



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА НОВЫЙ УРЕНГОЙ
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Городской Дворец творчества «Академия талантов»
(МБОУ ДО ГДТ «Академия талантов»)

ул. Молодёжная, дом 17-А, г. Новый Уренгой, ЯНАО, 629306
Телефон (Факс): (3494) 22-04-94 / E-mail: ddt@nur.yanao.ru
ОКПО 40787978/ОГРН 1028900631022

ИНН 8904022796 /КПП 890401001

Конспект

Квест - занятие: «Шах: три волшебных спасительных ключа».



Разработчик:
педагог дополнительного
образования
Мануйлова Г.А.

г. Новый Уренгой,
2025 г.

Квест - занятие: «Шах: три волшебных спасительных ключа»

Цель: Расширить кругозор обучающихся о понятии «шах», познакомить со способами защиты от шаха.

Задачи:

Образовательные:

повторять представления об организационных правилах игры;
дать в занимательной форме представление о приеме «шах» и трех способах защиты от него;
вырабатывать навык работы с шахматной доской;
способствовать формированию логического мышления, внимания, памяти, наблюдательности, творческих способностей.

Развивающие:

формировать умение решать дидактические задачи: «шах или не шах», «защита от шаха».
повторить названия фигур и их игровые возможности.
формировать познавательную активность, умение проявлять находчивость и сообразительность.
расширять кругозор; развивать игровые умения и навыки: действовать в соответствии с правилами;
развивать логическое мышление, ориентацию на плоскости, способствовать развитию внимания, памяти.

Воспитательные:

Воспитывать интерес к игре в шахматы, целеустремленность, волю, организованность, самостоятельность в принятии решений, вырабатывать уверенность в своих силах.
воспитывать навыки работы в коллективе (паре);
повышать шахматную культуру.

Форма организации учебного занятия: игра.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический.

Предварительная работа: игры с шахматными фигурами, отгадывание загадок, рассматривание иллюстраций с шахматными сказками, решение простых шахматных задач и примеров, просмотр мультимедийных презентаций и развивающих мультфильмов о шахматах.

Методическое обеспечение:

Демонстрационная доска с фигурами.

Индивидуальные шахматные наборы.

Три больших символических «ключа» (из картона, покрашенных в разные цвета, можно с надписями: «Бегство», «Щит», «Атака»).

Карточки-схемы с изображением способов защиты.

Оборудование и материалы: ноутбук, проектор, интерактивная доска (заставка **«Шах: три волшебных спасительных ключа»**), магнитные и шахматные доски с фигурами, конверты с заданиями.

Место проведения: кабинет «шахматы».

Возрастная категория: 7 - 9 лет.

Ход занятия:

I. Организационный момент (2 минуты)

Педагог (в роли шахматной фигуры Ферзя): «Здравствуйте, мои верные шахматные защитники! Сегодня нам предстоит очень важная миссия. В нашем королевстве появилась страшная угроза под названием **ШАХ!** Это значит, что враг напал на нашего Короля и запер его в крепости, дверь в башню можно открыть тремя волшебными ключами, которые помогут спасти короля. Сегодня мы с вами их найдем! Ребята, вы готовы к приключению?»

II. Вступительная часть (8 минут)

Повторение: «Проверка армии»

Педагог: «Прежде чем идти на поиски, проверим нашу армию.

Дети отгадывают загадки и дают описание фигуры: ценность фигуры, легкая или тяжелая, количество в армии белых и черных фигур.

Фигура эта так упряма,

Что из угла идёт лишь прямо.

Ходить умеет по вертикали

И ещё по горизонтали. **(Ладья)**

Он наискосок идет,

Только прикажи.

В плен противник попадет,

Вставший на пути. **(Слон)**

Он не цокает, конечно,

Но легко перешагнём

Через ряд фигур и пешек

Этим шахматным ...**(Конем)**

Она маленький солдат,

Храбрый и отважный,

Ход в две клеточки она

Делает однажды. **(Пешка)**

Может он ходить и прямо,

И наискосок.

Высоко его оценит

Опытный игрок. **(Ферзь)**

Быть особо защищенным-

У него такая роль,

Это правило резонно,

Потому что он-...**(Король)**

III. Основная часть (20 минут)

1. Знакомство с угрозой — «Что такое Шах?»

Педагог: «Посмотрите на большую доску. Видите, к Королю, подкралась вражеская Ладья и направила на него свое оружие! Она говорит: «Сдавайся, Король!». Эта ситуация и называется **ШАХ** - прямое нападение на короля. Когда королю объявляют шах, нельзя просто так ходить другой фигурой.

- Объявлять шах вслух, говорить «шах», также не следует.

