

**Тема :** «*День пешки в шахматной стране «Каиссия».*

**Цель:** проверка ЗУНов претендентов для присвоения им звания «пешка» и зачисление в шахматные армии.

**Задачи:**

*обучающие* - проверка умений правильно оценивать позиции данного типа и уровня сложности.

*развивающие* - развитие внимания, памяти, морально-волевых *качеств*, логического мышления, счетных и аналитических способностей.

*Воспитательные*- дальнейшее формирование интереса и положительной мотивации детей к занятиям шахматами нетрадиционными формами и методами обучения .

Оборудование: столы, стулья, демонстрационная доска с комплектом магнитных фигур, 4 комплекта шахмат, (по 1 на 2 человека), шахматные часы 4 шт., цифровая фотокамера.

Методико – дидактическое обеспечение - нетрадиционные карточки-задания 8 шт. бланки для записи ответов 8 шт. Итоговая таблица результатов. Оценка результатов деятельности производится в очках (1-2) в зависимости от сложности задания.

**Ожидаемый результат:** каждый претендент, набравший не менее 10 очков в обязательной и произвольной программах получает звание «пешка» и награждается дипломом.

**Ход занятия :**

Вводная часть : 3-5 мин., сообщение темы, цели и задач занятия.

Представление участников праздника - «фигур» (квалифицированных шахматистов 2-3 г. обучения и претендентов на звания «пешек»- начинающих – 1 год занятий).

Педагог объясняет «фигурам» задания для будущих «пешек», которые те дают испытуемым (слайды №1-10)

Основная часть : 75-80 мин.

## **Первый этап** – обязательная программа

«Пешки»- это солдаты шахматных армий обязаны иметь определенный уровень специальной подготовки: ставить простейшие маты в 1-2 хода, правильно оценивать позиции и находить хорошие и лучшие ходы в процессе игры и решения элементарных заданий, а также уровень развития психических качеств, позволяющих выдержать напряжение экзамена. Все претенденты имеют опыт от 3 до 6 месяцев занятий.

Восемь претендентов располагаются за четырьмя столами «белые» против «черных» напротив друг друга. «Фигуры» выступают в качестве судей, оценивающих их деятельность.

### *Королевское задание №1(слайд № 1).*

Прочитать карту, содержащую 8 заданий для «белых» и «черных» ( их номера указаны с левой стороны рядом с полями-квадратами ) и указать на бланке наилучшие ходы за обе стороны. Четыре участника последовательно выполняют все задания . За каждое правильное решение начисляется 1 очко. Максимально возможное число очков – 8. На каждую позицию отводится не более 5 мин. (40 мин. на все.)

### *Ферзевое задание №1 (слайд №2).*

Выполняется параллельно второй вариант заданий аналогичный королевскому второй четверкой игроков за одно и то же время.

Методические рекомендации и указания: 1. Чтобы не перепутать расположение фигур на полях доски бланк для записи ответов желательно располагать строго под решаемым заданием карты. 2.Участники, являются соперниками и обязаны записывать сделанные ходы. 3.В случае быстрого выполнения заданий участники получают дополнительное свободное время для отдыха.

После выполнения заданий обязательной программы всеми участниками приходит время перемены- активного отдыха в процессе которого выполняются физические упражнения в игровой форме и свободные занятия 10 мин. (слайд №3)

## **Второй этап** - произвольная программа

За победу в игре ( задании) начисляется 2, ничья 1, поражение 0 очков.

*Королевское задание №2 ( слайд №4).*

Игра: «Бедные короли» -. У королей нет фигур ,а имеются только пешки. Условие- расставить на шахматной доске позицию за белых и черных провести пешки в фигуры(на поле превращения появляются только соответствующие фигуры А,Н -ладьи, D-ферзи и.т.д., пешка Е превращается в любую фигуру кроме короля). Далее цель каждого игрока - поставить мат королю соперника достаточным количеством фигур и пешек.

*Ферзевое задание №2 (слайд №5).*

Игра: «Ферзь против пешек». По шахматной шкале ценностей за единицу силы принимают пешку . Ферзь равен десяти пешкам . Условие –расставить на своей доске указанную позицию за «белых» и «черных» и дважды разыграть, чтобы каждый участник боролся ферзем против пешек и пешками против ферзя. Цель ферзя –взять в плен (побить) всех пешек, а те мечтают сделать то же самое с ферзем , имея право превратиться в ферзя своего цвета.

*Ладейные задания №1 (слайд №6).*

На карточке указаны два задания, одно для «белых», другое для «черных», в которых необходимо поставить мат королю соперника за наименьшее число ходов .

*№2 (слайд №7).*

*Игра : «Ладьи против пешек».* Ладья равна пяти пешкам, а две в 2 раза больше . Условие –разыграть дважды указанную позицию за «белых» и «черных». Цель ладей взять в плен всех пешек. Пешки ставят своей целью побить ладей и имеют право превратиться на последней (для себя)горизонтали в любую фигуру кроме короля.

*Задания от коней и слонов №1 (слайд №8).*

На карточке даны два задания, одно за «белых» , другое за «черных». Необходимо в каждом поставить мат королю соперника за наименьшее число ходов .

*№2 (слайд № 9).*

Игра: «Легкие фигуры против пешек». Слоны и кони считаются «легкими» фигурами и оцениваются каждая в три пешки. В данной игре 4 легкие фигуры сражаются с 12 пешками противоположного цвета. Их взаимная цель – уничтожить все боевые единицы соперника.

Методические пояснения и указания к проведению второго этапа занятия (произвольной программы): 1. В ходе выполнения данных заданий соперники сами формируют пары. 2. Роль «фигур» -судейство состязаний. Главной задачей педагога является налаживание рабочих контактов между всеми участниками праздника, объяснение непонятных мест в заданиях и обеспечение дисциплины. 3. На игру в каждой позиции отводится по 5 мин. каждому участнику. Количество игр – заданий 2-4, общее время -40 мин.

Заключительная часть 5-8 мин. (*слайд № 10*).

Подведение итогов занятия: определение победителей, набравших наибольшее число очков и награждение претендентов, выполнивших установленный для солдат-«пешек» норматив. Зачисление последних в армии «белых» и «черных» происходит в соответствии с результатами итоговой таблицы.