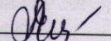


Ө/к менгерушісі:
Доскарина А.М.
«02» 09 2024 ж.


Бекітемін:
Директор КМУ «ОШ №1 п.Алексеевка»
Шалапун Л.А.
«02» 09 2024 ж.


Келісемін:
Оқу ісі менгерушісі
Финк А.Е.
«02» 09 2024 ж.


ШАХМАТЫ
ОШ №1 п.Алексеевка
2024-2025 учебный год

Сынып/класс: 2 Б

Жылдық сағат саны/кол-во часов за год: 34

Аптасына/в неделю: 1

Педагог: учитель начальных классов Финк А.Е.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по курсу «Шахматы» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (2020г.), учебного плана, планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования примерной программы начального общего образования с учетом авторской программы «Шахматы», автор А.А.Тимофеев (Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под редакцией Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана – Граф, 2011г.)

«Шахматы» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности».

Главная цель внеурочного курса — развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат;
- сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход;
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;
- сформировать умение записывать шахматную партию;
- сформировать умение проводить элементарные комбинации;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Общая характеристика учебного предмета

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций



Список учащихся 2Б класса

ОШ №1 п.Алексеевка

№	Фамилия, имя
1	Никулин Евгений
2	Есауленко Арина
3	Вишинский Игорь
4	Гончаров Константин
5	Черникова Арина
6	Терешко София
7	Гибельгаус Ярослав
8	Вокалов Виктор
9	Кох Валерия
10	Сакирко Вероника

Утверждаю:
Директор школы

Шалашун Л.А.

Календарно-тематическое планирование кружка «Шахматы»
2 класс

№	№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата
1	1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля	1	2.09
2	2	Шахматная доска	1	9.09.
3	3	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1	16.09
4	4	Центр шахматной доски	1	23.
5	5	Белые и чёрные фигуры	1	30.09.
6	6	Ладья	1	7.10
7	7	Слон	1	14.
8	8	Ферзь	1	21.
9	9	Конь	1 $\frac{1}{2}$	4.11.
10	10	Пешка	1	11
11	11	Король	1	18
12	12	Сравнительная сила фигур	1	25
13	13	Ценность шахматных фигур	1	2.12
14	14	Начальное положение	1	9.
15	15	Расположение каждой из фигур в начальном положении	1	23
16	16	Правило «каждый ферзь любит свой цвет»	1 $\frac{1}{2}$	13.01
17	17	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	1	20.
18	18	Правила хода и взятие каждой из фигур	1	27
19	19	Игра «на уничтожение»	1	3.02
20	20	Белопольные и чернопольные слоны	1	17
21	21	Одноцветные и разноцветные слоны	1	24
22	22	Качество. Лёгкие и тяжёлые фигуры.	1	3.03
23	23	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки	1	10.
24	24	Взятие на проходе	1	17
25	25	Превращение пешки	1 $\frac{1}{2}$	7.04
26	26	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	1	14
27	27	Мат-цель шахматной партии. Матование одинокого короля	1	21
28	28	Задачи на мат в один ход. Пад. Ничья.	1	28
29	29	Пат и др.случаи ничьей. Мат в один ход.	1	5.05
30	30	Длинная и короткая рокировка и её правила	1	12
31	31	Шахматная партия. Начало шахматной партии	1	19.
32	32	Представление о том, как начинать шахматную партию	1	
33	33	Короткие шахматные партии	1	
34	34	Игра «на уничтожение»	1	
Всего			34	

Ә/к меңгерушісі:

Доскарина А.М.

«02» 09 2024 ж.



Бекітемін:

Директор КМУ «ОШ №1 а Алексеевка»

Шалашун Л.А.

» 2024 ж.



Келісемін:

Оқу ісі меңгерушісі

Финк А.Е.

«___» 2024 ж.

«Шахмат» курсы бойынша
күнтізбелік –тақырыптық жоспар.

2 «А» сынып

Жылдық сағат саны: 34

Мұғалім: Ахметов М.С.

2024-2025 оқу жылы

Түсінік хат

Қазіргі ақпараттандыру технологиясының кең дамыған кезінде оқушылар үлкен ауқымды ақпараттарды тез қабылдап, сараптап, логикалық қорытындылар жасай білулері керек. Логикалық және жүйелі ойлауды қалыптастыруда шахматтың алатын орны зор. Ол оқушылардың аз уақытта ойлдарын шоғырландыруына, туған жағдаятты сараптауға және шешім шығаруға үйретеді және алдына қойған мақсатына жетуге, төзімділікке тәрбиелейді.

Шахмат – екі тұлғаның көрнекі түрде сайысу түрі. Ол бізге адамның шығармашылық дәрежесін анықтауға қажет. Шахмат ойнаушының үнемі жетілуінен, жүйелі түрде дайындық сағаттарын жүргізуден кейін нәтиже күтуге болады. Сонымен қатар шахматты үйретудегі жаттықтырушының шығармашылық деңгейінің жоғары болуы қажет.

Бағдарлама 7-14 жас аралығындағы балаларға арналған.

Бағдарламаның тиімділігі – уақыт талабымен сәйкес. Жеке тұлғаны жетілдіру қиын мәселе болғандықтан, шахматты үйретудің құрылымы мен мазмұны мақсатқа бағытталған мінез қалыптастыруға тәрбиелейді. Сабақтан тыс білім беру жүйесінде шахматты үйрету жүйесі оқушылардың жеке қабілеттіліктерін айқындап, жетілдіре отырып оның тұлға ретінде жалпы жетілуі мен тәрбиесіне бағытталады

Бағдарламаның ерекшелігі балаға даралап білім беруге бағытталғандығында. Ол бағдарламаға енгізілген және екі негізгі бағыт алады. Алдымен әр шахмат ойнаушының тұлғалық ерекшеліктерін ескере отырып тәрбиелеуде, екіншіден әр тәрбиеленушінің өмірге көзқарасы, жағдаяттарды шеше білуі есепке алынады. Баланың жеке қасиеттерін табиғи, физикалық және психологиялық қасиеттерін білуді талап етеді.

Бағдарламаның жаңалығы мұғалімнің сабақтарда қолданатын, балалардың жеке және жалпы логикалық ерекшеліктерін жетілдіретін дидактикалық материалдарын (карточкалар, шахматтық этюдтар және тапсырмалар) әзірлеуінде, зерттеу әдісін қолдануында (шахматтың шығу тарихы туралы рефераттар мен баяндамалар жазуында), мектептің материалдық жағдайын ескере отырып оқу-тақырыптық жоспарын құруда.

Бағдарламаның мақсаты : шахмат сабағы арқылы шығармашыл, дарынды жеке тұлға жетілдіруге жағдай жасау.

Бағдарламаның міндеттері:

Білім беру:

- Шахматтың шығу тарихымен таныстыру;
- Ойын ережелерін үйрету;
- Оқушыларға шахмат ойыны туралы теориялық білім беру, сайыстар өткізу ережелерімен таныстыру.

Жетілдіру:

- Тұлғаның логикалық ойлауын, есте сақтауын, орнықтылығын жаңа басқа да жағымды қасиеттерін жетілдіру;
- Төзімділігін, өз өзіне және қарсыласына сынмен қарауын;
- Логикалық ойлау әлемі мен бейнелеп ойлаудың сұлулығын бойлатып, қоршаған орта туралы елесін кеңейту;

Тәрбиелік:

- Айналасына ұқыптылықпен қарау, жеке қасиеттерін жетілдіруге ұмтылдыру;
- Өзін тәртіпке салуға тәрбиелеу;
- Еріктілік қасиеттерін жетілдіруге және өзін өзі бағалай білуге.

