МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА

«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ

«ПЛАНЕТА ВЗРОСЛЕНИЯ»

**Конспект**

**учебно – тренировочного занятия по го и шахматам для групп второго года обучения**

**на тему: «Игра вслепую»**

Автор – составитель: Скляров Сергей Владимирович,

педагог дополнительного образования

МАУ ДО ЦВР «Планета взросления»

Хабаровск 2020

Цель занятия: заинтересовать учащихся возможностью играть без игровых комплектов, используя только свои умственные и физические способности.  
Развивать внимание, память, наглядно-образное и логическое мышление.   
Воспитывать сосредоточенность, усидчивость, самостоятельность, терпеливость, изобретательность.

Оборудование: диктофоны (можно, встроенные в смартфоны), демонстрационные доски по шахматам и го. Настольные комплекты по шахматам, расчерченные доски по го 5х5 и камни к ним. Компьютер или магнитофон.

ХОД УРОКА:

Организационный момент. Звучит музыка из кинофильма "Терминатор-2. Судный день" <https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=qcOmPLULPRk&feature=emb_logo>

Входит педагог в костюме того самого терминатора и приветствует учеников:

"Здравствуйте, ребята. Я пришел к вам из будущего, чтобы рассказать о том, как компьютеры победили самых лучших игроков в шахматы и го. И о том, как в будущем будут соревноваться шахматисты и гошники, а точнее, как будете соревноваться вы. И сегодня мы попробуем попасть в будущее.

Итак, Каспаров проиграл компьютеру в шахматы, Ли Седоль проиграл компьютерной программе в го. И больше никогда человек не выиграет у сильной компьютерной программы. За доской человек проиграл навсегда. Если компьютерная программа будет играть с человеком за доской, то обязательно выиграет. Но никакой компьютер не может проникнуть в ваш мозг, в ваши мысли, в вашу фантазию, в ваш ум и душу. Поэтому в будущем люди будут играть без досок. Это будут соревнования живых умов, физических возможностей людей, а не счетных способностей машин. Только вам для этого придется научиться играть вслепую. Так умели делать еще тысячу лет назад игроки в шатранж (прародителя шахмат). Так умели делать все чемпионы мира по шахматам и лучшие игроки в го. Есть люди, которые могут играть одновременно по пятьдесят партий в шахматы с закрытыми глазами. Человеческие возможности огромны. Кое что, практически без тренировки могут делать все, в том числе и вы. Помните, как играть в крестики-нолики?

(Дети отвечают, что помнят) Так давайте сыграем в эту игру вместе. Только играть будем не нанося ни крестиков, ни ноликов. Только по памяти.

ИГРА №1 (крестики-нолики):

На доске расчерчено поле для игры в крестики нолики с обозначением горизонталей сверху вниз буквами A,B,C, а вертикалей слева направо цифрами 1,2,3,- всего 9 полей. Терминатор произносит вслух свой ход - В2-крестик. Дети отвечают вслух - А1. Терминатор - В1. Дети В3. И так до конца партии, которая закончится скорей всего вничью. После этого на доску маркером наносятся все сделанные ходы и проверяется результат партии.

ТЕРМИНАТОР: Вот вы и сыграли свою первую партию вслепую. Как видите, нет ничего сложного. Дома можете попробовать поиграть с родителями. Но это всего-лишь "крестики-нолики". А какая игра самая сложная в мире?

ДЕТИ: го.

ТЕРМИНАТОР: Тогда мы сейчас играем в го.

ИГРА №2 (го):

Ученики рассаживаются парами друг напротив друга. Между ними лежит лист с расчерченным поле для игры в го 5х5 (25 полей). Горизонтали сверху вниз: A,B,C,D,E. Вертикали: 1,2,3,4,5. Игроки поочередно озвучивают свои ходы на диктофон, так, чтобы оба соперника слышали, но не ставят камни на доску. Игровое поле таким образом остается абсолютно чистым. Тот, кто запутался, забыл позицию или сделал невозможный ход, проигрывает. Если партия завершена по правилам, то оба должны попробовать подсчитать результат. Затем по диктофонной записи партия восстанавливается, проверяется на предмет ошибок, и устанавливается окончательный результат.

ТЕРМИНАТОР: Для первого раза вы неплохо сыграли вслепую в самую сложную игру в мире. Если постоянно тренироваться, то через пару лет сыграете и на доске 19х19. Ну а теперь, шахматы.

ИГРА №3 (шахматы)

Видя перед собой чистую (без фигур) демонстрационную шахматную доску с обычной нотацией, пары под диктофонную запись сообщают ходы друг другу до тех пор, пока кто-нибудь из них не потеряет нить игры. Когда это произойдет, тот, кто не ошибся, получает одно очко. Но партия на этом не заканчивается. Игроки по диктофонной записи восстанавливают партию на обычной шахматной доске и продолжают ее уже в привычном - зрячем - режиме. Если проигравший вслепую, выиграет партию с фигурами на доске, то таким образом сравняет счет. А если проиграет или сыграет вничью, то увы.

ТЕРМИНАТОР: Дорогие игроки будущего, в следующий раз мы немного изменим шахматное задание. Вы будете делать по десять ходов вслепую. Кто ошибется, тот сразу проиграет. Но через каждые десять ходов я разрешу вам зарисовывать получившуюся позицию. Через месяц вы будете делать уже по двадцать ходов вслепую. А через полгода доска вам будет не нужна. Ну а пока домашнее задание:

Посмотрите девятую серию японского мультсериала "Хикару и го" и подумайте, почему Тое, играя две партии в го вслепую, выиграл у сильного игрока, а слабому едва не проиграл? Это поможет вам в ваших будущих сражениях. Засим I’ll be back.

(Звучит музыка из "Терминатора", с которой началось занятие) <https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=qcOmPLULPRk&feature=emb_logo>