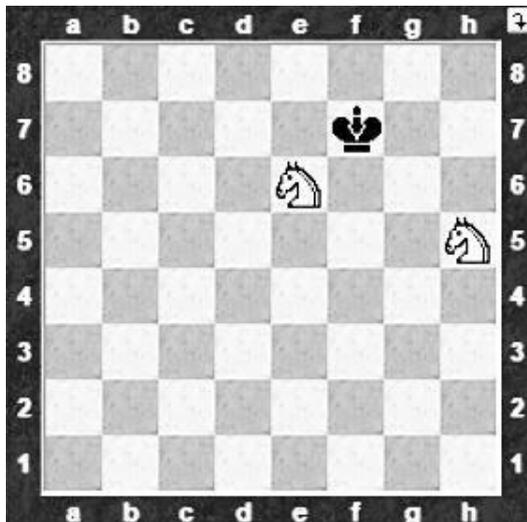
Сбей чёрным королём белую фигуру. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 4.** Какую одну чёрную фигуру может сбить белый король? Покажи решение стрелочкой.



Какую одну белую фигуру может сбить чёрный король? Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 5.** Сбей белым королём все чёрные фигуры. За один ход белый король сбивает одну чёрную фигуру. Покажи решение стрелочками.



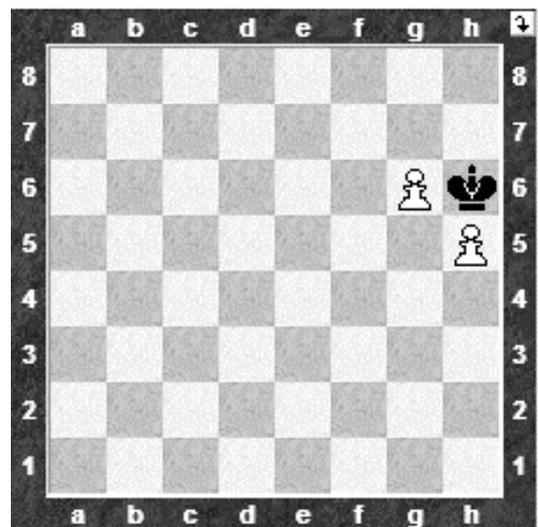
Сбей чёрным королём все белые фигуры. За один ход чёрный король сбивает одну белую фигуру. Покажи решение стрелочками.



Упражнение 6. Сбей белым королём чёрную фигуру, которая стоит без защиты. Покажи решение стрелочкой.

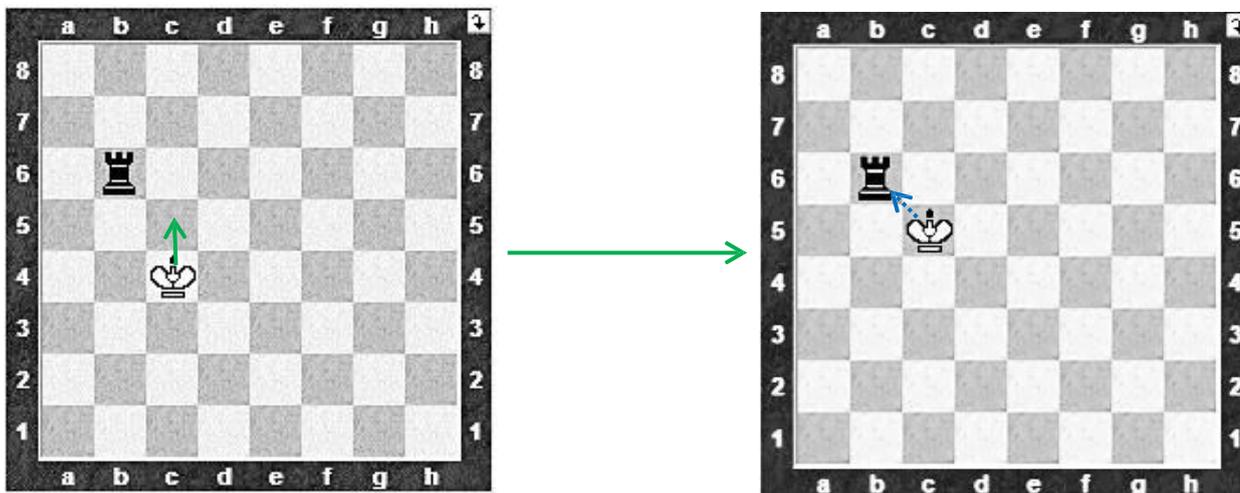


Сбей чёрным королём белую фигуру, которая стоит без защиты. Покажи решение стрелочкой.



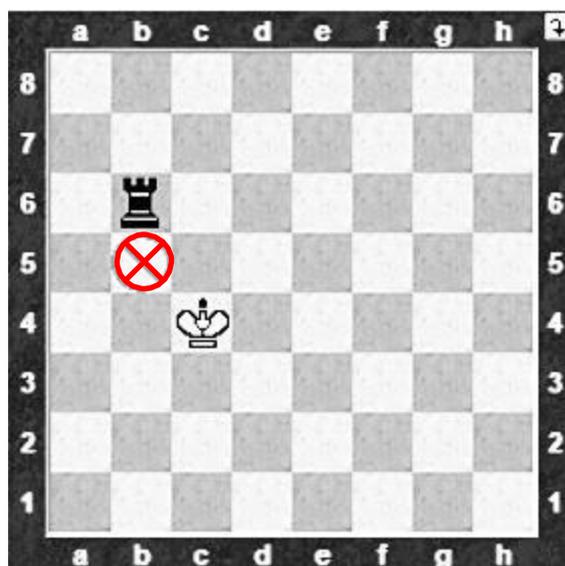
**Король** умеет **нападать на фигуры** другого цвета. Белый король нападает на чёрные фигуры. Чёрный король нападает на белые фигуры.

**Нападение** – это создание угрозы сбить фигуру.

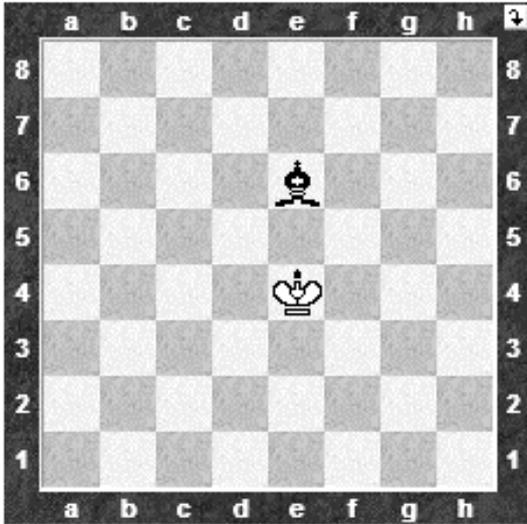


Белый король идёт по вертикали на поле c5 и нападает по диагонали на чёрную ладью.

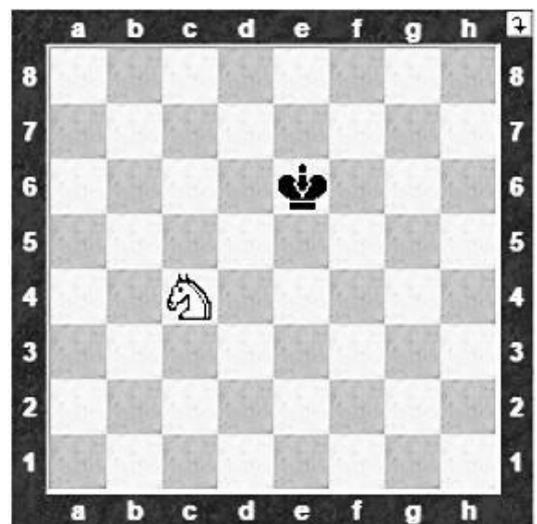
Белый король не может пойти на поле b5, так как он попадает под бой чёрной ладьи.



**Упражнение 7.** Напади белым королём на чёрную фигуру. Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур. Покажи решение стрелочкой.



Напади **чёрным королём** на белую фигуру. Будь внимателен! Чёрный король не может ходить под бой белых фигур. Покажи решение стрелочкой.

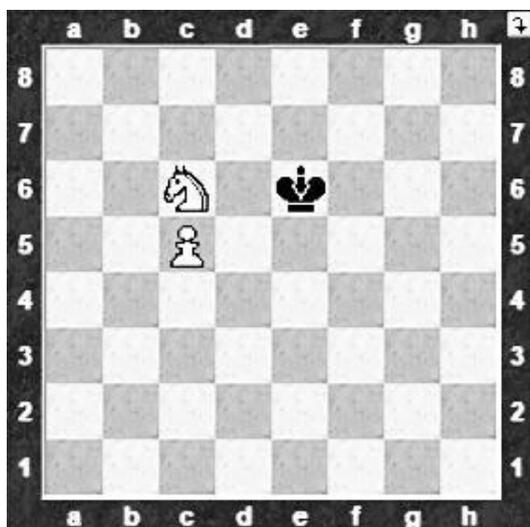


### Упражнение 8. Двойной удар.

Напади белым королём сразу на две чёрные фигуры. Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур. Покажи решение стрелочкой.



Напади чёрным королём сразу на две белые фигуры. Будь внимателен! Чёрный король не может ходить под бой белых фигур. Покажи решение стрелочкой.



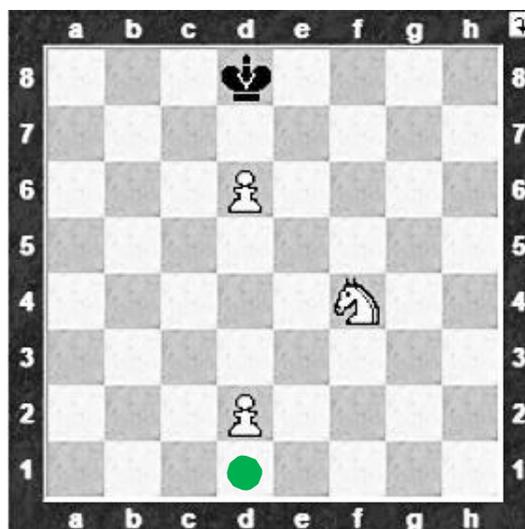
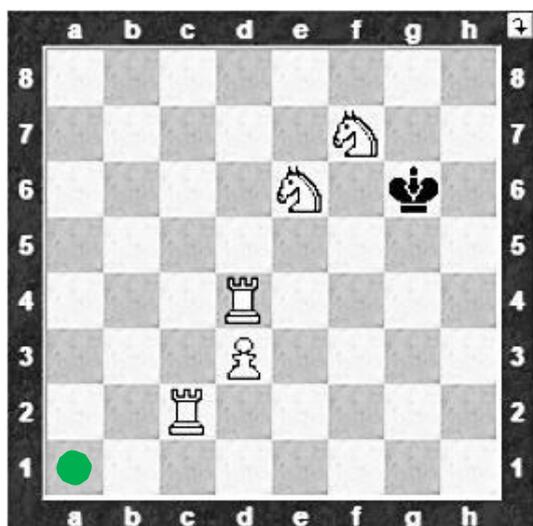
**Упражнение 9.** Доберись белым королём до поля, обозначенного кружком. Белый король может ходить, нападать и сбивать чёрные фигуры. Ходит, нападает и сбивает только белый король. Покажи решение стрелочками.

**Будь внимателен! Белый король не может ходить под бой чёрных фигур.**



Доберись чёрным королём до поля, обозначенного кружком. Чёрный король может ходить, нападать и сбивать белые фигуры. Ходит, нападает и сбивает только чёрный король. Покажи решение стрелочками.

**Будь внимателен! Чёрный король не может ходить под бой белых фигур.**

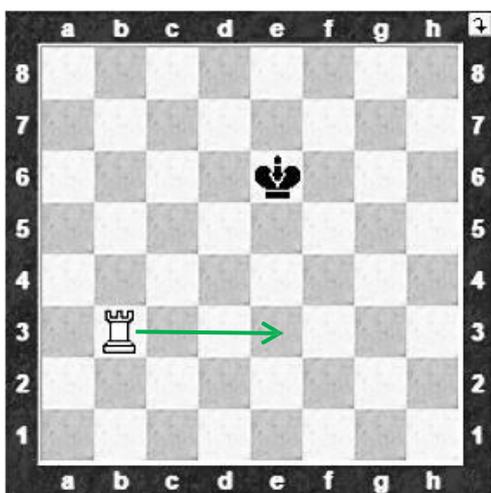


## ТЕМА 12. ШАХ

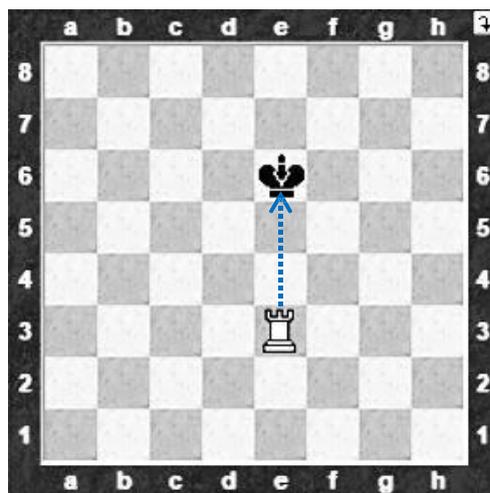
**Шах** – нападение на короля фигурами противоположного (другого) цвета. Белые фигуры ставят шах чёрному королю. Чёрные фигуры ставят шах белому королю.

Белый король чёрному королю шах поставить не может. И чёрный король белому королю шах поставить не может. Потому что короли не сближаются.

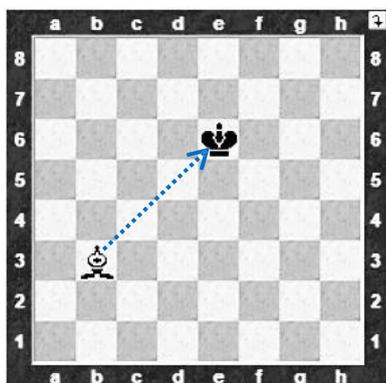
Посмотри, как белые фигуры ставят шах чёрному королю.



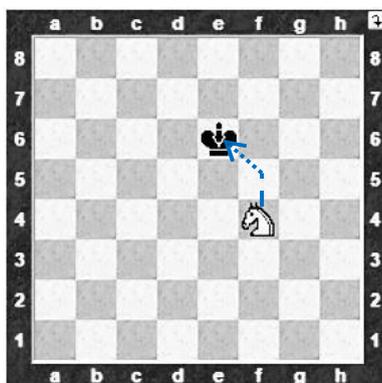
Белая ладья идёт на поле e3 и нападает на чёрного короля.



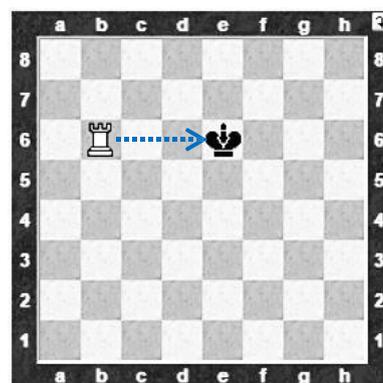
Белая ладья поставила шах чёрному королю.



Белый слон поставил шах чёрному королю.



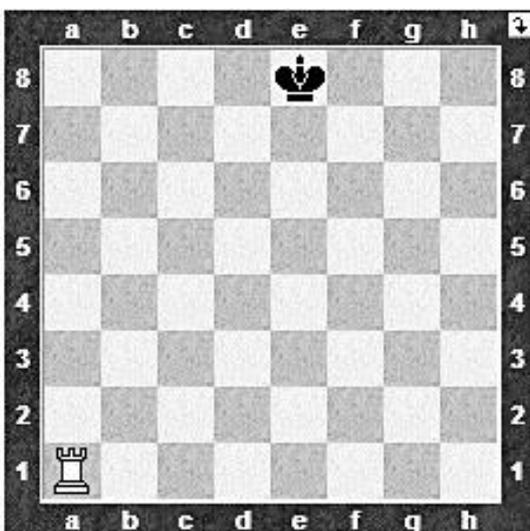
Белый конь поставил шах чёрному королю.



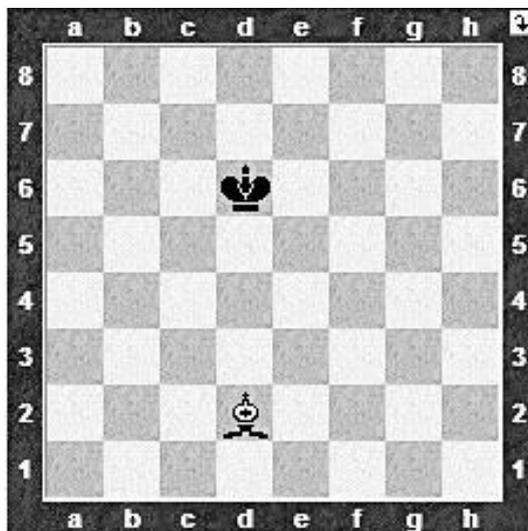
Белая ладья поставила шах чёрному королю.