Бұл бағдарламаны игеру барысында оқушылардың пәнді игеруімен қатар ұжымда жұмыстана білуі қалыптасады.

Оқушылардың пәндік құзырлылығы:

1. Техникалық оқушылардың
 - Жаттығу ойындарында, мектепішілік, аудандық шахмат сайыстарына қатысуында;
 - Ойын барысында шахматтық есептер мен этюдтарды шешу барысында қалыптасатын іс әрекеттері.
 2. Интеллектуалдық оқушылардың
 - Ойынға сараптама жасауымен;
 - Арнайы әдебиеттерді оқуымен;
- Үздік ойыншылардың ойындарын қарап талдауымен қалыптасатын іс әрекеттері.

Апталық жүктеме аптасына 1 сағаттан /34 сағат.

Оқыту бағдарламасы

Оқушылардың білім біліктілігіне қойылатын талаптар.

Бірінші жылды аяқтағаннан кейін оқушы білу керек:

- шахматы ойнау ережесін;
- ойнаушының құқы мен міндеттерін;
- шахматтың шығу тарихын;
- ойын тактикасы туралы негізгі түсінік.

Орындай білуі керек:

- алған білімдерін практикада қолдана білу;
- назарларын, ойларын шоғырландырып, уақытты үнемдеу;
- шахматы құштарлықпен ойнау.

2 «А» сынып оқушылардың тізімі

1	Қаппас Арғын
2	Қаппас Арлан
3	Мұратұлы Ибрагим

Түбегітсая: *ju*
 Директор: *Ш.Маманжол*
 Шахмат үйірмесінің тақырыптық жоспары
 Апталық жүктеме 1 сағат, жылдық жүктеме 34 сағат

№ P/c	№ C/c	Тақырыбы	Сағат саны	Мерзімі
1	1	Кіріспе	1	02.09.2024
2	2	Шахмат ойыны туралы аңыз	1	09.09.2024
3	3	Шахмат ойынының тарихы	1	16.09.2024
4	4	Әлем, Қазақстан чемпиондары	1	23.09.2024.
5	5	Шахмат ойынының мақсаты	1	30.09.2024.
6	6-8	Ойын ережесі	3	7, 14, 21. 10. 24
7	9	Аттың жүрісі	1	04. 11
8	10	Тұраның (ладья) жүрісі	1	11. 11
9	11	Уәзірдің (ферзінің) жүрісі	1	18. 11
10	12	Шахмат тақтасы	1	25. 11
11	13,14	Пілдің жүрісі	2	02. 12, 09. 12
12	15	Пешканың жүрісі	1	23. 12
13	16,17	Ойын басындағы тастардың бастапқы жайғасымы, орналастыру тәртібі.	2	13.01. 2025 20.01. 2025
14	18	Шахмат фигураларының дұрыс атауы.	1	27.01. 2025
15	19	Пешканың өзі түстес фигураға айналуы.	1	03.02. 2025
16	20-22	Шахмат фигураларының жүрістері. Корольдің жүрісі .	3	10,17,24. 02. 25
17	23,24	Шах беру	2	03, 11. 03. 25
18	25-27	Шартты белгілер. Шахмат жүрістерін оқу, жазу тәртібі.	3	17.03. 25 20.03. 25
19	28	Пат және тең ойын	1	11.04.25
20	29-33	Алғашқы партиялар	5	28, 05, 12 ма
21	34	Шахмат үйірмесінің қорытындысы	1	19 ма

02.09.2024

Шахмат сабақтары

Сабақтың тақырыбы: Кіріспе

Сабақтың мақсаты: Шахмат ойыны жайлы түсінік беру. Мақсатымен таныстыру. Сабаққа қажетті шахматпен таныстыру. Ойын кезіндегі тәртіппен, ережесімен таныстыру.

Көрнекілігі: Шахмат, жазулар, шахмат тақтасы.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Шахмат сабағы аптасына бір рет жүргізіліп отырады. Қарама-қарсы отырған екі ойнаушыда бір шахмат тақтасы, 16 ақ, 16 қара фигуралары болуы қажет.

Үйірмеге келген оқушы тәртіп сақтауы қажет. Сабақты себепсіз босатпау, сабақта артық сөйлемей. Айғайлап сөйлеп, шулауға болмайды, ойланып ойнау керек.

Шахмат-өте қызық ойын, оның бойында ғылым, өнер, және спорт элементтері астасып жатыр. Ойын нәтижесі тек бір нәрсеге-ой мықтылығына байланысты.

Шахмат ақыл-ойды, математикалық қабілетті дамытады, назар аударуды жинақтайды, қиындықты жеңе білуге баулиды. Шахмат ойнағанда қарсыласты сыйлай білу керек, дауласуға болмайды. Шахмат ойнасаңдар сабақты, оның ішінде математиканы жақсы оқи бастайсыңдар.

Шахмат-бұл күрес, ақыл-ой күресі, егер сен жеңбесең, онда ол сені жеңеді. Шахматты жақсы ойнау-қиын, алдымен жеңіле білуді үйрену керек, содан кейін жеңе білуді үйрену керек. Ал ол үшін шыдамдылық қажет.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

09.09.2024

Сабақтың тақырыбы: Шахмат ойыны туралы аңыз

Сабақтың мақсаты: Шахмат ойынының шығуы туралы, шахматты ойлап табу жөніндегі қызықты аңызды айту арқылы шахмат ойнауға деген қызығушылықтарын арттыру. Ойлау қабілеттерін дамыту.

Көрнекілігі: Шахмат тақтасы, шахмат фигуралары.

I.Ұйымдастыру кезеңі. Оқушыларды отырғызу, шахматты тарату.

II.Жаңа сабақ.

Гав және Талханд туралы аңыз.

Үнді патшасы Джамхур дүние салғаннан кейін оның екі баласының арасында таққа отыру жөнінде үлкен талас туады. Көп кешікпей патшаның балалары Гав пен Талханд әскер жинап, соғыс ашады. Бұл соғыста Талханд жағы жеңіліске ұшырайды. Оның өзі піл үстінде кенеттен қайтыс болады.

Соғыс аяқталған соң анасы кіші ұлының қайғылы қазасына ашынып, Гавқа «бауырыңды өлімге қалай қидың» деп аналық айып тағады. Гав анасын жұбату үшін және қиян-кескі соғыста ағасына ешкімнің де қару көтермегенін, оның жарақатсыз өлгенін көрсету мақсатымен ел ішіндегі дана-ақылгөй адамдардың бәрін патша сарайына жинайды. Солардың ішінен бір айбынды да дана адам майдан алаңын бейнелейтін тақта жасайды. Оны өзара тең шаршыларға бөліп, тақтаның екі жақ бетіне қару-жарақтары бар әр түсті әскерді бейнелейтін фигураларды тігеді. Шахтар(патша) әскер қатарының орта шенінде, оның қасына шахтың оң қолы-уәзір (ферзь), екі жағына екі піл, пілдердің жанына түйе мінген екі жауынгер (бұл фигура қазір жоқ), оның қатарына екі жауынгер тігіледі. Тақтаның екі жақ шеткі шаршыларына аузынан қанды көбік бұрқыраған екі рух-тұра (ладья) қойылады. Осыдан кейін ол фигураларды кезекпенен жүріп қиян-кескі соғыстың барысында қолбасшылардың өмірін сақтай отырып, қырғынға ұшыраған әскерлерді бейнелеп береді. Міне, Гав жағының тағдыр жаршысы тұраның (ладьяның) жазуы бойынша Талханд дүние салған, яғни шах мат болған.

