

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 73»
350038 г.Краснодар, ул.им. Володарского, 3, тел. 8 (861) 239-77-75

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
МБДОУ МО г.Краснодар
«Детский сад №73 »
Протокол № 4 от 31.08.2024г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ МО
г.Краснодар «Детский сад № 73 »
_____ С.Ч.Джаримова

Дополнительная общеразвивающая программа
«Дошколята играют в шахматы»
социально – педагогической направленности
для детей 6 - 7 лет

Автор:
Исмаилова Матанат Бейокага Кызы-воспитатель .

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цель и задачи программы.....	4
3. Основные принципы	
4. Значимые для разработки и реализации характеристики	5
5. Целевые ориентиры	5
6. Планируемые результаты.....	5
7. Материально – техническое обеспечение.....	
8. Учебно-тематический	9
9. Перспективно-тематический план	10
10.Список использованной литературы	26

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа определяет содержание и организацию образовательного процесса при обучении детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы.

В эпоху компьютеров и информационных технологий большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объёме информации, умение анализировать, делать выводы. Развить эти способности помогают интеллектуальные игры. Шахматы – это не просто игра, это удивительный мир, одна из популярных интеллектуальных игр. Польза от занятий шахматами очевидна и доказана многочисленными примерами и результатами. Они расширяют кругозор, учат думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости, что крайне важно для последующего обучения в школе. Игра в шахматы обогащает внутренний мир, развивает фантазию, многие грани интеллекта: логическое мышление, зрительно – моторную координацию, способность принимать решения. Игра в шахматы приучает ребёнка к дисциплине и ответственности, формирует такие качества личности как твёрдая воля, решимость и стремление к победе, учит стойко и достойно переживать поражения, относится к себе самокритично, анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребёнка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет на процесс обучения.

Актуальность программы заключается в том, что в центре современного образования лежит идея развитие личности, воспитание личностных качеств ребёнка, формирование его способностей. Задача современного педагога воспитать человека творческого, с креативным мышлением, способным ориентироваться в мире высокой технической оснащённости. Это даёт все основания широко популяризировать шахматы среди воспитанников старшего дошкольного возраста.

Данная дополнительная общеразвивающая программа составлена воспитателем муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 73», Исмаиловой Матанат Беюкага Кызы на основе учебно–методического пособия В.Г. Гришина «Малыши играют в

шахматы», И.Г. Сухина «Волшебные фигуры», которая опирается на практический опыт работы с детьми по обучению игре в шахматы:

- широкое использование в воспитательно-образовательном процессе игры на фрагментах шахматной доски (традиционной и с применением интерактивной доски);
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в воспитательно-образовательном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения «Игры на уничтожение»: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- поэтапный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».

Программа рассчитана на один год обучения и предполагает обучение детей шести – семи лет игре в шахматы.

Цель программы: формирование интереса к шахматам, развитие интеллектуальных и коммуникативных способностей детей дошкольного возраста в процессе обучения игре в шахматы.

Задачи обучения дошкольников игре в шахматы:

1. Познакомить дошкольников с историей шахмат, правилами поведения во время игры в шахматы.
2. Дать детям теоретические знания, помочь овладеть основными приёмами игры в шахматы.
3. Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация), внимание, память, учить планировать свою деятельность, развивать самостоятельность.
4. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.

При создании программы использовались следующие методологические принципы:

- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;

- принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих;

- принцип деятельностного подхода;

- принцип минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.

- принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

- принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Значимые для разработки и реализации характеристики

Программа разработана для обучения детей шести – семи лет игре в шахматы. В этом возрасте дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчинённость позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. Активно развивается изобразительная и конструктивная деятельность детей. Продолжает развиваться восприятие, воображение, образное мышление. Дети способны не только решать задачу в наглядном плане, но и совершить преобразование объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т.д. Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно – логического мышления. В дошкольном возрасте у детей ещё отсутствуют представления о классах объектов. Дети группируют их по признакам, которые могут изменяться,

однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т.д. Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию. Совершенствуется речь. Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности, структурированием игрового пространства.

Планируемые результаты освоения программы

1. Проявляет устойчивый интерес к игре в шахматы, демонстрирует приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре (будут знать и называть шахматные фигуры, правильно располагать шахматную доску, ориентироваться на ней, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности)э

2. Способен планировать свою деятельность, осуществлять самоконтроль и самооценку.

3. Смогут решать логические задачи.

4. Приобретут навыки сотрудничества в интеллектуальных играх со взрослыми и сверстниками.

Важное значение имеет специально организованная игровая деятельность, использование приемов обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Педагог в игровой форме вводит детей в мир шахмат, знакомит с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски поэтому, в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, повышающие интерес дошкольников к игре.

Включение *информационных технологий* (интерактивной доски) в процесс обучения игре в шахматы, позволяет обеспечить эффективную и динамичную подачу учебного материала, что способствует повышению

мотивации и активизацию познавательной деятельности дошкольников, благодаря мультимедийному способу передачи информации у старших дошкольников формируется умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, развивается произвольность психических процессов, дети учатся планировать, выстраивать логику действий в игре в шахматы, осуществлять оценку и контроль своей деятельности.

Содержание и структура программы

Программа реализуется через организованную игровую деятельность, с использованием приёмов обыгрывания учебных занятий, создания игровых ситуаций. Педагог в игровой форме вводит детей в мир шахмат, знакомит с историей развития шахматной игры. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, весёлые задания, занимательные задачи и викторины, дидактические игры, повышающие интерес дошкольников к игре.

Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста зависит от создания условий, стимулирующих его практическую, игровую и познавательную деятельность. Для успешного освоения детьми мыслительных операций, названий шахматных фигур, шахматных ходов, необходима работа в системе, которая включается во все основные формы организации педагогического процесса:

- образовательную деятельность.
- совместную деятельность с детьми.
- самостоятельную деятельность.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения (с использованием интерактивной доски).

