**УРОК 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ И**

**ИХ НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ**

**Цель урока:**

Повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской. Познакомить учащихся с белыми и черными шахматными фигурами, их начальной позицией на шахматной доске. Закрепление полученных знаний с помощью дидактических упражнений и примеров для самостоятельной работы.

**Методика проведения урока:**

Познакомить учащихся с каждой фигурой и её расположением на шахматной доске в начале игры, научить быстро и без ошибок расставлять шахматные фигуры на доске. Совместное выполнения дидактических упражнений на демонстрационной доске и самостоятельное выполнение учащимися практических заданий.

**Инструменты, материалы, оборудование.**

Шахматные доски и комплекты фигур к ним, демонстрационная доска, компьютер, проектор, 3-D видеофайлы.

**Теоретические и методические основы урока**

В начале урока повторение ранее пройденного материала. Повторить шахматную доску: линии (горизонталь, вертикаль, диагональ), черные, белые и угловые поля, адреса полей, как правильно расположить шахматную доску. Далее переходите к объяснению нового материала. Рекомендуем следующее объяснение нового материал.

Здравствуйте дети! На прошлом уроке мы с вами познакомились с шахматной доской, где происходят шахматные сражения. А сегодня познакомимся с участниками этих сражений, с шахматными фигурами. Кроме этого мы узнаем, как они располагаются в начале игры и ценность каждой шахматной фигуры.

В начале игры у каждого игрока по **16** фигур, у одного они белые, у

другого они черные. У белых и черных следующие фигуры: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.

Белые и черные фигуры имеют следующие названия и обозначения(*учитель включает презентацию со следующей таблицей*):

(Сарик - билан белгиланганни таржима килманг)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Узбекское название | Обозначение | Графическое изображение | Английское название | Обозначение |
| **Шох** | **Sh** |  | **King** | **K** |
| **Фарзин** | **Fp** |  | **Queen** | **Q** |
| **Рух** | **R** |  | **Rook** | **R** |
| **Фил** | **F** |  | **Bishop** | **B** |
| **От** | **O** |  | **Knight** | **N** |
| **Пиеда** | **-** |  | **Pawns** | **-** |

В начале игры каждая фигура имеет свое конкретное место на шахматной доске. И начнем мы их расставлять с белых фигур, они располагаются на 1 и 2 горизонталях(*учитель включает* *видео урок№2»)*.

На самых крайних полях располагаются ладьи, затем два коня, одна на черном поле другая на белой, затем слоны также одна на черном поле другая на белой, в центре ферзь на белом поле и наконец король на черном поле. Чтобы не перепутать, на каком поле в начальной позиции стоит король, а на каком –ферзь, существует правило: «ферзь любит свой цвет»(белый ферзь на белом поле, черный ферзь-на черном). На второй горизонтали расставим 8 пешек перед каждой фигурой(*во время рассказа учитель показывает на шахматные фигуры и поля, на которых эти фигуры стоят*).

А теперь перейдём на сторону черных фигур и расставим их. Они

располагаются также как и белые фигуры но только с противоположной стороны на 8, 7 горизонталях.

По краям располагаются две ладьи, затем два коня, одна на черном поле другая на белой, затем слоны также одна на черном поле другая на белой, в центре ферзь на черном поле и наконец король на белом. И на седьмой горизонтали расставим 8 пешек перед каждой фигурой.

На шахматной доске мы видим, как расположились белые и черные фигуры в начале игры.

А теперь узнаем ценность каждой фигуры. В шахматной игре условно принято каждую фигуру оценивать по количеству пешек. Король не имеет цену он Бесценен! Так как потеря короля это конец игры (помните «шах мат» - король умер). Ферзь самая важная фигуры и поэтому она самая ценная. Она равна 9 пешкам. После ферзя самой важной является ладья. Она равна 5 пешкам. Не важно белая ладья или черная ладья, каждая из них равна 5 пешкам. Следующая фигура конь. Конь приравнивают к 3 пешкам. Это означает, что если в игре вы обменяете коня на три пешке это будет равный обмен. Как и конь слон равен 3 пешкам. Из этого следует что конь и слон равные по силе фигуры. Таким образом если вы в игре поменяете слона на коня или наоборот то это будет означать, что произошел равный обмен.

Для закрепления теоретического материала учителю необходимо вместе с учащимися сыграть дидактические игры.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

1. «**Кто быстрей расставит фигуры**». Дети соревнуются в расстановке начального положения фигур. Выигрывает тот, кто быстрее и правильно расставить все фигуры.

2. «**Где ошибка?**». Учитель намеренно неправильно расставляет начальное положение фигур. Учащиеся должны исправить эти ошибки. Можно поменяться ролями, учащиеся расставляют, а учитель исправляет (*Рекомендуем учителям иногда неправильно «исправлять» расстановку, для того чтобы учащиеся могли эти ошибки замечать и исправлять*).

3. "**Волшебные фигуры**". Учитель берет в случайном порядке один за другим фигуры и показывает учащимся. Учащиеся должны называть эти фигуры и их обозначение.

**ИТОГИ УРОКА:**

1.В начале игру у обеих игроков по 16 фигур.

2.Белые фигуры располагаются на 1 и 2 горизонталях, а черные соответственно на 7 и 8 горизонталях.

3. Чтобы не перепутать, на каком поле в начальной позиции стоит король, а на каком –ферзь, существует правило: «ферзь любит свой цвет».

4. Условно принято ценность фигур измерять пешками: ферзь равен - 9 пешкам, ладья – 5 пешкам, слон и конь – 3 пешкам. Король бесценен!

**ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО РЕШЕНИЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.Каких фигур не хватает на доске?** | **2**. **Все ли фигуры расставлены правильно?** |
| **3.Каких фигур не хватает черным?** | **4**.**Найдите лишние фигуры на доске** |