**Упражнение 1.** Поставь шахи белыми фигурами чёрному королю. Покажи решение стрелочками.

2 шаха белой ладьёй



2 шаха белым слоном



Поставь шахи чёрными фигурами белому королю. Покажи решение стрелочками.

2 шаха чёрным слоном

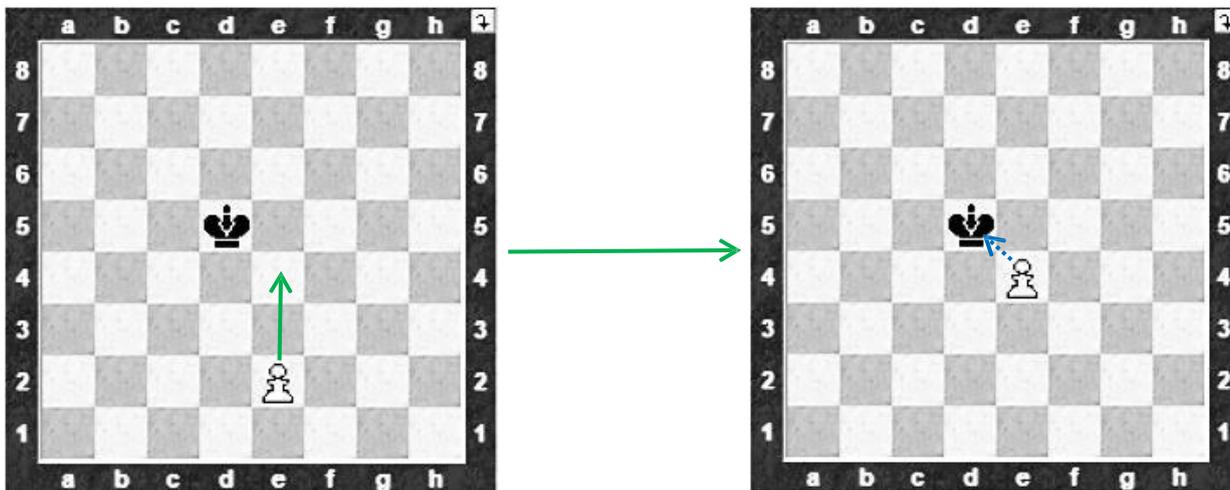


2 шаха чёрным конём



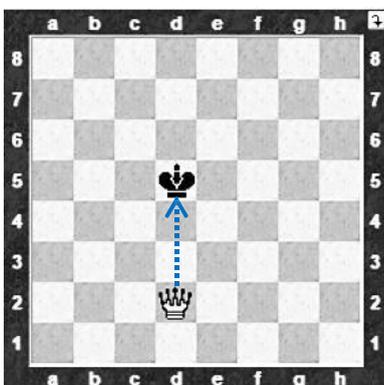
## Шах пешкой. Шах ферзём

Посмотри, как белая пешка ставит шах чёрному королю.

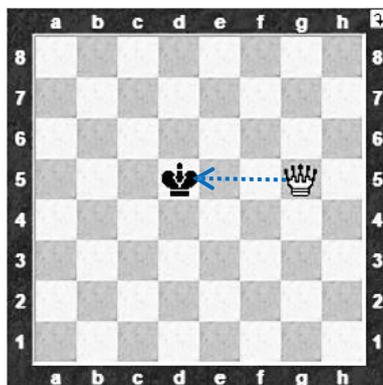


Белая пешка **идёт по вертикали** на поле e4 (из начальной позиции сразу на два поля вперёд) **и ставит шах чёрному королю по диагонали** (на одно поле вперёд, налево).

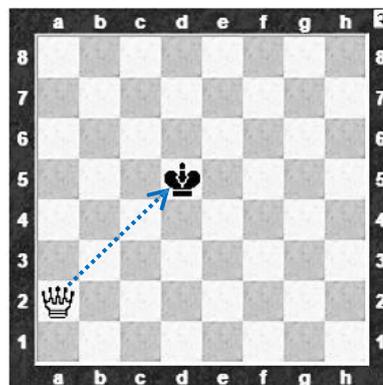
Посмотри на **шахи белым ферзём** чёрному королю.



Шах белым ферзём по вертикали.



Шах белым ферзём по горизонтали.



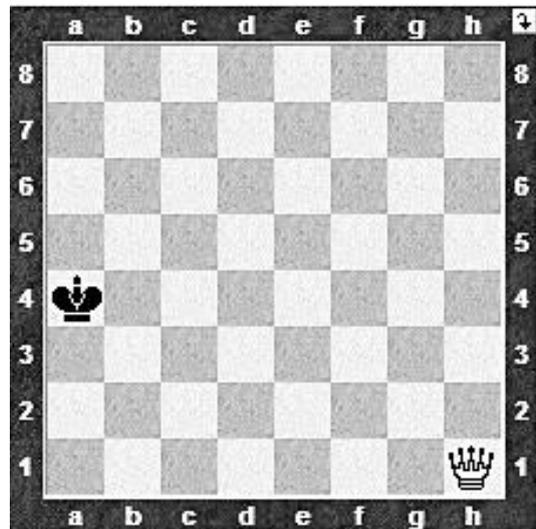
Шах белым ферзём по диагонали.

**Упражнение 2.** Поставь шахи белыми фигурами чёрному королю. Покажи решение стрелочками.

1 шах белой пешкой



6 шахов белым ферзём

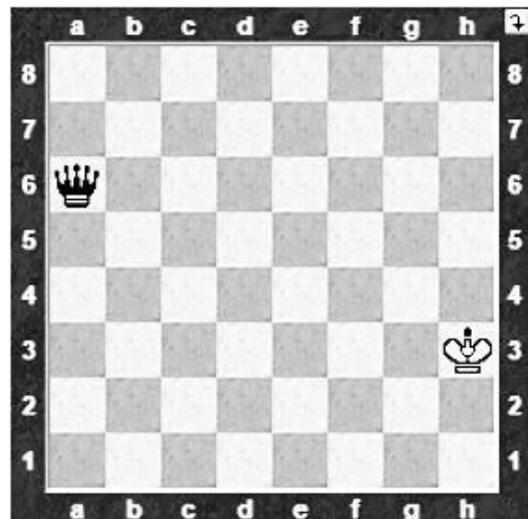


Поставь шахи чёрными фигурами белому королю. Покажи решение стрелочками.

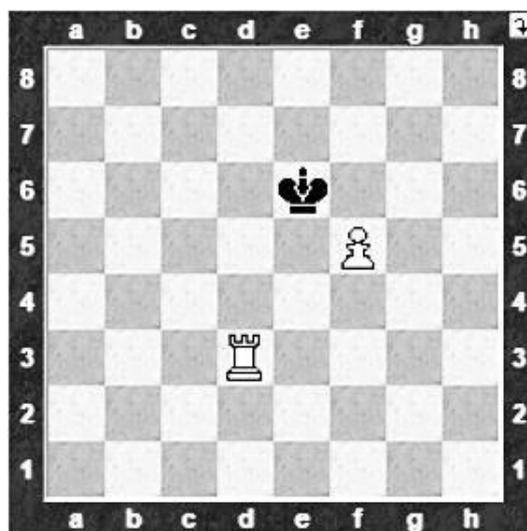
1 шах чёрной пешкой



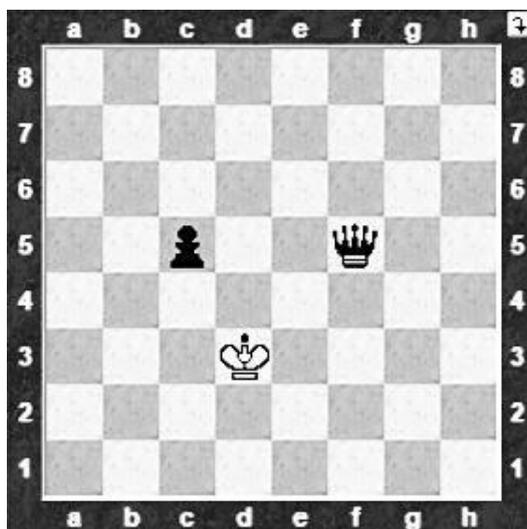
6 шахов чёрным ферзём



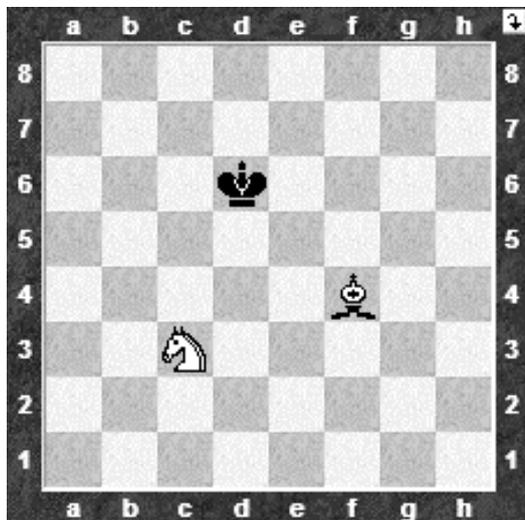
Упражнение 3. Обведи одну белую фигуру, которая поставила шах чёрному королю.



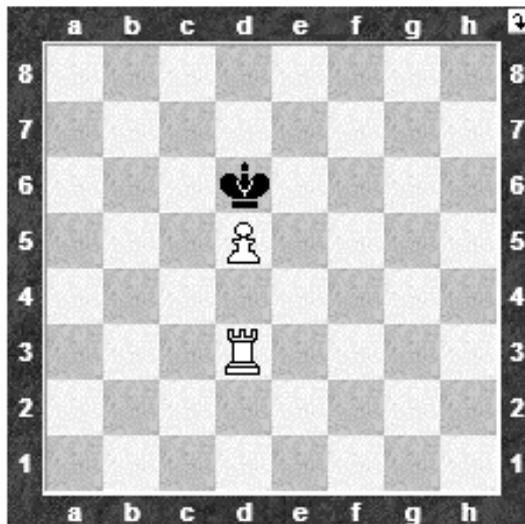
Обведи одну чёрную фигуру, которая поставила шах белому королю.



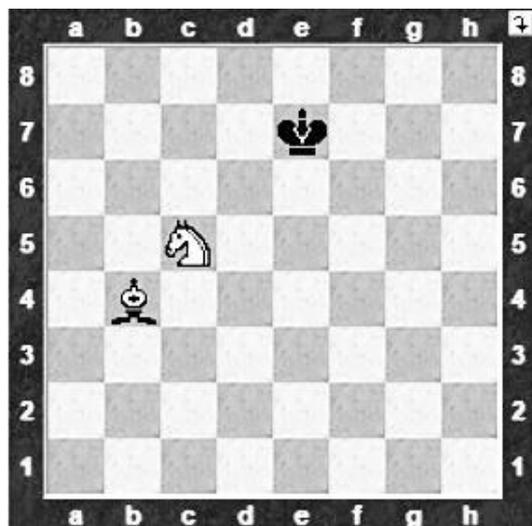
Упражнение 4. Посмотри внимательно на позиции. Ответь на вопрос: поставили шах чёрному королю белые фигуры или нет? Обведи правильный ответ.



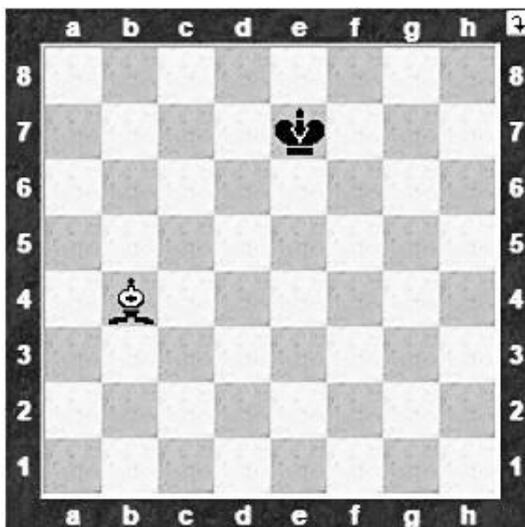
Да Нет



Да Нет



Да Нет

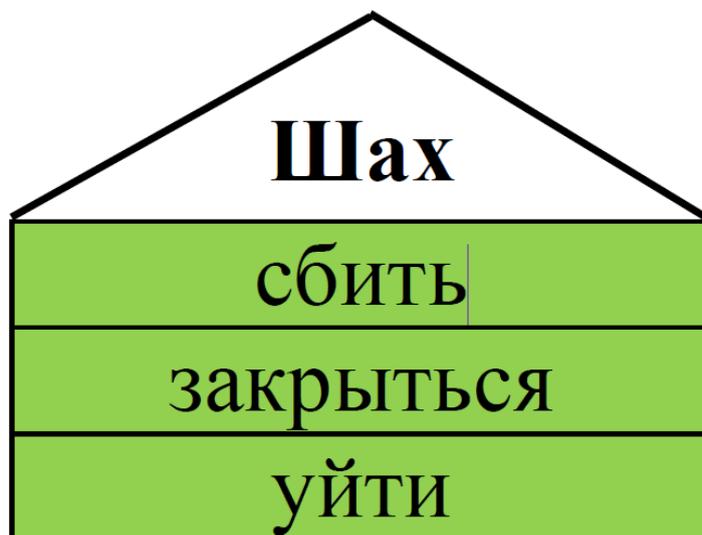


Да Нет

В шахматах **короля нельзя оставлять под шахом**. Надо короля **защитить от шаха**.

Защитить короля от шаха можно тремя способами:

- сбить фигуру, которая поставила шах;
- закрыться от шаха другой своей фигурой;
- уйти королём.

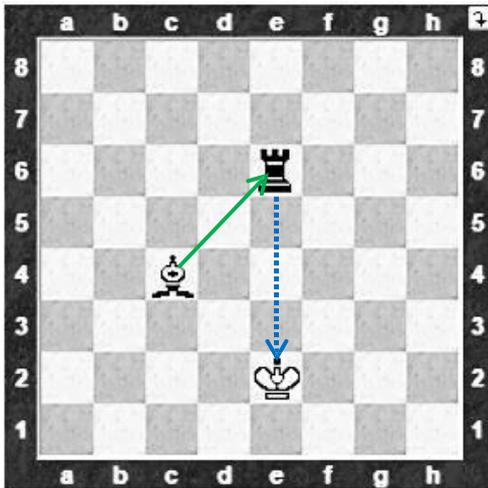


Если шах королю поставил конь или пешка, то защитить короля можно только двумя способами:

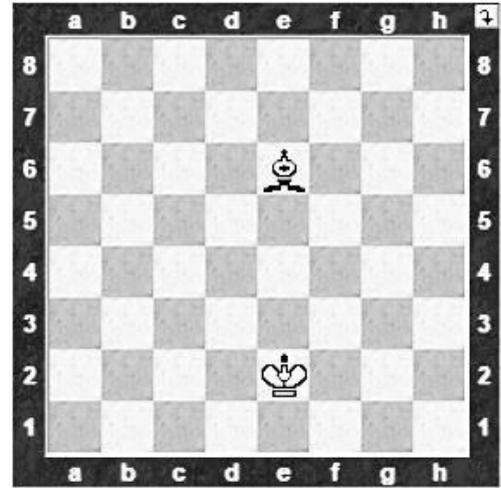
- сбить коня или пешку;
- уйти королём.



## 1. Сбить фигуру, которая поставила шах

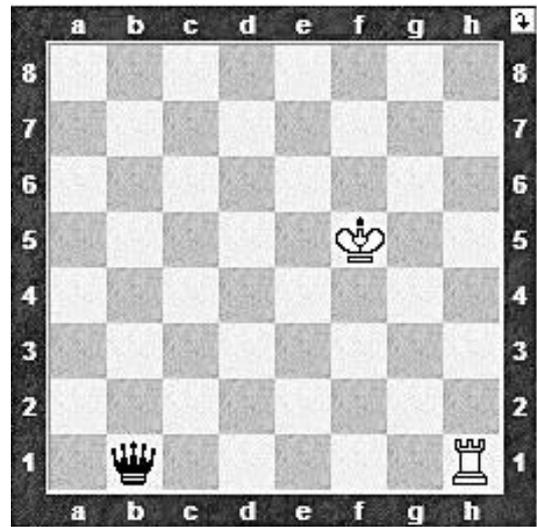
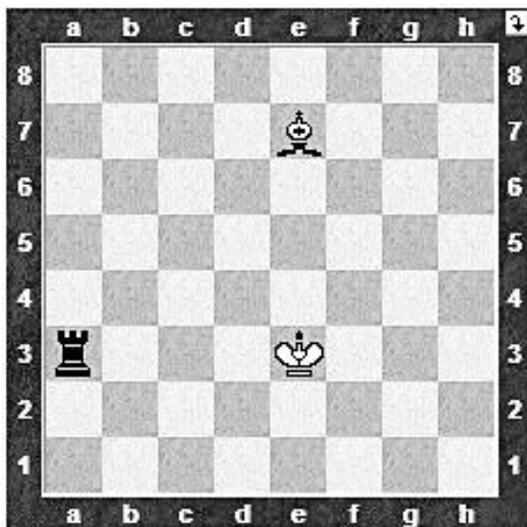


Чёрная ладья поставила шах белому королю. Белый слон может сбить чёрную ладью.