4. Теоретические занятия, шахматные игры.

5. Чтение художественной литературы.

6. Художественно – творческая деятельность.

Структура образовательной деятельности по обучению игре в шахматы:

1. Вводная часть (приветствие, мотивация детей через создание игровой или проблемной ситуации для постановки цели).

2. Основная часть (активизация необходимых знаний и умений детей, презентация новых знаний посредством различных дидактических методов и приемов, технических средств обучения).

3. Заключительная часть (организация рефлексии, оценки деятельности детей, обобщение результатов, создание условий для закрепления и использования полученных знаний и умений в повседневной жизни).

Организация совместной деятельности с детьми.

- Объяснение правил игры, ознакомление с общими способами действий, исключая сообщение детям готовых решений. Стимулирование педагогом проявленной самостоятельности в играх, поощрение стремления детей достичь результата.

- Совместная игра воспитателя с ребенком, с подгруппой детей. Дети усваивают при этом игровые действия, их способы, подходы к решению задачи. У них вырабатывается уверенность в своих силах, понимание необходимости сосредотачиваться, напряженно думать в ходе поисков решения задачи.

- Создание элементной проблемно-поисковой ситуации в совместной с ребёнком игровой деятельности. Воспитатель играет, составляет силуэт, отгадывает загадку, ходы лабиринта и в это время привлекает ребёнка к оценке своих действий, просит его подсказать ему следующий ход, дать совет, высказать предположение. Ребёнок занимает активную позицию в организованной подобным образом игре, овладевает умением рассуждать, обосновывать ход поисков.

- Объединение в совместной игре детей, в разной степени освоивших её, с тем, чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими.

- Организация разнообразных форм деятельности в центрах: познания, социально-коммуникативном и др.; конкурсов, вечеров досуга, математических развлечений.

Используются следующие игровые приемы:

- игровая мотивация, побуждение к действию;
- пальчиковая гимнастика (стимулирует активность мозга, является прекрасным речевым материалом);
- элементы драматизации для повышения интереса детей к материалу, создания эмоционального фона;
- метод предварительной ошибки (эффективен при закреплении материала).

Создание условий для организации самостоятельной деятельности детей направлено на поддержание и дальнейшее развитие интереса детей к шахматной игре. Вся работа педагога организуется с учётом индивидуальных особенностей детей. Он предлагает ребёнку игру, ориентируясь на уровень его познавательного и социально-коммуникативного развития, проявление активности. Привлекает малоактивных детей, заинтересовывает их игрой и помогает освоить её. Интерес к шахматной игре становится устойчивым тогда, когда ребёнок видит свои успехи. Тот, кто освоил новый ход, составил интересный силуэт, решил задачу, стремится к новым достижениям. Руководство со стороны педагога направлено на постепенное развитие детской самостоятельности, инициативы и творчества.

Эффективным является:

- переход одного вида деятельности (игры) от совместной к самостоятельной;
- еженедельное внесение в игровую деятельность нового дидактического и развивающего материала.

Образовательная деятельность по обучению игре в шахматы проводится два раза в неделю, продолжительностью тридцать минут.

Количество образовательной деятельности в год: - 32занятия

Количество детей: 6 человек.

Реализации программы: один год

К концу обучения по программе дошкольники будут знать и уметь

(владеть):

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
 - название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
 - правила хода, взятие каждой фигуры;
 - ориентироваться на шахматной доске;
 - играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
 - правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
 - правильно располагать фигуры перед игрой;
 - перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- решать простые шахматные задачи.

Материально – техническое обеспечение программы

нормативно-правовое обеспечение:

- Федеральный государственный стандарт дошкольного образования;
- СанПиН;
- договор с законными представителями (родителями).

материально-техническое обеспечение:

- специально оборудованное помещение (группа, кабинет доп. образования);
- наличие технических средств обучения (интерактивная доска, компьютер и соответствующее программное обеспечение);
- магнитная доска с набором шахматных фигур, наборы для игры в шахматы на каждого ребенка, фрагменты шахматной доски, схемы ходов фигур, рабочие листы созданные на основе рабочей тетради И.Г.Сухина «Шахматы для детей»;

- картотека дидактических игр, настольно – печатные игры «Шахматное лото», «Шахматное домино», шахматный театр «Репка», шахматный театр «Теремок», шахматный театр «Рукавичка», пазлы на шахматную тематику «Сложи целое», сикхи, загадки, сказки, мультфильмы о шахматах, раскраски и развертки на шахматную тематику, портреты великих шахматистов,

кадровое обеспечение:

- педагог, владеющий современными игровыми, образовательными и информационными технологиями;

Учебно – тематический план

№	Тема	Количество
1	История шахмат. Шахматная доска.	1
2	Шахматное королевство. Жители шахматного королевства.	1
3	Шахматные фигуры, обозначения, ходы.	1
4	Шахматные фигуры. Начальная позиция.	1
5	Шахматная фигура «Слон».	1
6	Шахматная фигура «Ладья»	1
7	Ход слона. Ладья против слона.	1
8	Шахматная фигура «Король»	1
9	Шахматная фигура «Ферзь».	1
10	Ферзь против ладьи и слона.	1
11	Шахматная фигура «Конь».	1
12	Конь. Закрепление.	1
13	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
14	Пешка.	1
15	Пешки против королей.	1
16	Пешечные окончания. Расчет вариантов.	1
17	Король с пешкой против короля.	1
18	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	1
19	Что такое шах.	1
20	Шах. Закрепление. Вилка и связка.	1
21	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
22	Шах и мат. Мат в один ход.	1
23	Ничья и пат. Мат пат. Мат двумя ладьями	1
24	Мат ферзем. Повторение понятия «пат».	1
25	Оппозиция. Мат ладьей.	1
26	Мат двумя слонами.	1
27	Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	1
28	Рокировка.	1
29	Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. «Кто сильнее тот и ценнее». Тайны шахматного языка.	1
30	Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу».	1

