**Название урока: «Удивительное плавание»**

**Урок – коллективное творческое дело.**

**Цель урока** – обобщение знания детей о шахматных фигурах, их взаимодействию на шахматной доске; развитие познавательного интереса, используя проблемные ситуации и творческие задания, создавая эмоциональные ситуации удивления, радости, занимательности; воспитание дисциплинированности, высокой работоспособности обучающихся.

**Задачи урока:**

1.Стимулировать обучающихся к созданию новых творческих идей и решению простейших шахматных задач.

2.Способствовать формированию устойчивого интереса к шахматам и проявлению индивидуального творчества  в шахматной игре.

**Оборудование -** разработанный дидактический материал, дидактические игры, шахматы, шахматная доска, демонстрационная шахматная доска, ручки, фломастеры, листы бумаги.

***Этапы урока.***

*Подготовительный этап*.

*Учитель:* Ребята, мы с вами изучили все шахматные фигуры, знаем способы их передвижения на шахматной доске. А сегодня мы с вами отправимся в удивительное плавание по шахматной стране!

*Учитель:*

Сегодня между нами сраженье

Но пусть обид не будет среди Вас

Ведь победитель или побежденный

Сегодня будет кто-то среди нас!

Мы будем рады, если Вы в сраженьях

Покажете находчивость свою

Уменье, знанья и веселье. (3)

*Учитель:* Первоначально мы разобьемся на команды по 5 человек в каждой. Каждая команда – это кораблик, который совершает сказочное плавание по шахматному королевству. В команде мы выберем капитана, которому вручим маршрут волшебного плавания.  Каждый кораблик за время плавания должен обязательно пристать к 6 пристаням «Пешка», «Слон», «Конь», «Ладья», «Ферзь» и «Король».

На каждой пристани вас ждут викторины, загадки, ребусы, творческие задания. Команда, приплывшая первая и набравшая большее количество баллов, занимает первое место. Итак, удивительное плавание началось!

(Команды движутся в разных направлениях).

**Пристань «Пешка»** *Учитель:* Волшебный корабль ты прибыл на первую пристань. Тебя здесь ждут непростые вопросы и задания.

**Задание 1.** Отгадать загадки.

|  |  |
| --- | --- |
| Маленькая, удаленькая,  Через поле пройдет  И награду найдет… (Пешка)  Вперёд и назад ходит браво,   Помчится налево, направо.  Ту фигуру знаю я, ведь зовут её … ( ладья) | Маленькая, удаленькая,  Через поле пройдет  И награду найдет… (Пешка) |
| Узнать его легко: он с гривой,  С осанкой важной, горделивой.  Красавца этого не тронь!  Узнал, кто это? Это…(конь) | Не живет в зверинце он  И не весит 40 тонн,  Но и ловок и силен.  Догадались? Это…(слон) |
| Всех он смелее и сильней,  И не узнать его нельзя,  Он победит слонов, коней,  Конечно, ты узнал... (ферзя) | Повернулся на престоле  И одно оставил поле  Кто играет эту роль?  Ну конечно же … (король) |
|  |  |

**Пристань «Слон».**

**Задание 1.**  Пройти слоном «лабиринт». Ваша фигурка, слон, попала в лабиринт вражеских фигур. Нужно его спасти, забирая каждым ходом по одной вражеской фигуре.

**Задание 2.** «Кошки – мышки». Чтобы получить балл в этом задании, вам нужно обыграть ведущего. Ведущий будет мышкой (пешкой), а один из вас – кошкой (слоном). Ваша задача – съесть всех мышек и не пустить их в норки (на 8 горизонталях. *Учитель:* ребята, вы уже доплыли до 3 пристани.

**Пристань «Конь».**

Игра «Волшебный мешочек». Какая фигура в мешочке? Определить на ощупь.

    Загадки.

1. Не люди, не звери, не часы, а ходят? *(Шахматные фигуры)*

- Сколько шахматных фигур всего? *(32)*

2. Из каких досок не строят теремок? *(Из шахматных)*

- Сколько клеток на шахматной доске? *(64)*

3. Маленькая, удаленькая, все поля прошла и фигурку нашла. *(Пешка)*

- Как ходит пешка?

4. Стоит на одной ноге, ходит буквой «Г». *Может перепрыгивать через свои и через чужие фигуры? (Конь)*

5. Гладкий люблю я, расчищенный путь.

На шаг в любую сторону могу шагнуть. *(Король)*

- Так как же ходит король? *(На любое соседнее поле)*

**Пристань «Ладья».**

**Задание 1.** «Какой фигуры не стало»: поставить в ряд несколько шахматных фигур, белых и черных. Дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать, каких фигур не стало.

**Задание 2.** Расставить увиденную позицию по памяти, постоянно увеличивая количество фигур для запоминания.

**Задание 3.** Пройти лабиринт ферзем, каждым ходом съев по одной фигурке соперника.

**Пристань «Ферзь».**

1. Как правильно сесть за шахматную доску?

(лицом друг к другу. Доска располагается между противниками так, чтобы угловое поле справа от каждого было белого цвета)

1. Что такое горизонталь?

(любая чёрно – белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева на право)

1. Вертикальная линия.

(любая чёрно – белая дорожка, которая идёт от одного противника к другому)

Что это за цепочка? (учитель показывает цепочку клеток одинакового цвета)

**Пристань Король.**

*Учитель:* И вот ребята, вы добрались до последней пристани! Ваш кораблик устал, но Вы уже на финишной прямой!

**Задание 1.** Ответить на вопросы:

Какие фигуры остаются на доске до конца игры? (короли).

Почему король слабее ферзя, но главнее его (без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя).

**Задание 2.** Отгадать загадку, а одному участнику команды с завязанными лазами необходимо нарисовать отгадку на загадку.

«Идет и озирается, пугается всего.

Когда игра кончается, то в плен берут его».

**Задание 3.** Определить на волшебных весах вес короля относительно других фигур.

***Вывод***. Таким образом, ребята, проделав весь «путь» в игровой форме, закрепляют весь пройденный ранее материал, учатся принимать решения в команде. Использование творческих заданий, игр разнообразит деятельность детей, заставляет думать нестандартно, находить разнообразные способы решений, проявлять активность в деятельности.

**Библиографический список**

Сухин  И. Шахматы, первый год, или «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны». Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.Учебник для младших школьников Карвин в Шахматном лесу. Автор Владимир Барский*.*

Нажмите, чтобы отменить ответ.