Белый слон сбил чёрную ладью.  
Слон стал на место сбитой ладьи.  
Нет шаха белому королю.

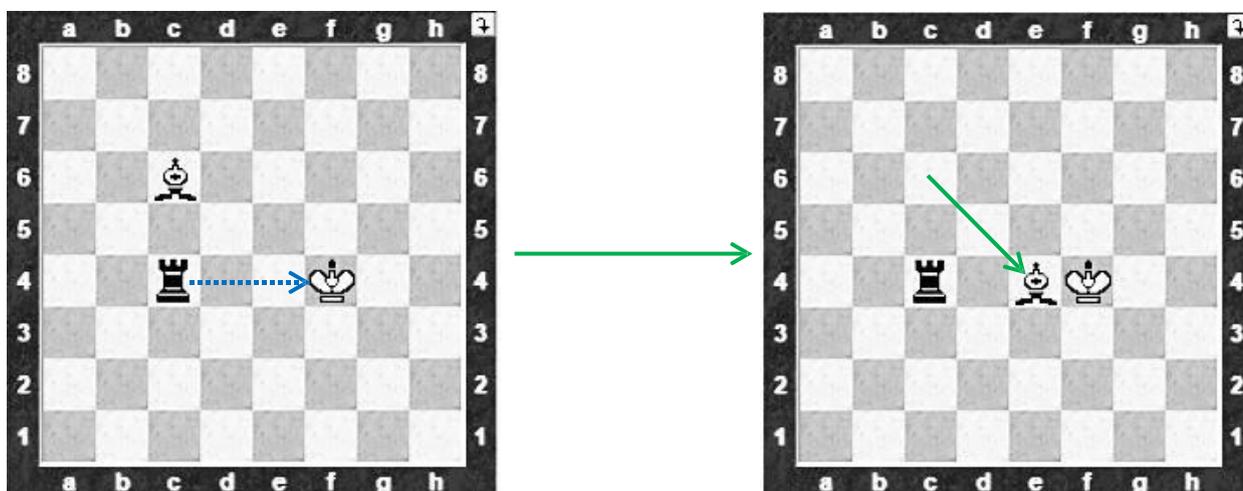
**Упражнение 5. Сбей чёрную фигуру, которая поставила шах белому королю. Покажи решение стрелочкой.**



Упражнение 6. Сбей белую фигуру, которая поставила шах чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.

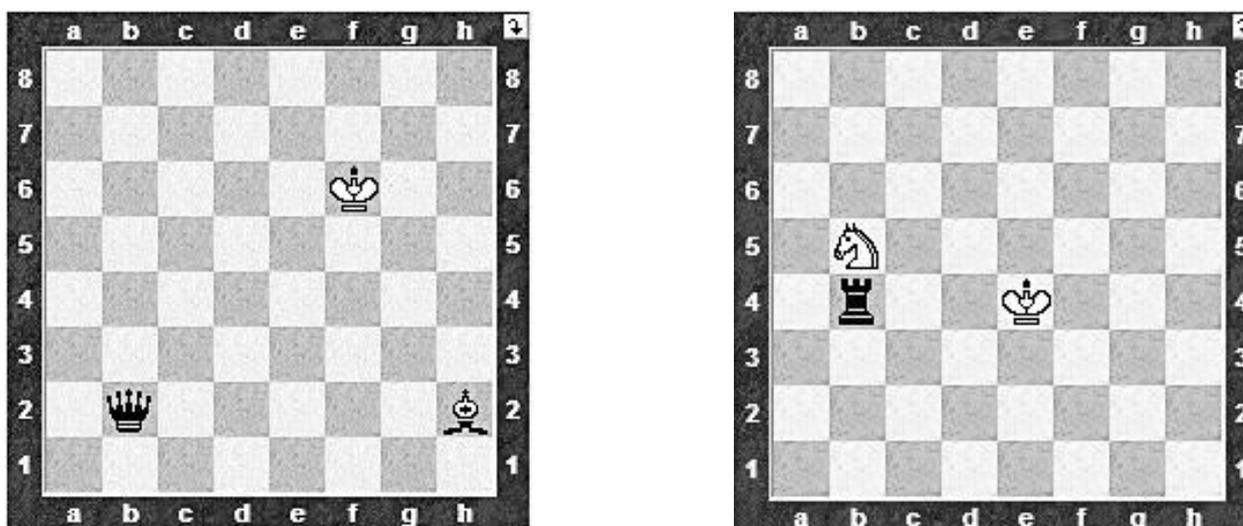


## 2. Закрыцца ад шаха другой своей фігурай

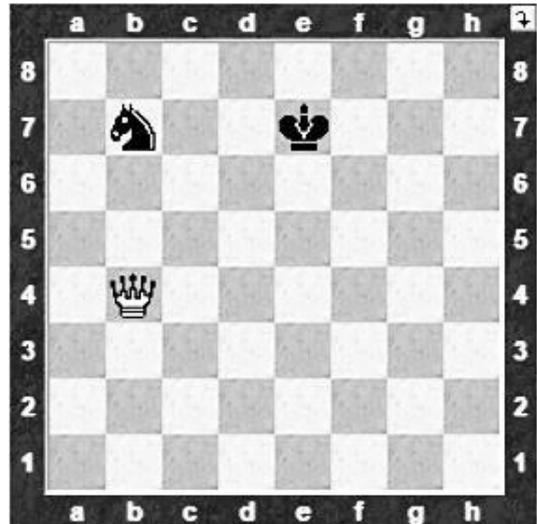


Чёрная ладья поставила шах белому королю. Белый слон идёт на поле e4 и **закрывает** своего (белого) **короля от шаха**. Шаха нет.

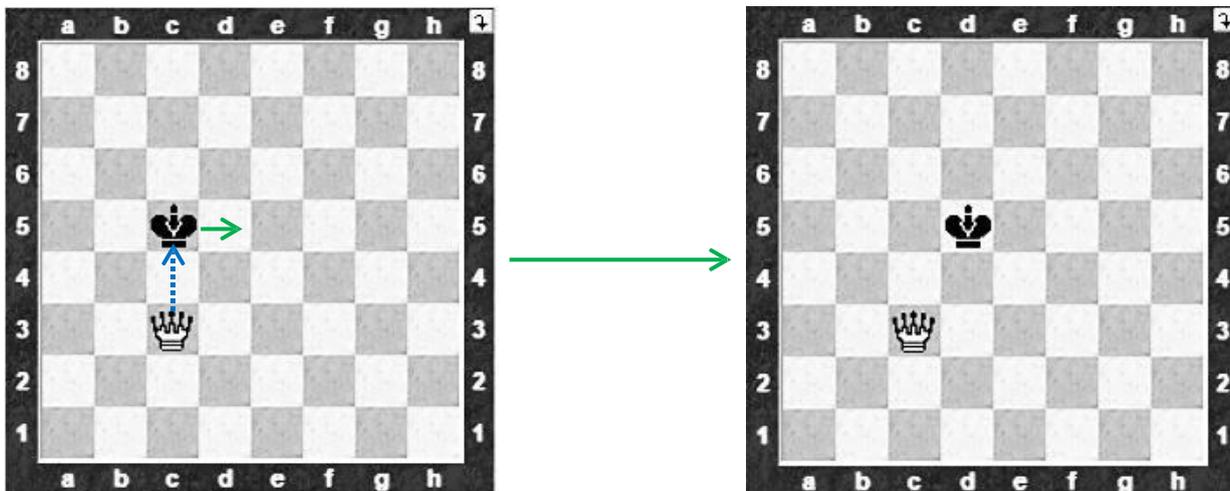
**Упражнение 7.** Чёрная фигура поставила шах белому королю. **Закрой** белого короля от шаха другой белой фигурой. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 8.** Белая фигура поставила шах чёрному королю. Закрой чёрного короля от шаха другой чёрной фигурой. Покажи решение стрелочкой.



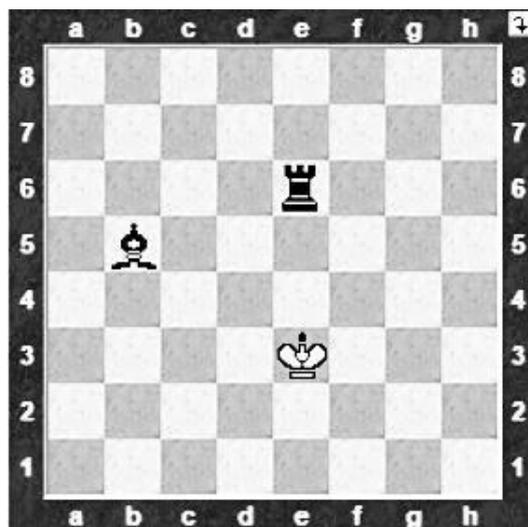
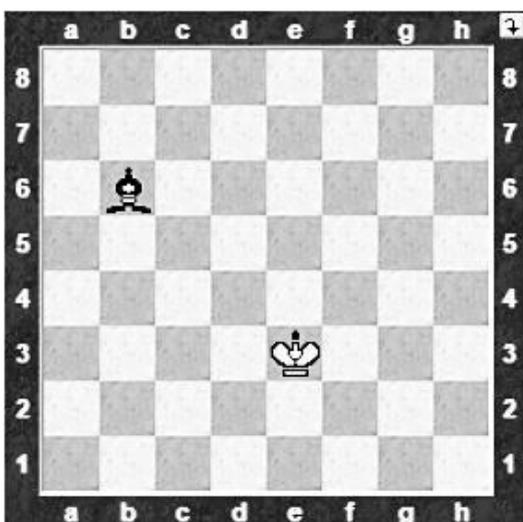
### 3. Уйти королём от шаха



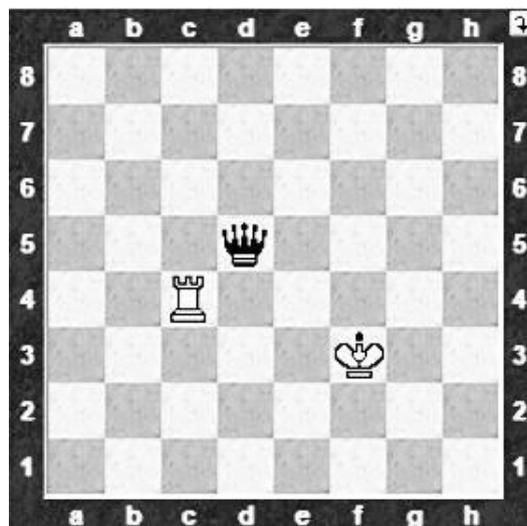
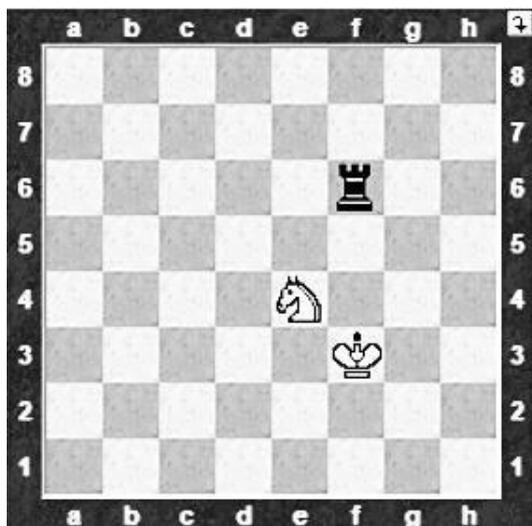
Белый ферзь поставил шах чёрному королю. Сбить белого ферзя нельзя. Закрыться другой чёрной фигурой нельзя. **Чёрный король уходит от шаха**, например, на поле d5 (можно было на поля d6, b6, b5). **Шаха нет.**

**Упражнение 9.** Чёрная фигура поставили шах белому королю. **Уйди белым королём от шаха.** Покажи решение стрелочкой.

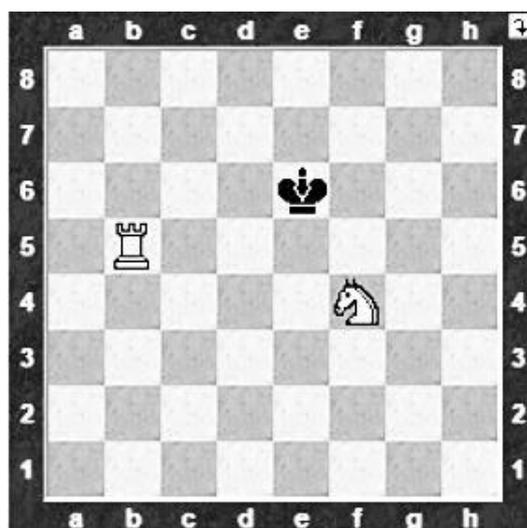
**Будь внимателен!** Белый король не может ходить под бой чёрных фигур.



**Упражнение 10.** Чёрная фигура поставила шах белому королю. Выбери лучшую защиту от шаха. Покажи решение стрелочкой.



Белая фигура поставила шах чёрному королю. Выбери лучшую защиту от шаха. Покажи решение стрелочкой.



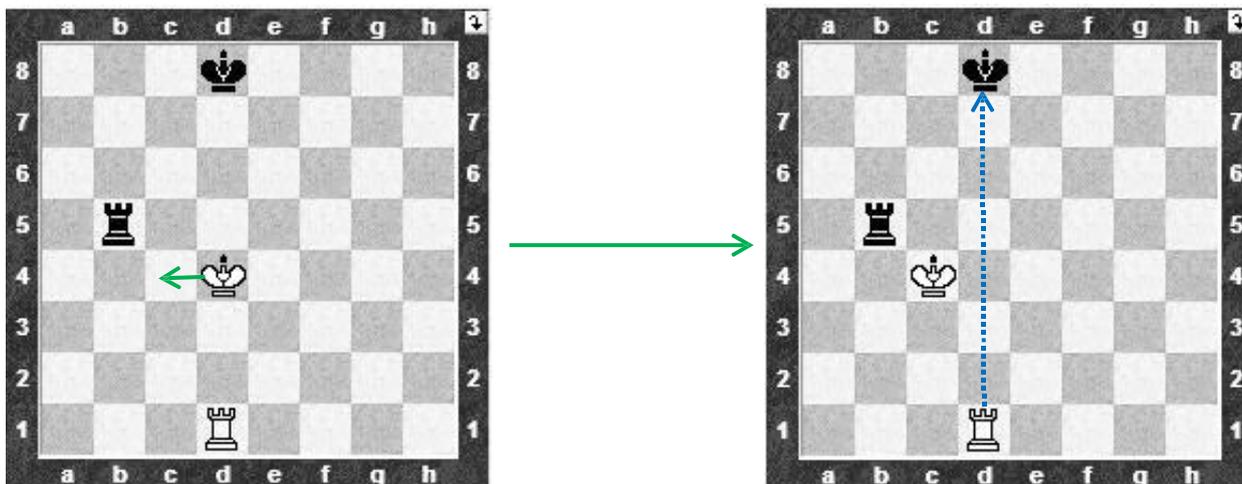
Будь внимателен!

Чёрный король не может ходить под бой белых фигур.

## Вскрытый шах. Двойной шах

Шахи бывают разные.