Сонда тақта үстіндегі соғысты және кенже баласының өлімін осылайша көзімен көрген ана қалған өз өмірін азалы жағдайда өткізген екен дейді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

16.09.2024

Сабақтың тақырыбы: Шахмат ойынының тарихы

Сабақтың мақсаты: Шахмат ойынының тарихымен таныстыру. Шахмат ойынының маңызын түсіндіру.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі. Шахмат таратып, екі ойыншыдан отырғызу.

II. Кіріспе әңгіме. Шахмат ойыны Үндістаннан Қытайға, Тибетке, Малайя аралдарына, Иранға тараған. Ал Ираннан шығыс халықтарына-арабтарға, армяндарға, грузиндерге, византиялықтармен түріктерге ауысқан. Иран, Кавказ арқылы Россияға, арабтар арқылы Европаға және Жер Орта теңізі аралдарының тұрғындарына, Пиреней, Аппенинге, одан Францияға, Германияға, Британияға, Испанияға дейін жеткен. Новгородтық жырлардағы саудагер жолаушы (көпес) Садко Ильмен көлінің түбіне батып бара жатып, алтын фигуралары бар қымбат бағалы шахмат тақтасын өзімен бірге ала кетеді. Оны қарсы алған теңіз патшасы Садкоға шахмат ойнауды ұсыныпты деседі...

Орыс жерінде шахмат ойнау XV ғасырдың басында патша мен ақ сүйектердің балаларын тәрбиелеп, баулу жүйесіне енгізілген. Тарих бізге осы кезеңдердегі тамаша орыс шахматшыларының есімін сақтап жеткізе алмады. Иван Грозныйдың патшалығы кезінде Москваға келген Павел Одерброн деген біреу:

« Орыстар немесе москвалықтар шахматты зор шеберлікпен ойнайды. Бұл ойынды олардың шебер ойнайтындығы сондай, тіпті мен олармен тең түсетін халықтың бар-жоғын білмеймін.» деп жазады.

XIX ғасырда шахмат өнері дамыған елдер мәдениетінен кеңінен орын ала бастады. Халықаралық жарыстар, чемпиондардың турнирлермен матчтарда кездесулері басталды.

Қазақстанда әйелдер арасында өткен 1934 жылғы біріншілікте петропавлдық шахматшы Ольга Стрелова жеңіске жетті. Кейінгі кездегі өткен чемпионаттарда спорт шебері Аида Мүсілімова Қазақстанның он дүркін чемпионы болды. 1981-1982 жылдары Қазақстанның екі дүркін чемпионы атағын спорт шебері Гүлнар Сахатова иемденді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

23.03.2024

Сабақтың тақырыбы: Әлем, Қазақстан чемпиондары

Сабақтың мақсаты: Әлем, Қазақстан чемпиондарымен таныстыру.

Олардың шахмат мәдениетіне қосқан үлестері жайлы әңгімелеу.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі. Шахмат таратып, екі ойыншыдан отырғызу.

II. Кіріспе әңгіме.

Үйірме барысы:

Өткенді пысықтау.

Шахмат ойыны туралы аңызды сұрау. Шахмат ойынының тарихы жайлы әңгімелесу.

Әлем, Қазақстан чемпиондары.

Орыстар немесе москвалықтар шахматты зор шебер-лікпен ойнайды. Бұл ойынды олардың шебер ойнайтындығы сондай, тіпті мен олармен тең түсетін халықтың бар-жоғын білмеймін.

Павел Одерброн

XIX ғасырда Францияда-Л.Лабурдоннэ, Англияда-Г. Стаунтон, Германияда-А. Андерсен, АҚШ-та П. Морфи таңдаулы шахматшылар ретінде танылды. Россияда шахмат тақтасына қарамай ойнаудың асқан шеберлері П. Шиллинг, К. Яниш, Сергей Урусов пен оның інісі Дмитрий, шахмат есебін құрастырушы және күшті тәжірбиелі ойыншы И. Шумов, А. Петров шахмат мәдениетін дамытуға айтарлықтай үлес қосты.

М. Чигорин-көрнекті орыс шахматшысы. Ол ширек ғасыр бойы үздіксіз Россия чемпионы болды және халықаралық жарыстарды сол кездегі мықты шахматшылар

В.Стейницті, Э. Ласкерді, Г. Пильсбериді, Д. Блекбернді, З. Таррашты және шетелдердің басқа да таңдаулы шахматшыларын тізе бүктірді. Әлемнің алтыншы чемпионы атағын совет азаматы М. Ботвинник жеңіп алды. Матчка дайындық кезінде шахмат тақтасы үстінде А. Алехин кенеттен қайтыс болады. Совет гроссмейстері Анатолий Карпов әлемнің он екінші чемпионы деп жарияланды.

Қазақ халқы ежелден спортқа бейім болған. Сол сияқты біздің халқымыз ой спорты түрлерінен де құралақан қалмаған. Той-думандарда, жиындарда болмаса, спорттық жарыс, сайыс арнайы ұйымдастырылмады. Жаңа дәуірмен бірге өркен жайған таланттың бірі-әйгілі шахматшы, спорт шебері қостанайлық Анатолий Гаврилович Уфимцев еді. Ол Қазақстанның он дүркін чемпионы. Петербург шахмат мектебінің түлегі 1909 жылдан шахмат шебері Сергей Николаевич Фрейман, оралдық Шәмшит Мырзағалиев, астаналық Хәкім Омаров, шымкенттік Константин Коханов, алматылық Серікбай Бейсембаев, Евгений Браун-әйгілі шахматшылар. Аида Мүсілімова-Қазақстанның он дүркін чемпионы.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

30.08.2024

Сабақтың тақырыбы: Шахмат ойынының мақсаты

Сабақтың мақсаты: Шахмат ойынының мақсатымен таныстыру. Шахматқа деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі: тақта, буклеттер, шахматтар.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Тақта үстіндегі шиеленіскен тартыста белгілі бір мақсат бар. Ол шахмат ойынында басты фигура болып есепте-летін корольге мат беру. Корольге мат берілуімен партия аяқталады.

Ойнаушылар кезектесіп жүреді, яғни кез келген фигураны оның жүру тәртібі бойынша бір шаршыдан екінші шаршыға жылжытады. Кезекте тек бір ғана фигураны жүруге болады. Бұл ереже тек рокировка (корольді тұрадан аттатып қою) жасағанда ғана сақталынбайды.

Ақ жағының бірінші жүрісінен кейін, қара жағы бірінші жүріс жасайды.

Сөйтіп ойын осылай жалғаса береді.

Әрбір шаршыда тек бір ғана фигура тұра алады. Алайда жүрілген фигураның жолында қарсы жақтың ережеге сәйкес «жеуге» болатын фигурасы тұрса, онда оны алып, орнына өз фигурасын қояды. Бірақ фигураларды жеу міндетті емес, оны жеу керек пе, керек емес пе, оны жағдайға қарап ойнаушының өзі шешеді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

07.10.2024

Сабақтың тақырыбы: Ойын ережесі

Сабақтың мақсаты: Шахмат ойынның ережесімен таныстыру. Шахматты жетік үйрену үшін ойынның негізгі ережелері мен принциптерін позицияның өрістеу жолдарын ойын үстінде шебер ұштастыра білуге дағдыландыру.