31	Шахматная викторина «Что? Где? Когда?».	1
32	Шахматный турнир.	1
33	Итого тридцать два часа	32

Перспективно-тематический план

№	Тема ОД	Задачи	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Материалы и оборудование
1.	История шахмат. Шахматная доска.	-Познакомить с историей возникновения шахматной игры, рассказать о великих шахматистах; - сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны). - Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением; - упражнять детей в изображении основных шахматных линий на доске.	Педагог рассказывает о возникновении шахматной игры, знакомит с родиной игры в шахматы, великих шахматистах, видах шахмат; знакомит детей с шахматной доской: правильным расположением шахматной доски, основными ее линиями – горизонталями, вертикалями и диагоналями, рисует их и показывает на шахматной доске.	«Большая и маленькая», «Что общего?», «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек», «Составь доску», демонстрационная шахматная доска, портреты великих шахматистов.

2.	Шахматное королевство. Жители шахматного королевства.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания о шахматной доске; -сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами; - познакомить детей с шахматными фигурами, их расстановкой; - развивать умение сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных; - дать представление о значении и ценности фигур, познакомить с таблицей равенства фигур; - обогатить словарь:«Шахматные фигуры», «Шахматная доска», «Диагональ», «Центр», «Белые поля»,«Чёрные поля». 	Педагог вводит детей в «страну» шахмат – шахматное королевство. Знакомит их с основными привычками, названиями и расставкой шахматных фигур; значением и ценностью фигур.	«Найди адрес», «Пройди и назови поле», «Диагональ» «Снежный ком», «Кубик», «Какой фигуры не стало», «Что общего?», «Расставь шахматные фигуры» Таблица равенства фигурШахматная доска; кубик, на гранях которого изображены шахматные фигуры.
----	---	---	---	---

3.	Шахматные фигуры. Обозначения и ходы.	<p>-Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), умением правильно их называть;</p> <p>- упражнять детей в умении располагать, обозначать фигуры на шахматной доске, описывать в нотации шахматные фигуры;</p> <p>- познакомить с ходами шахматных фигур по шахматной доске, рассказать, как происходит взятие фигуры, какие особенности;</p> <p>-развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения игре в шахматы.</p>	<p>Педагог с детьми рассматривает фигуры, называет их, определяют количество фигур, их расположение на шахматной доске, обозначения.</p> <p>Педагог объясняет, что шахматные фигуры в нотации описываются следующим образом: король – Кр; ферзь – Ф; ладья – Л; слон – С; конь – К; пешка – П.</p>	<p>«Чудесный мешочек», «Большая – маленькая», «Найди фигуру по описанию», «Угадай-ка», «Каких сколько?»</p>
4.	Шахматные фигуры. Начальная позиция.	<p>- Сформировать понятие детей о расстановке фигур и правильным расположением шахматной доски перед шахматной партией;</p> <p>- дать представление о горизонтали, которую в начале партии имеют белые и черные фигуры;</p> <p>- упражнять в умении составлять начальную позицию.</p>	<p>Педагог рассказывает, что в начале партии каждая сторона имеет: 1 Короля, 2 Слона, 1 Ферзя, 2 Ладьи, 2 Коня, 8 пешек. Объясняет, что Ферзь и ладьи – тяжелые фигуры, слоны и кони – легкие фигуры.</p> <p>Педагог знакомит детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, показывает, как правильно установить шахматную доску.</p>	<p>«Почтальоны», «Да и нет», «Шахматный теремок», «По росту становись!», «Секретная фигура», «Угадай-ка». Демонстрационная магнитная шахматная доска, набор фигур</p>

5.	Шахматная фигура «Слон».	<ul style="list-style-type: none"> - Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: слон; -упражнять детей в умении определять, сколько полей контролирует слон, какая это фигура по силе, показать, пути перемещения слона; -дать понятие о том, что означает белопольный, чернопольный слон; -воспитывать усидчивость, волю, уверенность в своих силах. 	<p>Педагог знакомит детей с шахматными слонами. Учит детей определять, сколько полей контролирует слон; какая это фигура по силе. Педагог объясняет, почему слоны называются белопольными и чернопольным.</p>	<p>«Шахматная репка», «Шахматное лото, домино», «Составь фигуру», «Лабиринт», «Что изменилось» Магнитная шахматная доска, 6 силуэтов шахматных фигур плоскостных;</p>
6.	Шахматная фигура «Ладья».	<ul style="list-style-type: none"> - Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ладья; - сформировать представление детей о позициях фигуры ладья: взятии, силе, ходах, месте в начальном положении. -упражнять в умении располагать ладью на доске, обозначать. 	<p>Педагог знакомит детей с ладьей, ее расположением на доске в начальном положении, обозначением, рассказывает, как она ходит, какова ее сила, взятии.</p>	<p>«Угадай-ка», «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске» «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Перехитри часовых», наборы шахмат. Интерактивная доска</p>
7.	Ладья против слона.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья; - упражнять в применении практических навыков игры слонем, ладьей; - познакомить с позицией ладья и слон: ходы, взятие, сила; линейные и двойные удары 	<p>Педагог с детьми отрабатывают практические навыки игры ладьей. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.</p>	<p>«Высокая – низкая», «Шахматный теремок», «Соберем урожай» «Игра на уничтожение» «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»</p>

