

# Шахматная школа

## Конь

против ферзя, ладьи и слона



Автор презентации: Плотникова О.В., учитель начальных классов  
МБОУ СОШ №3, г.Донецк, Ростовская область



# Загадка

Хоть скачет на одной ноге.  
Но бьёт и ходит буквой «Г».

**КОНЬ**





# Тема занятия



**Конь против других фигур**

# План игры



## Последовательность выбора хода:

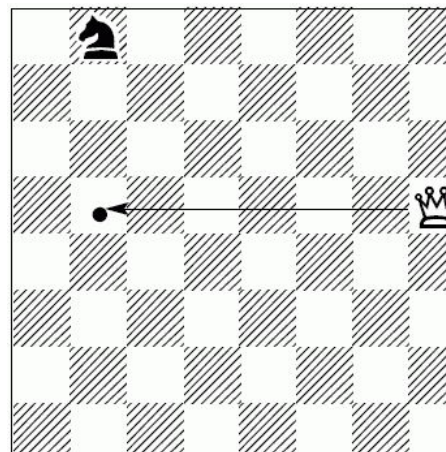
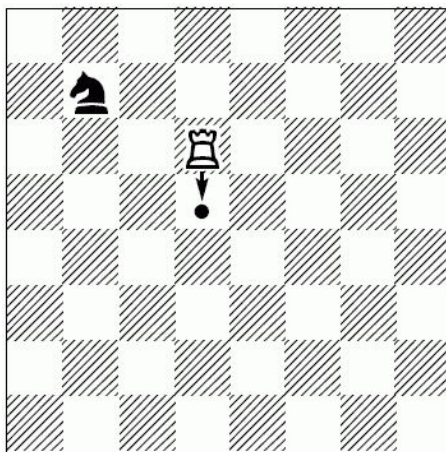
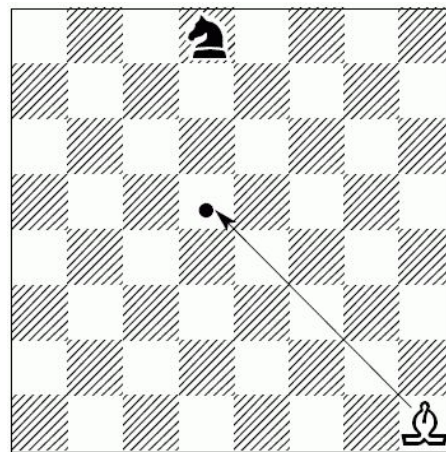
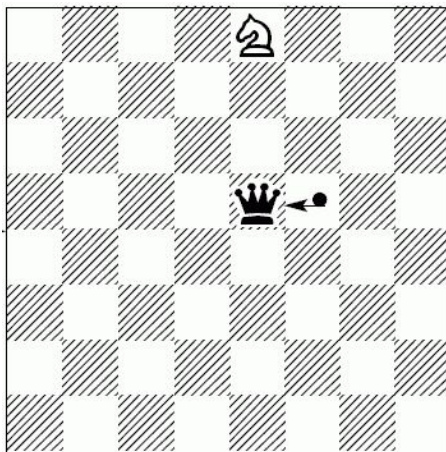
1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.





# Конь в игре

Игра «Конь против других фигур»  
Цель игры: побить противника.