Көрнекілігі: шахмат, тақта, магнитті фигуралар.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме. Шахмат екі ойыншы арасында шахмат тақтасында ойналады. Ойын тақтасы 64 шаршыдан тұрады. Ойынның басында әрбір ойыншының иелігінде ақ немесе қара түсті он алты тас (шахмат фигурасы) болады: бір патша, бір уәзір, екі піл, екі ат, екі тура және сегіз пешка.

Ойынның мақсаты: қарсыластың тастарын шабуылдай отырып, патшаға мат қою.

Ойын басталғанда король қанатындағы ат пен пілді тез жылжыта отырып, қысқа рокировка жасаған жөн, ол корольдің қауіпсіз жерге орналасуын және тұраның (ладья) ойынға тез шығуын қамтамасыз етеді.

Ұтылып қалам-ау деп жүрексініп, ойындағы белгілеген жүрістен ешқашанда бас тартпау керек. Егер сол жүрісті мығым жүріс деп шешімге келген жағдайда қалайда жүру керек.

Дебютте пешкалармен a3, a7, h7 сияқты дәрменсіз жүрістер жасамаған дұрыс. Әрбір жүріс өзінің қимылына қарай фигураны мақсатпен жылжытатын немесе линия ашатын (тігінен, көлденеңінен және диагональ) жүріс болуы тиіс.

Ойын барысында амалсыз жағдайда болмаса, бір фигурамен мақсатсыз бірнеше жүріс жасауға болмайды. Ол позицияның дамуына кедергі келтіреді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

14.10.2024

Сабақтың тақырыбы: Ойын ережесі.

Кіріспе әңгіме.

Әлемдегі басты үстел ойыны - шахмат ойнауды үйрену ешқашан кеш емес!

Ережелерді зерттеп, шахматта қалай табысқа жетуге болатынын білейік!

Тақта қалай орналасады

Ойын басталар алдында тақта әр ойыншының алдында төменгі оң жақ бұрышта ақ жолақ болатындай етіп орналасады.

Шахмат фигуралары әрқашан бірдей орналасады. Екінші қатарда (немесе көлденеңінен) пешкалар орналасқан. Бұрыштарда шатырлар тұрады, олардың жанында рыцарьлар, рыцарлардан кейін епископтар, соңында патшайым өз түсінің өрісіне орналастырылады (ақ түсті патшайым, қара түстің үстіндегі патшайым), ал қалған бөлігін патша алады. өріс.

Шахмат ойынын үйрету.

Қорытынды.

21.10.2024

Сабақтың тақырыбы: Ойын ережесі

Сабақтың мақсаты: Шахматты жетік үйрену үшін ойынның негізгі ережелері мен принциптерін позицияның өрістеу жолдарын ойын үстінде шебер ұштастыра білуге дағдыландыру.

Көрнекілігі: шахмат, тақта, магнитті фигуралар.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Ойын басталғанда король қанатындағы ат пен пілді тез жылжыта отырып, қысқа рокировка жасаған жөн, ол корольдің қауіпсіз жерге орналасуын және тұранның (ладья) ойынға тез шығуын қамтамасыз етеді.

Ұтылып қалам-ау деп жүрексініп, ойындағы белгілеген жүрістен ешқашанда бас тартпау керек. Егер сол жүрісті мығым жүріс деп шешімге келген жағдайда қалайда жүру керек.

Шахмат екі ойыншы арасында шахмат тақтасында ойналады. Ойын тақтасы 64 шаршыдан тұрады. Ойынның басында әрбір ойыншының иелігінде ақ немесе қара түсті он алты тас (шахмат фигурасы) болады: бір патша, бір уәзір, екі піл, екі ат, екі тура және сегіз пешка. Ойынның мақсаты: қарсыластың тастарын шабуылдай отырып, патшаға мат қою.

Дебютте пешкалармен a3, a7, h7 сияқты дәрменсіз жүрістер жасамаған дұрыс. Әрбір жүріс өзінің қимылына қарай фигураны мақсатпен жылжытатын немесе линия ашатын (тігінен, көлденеңінен және диагональ) жүріс болуы тиіс.

Ойын барысында амалсыз жағдайда болмаса, бір фигурамен мақсатсыз бірнеше жүріс жасауға болмайды. Ол позицияның дамуына кедергі келтіреді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

04.11.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Аттың жүрісі

Сабақтың мақсаты: Аттың жүрісімен таныстыруды жалғастыру. Шахмат ойынына деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі.

-Король қалай жүреді?

-Уәзір ше?

-Кім тұранның жүрісін көрсетеді?

II. Кіріспе әңгіме.

Шахмат нотациясында К (орысша «конь» деген сөзден алынып отыр) әрпімен белгіленетін ат ең күрделі фигура. Оның жүрісінде белгілі бір заңдылық бар. Ойынды жанадан үйреніп жүрген шахмат әуесқойлары осы ерекшеліктерді зейін сала қараса, оның жүріс жолдарын тез меңгереді. Аттардың жүрістеріне тоқталайық. Аттың жүрісі «Г» әрпіне ұқсайды. Басқа фигураларға қарағанда ол ерекше секіріс жасап жүреді. Ат өзінің тұрған орнына байланысты ең кем дегенде екі шаршыдан сегіз шаршыға дейін қауіп төндіріп тұрады.

Тақтамен жұмыс.

Мысалы, ақ жағының d5-тегі аты бірден b4, b6, c7, e3, e7, f4, f6 шаршыларына, ал қара жағының h1-дегі аты f2, g3 шаршыларына жүруіне мүмкіндігі бар. Сондай-ақ тақтадағы аттың бірін ақ шаршыға, екіншісін қара шаршыға қойсақ тағы бір ерекшелікті көруге болады. Қара түсті шаршыда тұрған ат келесі жүрісінде ақ түсті, ал ақ түсті шаршыда тұрған қара түсті шаршыға жүреді.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

11.11.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Тұраның (ладья) жүрісі

Сабақтың мақсаты: Тұраның жүру жолдарымен таныстыру. Жолындағы фигураларды қалай жейтінін түсіндіру. Шахмат ойынына деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Әрбір ойнаушының екі-екіден тұрасы болады.

Тұра ферзіден кейінгі күшті фигура болып саналады. Оны шахмат нотациясында Л әрпімен белгілейді. Оның күшін екі жеңіл фигураға, яғни екі пілге немесе екі атқа теңестіруге болады. Тұра тіке және көлденең қатарлармен жүреді. Ол өзі түстес және қарсыластың фигураларының үстінен аттай алмайды. Егер жүріс кезегінде жолында қарсы жақтың пешкасы немесе фигурасы тұратын болса, оны жей алады. Мысалы ретінде тақтада түсіндірейін. Ақ жағының с3-тегі тұрасы а3-һ3 және с1-с8 бағыттарындағы шаршыларға жүре алады. Ал қарсылас жағының е5-тегі тұрасы а5-һ5, е3-е6 аралығындағы шаршы-ларға жүре алады. Ол үшін е2-дегі пешканы алады да, оның орнына өзі тұрады. Қағаз бетіне түсіргенде 1.Ле5:е2 болып жазылады. Қорыта айтқанда, тұраның (ладьяның) жүрісі өте қарапайым да оңай.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

18.11.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Уәзірдің (ферзінің) жүрісі

Сабақтың мақсаты: Уәзірдің жүрістерімен таныстыру. Ферзь-ең күшті фигуралардың бірі екенін айтып өту. Шахмат ойнауға деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

-Король қандай фигура? Ол қалай жүреді?