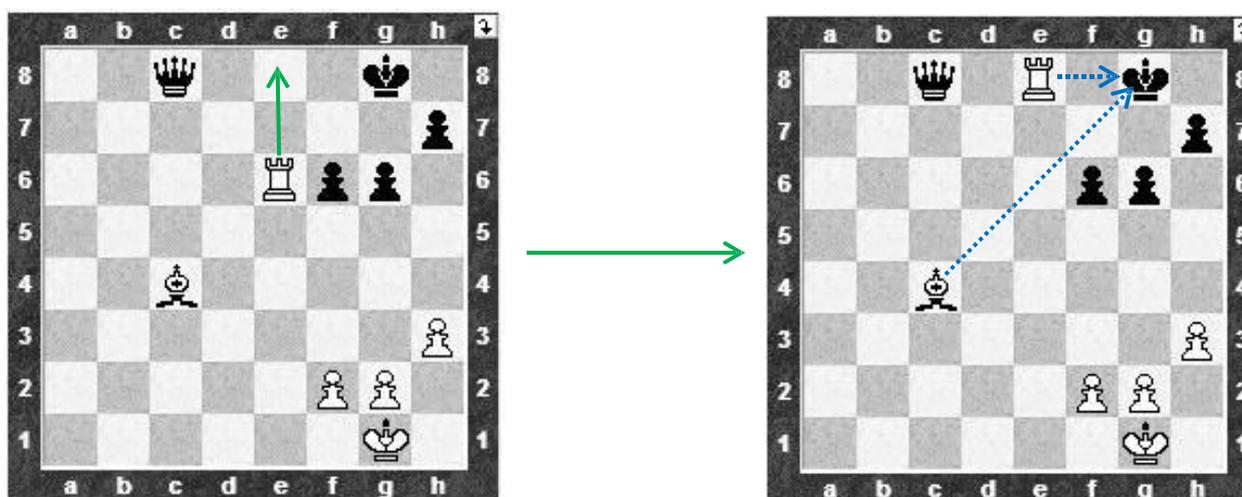
**Вскрытый шах** – ситуация на шахматной доске, при которой одна фигура ходит и при этом открывает линию для шаха другой фигуре.



Белая ладья хочет поставить шах чёрному королю. Но ей мешает белый король. **Белый король идёт на поле c4 (можно на поля c3, e3, e4, e5) и открывает шах белой ладьёй чёрному королю.**

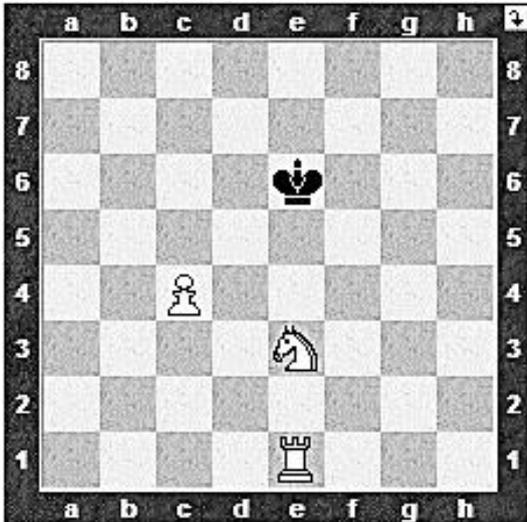
**Двойной шах** – ситуация на шахматной доске, при которой шах королю объявляют сразу две фигуры.

Белая ладья идёт на поле e8. Шах ставит и белая ладья, и белый слон.

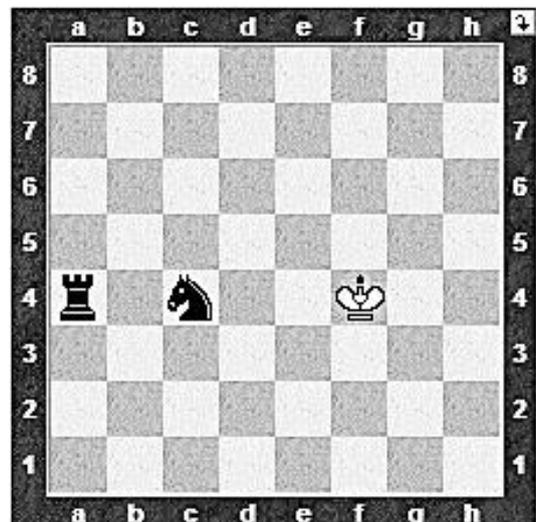
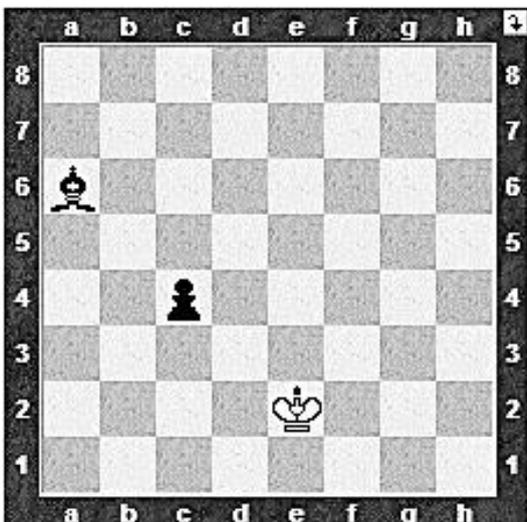


**Защита от двойного шаха только одна – уйти королём.** Нельзя сбить чёрным ферзём ладью, потому что остаётся шах слоном. Нельзя сбить чёрным ферзём слона, потому что остаётся шах ладьёй.

**Упражнение 11.** Поставь **вскрытый шах чёрному королю**. Ходит одна белая фигура, а шах ставит другая белая фигура. Покажи решение стрелочкой.

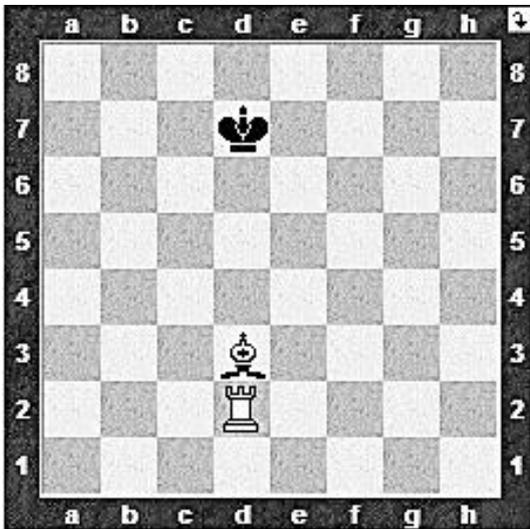


Поставь **вскрытый шах белому королю**. Покажи решение стрелочкой. Ходит одна чёрная фигура, а шах ставит другая чёрная фигура.



**Упражнение 12.** Поставь двойной шах белыми фигурами чёрному королю. Покажи решение стрелочками.

2 способа

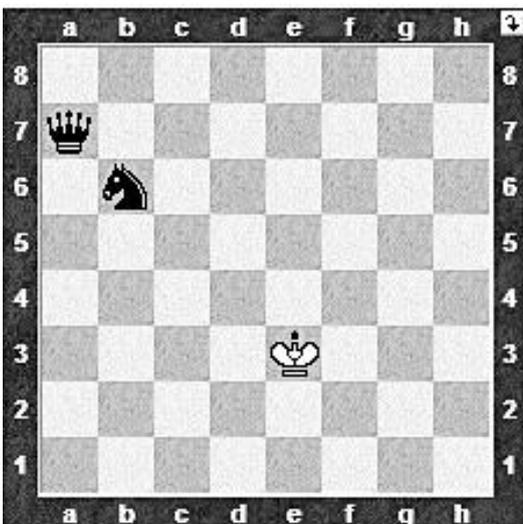


2 способа

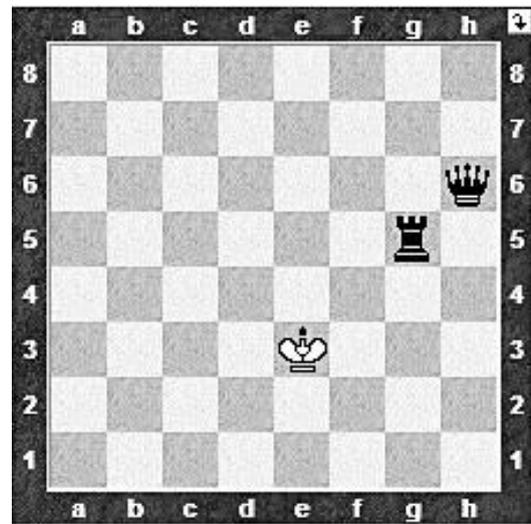


Поставь двойной шах чёрными фигурами белому королю. Покажи решение стрелочками.

2 способа



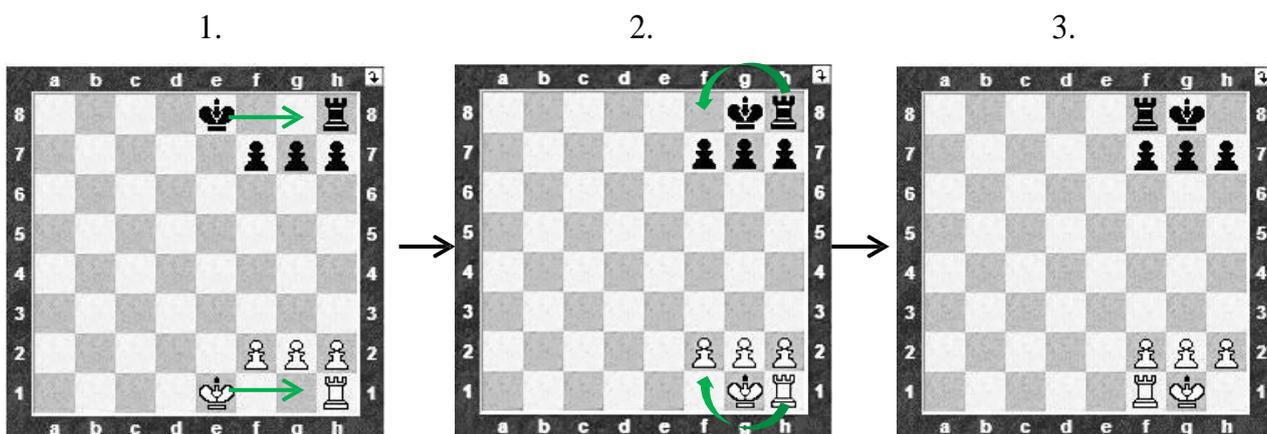
2 способа



## ТЕМА 13. РОКИРОВКА

Король – самая главная шахматная фигура. Короля надо защищать. У короля есть особый ход. Этот ход называется **рокировка**. Рокировку надо делать, чтобы спрятать своего короля от фигур другого игрока.

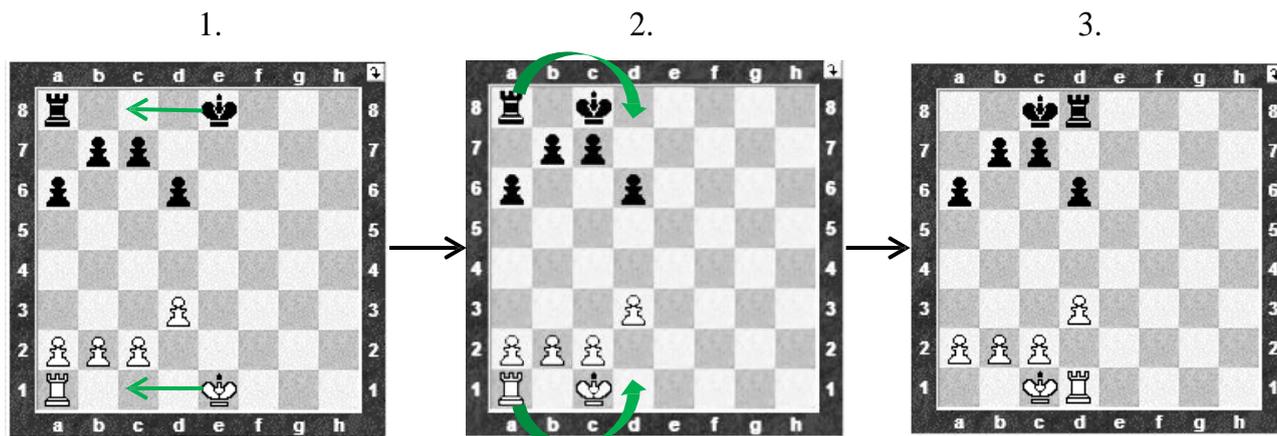
Рокировка – ход **короля!** Рокировку можно сделать лишь **один раз** за одну игру.



Белый король с поля e1 (чёрный король с поля e8) идёт на 2 поля по горизонтали к ладье, которая стоит на поле h1 (h8).

Белая ладья (чёрная ладья) перепрыгивает короля и становится на поле рядом с f1 (f8).

Это **короткая рокировка**.



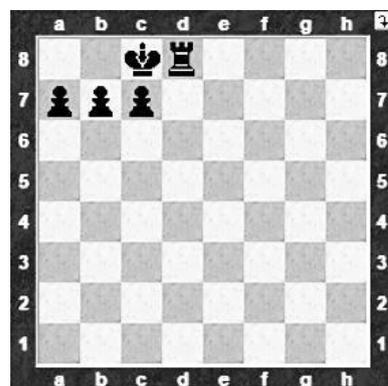
Белый король с поля e1 (чёрный король с поля e8) идёт на 2 поля по горизонтали к ладье, которая стоит на поле a1 (a8).

Белая ладья (чёрная ладья) перепрыгивает короля и становится на поле рядом с d1 (d8).

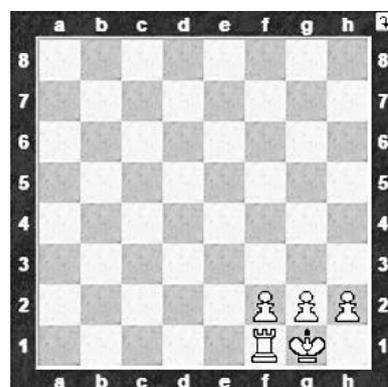
Это **длинная рокировка**.

Упражнение 1. Соедини стрелочками слова и картинки (позиции).

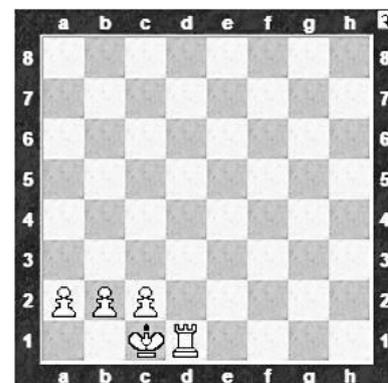
**Короткая рокировка**



**Длинная рокировка**



**Короткая рокировка**



**Длинная рокировка**

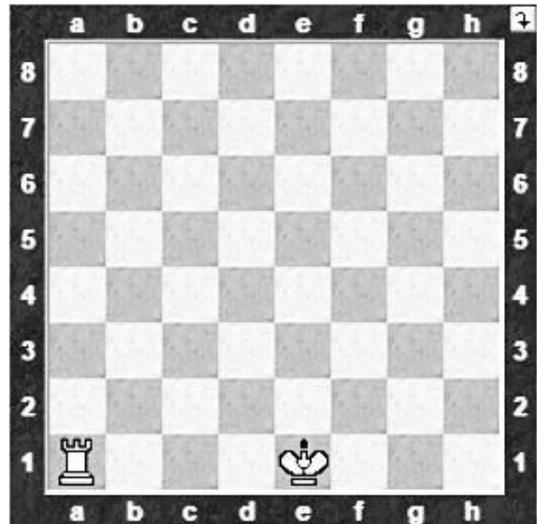


**Упражнение 2.** Сделай белыми фигурами рокировку. При рокировке сначала ходит король, потом ладья. Покажи решение стрелочками.

Короткая рокировка

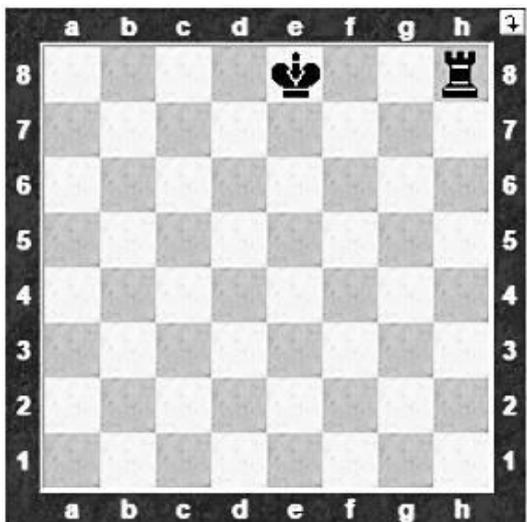


Длинная рокировка

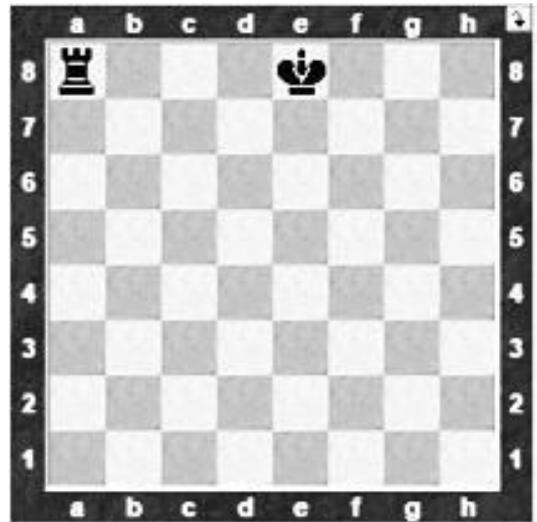


Сделай чёрными фигурами рокировку. При рокировке сначала ходит король, потом ладья. Покажи решение стрелочками.