8.	Шахматная фигура «Король».	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: король, его расположением на доске, обозначением, силой;</p> <p>- дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии, «волшебном квадрате»;</p> <p>-продолжать способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие и т.д.);</p> <p>-закрепить знания детей о шахматной игре: шахматные фигуры, правила игры, сила фигур.</p>	<p>Педагог знакомит детей с шахматной фигурой – король, его расположением на шахматной доске, обозначением, его силой. Педагог рассказывает о месте короля в начальном положении, ходах короля, взятии.</p> <p>Педагог рассказывает о волшебном квадрате, который король использует в игре.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Перепутаница» «Что изменилось?» «Поиск девятого» «Двойной удар», «Взятие», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»ИД, набор шахматной игры на каждого ребенка, силуэты шахматной фигуры из картона, шахматная шкатулка, воздушные шарики с нарисованными на них шахматными фигурами, ребус.</p>
----	----------------------------	--	---	---

9.	Шахматная фигура «Ферзь».	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ферзь, его расположением на доске, обозначением, силой, ходами;</p> <p>- изучить правило «Ферзь любит свой цвет»;</p> <p>-закрепить знания о правильном расположении шахматной доски, запоминая одно важное правило: поле a1 должно находиться под левым локтем.</p>	<p>Педагог знакомит детей с самой сильной фигурой в шахматах. Рассказывает, в чем заключается сила ферзя, где его место на шахматной доске, как ходит и бьет эта фигура. Объясняет правило: «Ферзь любит свой цвет».</p>	<p>«Лабиринт» (ходы ферзем), «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Расставь часовых», «Гости» (белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу), «Огонь»Раздаточный материал, схемы, шахматные фигуры, плотная бумага, ватман, картон, тетради в клеточку, простые карандаши.</p>
10	Ферзь против ладьи и слона.	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь;</p> <p>- познакомить детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона;</p> <p>- упражнять в использовании практических навыков игры ферзем.</p>	<p>Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона. Дети отрабатывают практические навыки игры ферзем.</p>	<p>«Лабиринт», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности». «Расставь часовых» «Что изменилось» Раздаточный материал, схемы, шахматные фигуры, тетради в клеточку, простые карандаши.</p>

11.	Шахматная фигура «Конь».	<p>- Познакомить детей с легкой шахматной фигурой - конь, его расположением на доске, обозначением, силой;</p> <p>- дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии;</p> <p>-показать ход легкой фигуры – коня, который напоминает букву «Г».</p>	<p>Педагог учит детей изображать ход коня на шахматной доске. Педагог объясняет детям, что конь берет, уничтожает фигуры противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной остановке. Педагог показывает, как обозначается и скачет конь по шахматной доске. Педагог знакомит детей с правилами места коня в начальном положении. Педагог рассказывает и показывает сложность ходов коня.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Высокая – низкая», «Найди фигуру по описанию», «Лабиринт», «Кто быстрее», «Гости»^схемы, шахматные фигуры, тканевый непрозрачный мешочек.</p>
12.	Конь. Закрепление .	<p>- Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь, его силе, ходах, начальном положении, взятии.</p> <p>- познакомить с понятием «Вилка» и продемонстрировать «Вилку»</p>	<p>Педагог знакомит детей с понятием «Вилка». Педагог объясняет игру «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Затем дети придумывают вилки сами.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Соберем урожай», «Запретная фигура», «Поиск девятого», «Кто быстрее»</p>
13.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь;</p> <p>- познакомить детей с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи и слона;</p> <p>- закрепить практические навыки игры конем.</p>	<p>Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи, слона. Дети отрабатывают практические навыки игры конем.</p>	<p>«Что общего?» «Ограничение подвижности» «Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»</p>

14.	Пешка.	<p>- Познакомить детей с шахматной фигурой - пешкой, ее расположением на доске, обозначением, позициями при игре;</p> <p>- показать место пешки в начальном положении, взятии;</p> <p>- познакомить с правилом: «Пешка - «ни шагу назад»;</p> <p>- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.</p> <p>- развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность.</p>	<p>Педагог знакомит детей с пешкой, объясняет, что пешки с начала игры располагаются на определенных своих горизонталях. Учит детей правильно расставлять пешки и ходить ими.</p> <p>Педагог знакомит с правилом: Пешка - «Ни шагу назад».</p>	<p>«Скажи, какая», «Огонь», «Война пешею» «Волшебный мешочек» П/и «Пешечка» «Лабиринт», «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру» ИД. схемы, шахматные фигуры.</p>
15.	Пешки против королей.	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король;</p> <p>- познакомить детей с комбинацией: пешки против королей;</p> <p>- дать представление о правиле квадрата;</p> <p>- развивать мышление, интерес к шахматной игре;</p> <p>- воспитывать дружеские взаимоотношения, самостоятельность в решении задач.</p>	<p>Педагог расставляет 2 позиции: король с пешкой против короля.</p> <p>Рассказывает, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция, шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поля превращения или король противника ее догонит (в результате – ничья).</p> <p>Педагог показывает позицию, где пешка побеждает. Знакомит с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.</p>	<p>«Какое слово лишнее», «Соберем большой урожай», «Кто больше срубил пешек», «Игра на уничтожение», «Продолжи ряд», П/и «Пешечка» ИД. схемы, шахматные фигуры.</p>