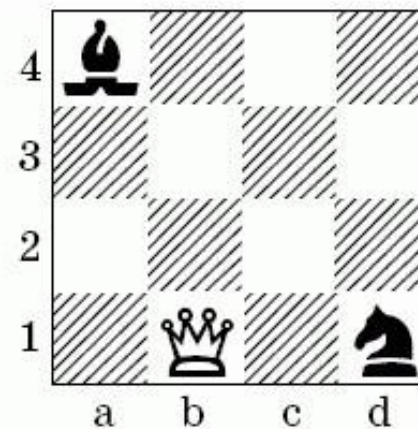
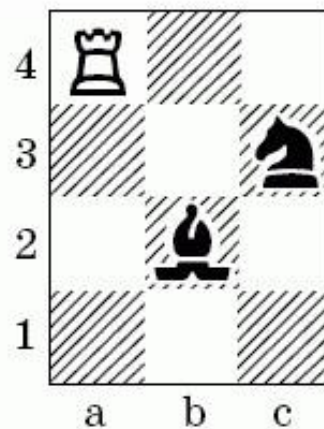
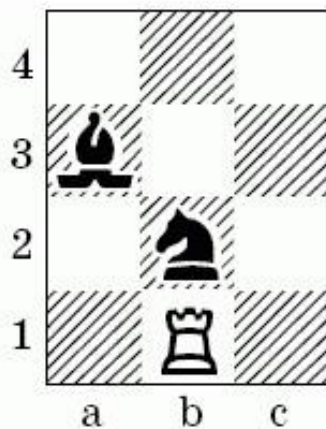
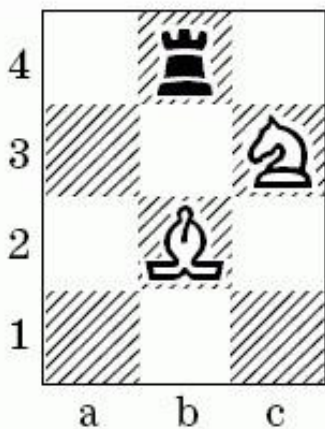
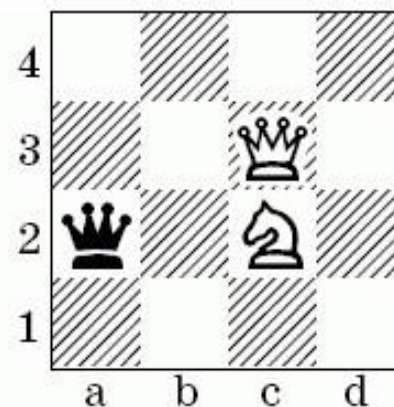
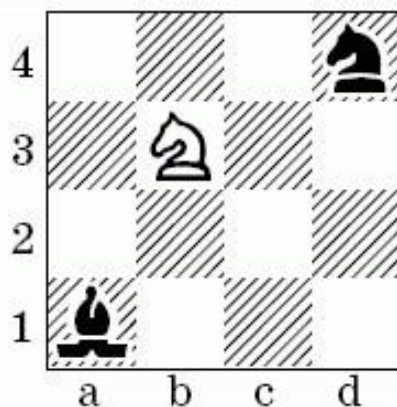
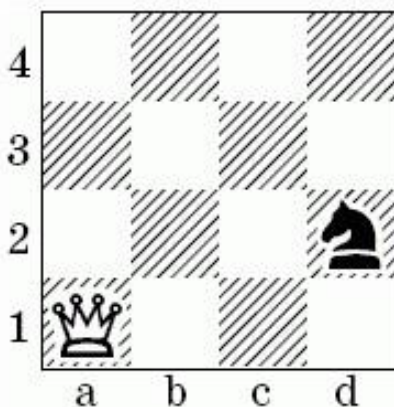




# Конь в игре

Игра «Конь против других фигур»  
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур





# Использованные ресурсы:

## Литература:

- Книга "Шахматы для детей, родителей и учителей", авторы: Костров Всеволод и Давлетов Джалиль, г.Санкт-Петербург
- Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

## Интернет-ресурсы:

- Сайт поклонников игры в шахматы  
[http://chess-fan.at.ua/blog/uchebnik\\_po\\_shakhmatam\\_urok\\_2\\_1\\_peshka/2011-10-18-5](http://chess-fan.at.ua/blog/uchebnik_po_shakhmatam_urok_2_1_peshka/2011-10-18-5)
- Картинки «Учим ребенка правилам игры в шахматы»  
<http://isoveti.ru/raznoe/uchim-rebenka-pravilam-igry-v-shaxmaty.html>
- Загадки <http://www.dityachi-zagadky.org.ua/>
- Шахматная доска <http://4149661.ru/images/doshkolnoe/ds1002.jpg>
- Конь <http://www.redcube.ru/fotos/340x508/64.TT.016.jpg>
- Шахматные фигуры <http://www.sportall.ru/i/product/222//102076.jpg>