Короткая рокировка



Длинная рокировка

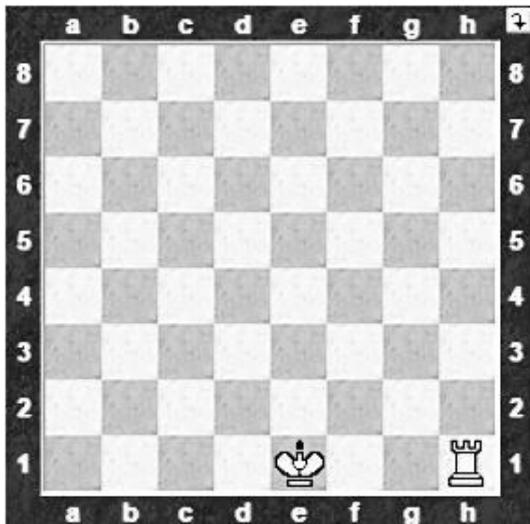


Существуют правила, когда **нельзя** делать рокировку:

- между королём и ладьёй, с которой король хочет сделать рокировку, стоят фигуры;
- если король ходил;
- если ходила ладья, с которой король хочет сделать рокировку;
- королю поставили шах;
- король становится под шах после выполнения рокировки;
- король проходит через «битое поле» при выполнении рокировки.



Упражнение 3. Ответь на вопрос: может ли белый король сделать рокировку? Обведи правильный ответ.

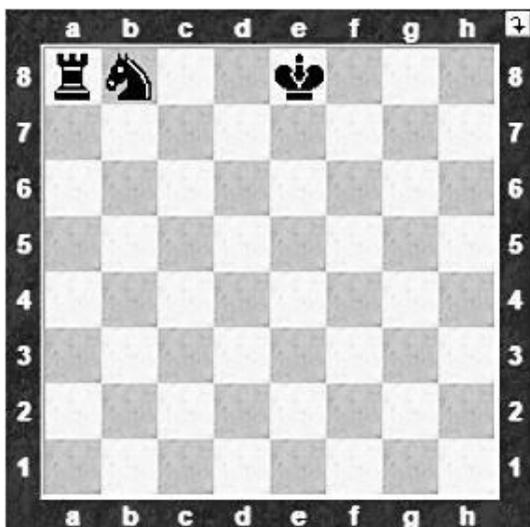


Да Нет

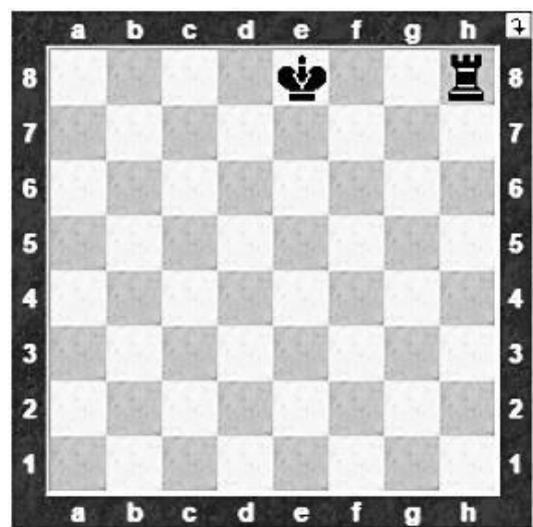


Да Нет

Может ли чёрный король сделать рокировку? Обведи правильный ответ.

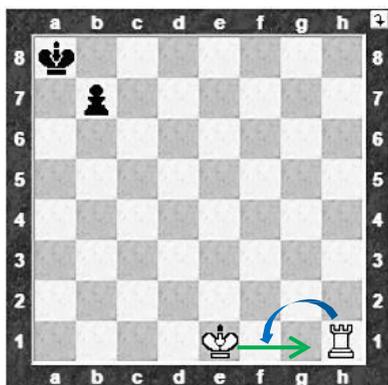


Да Нет

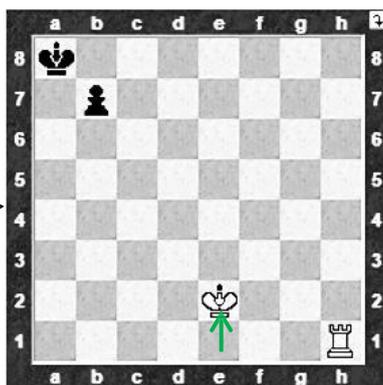


Да Нет

**Рокировку делать нельзя, если король уже ходил.**



Сейчас белые фигуры могут сделать рокировку. Но ...



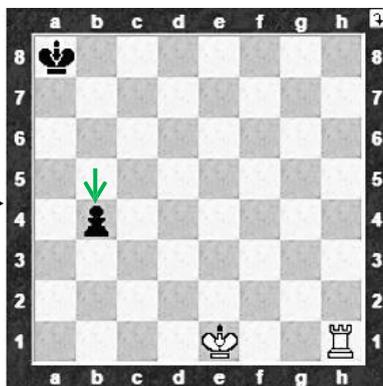
Белый король пошёл на e2.



Чёрные пошли пешкой на b5.



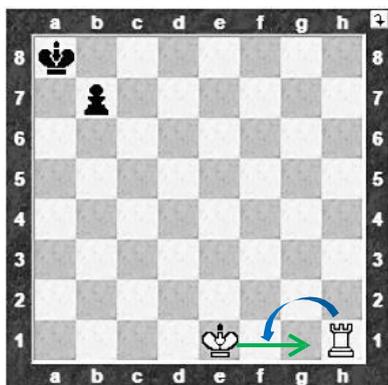
Белый король вернулся на поле e1.



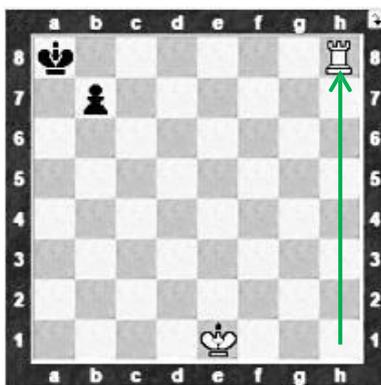
Чёрные пошли пешкой на b4.

Теперь белый король не может сделать рокировку. Потому что белый король уже ходил.

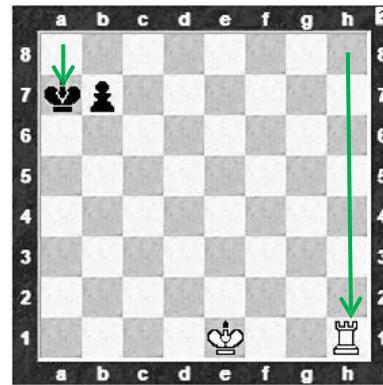
**Рокировку делать нельзя, если ладья уже ходила.**



Сейчас белые фигуры могут сделать рокировку. Но ...



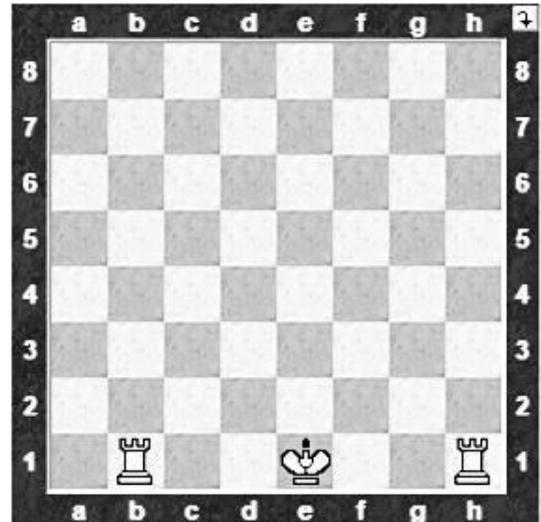
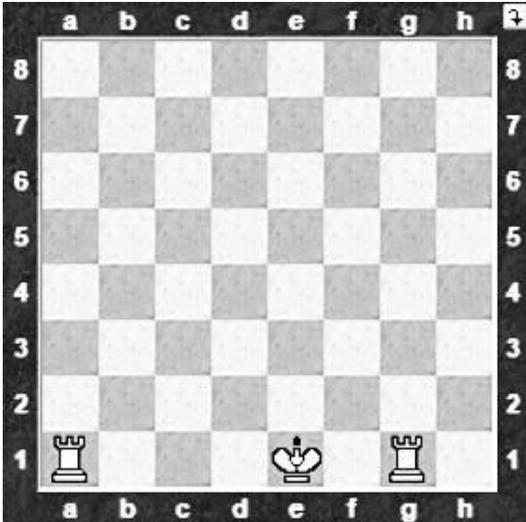
Белая ладья пошла на поле h8 и поставила шах чёрному королю.



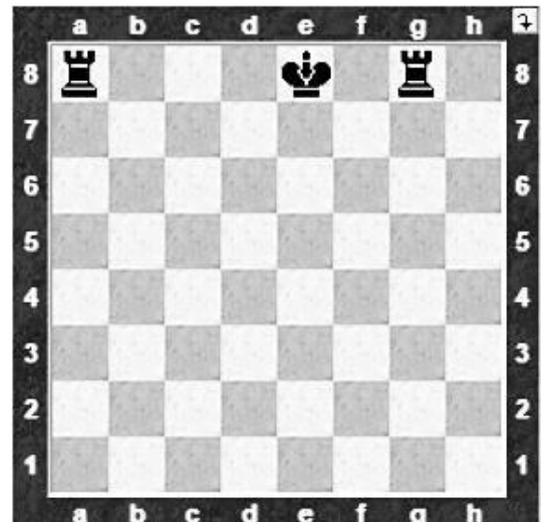
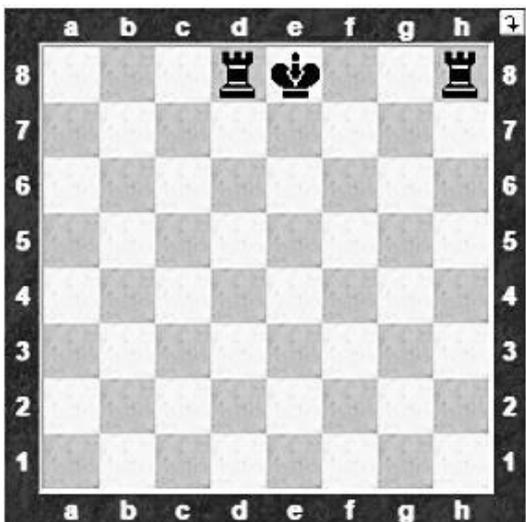
Чёрный король пошёл на a7. Белая ладья вернулась на h1.

Теперь **белый король не может сделать рокировку**. Потому что ладья уже ходила.

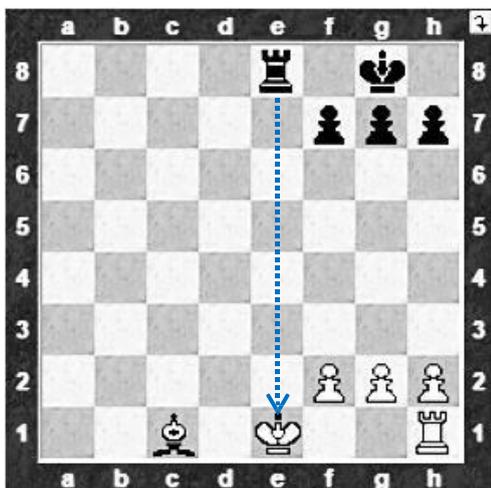
Упражнение 4. Ответь на вопрос: **какую рокировку может сделать белый король: короткую или длинную?** Покажи решение стрелочками.



Какую рокировку может сделать чёрный король: короткую или длинную? Покажи решение стрелочками.

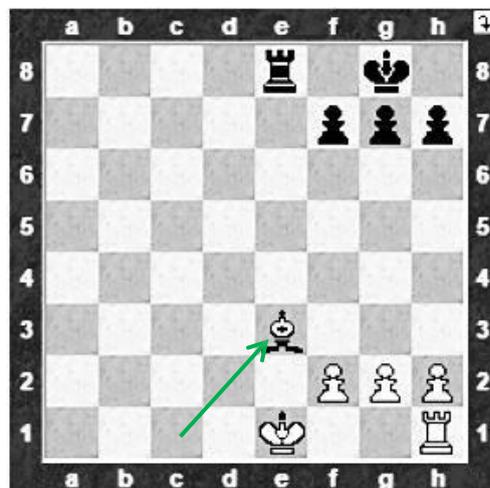


**Рокировку делать нельзя, если королю поставили шах.**



Чёрная ладья поставила шах белому королю.

**Рокировку делать нельзя.**



Надо защитить белого короля от шаха. Белый слон пошёл на поле е3 и закрыл белого короля.

**Нет шаха белому королю.**



Чёрная ладья пошла на поле а8. Сейчас белый король может сделать рокировку.



Упражнение 5. Ответь на вопрос: может ли белый король сделать рокировку? Обведи правильный ответ.

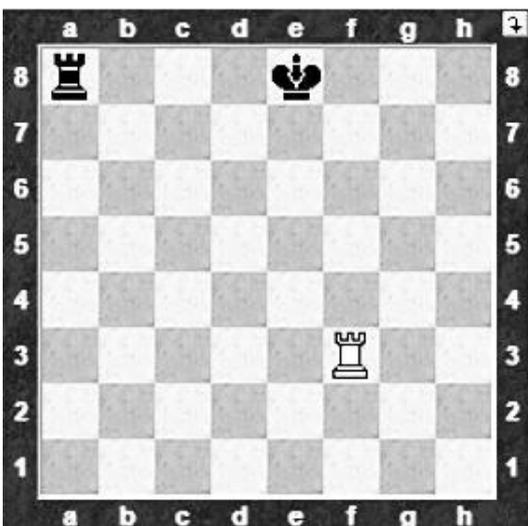


Да Нет

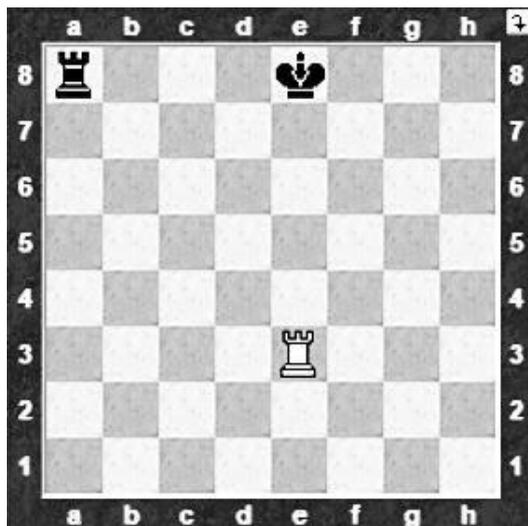


Да Нет

Может ли чёрный король сделать рокировку? Обведи правильный ответ.

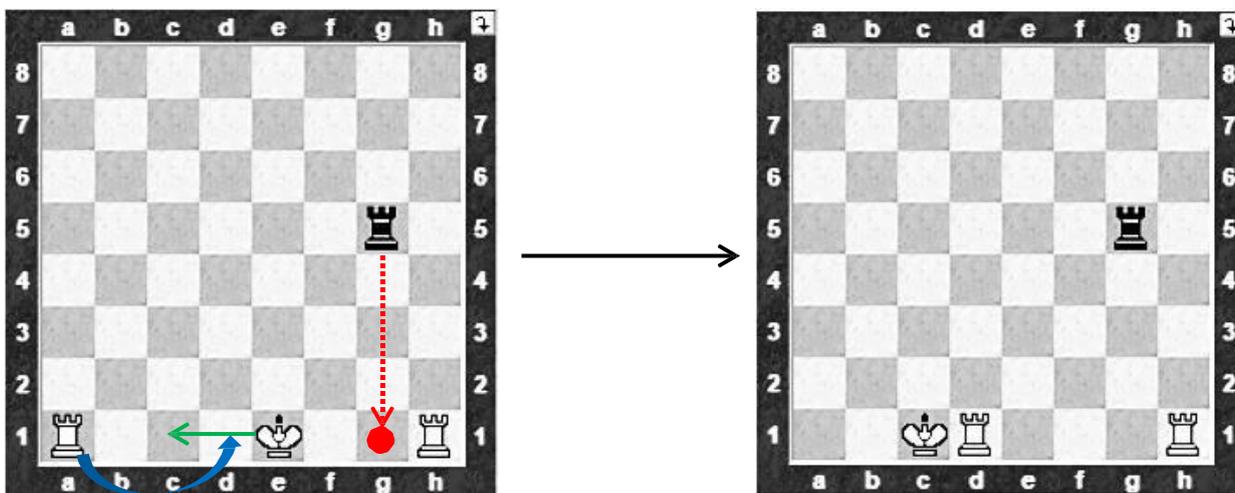


Да Нет



Да Нет

Рокировку делать нельзя, если после рокировки король становится под шах.

