

МУНИЦИПАЛЬНАЯ КАЗЕННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
БЫКОВСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
БЫКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
Р.П. БЫКОВО, УЛ. ЩЕРБАКОВА, Д. 13. Т: 3 - 14 - 46

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Игра «Счастливый случай»

Тема: «Шахматная мозаика»

(Для воспитанников детского шахматного объединения
«Дебют» МКОО ДОД «Быковский ДДТ»)

Педагог дополнительного образования
Жанузакова Раиса Ивановна

Быково - 2015

Тема: «Шахматная мозаика»

Время проведения: 26 февраля 2015 г. в 13 00

Класс оформлен: в центре - демонстрационная доска с магнитными фигурами, шахматная литература (учебная, пособия, периодика).

Оборудования: шахматные наборы, писчая бумага, ручка, «шахматная ромашка» из картона с заданиями на обратной стороне.

Цель: закрепить знания детей в игровой форме.

Задачи: формировать навыки работы в команде; развивать творческие способности и навыки оценки собственных возможностей.

Обучающиеся делятся на две команды: 1 – «Белые», 2 – «Черные». Каждая команда имеет своего капитана. Команды располагаются друг против друга.

Педагог: Здравствуйте, уважаемые родители, дети и гости! Главными действующими лицами нашей игры будут две команды (представление команд) счетная комиссия (представление счетной комиссии). Наша игра состоит из пяти геймов. За каждый гейм разыгрывается какая-либо фигура и пешка. Какая фигура именно, определяют наши помощники перед началом каждого гейма. Команда, выигравшая гейм получают данную фигуру и пешку, своего цвета. А выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество очков в гейме. Счет, которого ведет наша уважаемая счетная комиссия, и она же оглашает его результат. Таким образом, к концу игры в каждой команде накопится определенное количество и качество материала, в зависимости от результата игры. Каждая команда расставляет фигуры, которые имеются в наличии как в начальной позиции. Вот тогда-то и начнется самая настоящая шахматная баталия. Победителем будет считаться та, команда, которая выиграет эту необычную партию.

Первый гейм: «Разминка»

(Каждой команде педагог задает по 10 вопросов. За каждый правильный ответ – 1 балл).

Вопросы для 1-ой команды:

1. Кто был первым чемпионом мира?
2. Какая фигура не нуждается в централизации?
3. Особое взятие пешки – это
4. В начальной позиции на всех горизонталях есть шахматные фигуры?
5. Поле, которое контролируется пешкой или фигурой противника - ...
6. Высшее спортивное звание в шахматах
7. Как ходит пешка?
8. Может ли пешка вернуться на исходную позицию?
9. Что такое ловушка?
10. Сколько различных линий и как они называются?

Вопросы для 2-ой команды:

1. Первый русский чемпион мира?
2. Какие фигуры дальнобойные?
3. Что такое рокировка?
4. В начальной позиции все фигуры располагаются в центре доски?
5. В дебюте каждым ходом желательно вводить в игру новую фигуру?
6. Что такое мансуба?
7. Где стоят ладьи на доске до начала игры?
8. Какие слоны никогда не столкнутся?
9. Ни один из соперников не в состоянии выиграть партию
10. Что такое диаграмма?

Итог 1-ого гейма. Слово счетной комиссии.

Второй гейм: «Шахматная шкатулка»

(Из каждой команды по очереди выходит любой участник и достает номерок из шкатулки. Каждый номер означает какое-либо задание или вопрос. Но кому-то достанется сюрприз. А кому? Скоро узнаем.)

1. Рассказать одну из легенд о происхождении шахмат.
2. Кто является президентом ФИДЕ?
3. Счастливый случай (шахматный торт + пешка)
4. Узнать чемпиона мира (приложение №1)

Итог 2-ого гейма. Слово счетной комиссии.

Третий гейм: «Ты – мне, я – тебе»

(Каждый из участников задает вопрос сопернику, сидящему напротив. Вопросы должны быть подготовлены заранее, дети были предупреждены до мероприятия за неделю. Если нет ответа или он неверен, то очко присуждается самой команде, только нужно сказать правильный ответ. На этот гейм отводится не более 5 минут).

Итог 3-его гейма. Слово счетной комиссии.

Четвертый гейм «Шахматная ромашка»

(На черных и белых лепестках ромашки с обратной стороны есть вопросы и задания. На одном лепестке «счастливый случай». Участники по очереди отрывают какой-либо лепесток и садятся на место. Затем выходят и отвечают, выполняют задания).

Вопросы и задания на лепестках ромашки:

1. О ком говорится?
- Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косо́й он ходит,
Хоботом он водит.

2. – Два братца через грядку смотрят,
А подойти к друг другу не могут.
 3. Родиной шахмат – Индия. А кто стал чемпионом мира из этой страны?
 4. «Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться хорошо – подметил 3-ий чемпион мира. А как его зовут?
 5. Решить задачу мат в 2 хода. (приложение № 2)
 6. Счастливый случай (шахматный торт + пешка)
 7. Записать нотацию данной позиции. (приложение № 3)
 8. Выучить следующее четверостишие:
Я пока и не гроссмейстер,
И не чемпион страны,
Но играю каждый день,
Заниматься мне не лень.
- Итог 4-ого гейма. Слово счетной комиссии.