-Бүгінгі сабақта уәзірдің (ферзінің) жүрісімен танысамыз. Әрбір ойнаушының бір-бірден уәзірі (ферзісі) болады. Шахмат нотациясында Ф әрпімен белгіленетін ферзь ең күшті фигуралардың бірі. Оның бір өзінің күші екі тұраға (ладьяға) тең десе де болады. Осыған орай ол шабуылда қарсыласына аса қауіпті, ал қорғаныста бағалы фигура болып есептеледі. Оған мысал ретінде шахмат тақтасында уәзірдің жүрісін көрсетейін. d5-те тұрған ақ уәзір a2-g8, a8-h1 диагональдарын-дағы, a5-h5 (горизонталында) көлденеңіндегі, d1-d8 тігіндегі (вертика-лында) шаршыларға жүре алады.

g3 шаршысында тұрған қара жағының ферзісі g1-g8, a3-h3, b8-h2, e1-h4 бағыттарындағы шаршыларға жүре алады. Міне, бұдан оның күшін байқау қиын емес.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

25.11.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Шахмат тақтасы

Сабақтың мақсаты:

Балаларды шахмат тақтасымен таныстыру.

Көрнекілігі: шахмат

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Шахмат тақтасы 64 шаршыға бөлінген, оның 32-сі ақ түске, 32-сі қара түске боялған.

Қарама-қарсы отырған екі ойнаушының сол жақ шеткі шаршысы қара түсті, оң жақ шеткі шаршысы ақ түсті болу керек. Тақта бұлай орналастырылмаған жағдайда теріс тұрған болып есептеледі.

Мынау-шахмат тақтасы. Оның осылайша қағаз бетіне түскен бейнесін диаграмма деп атайды. Фигуралар тігілмей тұрған шахмат тақтасын қарап көрейік. Шын мәнінде тақта үстіндегі ойын көлденең-жазықтықта өтсе де диаграмманың төменнен жоғары қарай жатқан шаршыларын вертикаль (тік) деп атаймыз. Ал оған тік бұрыш жасай-тын шаршыларды горизонталь (көлбеу) және қиғаш орналасқан шаршыларды диагональ дейді.

Әрбір шаршының өз аты болады. Шахмат тақтасының 8 горизонталь қатарындағы шаршылары a,b,c,d,e,f,g,h латын әріптерімен (ағылшын-ша емес) белгіленеді де, а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш деп оқылады, ал 8 вертикаль қатарындағы шаршылар 1,2,3,4,5,6,7,8 араб цифрларымен белгіленеді. Мұны шахмат нотациясы (шартты белгілері) деп атайды. Оны жатқа білген жөн. Дегенмен әр шаршы тігінен және көлденеңінен қиылысып жатқандықтан, оларды әріппен, санмен қосып белгілейді. Мысалы, «е» тік алаңы мен 6-шы көлденеңнің қиылысқан шаршысы «е6» деп аталады.

Диаграммадағы белгіленген шаршыларды көшіріп жазып алып, жақсылап естерінде сақтандар. Бұл неге керек?

Нотация шахмат тақтасындағы шаршыларды білу және ойналған ойынды қағаз бетіне түсіру үшін қажет. Дұрысы-Ұлы шахматшыларың ойындарын қадағалап, партияларды, тапсырмаларды, этюдтерді жазып алып, шахмат ойындарына жаттығу үшін қажет. «Теңіз шайқасы» ойынын білетін балалар мұны бірден түсінеді. Егер оны өздерің түсіне алмасаңдар, әке-шешелеріңе айтыңдар. Олар шахмат шаршыларының қалай аталатынын тез түсіндіреді.

Тақтаның орталық шаршылары бар. Ойынның бас кезінде осы орталық шаршыларды жаулап алу ойнаушыға ойында көп басымдық әпереді. Осыны әрқашанда есте сақтау керек.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

02.12.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Пілдің жүрісі

Сабақтың мақсаты:

Пілдің жүрісімен таныстыру. Шахмат ойынына деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі: шахмат

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Шахмат нотациясында піл С әрпімен белгіленеді (орысша «слон») деп атайды. Әрбір ойнаушының екі-екіден пілі болады. Олардың бірі ақ, екіншісі қара диагональ бойымен жүре алады. Сондықтан да олардың тұрған шаршыларының түсіне байланысты бірін ақ шаршылы піл, екіншісін қара шаршылы піл деп атайды.

Тақтада пілдің жүрісін түсіндірейін. Ақ жағының пілі d4-те, жүретін жолы a1-h8, a7-g1, ал қара жағының пілі e4-те тұр, жүретін жолы b1-h7, a8-h1.

Пілдер өз және қарсылас жағының фигураларының үстінен аттап жүре алмайды. Ол үшін жолындағы қарсылас фигураларды кезекті жүрісінде жеп, ойынды, әрі жалғастыруы керек. Мысалы e4-тегі піл ақ жағының h1-дегі шаршысына жүруі үшін ең алдымен сол шаршыда тұрған тұраны жеуі керек. Сонда Ce4:h1 жүрісі жасалады деген сөз.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

09.12.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Пілдің жүрісі

Сабақтың мақсаты:

Пілдің жүрісімен таныстыру. Шахмат ойынына деген қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілігі: шахмат

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Шахмат нотациясында піл С әрпімен белгіленеді (орысша «слон») деп атайды. Әрбір ойнаушының екі-екіден пілі болады. Олардың бірі ақ, екіншісі қара диагональ бойымен жүре алады. Сондықтан да олардың тұрған шаршыларының түсіне байланысты бірін ақ шаршылы піл, екіншісін қара шаршылы піл деп атайды.

Тақтада пілдің жүрісін түсіндірейін. Ақ жағының пілі d4-те, жүретін жолы a1-h8, a7-g1, ал қара жағының пілі e4-те тұр, жүретін жолы b1-h7, a8-h1.

Пілдер өз және қарсылас жағының фигураларының үстінен аттап жүре алмайды. Ол үшін жолындағы қарсылас фигураларды кезекті жүрісінде жеп, ойынды, әрі жалғастыруы керек. Мысалы e4-тегі піл ақ жағының h1-дегі шаршысына жүруі үшін ең алдымен сол шаршыда тұрған тұраны жеуі керек. Сонда Ce4:h1 жүрісі жасалады деген сөз.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

23.12.2024ж.

Сабақтың тақырыбы: Пешканың жүрісі

Сабақтың мақсаты:

Пешканың жүрісімен таныстыру.

Көрнекілігі: Шахмат

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Пешка шахмат нотациясында П әрпімен белгіленеді. Пешка басқа фигураларға карағанда жүріс жағынан әлсіздеу. Ол алғашқы орнында тұрғанда ойнаушының еркіне қарай вертикаль бағытта, тек алға қарай бір немесе екі шаршыға жүре алады. Ойымыз түсінікті болу үшін такта-ға қарайық.

Тактамен жұмыс.

Жүріс кезегі ақ жағында. Онда g2-дегі пешка g3 немесе g4 шаршы-ларына, ал оның қарсыласы жауап жүрісінде b4-тен b3-тегі шаршыға жүруге мүмкіндіктері бар.

Пешкалар кейін жүре алмайды. Сонымен бірге ол қарсыласының фигурасын тура жүргеніне қарай жей алмайды, тек қиғаш келгенде ғана жеп, алған фигураның орнына өзі көшеді. Егер ойын барысында пешкалар кезекті жүру және жеу арқылы қарсы жақтың соңғы горизонталына жетсе, онда олар ойнаушының өз қалауына орай ферзь, тұра, піл, ат сияқты фигураларға айнала алады. Ақ жағы үшін соңғы горизонтальдар-a8,b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8, ал қара жағы үшін-a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1 шаршылары болып есептеледі.