16.	Пешечные окончания. Расчет вариантов.	<ul style="list-style-type: none"> - Продолжать закреплять знания детей о шахматной фигуре – пешка; - познакомить детей с пешечными окончаниями, примерами простейшего расчета вариантов 	<p>Педагог рассказывает, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель – добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь). Педагог показывает пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Педагог помогает сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.</p>	<p>«Перепутаница», «Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8».</p> <p>«Война пешею», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Запретная фигура» П/и «Пешечка»</p>
17.	Король с пешкой против короля.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: Король с пешкой против короля; - познакомить детей с правилом «ключевых полей»; - упражнять в расчете вариантов. 	<p>Педагог рассказывает, что сегодня король будет сам помогать, своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». Объясняет правило. Педагог проигрывает с детьми варианты прохода пешки, тренирует в расчете вариантов. Показывает, когда правило не действует.</p>	<p>«Узнай фигуру». «Найди адрес» «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». П/и «Пешечка»</p>
18.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь; - познакомить детей с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. - закреплять умения договариваться о совместной деятельности в играх, свободно выражать свои мысли, использовать речевые и мимические средства 	<p>Педагог с детьми рассматривают комбинации: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. Педагог приобщает детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности, поощряет стремление высказывать свое мнение.</p>	<p>«Узнай фигуру», «Найди ошибку», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Сосчитай и соедини правильный ответ»</p>

19.	Шах.	<p>-Познакомить детей с понятием «шах», способами защиты от «шаха», обозначениями «шаха»;</p> <p>- познакомить с видами «шахов»;</p> <p>-упражнять в умении объявлять «шах».</p>	<p>Педагог объясняет детям, что такое шах. Знакомит с тремя способами защиты от шаха, с разными видами шаха. Педагог учит объявлять шах: открытый шах, двойной шах. Показывает, как обозначается шах. Поясняет, что такое шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой; защита от шаха.</p>	<p>«Найди такую же фигуру».</p> <p>«Шах или не шах»,</p> <p>«Дай шах»,</p> <p>«Первый шах»,</p> <p>«Пять шахов»,</p> <p>«Дай открытый шах»,</p> <p>«Дай двойной шах»,</p> <p>«Защита от шаха»,</p> <p>«Поставь шах королю»</p>
20.	Шах. Закрепление . Вилка и связка.	<p>- Закрепить понятия: «открытый шах», «двойной шах».</p> <p>- дать представление о позиции «вилка», «связка», «защита от связки» «вскрытый шах», «спертый мат»разные варианты связок.</p>	<p>Педагог рассказывает, что в шахматной игре можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы. Педагог рассказывает, что такое вилка, сколько у нее может быть концов. Показывает вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказывает о «коварстве» коня, показывает, как конь может подстроить вилку – шах с потерей ладьи; показывает, как можно связать «в игре фигуры противника» и показывает разные варианты связок. Педагог напоминает, как получается двойной шах. Педагог напоминает о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту. Показывает, как по возможности защититься от связки Педагог показывает защиту от вилки конем и спертым матом.</p>	<p>«Колечко - крылечко»,</p> <p>«Расставь фигуры»,</p> <p>«Перепутаница»,</p> <p>«Шахматное лото, домино»,</p> <p>«Придумай конечный вариант спертого мата»,</p> <p>«Расставь фигуры»,</p> <p>«Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».</p>

21.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь. - закрепить понятие «шах», защита от «шаха». - познакомить с комбинаций: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. - развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, самостоятельность при выполнении задания; - упражнять детей в умение взаимодействовать шахматными фигурами на доске в зависимости от задания. 	Педагог предлагает закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	«Поиграем – угадаем», «Какой фигуры не стало», «Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»
22.	Шах и мат. Мат. Мат в один ход.	<ul style="list-style-type: none"> - Продолжать знакомить с шахматной позицией «шах» и «мат»; - упражнять в использовании способов защиты от шаха. - Познакомить с понятием «мат», обозначение «мата». - показать позиции, в которых объявляется «мат». - познакомить с комбинацией «мат в один ход». - формировать у детей умение правильно понимать и самостоятельно решать поставленные задачи: находить позиции, в которых объявлен мат, шах; - упражнять детей в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске. 	Педагог знакомит с шахматной позицией «шах» и «мат», приводит примеры. Демонстрирует способы защиты от шаха. Педагог демонстрирует на доске варианты а, б, в.. и несколько вариантов матов, предлагает спасти короля от этого «шаха». Педагог вместе с детьми делает вывод, что «мат» - это шах, тот у которого нет защиты и конец шахматной игры. Педагог знакомит с понятием «мат», показывает обозначение. Учит находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Педагог знакомит с комбинацией: Мат в один ход.	«Продолжи ряд» «Кто объявит больше шахов королю», «Первый шах», «Поставь защиту». «Мяч», «Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».

23.	Мат пат. Ничья и пат. Мат двумя ладьями.	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить с понятиями: ничья и пат; - показать несколько вариантов, которые приводят к ничейной позиции; - развивать умение находить позиции, где есть мат, пат. - Познакомить с понятием – линейный мат. - формировать умение делать «мат» двумя ладьями; - закрепить умение детей в парах ставить линейный мат. 	<p>Педагог знакомит детей с понятиями – «ничья и пат», показывает несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учит находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет.</p> <p>Педагог рассказывает о позициях «мат» и «пат», вариантах ничьей, приводит примеры на пат. Знакомит с новым словом «пат» его значением «пат-ничья», показывает комбинацию – мат.</p> <p>Педагог знакомит с понятием – линейный мат. Педагог показывает, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой – нападая (по горизонтали и по вертикали).</p> <p>Педагог предлагает тренировку в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат).</p>	<p>«Запретная фигура», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Пат или не пат».</p> <p>«Терем – теремок», «Назови фигуры от слабой до сильной», «Мат или не мат», «Постановка мата двумя ладьями» диаграммы с вариантами позиций: «Линейный мат», «Мат двумя слонами»; карандаши, белая бумага; ИД (интерактивная доска);</p>
24.	Мат ферзем. Повторение понятия «пат»	<ul style="list-style-type: none"> - Дать представление и показать комбинацию: мат ферзем. - закрепить понятие «пат». - упражнять детей в умение взаимодействовать шахматными фигурами на доске в зависимости от задания; -развивать логическое мышление, сообразительность, быстроту реакции 	<p>Педагог показывает детям, как ставить мат с помощью ферзя. Педагог показывает варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат. Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).</p>	<p>«Мешочек», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода». диаграммы с вариантами позиций: «Линейный мат», «Мат двумя слонами»; карандаши, бумага;</p>