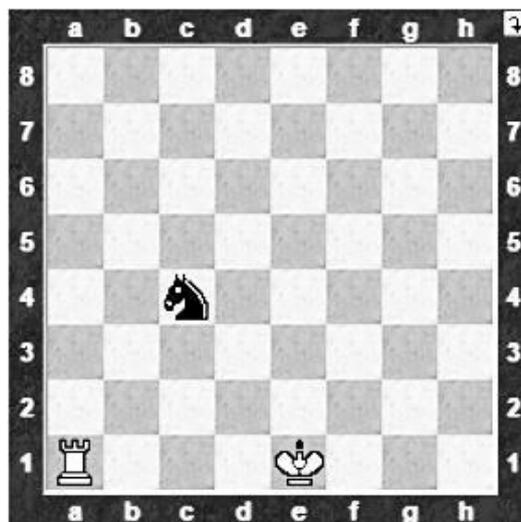


Чёрная ладья не пускает белого короля на поле g1. Поэтому **белый король не может сделать короткую рокировку**. Но белый король **может сделать длинную рокировку**.

**Упражнение 6.** Может ли **белый король** сделать длинную рокировку? Обведи правильный ответ.



Да Нет

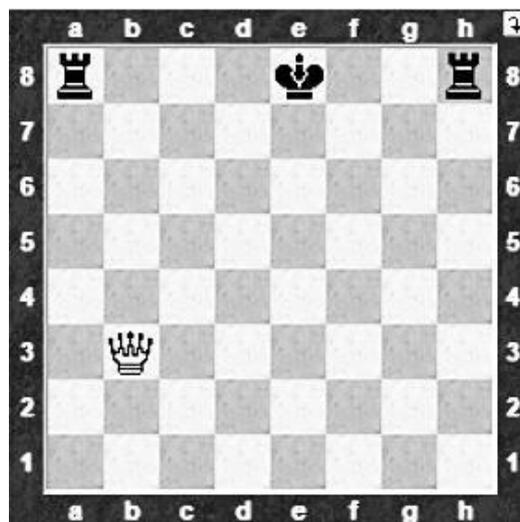
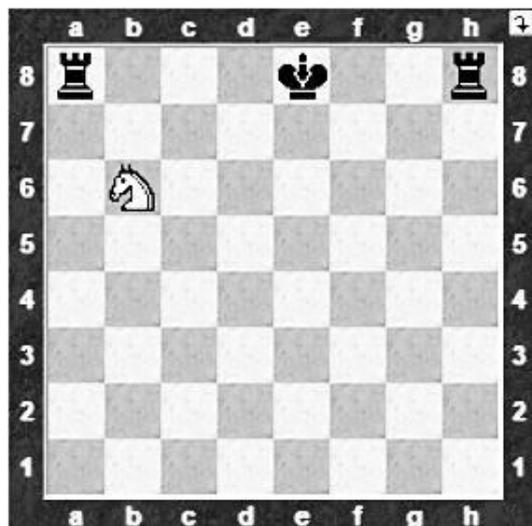


Да Нет

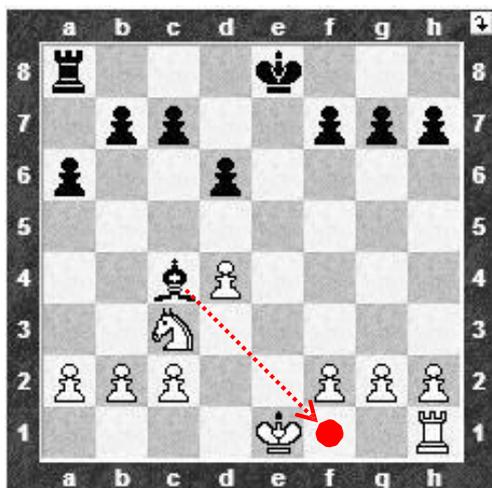
**Упражнение 7. Какую рокировку может сделать белый король: короткую или длинную? Покажи решение стрелочками.**



**Какую рокировку может сделать чёрный король: короткую или длинную? Покажи решение стрелочками.**



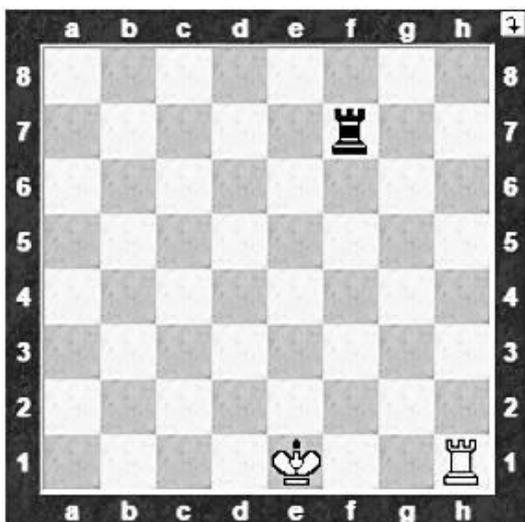
Рокировку делать нельзя, если король проходит через «битое поле».



В этой позиции **белый король не может сделать рокировку**. Так как чёрный слон не пускает белого короля на поле f1, через которое он собрался идти к полю g1.

Поле f1 называется **битое поле**.

**Упражнение 8.** Может ли **белый король** сделать короткую рокировку? Обведи правильный ответ.

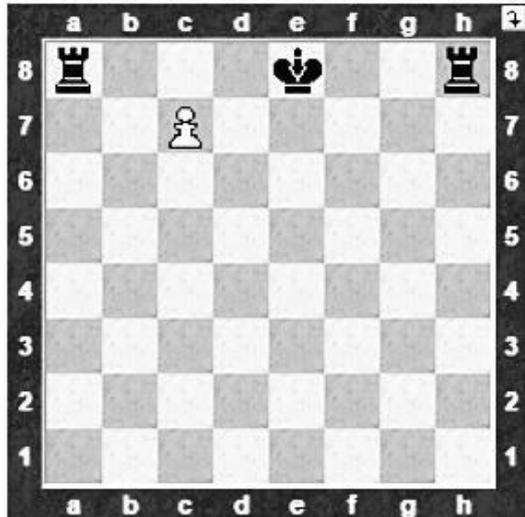
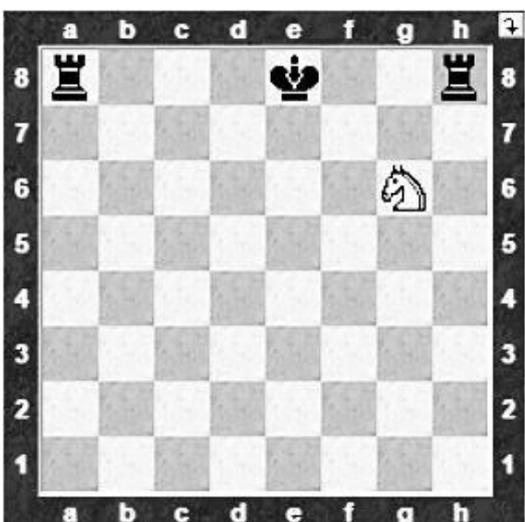
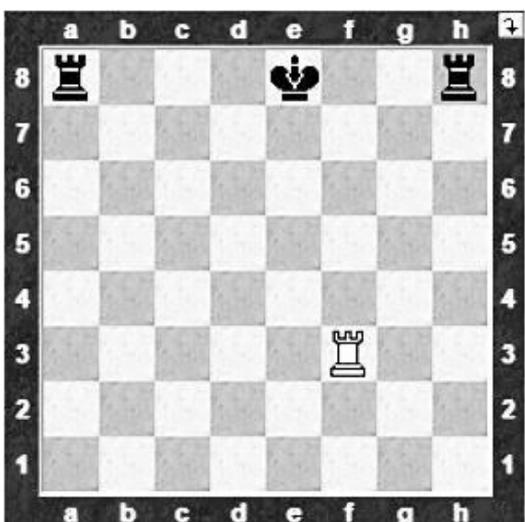


Да Нет



Да Нет

Упражнение 9. Какую рокировку может сделать чёрный король: короткую или длинную? Покажи решение стрелочками.



## ТЕМА 14. МАТ

Когда ты садишься играть в шахматы, твоя цель – **поставить мат королю другого игрока.**

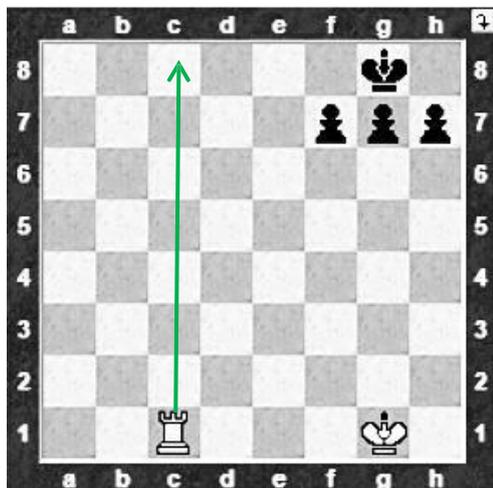
**Мат** – это шах, от которого нет защиты (нельзя сбить фигуру, которая поставила шах; нельзя закрыться от шаха другой своей фигурой; нельзя уйти королём).

Кто поставил мат, тот и победил. Мат сразу заканчивает игру.

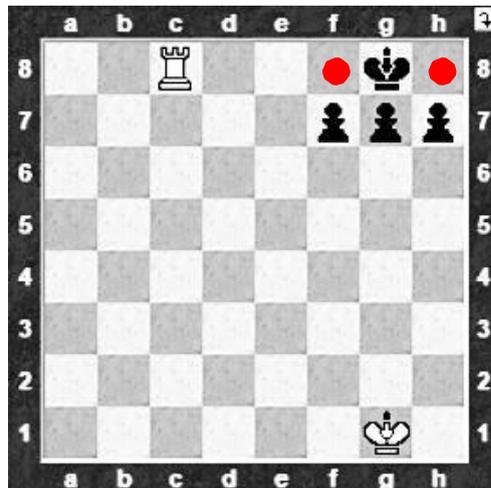
Белый король чёрному королю мат поставить не может. И чёрный король белому королю мат поставить не может.

Посмотри, как можно поставить мат различными фигурами.

### Мат ладьёй



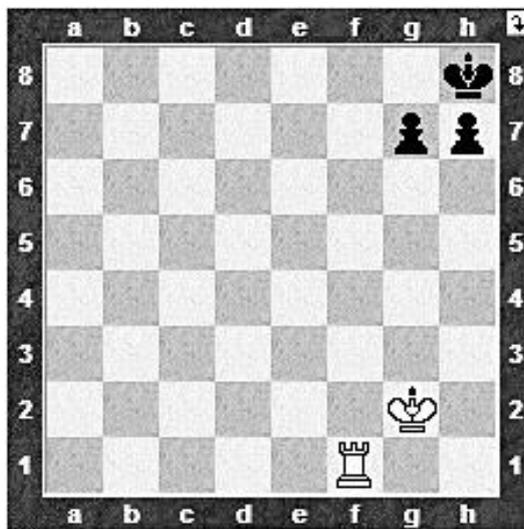
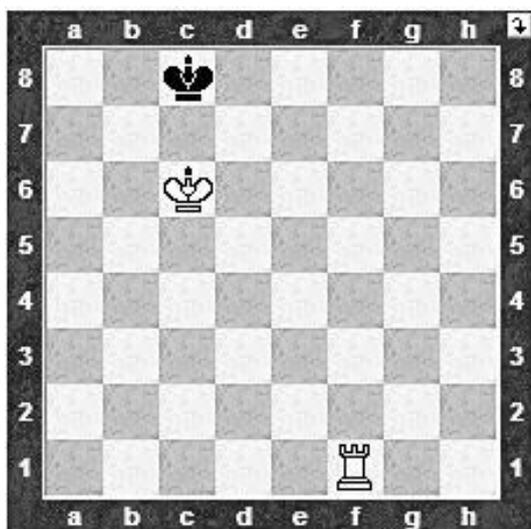
Белая ладья идёт на c8 и ставит шах чёрному королю.



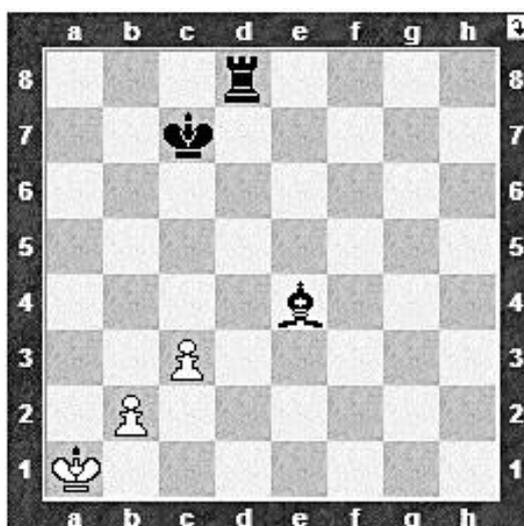
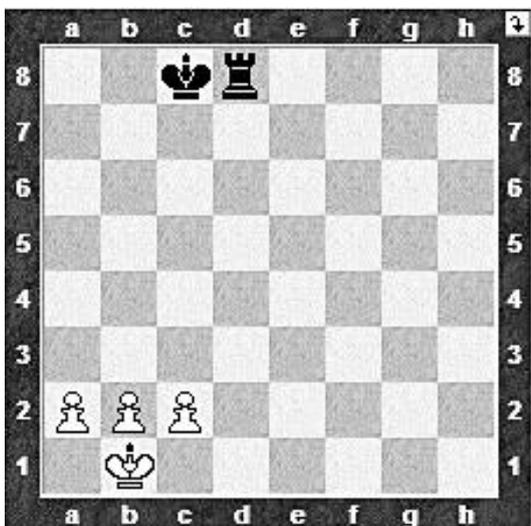
1. Сбить белую ладью нельзя..
2. Закрыться от шаха чёрный король не может.
3. Чёрный король не может уйти на поля f8 и h8.

Защиты от шаха нет. **Белая ладья поставила мат чёрному королю.**

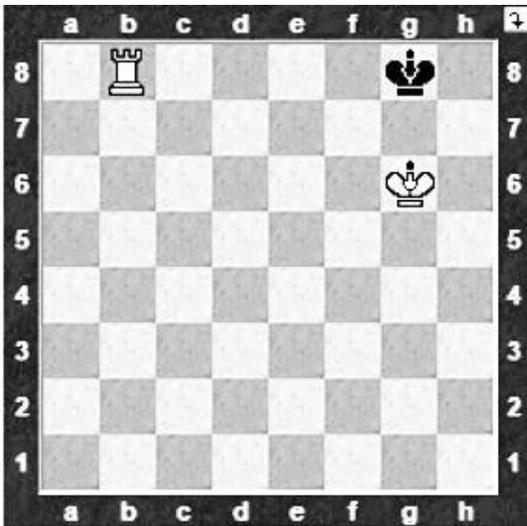
Упражнение 1. Поставь мат белой ладьёй чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.



Поставь мат чёрной ладьёй белому королю. Покажи решение стрелочкой.