Пешка алғашқы позициясында тұрып, жүріс кезінде қарсы жақтың шаршысын кесіп өтті делік. Мұндай жағдайда қарсы жақ кесіп өткен пешканы жей алады және ол желінген пешканың орнына емес, оның кесіп өткен шаршысына көшеді. Ақ жағының c2 шаршыдағы пешкасы b4 шаршыдағы қара пешканың соққы беретін бағытында тұрған c3 шаршысынан астап өтіп, c4-ке жүрді делік, онда b4-тегі пешка қолма-қол c4-тегі пешканы жеп, c4-ке емес, c3 шаршыға орналасады. Келесі жүрісте «өткелден» (на проходе) жеу құқығы жойылады. Пешканың жай жеуі де, «өткелден» жеуі де міндетті емес, бұл ойнаушының еркі.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Шахмат

Сабактың тақырыбы: Ойын басындағы тастардың бастапқы жайғасымы, орналастыру тәртібі.

Сабактың мақсаты:

Ойнар алдындағы фигураларды орналастыру тәртібімен таныстыру.

Фигуралардың орнын шатастырып алмауын қадағалау. Ферзінің өзі түстес шаршының ортасына орналасатынын айтып өту.

Көрнекілігі: Шахмат

I. Ұйымдастыру кезеңі.

Оқушыларды екі-екіден отырғызу. Шахматтарын алу.

II. Кіріспе әңгіме.

Ойын басындағы тастардың бастапқы жайғасымы.

Есте сақтау: Ферзь өзі түстес шаршының ортасына қойылады. Ал король ферзінің қатарында тұрады. Тақтаның оң жағы (ақпен ойнаушыдан бастап) король қанаты, ал сол жағы ферзь қанаты деп аталады.

Әрбір шаршыда тек бір ғана фигура тұра алады.

Ақ жағы:

Ла1, Лh1-тұраның бастапқы орны.

Кb1, Kg1-аттың бастапқы жайғасымы.

Сс1, Сf1-пілдің бастапқы орны.

Фd1-ферзінің орны.

Кре1-корольдің орны.

Nn:a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2 -ақ пешкалардың орындары.

Қара жағы:

Кре8-корольдің орны.

Фd8-ферзьдің орны.

Ла8, Лh8-екі тұраның орындары.

Кb8, Kg8-екі аттың орындары.

Сс8, Сf8-екі пілдің орындары.

nn: a7, b7,c7,d7, f7, g7, h7-қара пешкалардың орындары.

Ойынды бастап ойнату. Мұғалім аралап фигураларды дұрыс орналастырмаған балалардың тастарын дұрыстап өз орнына қояды.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Шахмат фигураларының дұрыс атауы.

Сабақтың мақсаты: Шахмат фигураларының дұрыс атауымен таныстырып, атауларын шатастырып алмай дұрыс атауға дағдылан-дыру. Назар аударуды жинақтау, жадын жаттықтыру, ой мен әрекетті жоспарлап, қиындықты жеңе білуге баулу. Логикалық ойлау жүйесін қалыптастырып, қарсыласты сыйлай білуге тәрбиелеу.

Көрнекілігі:

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Әрбір ойнаушының он алты фигурасы: сегізден пешкасы, бір-бірден королі, бір-бірден ферзісі, екіден аты, екіден ладьясы, екіден пілі болады. Ықшамды болу үшін партияларды жазғанда фигуралардың қасқартылған аттары қолданылады: король-Кр, Ферзь-Ф, Ладья-Л, ат-конь-К, піл-слон-С, пешка-(әдетте пешка жазылмайды), оның орнына пешка тұрған шаршының аты жазылады.

Фигуралардың дұрыс аталуы қалай? Оны ақтар жағынан солдан оңға қарай қарастырайық. Бірінші тұра тұрады, одан кейін ат, одан кейін піл, одан кейін ферзь, одан кейін король, одан кейін тағы піл, ат және тұра тұрады. Әрбір фигураның алдында пешкі тұрады-олар әрбір ойыншыда сегізден. Тұраны кеме, атты жылқы, пілді офицер, ферзіні ханшайым, пешкіні солдат деп атауға болмайды. Шахмат әдебиеттерінде оңтайлы болу үшін фигуралардың бәрін қысқарған әріптермен белгілейді: тұра-Л, ат-К, піл-С, ферзь-Ф, король-Кр(оны аттың К-сімен шатастырып алмандар!), пешкі-п. Қаралардың фигуралары да солай белгіленеді.

Ойынды бастау.

Ойын тәртібі бүкіл әлем бойынша бірдей-әдетте екі қарсылас ойнайды. Олар шахмат тақтасындағы фигураларды кезекпен жылжытады. Шахмат тақтасына фигураларды ойын алдында орналастыру тәртібі бойынша тізіп қояды.

Ақтарда да, қараларда да фигуралар саны 16, яғни, бірдей. Шахмат ойынының әділеттігі міне осында. Ойын нәтижесі тек бір нәрсеге-ой мықтылығына байланысты.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Пешканың өзі түстес фигураға айналуы.

Сабақтың мақсаты: Пешканың өзі түстес фигураға айналуымен таныстыру.

Көрнекілігі: шахмат тақтасы, шахматтар.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Пешка шахмат нотациясында П әрпімен белгіленеді. Пешка басқа фигураларға қарағанда жүріс жағынан әлсіздеу. Ол алғашқы орнында тұрғанда ойнаушының еркіне қарай вертикаль бағытта, тек алға қарай бір немесе екі шаршыға жүре алады.

Тақтамен жұмыс.

Егер ойын барысында пешкалар кезекті жүру және жеу арқылы қарсы жақтың соңғы горизонталына жетсе, онда олар ойнаушының өз қалауына орай ферзь, тұра, піл, ат сияқты фигураларға айнала алады. Ақ жағы үшін соңғы горизонтальдар-a8,b8,c8,d8,e8,f8,g,h8, ал қара жағы үшін -a1,b1,c1,d1,e1,f1,g1,h1 шаршылары болып есептеледі.

Көптеген шахматшылар пешкаларын тақтаның соңғы горизонталына жеткізіп, ең күшті фигура-уәзір (ферзь) алуға тырысады. Кейде тақта үстіндегі жағдайға байланысты одан әлдеқайда осал фигураны алатын позициялар да кездеседі. Мысалы, тақтаға қарайық. b7-дегі пешка b8-дегі шаршыға өтіп ферзь бола алады немесе b:c жүрісін жасап, пілді жей алады. Бұл жүрістер бірден қарағанда өте қарапайым да тиімді болады, өйткені ақпен ойнаушы ферзь ғана шығарып қоймай, сонымен бірге қарсы жақтың фигурасын жей алады. Алайда бұлай ойнау тиімсіз, өйткені c6 шаршыдағы қара ферзь h3 шаршыдағы пешканың қолдауымен өзінің кезекті жүрісінде g2 шаршыдағы пешканы алып, қарсыласына мат қояды. Ақ король g1-де. h2-де ақ пешка тұр. Сондықтан ақ жағы үшін қолайлы жол пешканы b7-ден b8-ге жүру арқылы ферзінің орнына атты қою. Ақ ат бір мезгілде ab-да тұрған қара корольге де, c6-да тұрған қара ферзиге де шабуыл жасайды. Бұл қос қабат соққы деп аталады. Сонан соң қара король амалсыздан жүргеннен кейін ат өзінің кезекті жүрісінде қауіп төндіріп тұрған қара ферзіні алады. Сөйтіп ақ жағы ұтымды позицияға ие болады.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Шахмат фигураларының жүрістері. Корольдің жүрісі .
Сабақтың мақсаты: Тақта үстіндегі фигуралардың жүрістерімен таныстыру. Корольдің қалай жүре алатынын балаларға түсіндіру. Король қандай фигура екенін айту.