25.	Оппозиция. Мат ладьей.	<p>- Познакомить с понятием «оппозиция»;</p> <p>- упражнять в постановке оппозиции;</p> <p>- упражнять в постановке мата ладьей.</p> <p>упражнять детей в постановке мата двумя слонами.</p> <p>- развивать умение работать в парах, логическое мышление, способность думать, рассуждать и анализировать.</p>	<p>Педагог рассказывает детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».</p> <p>Педагог знакомит с упражнением в постановке королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.</p> <p>Педагог показывает, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля.</p> <p>Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем.</p>	<p>«Расставь фигуры правильно», «Мат или не мат», «Мяч», Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).</p>
26.	Мат двумя слонами.	<p>- Познакомить с комбинацией: мат двумя слонами;</p> <p>- упражнять в постановке мата двумя слонами.</p> <p>Закреплять умение детей в парах ставить линейный мат.</p> <p>- упражнять детей в постановке мата двумя слонами.</p> <p>- развивать умение работать в парах, логическое мышление, способность думать, рассуждать и анализировать.</p>	<p>Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат двумя слонами.</p> <p>Напоминает детям об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Педагог показывает, как это может случиться.</p> <p>Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).</p> <p>Показывает конечную позицию с матом. Игра в шахматы до мата.</p> <p>Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).</p>	<p>«Какой фигуры не хватает», «Колечко – крылечко», «Война» слонов против пешек», шахматы для детей; большое шахматное поле на доске; большие шахматные фигуры плоские; диаграммы с вариантами позиций: «Линейный мат», «Мат двумя слонами»; карандаши, белая бумага; ИД (интерактивная доска); игра – пазлы «Собери фигуру»</p>

27.	Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	- Повторить и закрепить варианты комбинаций: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат; - упражнять в постановке комбинации: мат в два хода	Педагог предлагает совместно обсудить четыре варианта: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Педагог предлагает решить задачи в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. Педагог предлагает решить задачи на мат в два хода. Педагог делит детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый – тот получает 1 очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, педагог спрашивает, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 – 5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
28.	Рокировка.	- Закрепить знания детей о самой главной фигуре в шахматной игре; - познакомить и показать рокировку; - изучить правила рокировки; - упражнять детей в умении осуществлять взаимодействие между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры; - развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.	Педагог закрепляет знания детей о самой главной фигуре в шахматах. Педагог объясняет, как делать рокировку, ее обозначение. Педагог учит детей выполнять правила рокировки.	«Рокировка», «Какая фигура главнее», «Угадай», «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной» 2 комплекта квадратов белого и черного цветов для составления шахматной доски,

29.	«Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. Тайны шахматного языка. «Кто сильнее тот и ценнее».	-Познакомить детей со специальным шахматным языком; -познакомить с правилами ведения шахматных партий, разыгрыванием дебюта; - изучить правило «Кто сильнее, тот ценнее».	Педагог знакомит детей со специальным шахматным языком, что каждая фигура имеет свое обозначение, каждое поле – тоже (a1; в1...), что партии можно записывать и читать. Педагог учит, это делать. Знакомит с правилами ведения шахматных партий, дает общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта, его вариантах. «Кто сильнее тот и ценнее». Педагог напоминает детям, как оценивать фигуры по силе. Учат видеть выгоду при взятии фигур. Демонстрация коротких партий.	«Что общего и чем отличаются», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Кто сильнее, тот ценнее»
30.	Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу».	-Познакомить с шахматной нотацией; - упражнять в написании символов для записи шахматной нотации; - развивать умение придумывать и решать шахматные задачи, этюды.	Педагог знакомит детей с системой записи, называемой нотацией, описывающей ситуацию на доске и передвижение всех фигур и пешек. Показывает примеры шахматной нотации. Дети учатся выполнять и читать эту запись. Дети закрепляют язык шахмат, учатся им пользоваться. Правильно расставляют фигуры. Дети сами придумывают шахматные задачи: «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». Выявляют чемпионов в группе: дети демонстрируют короткие партии.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. «Поставь нужный знак», «Лабиринт»

31.	<p>Богиня шахмат – Каисса. Шахматные часы.</p> <p>Шахматная викторина. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)</p>	<p>- Познакомить с богиней шахмат; - рассказать об истории шахматных часов; - познакомить с шахматными часами.</p> <p>- Закрепить правила ведения шахматных партий; - формировать умение решать занимательные задачи с шахматными фигурами.</p>	<p>Педагог рассказывает детям о существовании богини шахмат Каиссе. Педагог знакомит с шахматными часами, их историей, функциями шахматных часов, новыми понятиями: «шахматные часы», «время, отведенное на партию», «контроль времени». Педагог рассказывает о механических шахматных часах, электронных шахматных часах, о часах Фишера.</p> <p>Педагог делит детей на две команды, предлагает решить занимательные задачи с шахматными фигурами на скорость:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Проходная решетка». 2. «Запри фигуры в ящик» 3. «Расставь часовых» 4. «Поставь защиту». 5. «Самый быстрый джигит» 6. «Расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, мат с помощью пешек). 	<p>«Что общего и чем отличаются?», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Чем сильнее, тем ценнее» «Лабиринт», «Секретная фигура»</p> <p>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>
32.	<p>Шахматный турнир. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)</p>	<p>- Закрепить основные правила игры в шахматы; - закрепить знания и умения детей играть в шахматы.</p>	<p>Педагог говорит, что начинается шахматный турнир на звание чемпиона, разбивает группу на 2 команды. Дети играют в шахматы. Затем кто выиграл, играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими, и т. д. За мат получают 1 очко, ничью – 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпионы), 2 место и 3 место.</p>	<p>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>