**Упражнение 2.** Ответь на вопрос. Белая ладья поставила чёрному королю **шах** или **мат**? Обведи правильный ответ.



Шах                      Мат



Шах                      Мат

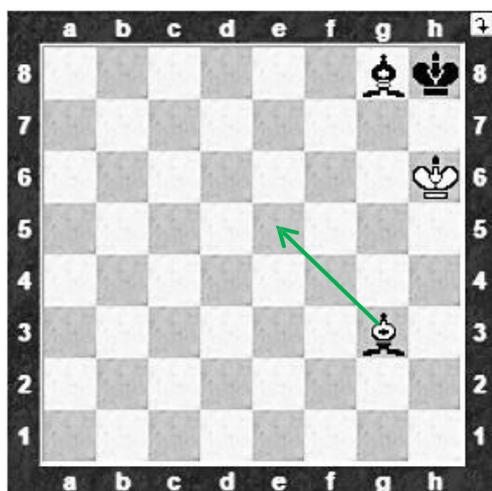


Шах                      Мат

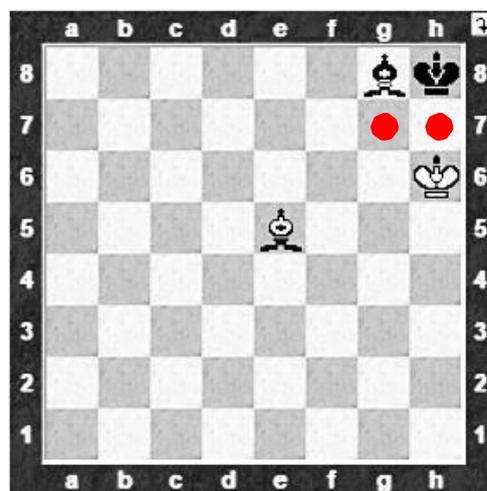


Шах                      Мат

## Мат слоном



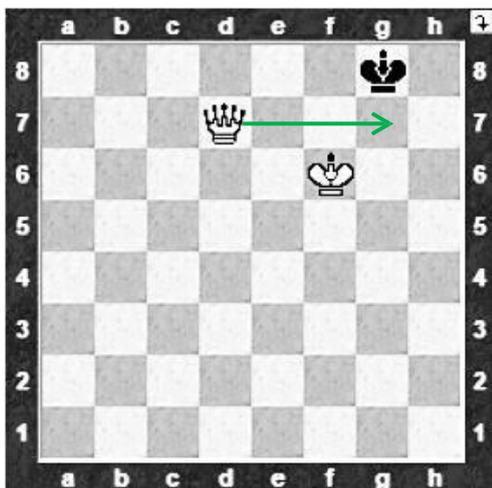
Белый слон идёт на e5 и ставит шах чёрному королю.



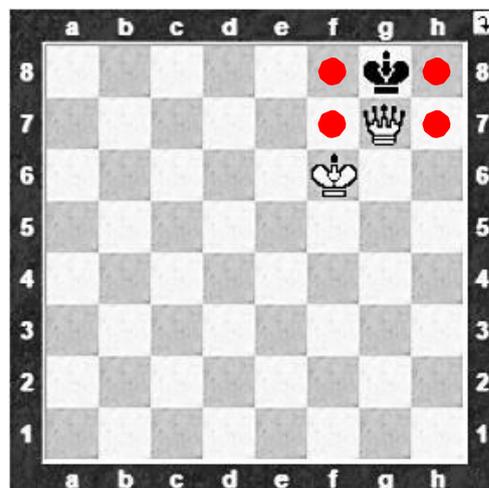
1. Сбить белого слона нельзя.
2. Закрыться от шаха чёрный король не может.
3. Чёрный король не может уйти на поля g7 и h7.

Защиты от шаха нет. **Белый слон поставил мат чёрному королю.**

## Мат ферзём



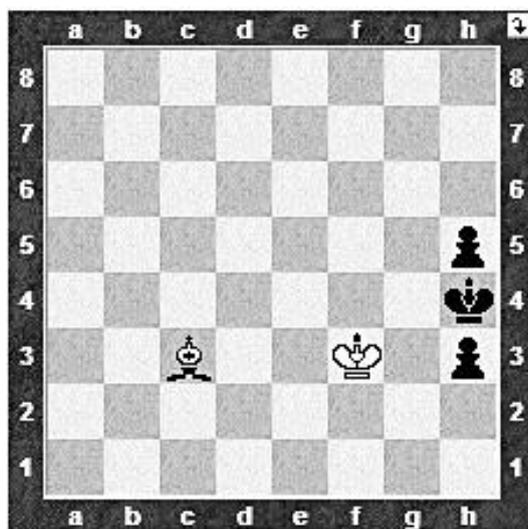
Белый ферзь идёт на g7 и ставит шах чёрному королю.



1. Сбить белого ферзя нельзя.
2. Закрыться от шаха чёрный король не может.
3. Чёрный король не может уйти на поля f8, f7, h8 и h7.

Защиты от шаха нет. **Белый ферзь поставил мат чёрному королю.**

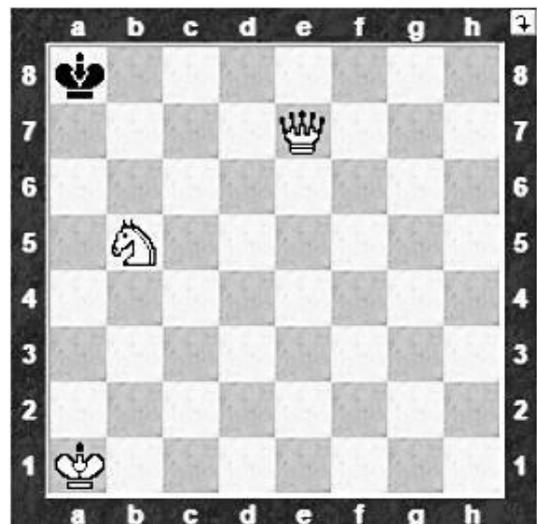
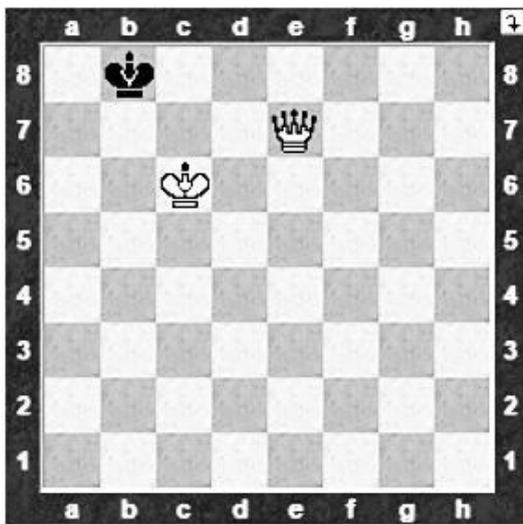
Упражнение 3. Поставь мат белым слоном чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.



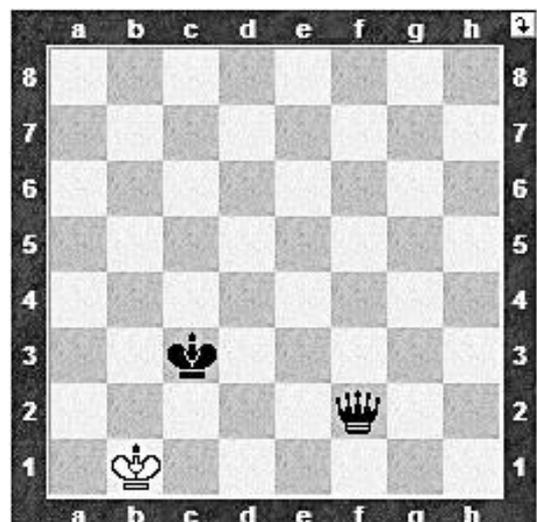
Поставь мат чёрным слоном белому королю. Покажи решение стрелочкой.



Упражнение 4. Поставь мат белым ферзём чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.



Поставь мат чёрным ферзём белому королю. Покажи решение стрелочкой.



Упражнение 5. Ответь на вопрос. Белый слон поставил чёрному королю шах или мат? Обведи правильный ответ.

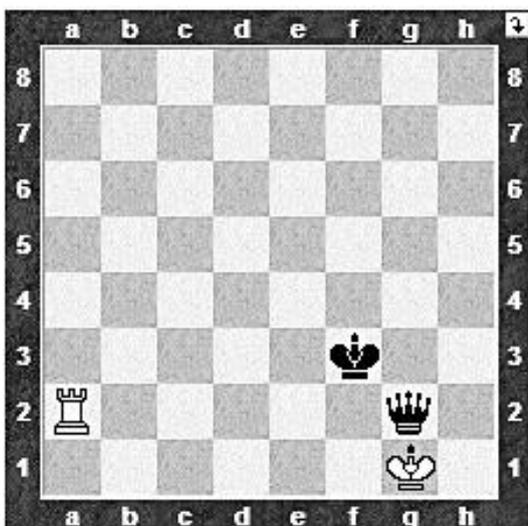


Шах                      Мат

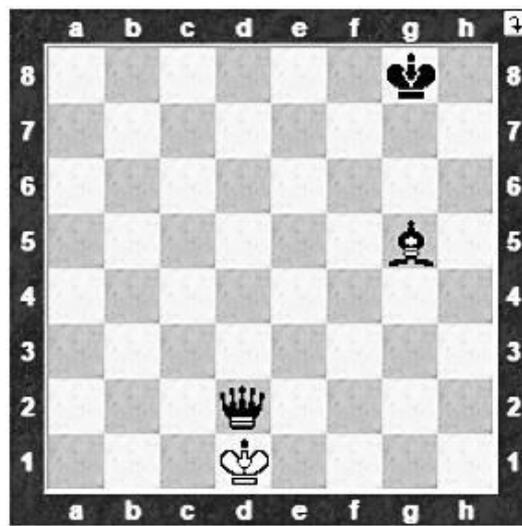


Шах                      Мат

Ответь на вопрос. Чёрный ферзь поставил белому королю шах или мат? Обведи правильный ответ.

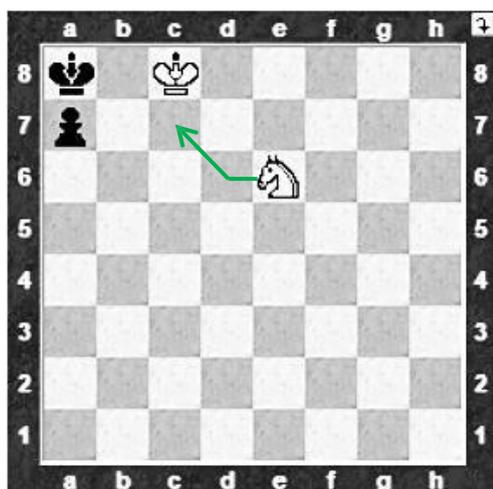


Шах                      Мат

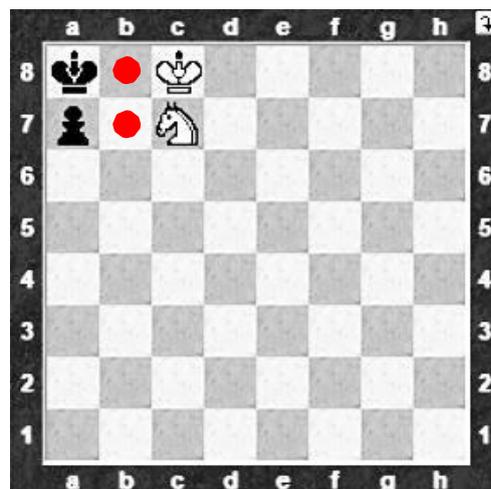


Шах                      Мат

## Мат конём



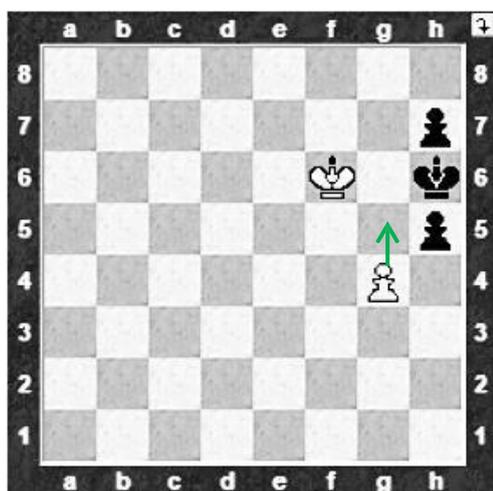
Белый конь идёт на c7 и ставит шах чёрному королю.



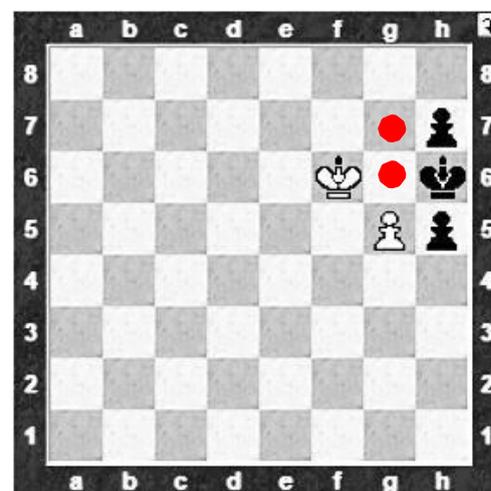
1. Сбить белого коня нельзя.
2. Закрыться от шаха чёрный король не может.
3. Чёрный король не может уйти на поля b8 и b7.

Защиты от шаха нет. **Белый конь поставил мат чёрному королю.**

## Мат пешкой



Белая пешка идёт на g5 и ставит шах чёрному королю.



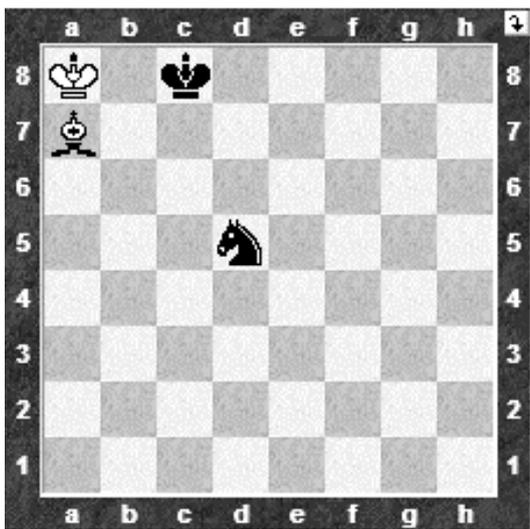
1. Сбить белую пешку нельзя.
2. Закрыться от шаха чёрный король не может.
3. Чёрный король не может уйти на поля g6 и g7.

Защиты от шаха нет. **Белая пешка поставила мат чёрному королю.**

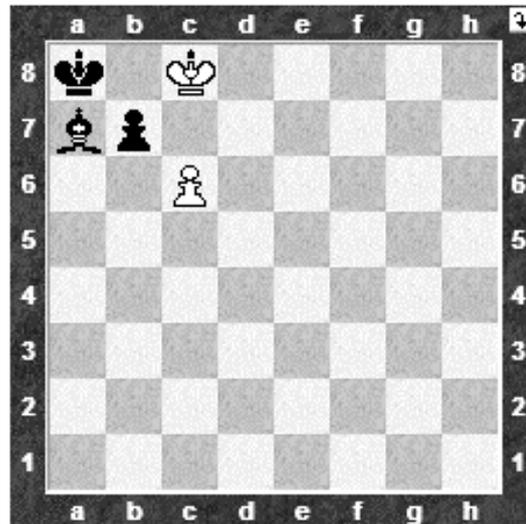
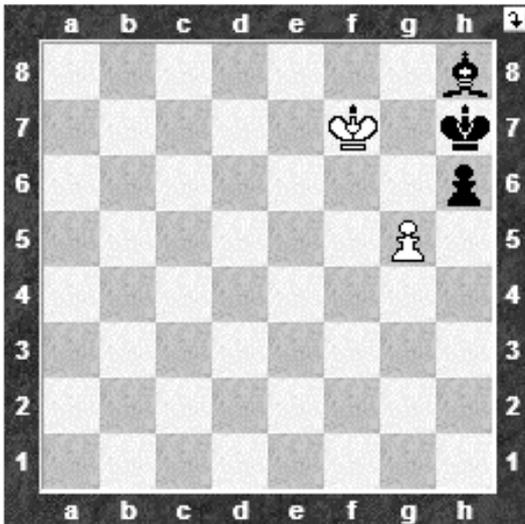
Упражнение 6. Поставь мат белым конём чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.



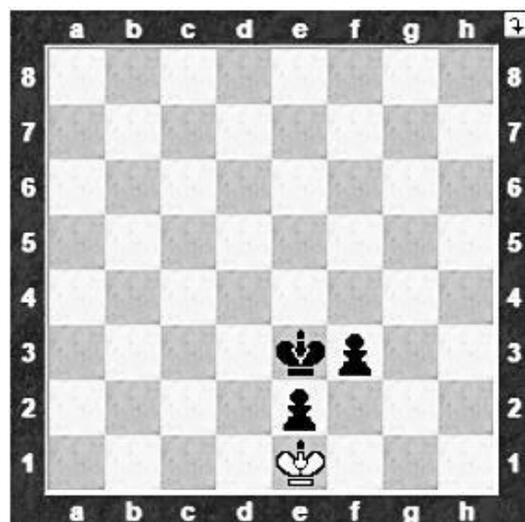
Поставь мат чёрным конём белому королю. Покажи решение стрелочкой.



