|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **12 ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ** | | | **1**  **ФЕРЗЬ**  **Ферзь** - вторая по важности фигура на доске. У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по **вертикали**, **горизонтали** или **диагонали**. Фигура обычно увенчана небольшим шариком.  **Ферзь.**  Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,  И шаг у ферзя широк.  Ферзь может ходить как **ладья** и как **слон**  И **прямо**, и **наискосок**.  Направо, налево, вперед и назад...  А бьёт он и вдаль и в упор.  И кажется, будто ферзю тесноват  Доски черно-белый простор.  Ферзь очень опасен вблизи и вдали  Ты больше вниманья ферзю удели. | | |
| 1. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? 2. Может ли ферзь пойти с белого поля на черно? С белого на белое? 3. Может ли белый ферзь побить белую ладью? А черную ладью? 4. Может он ходить и прямо,   И наискосок. Высоко его оценит  Опытный игрок. (Ферзь)   1. Самый храбрый – это я!!! Самый сильный – это я!!! Хожу, как слон и как ладья, и нет преграды для меня! Узнаете вы, друзья,   чуть хвастливого…(ферзя?)  **Для родителей и малышей!**  **«Динозавры учат шахматам»**- «игра-обучалка» для детей. В данную игру может играть ребенок от 4 до 8 лет. Игра очень эффективна для обучения. Она помогает достичь базовых знаний. Пройдя ее, ребенок знакомится с шахматной доской, с названиями и ходами фигур, основными шахматными понятиями как рокировка, мат, пат, шах, горизонтали, диагонали. Узнает основные принципы игры в начале партии. Главным достоинством данной программы является то, что ребенок может свои знания применять на практике, играя с динозаврами (с компьютером). Для психологической поддержки ребенка на первых уровнях ему дается перевес. Таким образом, подобный метод позволяет преодолеть страх малыша перед игрой. Всего в программе шесть уровней. При прохождении всех шести ребенок достигает уровня 3 юношеского разряда по шахматам. После каждого занятия детям дается практическое задание в игровой форме. При прохождении каждого задания герой, которым играет малыш, подрастает. Это очень важный момент в игре. Все дети мечтают быть взрослыми и всячески стараются копировать их поведение. А желание подрасти, то есть стать взрослым мотивирует ребенка играть дальше. В игре ребенок растет, чтобы победить динозавра. Данное отступление от занятий дает малышу возможность отдохнуть от тренировки и наглядно увидеть результат своего труда. | | |
| **2** | | | **11** | | |
| Ферзь **не может перепрыгивать** через свои и чужие фигуры.  Если на его пути встречается фигура противника, то он ее может побить и стать на поле, на котором она стояла. | | | **Задание №10: «Ограничение подвижности».** Ограничте подвижность черных фигур. | | |
|  | |  |
| **Задание №1: «Фезь сладкоежка».**Побей белым ферзем все фигуры сопернрка так, чтобы каждым ходом бить по одной фигуре. Черные фигуры не ходят – они «заколдованы», т.е. не движимы. | | |
|  | |  |
|  | |  |
| **10** | | | **3** | | |
| **Задание №9: «Три хода».** За три хода выиграй фигуру черных. | | | |  |  | | --- | --- | | **Задание №2: «Кратчайший путь».** Как белому ферзю быстрее всего добраться до поля отмеченного крестиком **Х**. | | |  |  | |  |  | | | |
|  |  | |
| C:\Users\111\Desktop\222.bmp |  | |
| **4** | | | **9** | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Задание №3: «Лабиринт».** Доберись ферзем до поля, отмеченного крестиком **Х**. | | |  |  | |  |  | | | | |  |  | | --- | --- | | **Задание №8: «Выиграй фигуру».** После какого хода белых черные проиграют одну из своих фигур?  **Двойной удар в шахматах** – положение в игре, когда игрок одной фигурой нападает на две (реже на три) фигуры соперника. | | |  |  | |  |  | | | |
| **8** | | | **5** | | |
| **Задание №7: «Перехитри часовых».** Доберись белым ферзем до поля отмеченного крестиком, не становясь под атаки черных  фигур-часовых. | | | |  |  | | --- | --- | | **Задание №4: «Атака».** Найди все способы нападения белым ферзем на черные фигуры. При этом белый ферзь не должен попадать под удары фигур соперника. | | |  |  | |  |  | | | |
|  |  | |
|  |  | |
| **6** | | | **7** | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Задание №5: «Двойной удар».**  Напади белым ферзем на две черные фигуры. | | |  |  | |  |  | | | | **Ферзь тяжелая фигура,**  **Слишком тонкая натура.**  **Самый сильный Ферзь и быстрый**  **Стал он шахматным министром.**  **«Очень я люблю на ужин**  **Что-то вкусное покушать.**  **Беззащитная Ладья?**  **Проглочу-ка ее я!»**  **Задание №6: «Взятие».** Побей белым ферзем не защищенную фигуру черных. | | |
|  |  | |
|  |  | |
| https://res.cloudinary.com/homify/a_0,c_limit,h_1024,q_70,w_1024/v1454490262/p/photo/image/1298806/W4123.jpg  **УДАРНАЯ СИЛА ФЕРЗЯ**  **Ударная сила ферзя**  **в углу доски - 21 поле**  **Ударная сила ферзя**  **на краю доски - 21 поле**    **Ударная сила ферзя**  **в центре доски - 27 полей** | | | **ФЕРЗЬ**  http://www.interlit2001.com/images/kupel-5_small.jpg  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  **г. Армавир**  **МБУ ДО ДЮСШШ** | | |