Көрнекілігі: шахмат, шахмат тақтасы.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

-Балалар, енді сіздердің назарларыңызды тақта үстіндегі фигуралардың жүрістеріне аудармақпын.

Шахмат нотациясында Кр әрпімен белгіленетін король ең басты, әрі әлсіз фигура болып есептеледі. Олай дейтініміз тақтадағы бәсекенің негізгі мақсаты-корольге мат беру. Осыған орай қалған фигуралар ойын барысында өз королін қорғай отырып, қарсыласының қорғаныс шебіне шабуыл жасайды. Корольдің әлсіз фигура екеніне тағы да бір дәлел ол өз «әскерлерінің» көмегінсіз ештеңе де тындыра алмайды. Сөзіміз түсінікті болу үшін тақтамен көрсетіп түсіндірейін. Ақ жағының королі d5, ал қара жағының королі b2 шаршыларында тұр. Олар жүре алатын шаршылар мыналар: ақ жағының королі c4,c5,c6,d4,d6,e5,e6. Ал оның қарсыласының басты фигурасы a1,a2,a3,b1,b3, c1, c2, c3 шаршыларына жүре алады.

Басқа фигураларға қарағанда корольдің жүрісінде тағы бір ерекшелік бар. Ол қорғаныста тұрған қарсыласының пешкасын немесе фигурасын жей алмайды және шабуыл төніп тұрған шаршыға жүре алмайды. Бұдан туатын қорытынды корольді жеуге болмайды екен. Әрбір жақтың королі бірден сегіз шаршыны бақылап тұрады.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабактың тақырыбы: Шах беру

Сабактың мақсаты: Шах деген сөздің мағынасын түсіндіру. Шахтың түрлерімен таныстыру. Қос қабат шах деген не түсіндіру.

Көрнекілігі: шахмат, шахмат тақтасы.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Ойын барысында король тұрған шаршыға қарсылас жақтың фигурасы соққы берсе, онда корольге шах берілді деп есептелінеді. Ереже бойынша шах беріліп тұрған жақ өзінің бас фигурасының қауіпсіздігін қамтамасыз ету жолын іздестіруі қажет. Ол үшін негізінен мынандай үш тәсіл қолданылады: шабуыл жасап тұрған қарсылас жақтың фигурасын мүмкін болса, қорғаныс шебіндегі фигуралардың бірімен немесе корольмен жеу; корольді көршілес бос шаршыға ауыстыру; шах беріп тұрған қарсылас фигура мен корольдің арасын-дағы шаршыны жабу.

Тақтамен түсіндіру.

Енді осы айтқанымызды төмендегі мысалдармен талдап көрейін. Мәселен, №13 диаграммада ақ жағының e1-дегі короліне қара жағының h4-тегі пілі шах беріп тұр. Көріп отырғанымыздай бұл пілді жей алатын ақ жағының фигуралары жоқ. Ал корольдің өзі қашықта тұр. Бұл жерде шахтан құтылудың екі жолы бар: g2-дегі пешканы g3-ке жүріп, пілдің жолын жабу немесе корольді d1, d2, e2, f1 шаршыларына көшіру.

Ал мына №16 диаграммадағы жағдайда ақ жағының a1-дегі королі шах үстінде-оған d4-тегі қара ферзі шабуыл жасап тұр. Бұл жерде жоғарыда айтылған шахтан құтылудың үш тәсілін пайдалануға болады. Біріншіден, осы шах беріп тұрған ферзіні ақ жағы d2-де тұрған ферзімен b2-ге жүріп, өз королін қорғауға мүмкіндігі бар. Енді осы №16 диаграммадағы позицияда қолданылатын үш тәсілдің қайсысы тиімді. Соған келейік. Мәселен, ақ жағының королі a2, b1-ге жүргенде қарсыласы d2-ге жүрсе, онда қара жағы d4-тегі ферзімен b2-дегі фигураны алып, кезекті жүрісінде королін e6 шаршысына жүріп, h5-тегі пешканы жеп, ойынды теңестіреді. Осыған орай бұл жерде ақ жағы үшін тиімді де мығым жүріс қарсыласының d4-тегі ферзін жойып, h5-тегі пешканы h6-h7-h8 шаршыларына жылжыту арқылы жаңа ферзі алып, жеңіс жолын жалғастыру болып табылады. Қос қабат шах.

Ойын барысында корольге қарсыластың екі фигурасы қатар шах берсе, ондай жағдайды қос қабат шах дейді. Король мұндай жағдайда шахтан тек көршілес шаршыларға ауысып құтылады. Ал қарсы жақтың короліне тікелей шабуыл жасамай, өзінің кезекті жүрісінде бір фигурамен екінші фигураның жолын ашу арқылы шах жарияланса, мұны шах дейді.

Түсінікті болу үшін №17 диаграммадағы позицияға қысқаша талдау жасайық. Жүріс кезегі ақ жағында делік. Ақ жағы e4-тегі атты f6-шаршысына жүрсе, онда қара король қос қабат шахтың ақ ат пен d3-тегі ферзінің соққысына ұшырайды, ал жүріс кезегі қара жағына болса, ол b7-дегі пілімен e4-тегі ақ атты жеп, b8-дегі өз ладьясына ашық шах беруіне мүмкіндік туғызады. Сондай-ақ келесі жүрісінде қара жағының пілі ақ жағының d3-тегі ең күшті фигурасын (ферзін) жей алады. (ашық шахтың пайдасы). Сондықтан да ойын барысында өте қауіпті де күш

жағынан басымдық әперетін шахтың осы түрлерін шеберлікпен қолдана білу керек.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Шартты белгілер. Шахмат жүрістерін оқу, жазу тәртібі.

Сабақтың мақсаты: Шартты белгілермен таныстыру. Шахмат жүрістерін оқу, жазу, тәртібін үйрету.

Көрнекілігі: шахмат, шахмат тақтасы, жазулар.

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Үйірме барысы:

Өткенді пысықтау.

Ойын ережесін сұрау.

Шартты белгілер.

Шахмат ойынын ойнаумен қатар, оны қағаз бетіне жаза да оқи білудің үлкен мәні бар. Өйткені ол майталман шахматшылардың ойнаған партияларын тақта бетінде қайталап көруге, талдауға, ондағы қолданылған стратегиялық жоспарлар мен тактикалық әдістердің мақсатын білуге мүмкіндік береді. Осы арқылы шахмат ойыны жөнін-дегі білімді арттыруға және ойнау шеберлігін шыңдауға болады. Шахмат әдебиетінде және ойналған партияларда жеке жүрістердің күшін сипаттайтын бірқатар шартты белгілер қолданылады. Енді соларға қысқаша тоқтала кетейік.

-фигура желінбей жасалған жүріс;

: фигураны жеп жүру;

О-О қысқа рокировка;

О-О-О ұзын рокировка;

+шах

++ қос қабат шах;

X мат;

!жақсы, күшті жүріс;

!!өте күшті, ұтатын жүріс

? нашар, әлсіз жүріс;

?? өте нашар, ұтылысқа ұшырататын жүріс;

?! екі жаққа бірдей тәуекел шиеленіскен жүріс;

=екі жақтың мүмкіндіктері тепе-тең;

+ ақ жағының жағдайы жақсы

+ақ жағының сәл артықшылығы бар;

+қара жағының жағдайы жақсы;

+қара жағының сәл артықшылығы бар.