Список литературы

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. М: 2000.
2. Гончаров В. И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, .1984.
3. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука, или первые шаги по шахматной доске.– М.: Детская литература, 1980.
4. Гришин В.Г., Малыши играют в шахматы. – Просвещение, 1991.
5. Зак В.Г., Длуголенский Я.Н. Я играю в шахматы.– Л.: Детская литература, 1985.
6. Сухин И. Г. Волшебные фигуры.– М: Новая школа, 1994.
7. Сухин И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений»(Обнинск:Духовное возрождение, 2010. – 40 с.
8. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М: Поматур, 2000.-320с, ил.
9. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Интернет - ресурсы:

1. <http://www.resobr.ru/materials/45/40710/>
2. http://nmc-kemerovo.ucoz.ru/Katalog/belaja_ladja.pdf
3. <http://chess555.narod.ru> Авторский Сайт шахматного всеобуча
4. <http://suhin.narod.ru> Авторский сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шахмат".

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров - добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы - или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр - шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ - подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака - наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик - любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле - поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль - одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка - одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант - одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие - уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка - право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе - когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь - прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).
Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска - место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют - самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали - линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма - плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка - шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры - фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва - если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные - к материальным потерям, к поражению.

Жребий - разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита - умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача - искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка - если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка - такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок - просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия - родина шахмат (V в.).

Игра - шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка - такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация - серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор - составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция - заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс - соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера - шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса - греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество - приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество - это отдать ладью за слона, выиграть качество - взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры - общепринятое название для коней и слонов.

Линия - несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий - вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка - своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство - ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат - поражение. Безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры. Мат - «мёртвый».

Мат спёртый - разновидность обычного мата. Встречается редко. Мат, при котором атакованный король не может двинуться с места, зажатый собственными фигурами.

Мастер - шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер - мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество - выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для победы в партии.

Мельница - разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль - вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр - серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция - расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья - окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение - пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация - обозначение полей на шахматной доске и система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар - почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и обязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия - вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада - самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988г.

Очки - по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире

тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью - 1/2 очка, за победу - 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка - любой просчет в игре.

Оборона - когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

Отступить - когда атакованная фигура оставляет поле, на котором она подверглась нападению, то говорят, что она отступила.

П

Партия - шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат - разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет. Перевес - умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция - размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле - одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения - по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила - свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз - награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент - участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка - одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля

в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие - постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд - шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен - обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например, поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный - отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии - анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры - это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка - такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться - прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья - человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика - методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«**Тронул - ходи**» - одно из важнейших правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп - скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир - вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п..

Тренер - шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица - документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход - т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры - общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза - ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ - Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все - одна семья».

Фигура - все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал - одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист - игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

Фланг - королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход - любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр - поля, составляющие середину доски: четыре поля - малый центр, двенадцать центральных полей доски - расширенный центр.

Цугцванг (нем.) - такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот - острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира - самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах - угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска - 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм - решительная шахматная атака.

Э

Этюд - искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Приложение 2

ЛИТЕРАТУРНЫЙ МАТЕРИАЛ НА ТЕМУ ШАХМАТ

Высказывания о шахматах

1. *Б.Г. Афанасьев*

«Игра в шахматы – не только состязание умов, но и соревнование характеров».

2. *А. Карпов*

«Главное – борьба, воспитание своего характера, а успехи обязательно придут, если постоянно работать над шахматами и по-настоящему их любить».

3. *А. Алехин*

«Шахматы учат быть объективным»

4. *Т. Петросян*

«Шахматы – это по форме игра, по содержанию искусство, а по трудности овладения – наука. Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга или музыка».

5. *А. Карпов*

«Для меня шахматы – это прежде всего борьба, поэтому во главу угла я ставлю спортивное начало. Противника необходимо победить, к этой цели я и стремлюсь в каждой партии».

6. *М. Чибурданидзе*

«Когда меня научили играть в шахматы, они мне казались волшебным сказочным миром. Затем я серьезно занялась шахматами, но волшебными они для меня так и остались».

7. *Х.Р. Капабланка*

«Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо»

8. *И. Гаприндашвили*

«Шахматы – это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно».

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Вильгейм Стейниц познакомился еще мальчиком, в Праге, наблюдая за игрой отца. В первой же сыгранной партии он одержал победу. Случилось это так. Однажды друг и постоянный партнер отца не застал его

дома. Он решил скоротать время, играя с мальчиком, и потерпел поражение. Свой первый комплект шахмат будущий чемпион мира изготовил сам. Он нарисовал шахматную доску, вырезал из картона фигуры и подписал их: «король», «ферзь», «ладья», «слон», «конь», «пешка».

В. Стейниц (1836 – 1900) – первый чемпион мира, носивший это звание в 1886 – 1894 годах.

Вспоминает

АЛЕКСАНДР ПЕТРОВ

(Из тетрадки Загадая)

Из ранних лет моего детства более всего осталось в моей памяти: песчаные берега Великой, комната, в которой я родился, оклеенная бумажками, как шахматное поле, и резные шахматы, подаренные мне на именины дедушкой по матери Иваном Алексеевичем Соколовым, когда мне было 4 года. Шахматы эти были первыми моими игрушками. Я расставлял их на шашечнице по- своему и двигал, как играют дети солдатиками.

