«Шашки. Шахматы. Пазлы. Конструктор.»

Цель: продолжать развивать интерес к игре в шашки и в шахматы, собиранию пазлов и конструктора.

Задачи:

Образовательные: Продолжать учить сознательно, принимать игровую задачу, выполнять игровые действия по правилам, контролировать свои действия и действия других играющих, соблюдать очередность действий. Р: Учить решать проблемы поискового характера. Учить выстраивать логическую сеть рассуждений.

Развивающие: Продолжать развивать у детей пространственные представления, образное и логическое мышление.

Воспитательные: Продолжать воспитывать нравственно – волевые качества: настойчивость, целеустремленность, выдержку, желание думать, искать путь решения и приходить к положительному результату.

Ход занятия:

- Ребята, сегодня мы с вами будем играть в шахматы и шашки. Поделимся на две группы: первая - те, кто умеет играть в шахматы, вторая - кто умеет играть в шашки. Но прежде чем приступить к игре послушайте исторические сведения о данных интеллектуальных играх.

Шахматы – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть ученых придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия. Название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мертв.

В шахматы играли известные политики, философы и ученые, ими увлекались писатели, художники и музыканты.

Покоритель городов, великий воин Тамерлан, предпочитал интеллектуальную игру в шахматы рукопашному бою. Император Фридрих Великий не мог найти себе достойного соперника по игре среди окружающих и вел «сражения» по переписке с философом Вольтером, который считал шахматы ежедневной необходимой гимнастикой для ума. Охотно проводили свой досуг за шахматной доской А.Пушкин и М.Лермонтов, Л.Толстой. В 1870 году Ивана Тургенева избрали вице президентом шахматного конгресса в Баден – Бадене.

Шахматы долгое время являлись составной частью нашей культуры и спорта. Более семидесяти лет русские шахматисты никому не отдавали мировую корону. Ни в одном виде спорта у наших спортсменов нет таких достижений.

Шашки — одна из самых древних игр. Известно, что ими увлекались еще египетские фараоны. Древние египтяне считали, что шашки изобрел бог мудрости Тор, а древние греки приписывали создание этой игры вестнику богов Гермесу, покровителю воров и торговцев.

О популярности шашек на Руси свидетельствуют находки археологов. Так, в слоях, относящихся к 10 веку, были обнаружены шашки из камня, янтаря и глины. Считается,

что эта игра была завезена на Киевскую Русь викингами, поскольку похожие шашки, принадлежавшие к той эпохе, были найдены в Швеции, Норвегии, Дании и Исландии. В средневековой Европе умение играть в шашки считалось одной из рыцарских добродетелей.

Во времена Петра I игре в шашки и в шахматы уделялось особое внимание. На учрежденных императором ассамблеях для игроков выделялась особая комната.

Первую статью о шашках в России написал в 1803 Н.М. Карамзин. Среди русских поэтов и писателей шашками увлекались: Г.Р. Державин, А.С. Пушкин, Л.Н.Толстой. Наполеон Бонапарт предпочитал шашки шахматам, черпая в этой игре стратегию ведения боя, известно, что он никогда не расставался во своей перламутровой шашечной доской.

История шашек, как и многих других игр, уходит в далёкую древность. Игра, подобная шашкам (Алькерк) была распространена в Древнем Египте и первые упоминания о ней относятся к 1600 году до н.э. Невооружённым глазом видно сходство игры в шахматы и шашки - об это говорят и клетчатые доски, и разделение на "белые" и "чёрные" фигуры, и поочерёдность ходов, и многие другие элементы обеих игр. И эти совпадения совершенно не случайны - игра в шашки в современном виде появилась благодаря французам, которые примерно в 12 веке скрестили египетский Алькерк с игрой в шахматы.

- А теперь давайте попробуем ответить на вопросы.

Вопросы о шахматах:

- Как ходит пешка?
- Какая фигура не может стоять рядом с такой же другого цвета и почему?
- Сколько линий на доске и как они называются?
- Где стоят ладьи на доске до начала игры?
- Какие слоны никогда не столкнуться?
- Как взаимодействует ферзь со своими пешками и фигурами?
- Между какими фигурами на доске стоит конь?

Вопросы о шашках:

- Сколько всего шашек должно быть на игровом поле?
- Сколько белых?
- Сколько черных?
- Как расставляются шашки на игровом поле?
- Как может ходить простая шашка?
- Как можно срубить шашку противника?
- Как шашка может стать дамкой?
- Как может ходить дамка?
- Что такое взять за фук?
- Как узнать, кто победил?

Небольшое напоминание о том, как передвигаются шахматные фигуры на доске. Фигуры и пешки – белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные. Итак, пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя. Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо. Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны,

которые передвигаются только по белым или только по черным полям. Конь продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки. Советник короля – ферзь. Ферзь – самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении. И, наконец, король – самая главная фигура в королевстве. Передвигается в любом направлении на одно поле. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

Сама игра.

- Шахматные войска готовы, шашки расставлены. Пора приступить к сражению.

Ребята играют, а учитель следит за ходом игры в шашки и шахматы и записывает счет на доске. Поиграв в одну партию, ученики меняются местами и играют с другими учениками. В конце занятия подводятся итоги и награждаются победитель игры в шахматы и победитель игры в шашматы.

Использование различных игр-головоломок, конструкторов и пазлов позволяет не только проводить весело досуг, но и развивать творческие способности, фантазию и образное мышление. Такое увлекательное занятие как нельзя лучше поможет подготовить маленького ребенка к школе. Более взрослым детям подобные увлечения помогут в развитии логики, воображения и смекалки.