Упражнение 7. Поставь мат белой пешкой чёрному королю. Покажи решение стрелочкой.



Поставь мат чёрной пешкой белому королю. Покажи решение стрелочкой.



## ТЕМА 15. НИЧЬЯ. ПАТ

Когда ты садишься играть в шахматы, твоя цель – **поставить мат королю** другого игрока

**Ты поставил мат**, получаешь **1 (одно) очко**. Тебе поставили мат, получаешь 0 (ноль) очков.

Бывает в шахматной игре так, что она закончилась, а мат никто из игроков не поставил. Это **ничья**. Каждый игрок получает половину очка. Половина очка обозначается значком –  $\frac{1}{2}$ .

Игра закончилась	Получаешь в конце игры	
<b>Ты поставил мат</b>	1	одно очко
<b>Ничья</b>	$\frac{1}{2}$	половина очка
<b>Тебе поставили мат</b>	0	ноль очков

Посмотри на позиции, в которых ни один из игроков выиграть не может.

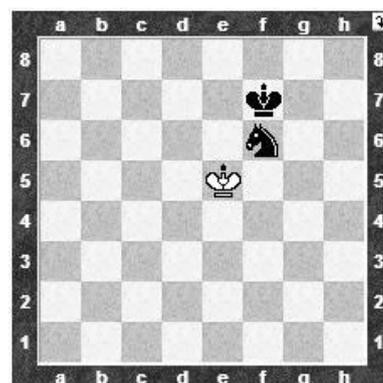
### Ничья



На доске остались одни короли.



У одного игрока остались слон и король. У другого игрока только король.



У одного игрока остались конь и король. У другого игрока только король.

Упражнение 1. Соедини стрелочками слово с картинкой и значком.

МАТ



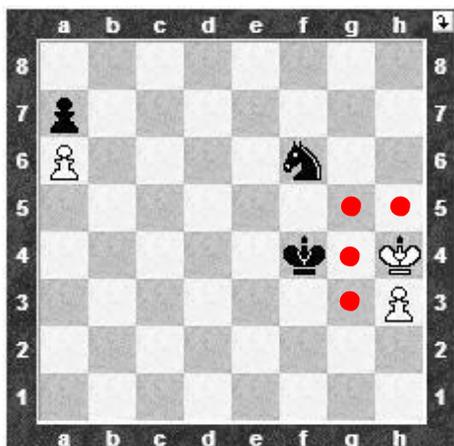
НИЧЬЯ



Есть ещё позиции, в которых игра заканчивается вничью.

В шахматной игре может произойти ситуация, когда королю нет шаха и у короля нет хода, а также у фигур его цвета нет хода. Это пат.

**Пат – это ничья.**



Посмотри на позицию. Ход белых.

1. Белому королю **нет шаха**.
2. У белого короля **нет хода**.
3. У белых фигур **нет хода**.

Это **пат**. **Пат – это ничья**. Если на шахматной доске возник пат, то игра закончилась **вничью** ( $\frac{1}{2}$ , половина очка каждому игроку).

Пат сразу заканчивает партию.

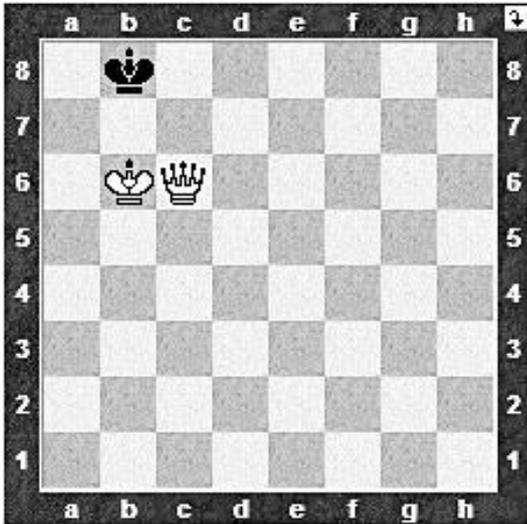
**ПАТ**

королю **нет шаха**

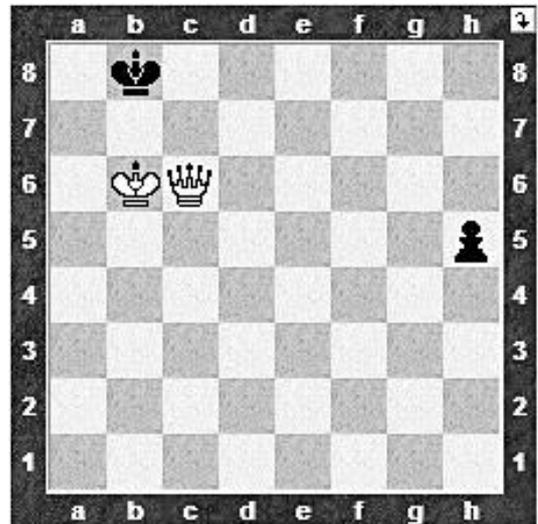
у короля **нет хода**

у фигур **нет хода**

**Упражнение 2.** Ответь на вопрос. **Чёрному королю** поставили пат или нет? Ход чёрных. Обведи правильный ответ.



Пат      Нет



Пат      Нет

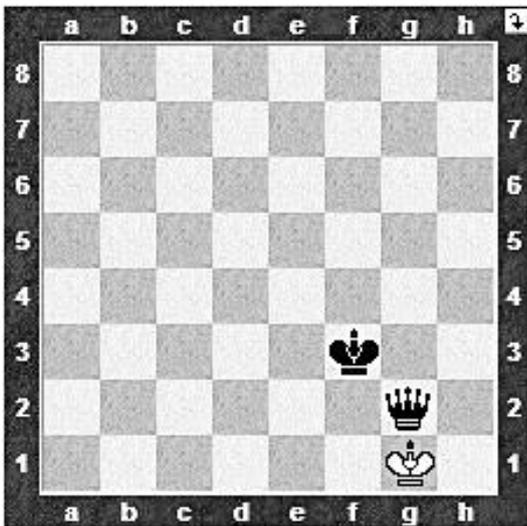


Пат      Нет

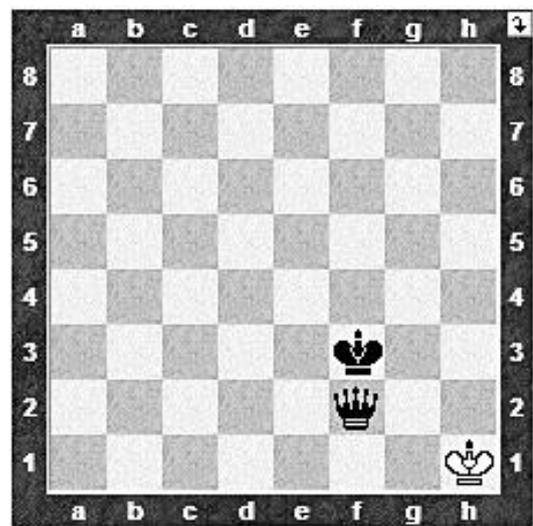


Пат      Нет

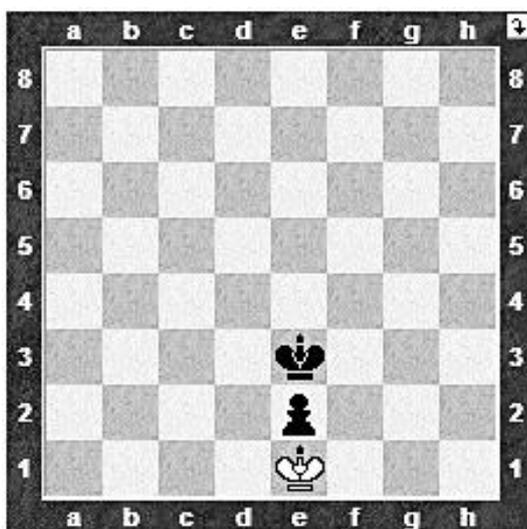
**Упражнение 3.** Ответь на вопрос. Белому королю поставили пат или мат? Ход белых. Обведи правильный ответ.



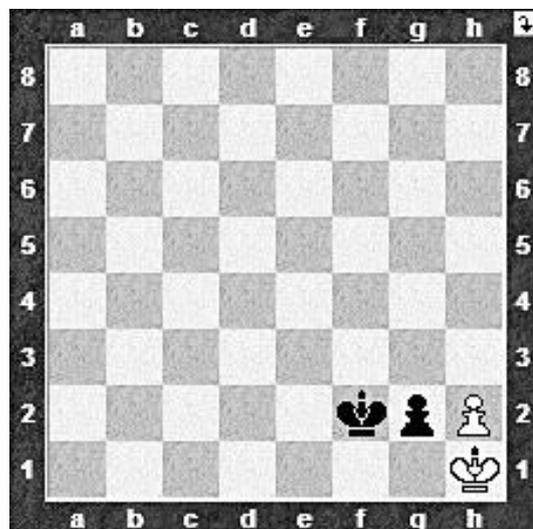
Мат      Пат



Мат      Пат



Мат      Пат



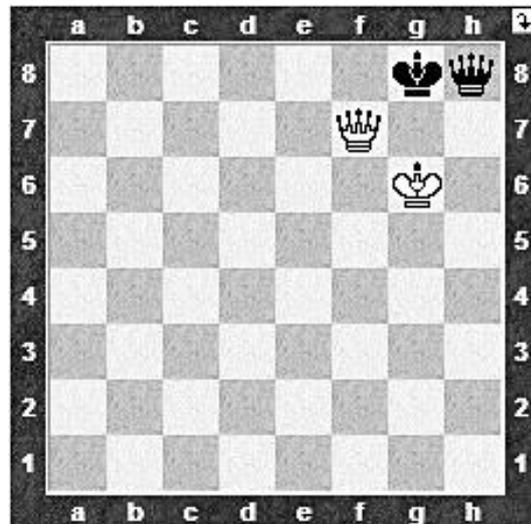
Мат      Пат

**Упражнение 4.** Ответь на вопрос. **Чёрному королю** поставили шах, мат или пат? Обведи правильный ответ.

Если чёрному королю поставили шах, покажи стрелочкой защиту от шаха.



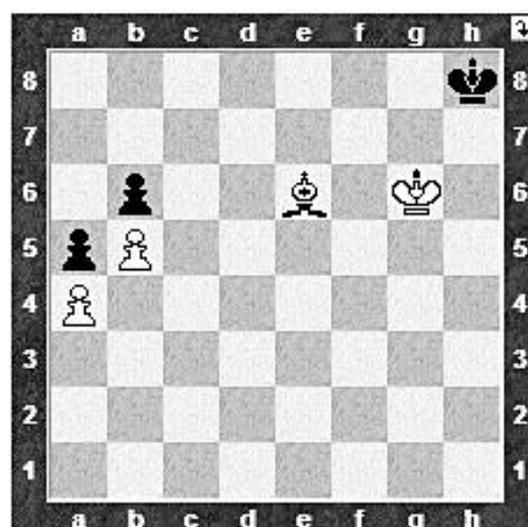
Шах    Мат    Пат



Шах    Мат    Пат



Шах    Мат    Пат



Шах    Мат    Пат

## ТЕМА 16. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Когда игроки садятся играть в шахматы, они **должны играть по правилам**. Правила шахмат очень большие, и сегодня ты все изучить не сможешь. Поэтому разберём основные правила, которые обязательно надо запомнить.

### 1. Будьте вежливы друг к другу!

Игроки должны быть вежливы по отношению друг к другу. Игра всегда должна начинаться с рукопожатия и им же заканчиваться.

### 2. Тишина во время игры.

Во время игры обязательно надо сохранять тишину и порядок. Нельзя обсуждать ходы свои и соперника. Некрасиво смеяться над плохими ходами своего оппонента, хвастаться своими. **Запрещены в шахматах подсказки со стороны.**

### 3. Тронул – ходи!

Если игрок, за которым очередь хода, дотронулся до своей фигуры, он должен сделать ход именно этой фигурой (если ход этой фигурой возможен). Если ход этой фигурой невозможен, то ход делается любой другой фигурой.

Если игрок дотронулся до фигуры соперника, он должен взять эту фигуру своей, если этот ход возможен.

### 4. Отнял руку от фигуры – ход сделан!

Ход сделан, когда игрок переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял от неё руку. **Если этот сделанный ход является возможным, то вернуть его назад нельзя.** Однако, если рука ещё не отнята от фигуры, то можно сделать другой ход, но этой же фигурой.

### 5. Поправляю!

Бывает так в шахматной игре, что фигуры стоят плохо, немного сдвинулись с полей. Если игрок хочет вначале поправить фигуры (свои или соперника), а потом сделать ход, он должен сказать слово «**поправляю**». Затем можно поправить фигуру или несколько и сделать ход, который задумал.

### 6. Играть одной рукой.

Все ходы в шахматной игре выполняются одной рукой, в том числе взятие, рокировка, превращение пешки.

**Упражнение 1.** Соедини прямоугольники так, чтобы получились правильные высказывания.

В начале игры надо

подсказывать ходы.

Во время игры надо

пожать руку.

Нельзя во время игры

сохранять тишину.

Взялся за фигуру

одной рукой.

Надо делать ходы

ходи ею.

## Шахматные часы

Шахматные часы – это специальные часы для игры в шахматы.



У каждого игрока есть свой циферблат. Циферблат показывает, сколько времени есть у игрока на всю игру. В начале игры у каждого игрока одинаковое время.

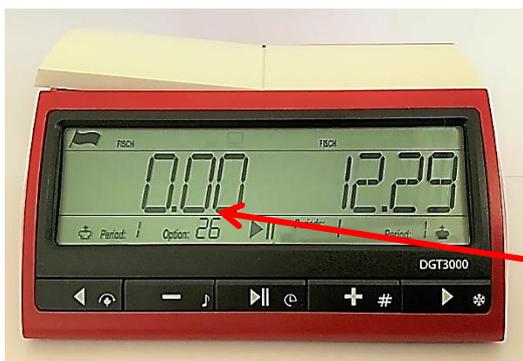


Время на всю игру для белых: 15 минут и 10 секунд.

Время на всю игру для чёрных: 15 минут и 10 секунд.

Время на всю игру для каждого игрока может устанавливаться любое: по часу каждому игроку на партию, по два часа, по 30 минут и так далее.

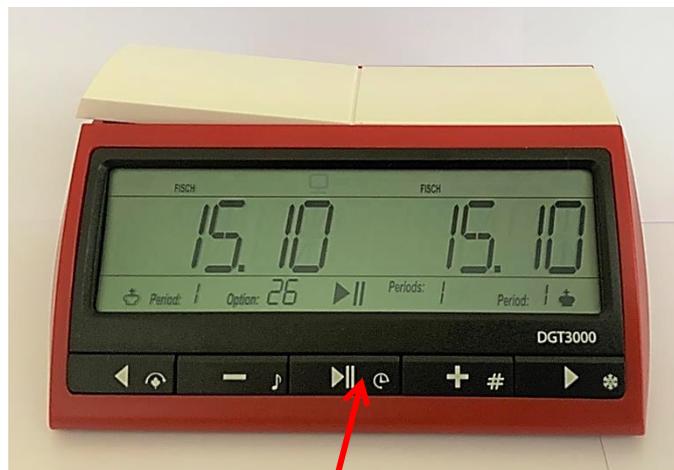
Игру в шахматы надо успеть сыграть до того, как время закончится. Когда время закончится, на часах будут видны нули.



У игрока, который играл белыми фигурами, закончилось время. Игра останавливается. Дальше играть нельзя.

## Как играть с часами?

1. Включить часы.



Кнопка включения часов

На эту же кнопку надо нажать, если хочешь полностью остановить часы.

2. Делаешь ход на шахматной доске, а затем нажимаешь на кнопку сверху. Нажатие на кнопку сверху остановит твоё время и запустит время другого игрока.



Кнопка, на которую нажимаешь, когда сделаешь ход.

3. Какой рукой делаешь ход на доске, такой и переключаешь часы (нажимаешь на кнопку сверху).

Шахматные часы могут выглядеть по-разному. Но правила игры с ними одинаковые.

**Упражнение 1.** Какую белую фигуру надо поставить вместо знака вопроса, чтобы был мат чёрному королю? Запиши решение внизу.



**Упражнение 2.** Какую чёрную фигуру надо поставить вместо знака вопроса, чтобы был мат белому королю? Запиши решение внизу.



Для получения более подробной информации, обращайтесь:

Анастасия Сорокина, руководитель проекта  
[a.sorokina@fide.com](mailto:a.sorokina@fide.com)

Мария Тамкович, координатор проекта  
[infiniteschess@fide.com](mailto:infiniteschess@fide.com)



© 2021 – 2024. ФИДЕ. Все права защищены