Ресми жарыстардағы ойналған партияны жазып отырып үшін әдетте арнаулы бланкалар қолданылады, ал мұндай бланкалар болмаған жағдайда оны қолдан жасап алуға болады. Ойынды толық етіп жазғанда әрбір жасалған жүрістер жеке жолға жазылады. Міндетті түрде ең алдымен ақ жағының жүрісі, сонан соң оның қатарына қара жағының жүрісі жазылуы керек. Алғаш жүрістің номерін жазып, нүкте қоямыз, онан кейін сол жүріс жасаған фигураның аты, оның тұрған шаршысының аты жазылады. Содан соң жоғарыда көрсетілген шартты белгілердің бірі қойылып, фигураның жүрген шаршысының аты жазылуға тиіс. Мысалы: Ақ жағы: d2-d4 Қара жағы: e7-e6

Шахмат ойнауды үйрену жеңіл, ал оны жетік те жақсы меңгеру ұиын екені баршаға мәлім. Ол үшін қызығушылық пен шыдамдылық керек. Жаңадан үйренушілер диаграммалардағы ойынды ынтамен қайталап отырғаны жөн. Шахмат нотациясын, фигуралардың жүрістерін және олардың салыстырмалы күшін жетік меңгергеннен кейін қарапайым мат беру жолдарын үйрену қажет. Осындай белгілі мақсатты жүзеге асыру жолында қарсылас жақтың короліне шабуыл жасағанда тақта үстіндегі фигуралардың аз-көптігіне қарай оларды өзара тиімді байланыста ұстау бірден-бір қажет жағдай. Бұл қарсылас жақтың бас фигурасына мат беруде үстеме күш береді. Міне, осындай жаттығулар шахмат әуесқойларының қиялын дамытып, ойынға құмарлығын арттырады. Әрине, сан жағынан көп фигуралар қатысқан позициялардан гөрі, аз фигуралар болған жағдайда ойнау жеңілге соғады.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Пат және тең ойын

Сабақтың мақсаты:Пат деген не екенін түсіндіру.Қай кезде тең ойын болып саналатынын ұғындыру.

Көрнекілігі:шахмат,шахмат тақтасы.

I.Ұйымдастыру кезеңі.

II. Кіріспе әңгіме.

Қиян кескі тартыста қарсы жақтың бірінің шах берілмей тұрған королін жүретін бос шаршы болмай қалады және сол король өрісінде фигуралар мен пешкалардың жүретін мүмкіндіктері қалмаған жағдай пат деп аталады. Осындай ойын тепе-тең аяқталған болып есептеледі. №№18, 19, 20, 21, 22 диаграммаларда паттық жағдайдың бірнеше түрлері көрсетілген. Тең ойынға кейде бір жүрісті қатарымен үш рет қайталауға мәжбүр ететін бітпейтін үздіксіз шах беру арқылы да жетуге болады. Мысал ретінде №23 диаграммадағы позицияға назар салыңыз.Басымдылық кара жағында және кара ферзі мен ат қарсыласына мат беру қаупін төндіріп тұр. Алайда ақ жағы өзінің кезекті жүрісінде атпен g6 және f8 шаршыларынан ізбе-із шах беріп, ойынды теңестіреді. Ал мына №25 диаграммадағы жағдайда ақ жағының күшінің басымдылығына қарамастан кара жағы өзінің h4-тегі ферзісімен h4-e4-e1 шаршыларынан үздіксіз шах беріп, қарсыласын тең ойынға келісуге мәжбүр етіп отыр. Ойын тәжірбиесінде көптеген ойнаушылар өз королінің жүріс жолын тарылтып, оның жанындағы фигура немесе пешканың жүрістерін ескермей, жоғарыда көрсетілген паттық жағдайға душар болады. Алайда корольдің жүрісі болмай, бірақ оның өзі түстес басқа фигураның жүруге мүмкіндігі болса, онда пат болмайды. Мұндай жағдайда сол фигура тиімсіз де ұтылысқа ұшырататын жүріс болса да міндетті түрде жүруі керек. Жүрістің міндеттілігі жөніндегі осындай жағдай «цугцванг» (неміс тілінен келген «цуг»-жүріс, «цванг» -еріксіз көндіру, мәжбүр ету) деп аталады. Мысалға №24-диаграммадағы позицияға қысқаша талдау жасайық. Онда ақ жағының королінің жүрісі жоқ, бірақ d2-дегі өзі түстес пешканы алға жүруге міндетті. Егер осы пешкамен d3 немесе d4шаршыларына жүрсе онда пат болады. Бірақ кара жағының мығым да жеңіс әперетін ойыны бар. Ол пешканы алмай 1. ...c4-c3-ке жүріп келесі кезекті жүрісінде c3-c2 ге жылжып, ақ корольге мат береді. Міне, осын-дай сирек те болса кездесетін жағдайды аса дәл есептеп, сақ болған жөн. Қорыта айтқанда, тақта үстіндегі бәсеке мынандай жағдайда да тең аяқталған болып есептеледі: 1) екі жақтың бір-бірден корольдері ғана қалғанда; 2) екі жақ бір позицияны үш рет қайталай бергенде; 3) екі жақтың да күші қарсыласының короліне мат бере алмайтын болғанда; 4) екі жақ 50 жүріс жасап бір-біріне фигура желінбесе және бірде-бір пешка орнынан жылжымаса, 5) екі жақ тең ойынға өзара келіскенде.

III. Шахмат ойынын үйрету.

IV. Қорытынды.

Сабақтың тақырыбы: Алғашқы партиялар

Сабақтың мақсаты: Шахмат партияларын жазып алуды үйрету. Шахматты қалай ойнаудың қажеті жоқ екенін түсіндіру.

Маттың түрлерімен таныстыру.

Сабақтың көрнекілігі: Шахмат тақтасы, шахматтар, қалам, қағаз.

Сабақ барысы:

I. Ұйымдастыру кезеңі.

II. «Ақымақтар маты»

1. f3 e5
2. g4 Фh4х-бұны «ақымақтар маты» деп атайды. Екі жүріспен аяқталған рекорд ойын!

Бұдан да аз жүріс жасап мат қоюға болмайды. Ал үш жүрісте ше?

Болады!

III. «Нақұрыстар маты»

1. e4 e5
2. Фh5 Кре7
3. Ф:e5х-мұны «нақұрыстар маты» деп атайды. Қараның королін е7-ге жүруге кім мәжбүрледі? Егер ол е8-де тұра бергенде, шахтан үш түрлі әдіспен қорғана алар еді.

IV. «Балалар маты»

1. e4 e5
2. Сс4 Кс6
3. Фh5 Кf6
4. Ф:f7х-бұл «балалар маты» деп аталады. Шахматты бұлайша ойнауға болмайды!

Шахмат нотациялары өте қарапайым болады. Фигуралардың аты өз атының алғашқы әріптерімен белгіленеді. Мысалға, король-Кр, ферзі-Ф, тұра (ладья)-Л, піл (слон)-С, ат (конь)-К. Ал пешкілер ешқашан белгіленбейді.

Шахмат партияларын жазғанда тағы мынадай шартты белгілерді біліп алу керек:

+ -шах. ++ -қосарлы шах.

0-0-қысқа рокировка х –мат

! -күшті жүріс.

!! -өте күшті жүріс ? –әлсіз жүріс.

-ұзын рокировка ??-дөрекі қателік «есінемек».

+ -ақтардың позициялары жақсы.

-қаралардың позициялары жақсы.

V. Шахмат ойынын үйрету.

Қорытынды.