- Какими фигурами можно объявить шах?

- Если вражеского короля атакует ферзь, значит, мы объявляем шах ферзем, если – ладья, мы объявляем шах ладьей и т.д.

(Показ на магнитной доске шах всеми фигурами)

Вывод:

Ферзь шахует короля по диагоналям, вертикалям и горизонталям.

Ладья – по горизонталям и вертикалям.

Слон – по диагоналям.

Конь – буквой Г.

Пешка – по диагоналям на одну клетку.

Запомните!!! Пешка объявляет шах только по диагонали. Ходит пешка вперёд, а нападает по диагонали.

Правила говорят: «Сначала спаси Короля!».

И для этого нам понадобятся наши волшебные ключи!»

2. Поиск первого волшебного ключа - «Ключ Побег» (Уйти)

Педагог (достаёт первый ключ - красный, с рисунком стрелы):

«Первый ключ — самый простой и хитрый! Если на тебя напали - **УБЕГИ!** Этот ключ позволяет Королю перейти на другое, безопасное поле».

Практика: «Давайте все вместе на наших досках поставим нашего Короля в центр и направим на него вражескую ладью. А теперь найдите, куда он может сбежать, используя наш первый ключ?»

Дети ставят короля на определенное поле, направляют на него ладью и называют адреса полей, на которые король может уйти.

Педагог: Мои защитники, вы справили с первым заданием и мы ключом можем открыть первую башню темницы короля.

3. Поиск второго волшебного ключа — «Ключ Щита» (Закрыть)

Педагог (достаёт второй ключ - жёлтый, с рисунком щита): «Но что, если убежать некуда или опасно? Тогда мы используем второй ключ - **Ключ Щита**-защиты. Он позволяет любой нашей фигуре встать между королем и врагом, как настоящий щит, и принять удар на себя!»

Важное правило: «Помните, от прыгучего Коня этим щитом не защититься, он перепрыгнет!»

Практика: Педагог на магнитной доске создает позицию, где удобно закрыться пешкой или слоном. Дети выполняют на своих досках задания по карточкам.

Педагог: Мои защитники, вы справили со вторым заданием и мы ключом можем открыть вторую башню темницы короля.

4. Поиск третьего волшебного ключа - «Ключ Атаки» (Побить).

Педагог (достаёт третий ключ - зеленый, с рисунком меча): «А если враг подошел слишком близко и его никто не защищает? Тогда берем самый смелый ключ - **Ключ Атаки**! Наша фигура может просто побить того, кто напал на Короля!»

Практика: Педагог ставит вражеского слона рядом с Королем, но без защиты. Дети расставляют позицию и находят, какой своей фигурой его можно побить.

Педагог: Мои защитники, вы справили с последним заданием и мы ключом можем открыть третью башню темницы короля.

Под аплодисменты ферзь открывает темницу короля. Наш король спасен, посмотрите, как он улыбается!

Проведение физминутки:

Быстро встала вся пехота – (шагают на месте)

Защищают короля – (похлопывание у себя на груди руками крест на крест)

Только в бой им всем охота – (бег на месте)

Начинается игра – (прыжки на месте).

IV. Заключительная часть. Закрепление. (7 минут)

И, как всегда несколько минут игры в паре всеми фигурами.

- Перед началом партии предлагаю повторить правила поведения за шахматной доской.

ПРАВИЛА

1. Перед началом партии пожмите друг другу руки.
2. Играть нужно молча, не спеша.
3. Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
4. Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, менять ход нельзя.
5. Если дотронешься до фигуры противника, ее придется побить (если это возможно).
6. Нельзя мешать партнеру думать.
7. Нельзя подсказывать игрокам.
8. Если выиграл, то не нужно насмехаться над партнером.
9. Если проиграешь, не стоит огорчаться – даже лучшие шахматисты мира потерпели много поражений.
10. По окончании партии нужно обязательно пожать партнеру руку.

Защитники садятся за шахматные столики и играют.

V. Рефлексия (3 минуты)

Педагог: «Вот мы и справились! Давайте подведем итоги нашего приключения:

Скажите, как называется угроза Королю? (Шах)

Сколько у нас теперь волшебных ключей? (Три!) Давайте хором их назовем! (**Побег (уйти), Щит (закрыть), Атака! (побить)**)

Какой ключ вам показался самым интересным? А самым сложным?

Вы все сегодня были великолепны! Вы не просто нашли ключи, вы научились ими пользоваться. Теперь нашему Королевству никакой шах не страшен! Вы настоящие Шахматные Защитники! По указанию его Величества Короля, мне поручено наградить его спасителей - сладкими призами!

До новых встреч!»