Пятый гейм «Гонка за лидером»

(Команды отвечают на вопросы педагога в течение 2 минут. Отвечать нужно быстро, чтобы успеть набрать как можно больше баллов. Если нет ответа, можно говорить «дальше», т. е. пропускаете вопрос и отвечаете на следующий. Каждый правильный ответ – 1 балл.)

Вопросы для 5-ого гейма:

1. Как обозначаются поля на шахматной доске?
2. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур?
3. Все ли пешки на одно «лицо» или они «многолики»? (при затруднении объяснить слова в кавычках).
4. От шаха, какой фигуры королю нельзя закрыться ничем?
5. Чем отличается пат от мата?
6. Чем отличается этюд от задачи?
7. Начальная стадия партии - ...
8. Что такое позиция?

9. Цель игры в шахматы?
10. Что такое вилка?
11. Острая нехватка времени у игрока?
12. Быстрый мат ферзем и слоном?
13. На каких линиях располагаются белые и черные войска в начальной позиции?
14. Когда пешке нельзя продвигаться на два поле?
15. На каких постоянных горизонталях возможно «взятие на проходе»?
16. Заключительная фаза шахматной партии - ...
17. Добровольная отдача фигуры или пешки для улучшения своей позиции?
18. Что такое поле превращения?
19. Что такое «зевок»?
20. Такое положение игрока, когда ему приходится делать невыгодный для себя ход - ...
21. Какие игры были историческими предшественниками современных шахмат?
22. Какие фигуры относятся к легким?
23. Какие виды преимуществ вы знаете?
24. Что такое миттельшпиль?
25. Противостояние королей напротив друг друга?
26. Какое есть общепринятое название для ферзя и ладьи?
27. Что такое «тихий ход»?
28. Какие условия рокировки?
29. Сколько полей контролирует ферзь в центре доски?
30. Кто первым советским чемпионом мира?

Итог 5-ого гейма. Слово счетной комиссии.

Ответы на вопросы игры «Счастливым случаем»

Первый гейм: «Разминка»

Для 1-ой команды:

1. В. Стейниц
2. Ладья
3. Взятие на проходе
4. Нет
5. Битое
6. Гроссмейстер
7. Вперед по вертикали
8. Нет
9. Ход, рассчитанный на ошибку партнера
10. Три. Горизонталь, вертикаль, диагональ

Для 2-ой команды

1. А.А.Алехин
2. Ферзь, ладья, слон
3. Одновременный ход короля и ладьи
4. Нет
5. Да
6. Средневековая шахматная задача
7. Белые - a1 и h1, черные - a8 и h8
8. Разнопольные
9. Ничья
10. печатное изображение шахматной доски

Второй гейм: «Шахматная шкатулка»

1. легенда

2. К. Илюмжинов
3. Счастливый случай
4. В. Крамник

Третий гейм: «Шахматная головоломка»

1. Король
2. Цейтнот -
 3. Цугцванг
 4. Рокировка
5. Диагональ
6. Вертикаль
7. Горизонталь
8. Дебют
9. Миттельшпиль
10. Эндшпиль.

Четвертый гейм: «Шахматная ромашка»

- Слон
- Короли
- В. Ананд
- Х. Р. Капабланка
- Ответ задачи
- Счастливый случай
- Запись позиции
- Чтение наизусть

Пятый гейм: «Гонка за лидером»

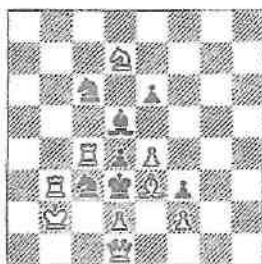
1. Цифрами от 1 до 8 и латинскими буквами: a, b, c, d, e, f, g, h
2. Пешки идут только вперед
3. Они имеют разные названия
4. Коня
5. При мате - шах, при пате - нет шаха

6. В задаче есть число ходов, а в этюде не указывается число ходов.
7. Дебют
8. Расположение шахматных фигур и пешек на доске
9. Мат
11. Нападение одной фигурой или пешкой на несколько фигур или пешек противника
12. Цейтнот
13. Детский
14. Белые на 1-ой и 2-ой горизонталях, черные - 7-ой и 8-ой
14. После 1-ого хода пешки
15. Для белых - 3-я горизонталь, для черных 6-я.
16. Эндшпиль
17. Жертва
18. Поле, которое достигнута пешкой на 1-ой или 8-ой горизонталях
19. Грубая ошибка, ведущая к резкому ухудшению позиции или даже мату
20. Цугцванг
21. Чатуранга, шатрандж
- 22 . Слон и конь
23. Территориальное, материальное,
24. Середина партии
25. Оппозиция
26. Тяжелые фигуры
27. Пока безвредный, промежуточный, подготовительный, без объявления шаха и без уничтожения материала
28. - король и ладья не ходили;
 - король не может пересекать битое поле;
 - король не должен под шахом;
 - между королем и ладьей нет фигур
29. 27
30. М. Ботвинник

Приложение № 1



Приложение № 2



Мат в 2 хода

Приложение № 3