Отец мой довольно хорошо играл в шахматы. Он показал мне ходы шашек (фигур) и первоначальные правила игры. Семи лет я играл изрядно.

А.Д. Петров (1794 – 1867) – первый русский шахматный мастер.

Так начинал

ГАРРИ КАСПАРОВ

(Из тетрадки Загадая)

Родители Гарри Каспарова любили проводить вечера за шахматной доской. Пятилетний Гарри обычно молча, наблюдал за передвижением причудливых фигурок по клетчатой доске, но вдруг он однажды сказал: «А во вчерашней задаче ходить надо так...», - и указал правильное решение шахматной задачи, над которой родители бились долго и безуспешно. «Я же тебе не показывал, как надо играть!» - воскликнул удивленный отец. А мальчик, оказывается, не только умел играть и решать задачи, но и знал наизусть всю доску и без запинки называл цвет любого поля.

Как только Гарри поступил в первый класс, его отвели в шахматный кружок Бакинского Дворца пионеров имени Юрия Гагарина. В следующем году Гарри Каспаров выполнил норму третьего разряда. А в 10 лет ему присваивают первый разряд, включают в сборную юношескую команду Азербайджана для участия во Всесоюзных спортивных играх молодежи, приглашают в школу знаменитого академика шахмат Михаила Моисеевича Ботвинника.

Г.С. Каспаров (род. 1963) - выдающийся советский гроссмейстер, тринадцатый чемпион мира, носит это звание с 1985 года.

Вспоминает

МАЙЯ ЧИБУРДАНИДЗЕ

(Из тетрадки Загадая)

Научилась я играть в шахматы в 8 лет. Учил меня брат Реваз. В 9 лет стала посещать Дворец пионеров г. Кутаиси. Все свободное время посвящала

шахматам: анализировала игру, изучала шахматную теорию, следила за игрой ведущих шахматистов, на каждый турнир приходила с новыми, творчески осмысленными замыслами. В 1971 году стала чемпионкой Грузии среди девушек... В 1973 году участвовала в соревнованиях на Кубок СССР И В 12 лет выполнила норму мастера спорта СССР...

Любой проигрыш огорчает – это закономерно. Но к этому я отношусь самокритично. Прежде всего, я стараюсь выявить причину. И юным шахматистам советую всегда искать причину, чтобы не повторять ошибок. Учиться на своих поражениях. В таких случаях мне очень помогает моя мама Нелли Павловна Хурцидзе. Она педагог по образованию... Для шахмат не требуется специальной площадки, оборудования. Шахматная доска – это есть и «площадка и «стадион». В шахматы можно играть везде и всюду – будь то большие или мини соревнования.

И конечно, необходимо участвовать в школьных, районных, городских соревнованиях. Все это даст ощутимую пользу. Нужна и теоретическая база. Начинающим шахматистам необходимо изучать основы дебютов. Играть желательно с партнерами чуть сильнее себя...

М.Г. Чибурданидзе (род. 1961) - выдающаяся советская шахматистка, чемпионка мира с 1978 года

Вспоминает

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

(Из тетрадки Загадая)

Играть в шахматы я научился, когда мне не было и пяти лет...

Отец был большим любителем шахмат, хотя не участвовал в официальных турнирах и разряда не имел, но играл сильно. К нам приходили его товарищи по работе, чтобы сразиться за шахматной доской. Увлечлись игрой и засиживались часами, мама чуть не силой заставляла их оторваться от игры и что-либо перекусить. Я, конечно, не отходил от играющих. Шахматы тянули к себе как магнит – мог часами стоять и наблюдать за игрой. Постепенно стал замечать, что передвигаются фигуры по доске не как попало, а по определенным правилам. Что каждая из фигур имеет свою цену, что в игре надо стараться побить более ценные фигуры противника и сразить его короля. Я просил отца сыграть со мной, уверяя, что уже знаю, как и что нужно делать, но он обычно отказывал – рано еще, не дорос...

Наконец настал день, когда отец сдался на мои уговоры и мы сели за стол, разложили доску. К его удивлению, я самостоятельно быстро расставил все фигуры и сделал первый ход королевской пешкой – так всегда начинал игру мой отец. Устроив мне небольшой экзамен, он убедился, что я знаю, как ходят конь, слон, ладья, король и ферзь. Знаю и то, как пешки и фигуры бьют друг друга. Началась игра. Отец старательно подставлял мне фигуры, и скоро у него остался один король в окружении трех пешек, а я никак не мог его заматовать. Потом сыграли еще одну партию и еще. Отец умело направлял мои действия, возвращали ходы, заставлял думать... Я все больше и больше увлекался этой чудесной игрой.

К сожалению, встречи наши за шахматной доской проходили довольно редко – отец в то время учился в Москве, приезжал домой на несколько дней и снова надолго уезжал. Я с нетерпением ожидал каждого такого приезда. Уж тогда мама сердилась на нас двоих – все наше внимание поглощали только шахматы. С каждым приездом отца я играл все сильнее и сильнее. Даже как-то выразил недовольство ему, что часто нарочно подставляет мне фигуры. Отец улыбнулся, потом нахмурился и быстро поставил мне мат. Я поджал губы. Чуть не расплакался, да отец сказал: «Запомни: без проигрышей и нет побед, а станешь реветь, так я вообще с тобой играть не буду...»

А.Е. Карпов (род. 1951) – выдающийся советский гроссмейстер, двенадцатый чемпион мира, носивший это звание в 1975 – 1985 годах.

Так начинала

ОЛЬГА РУБЦОВА

(Из тетрадки Загадая)

Оля выросла в семье, где шахматы были в большом почете. Играть в них с раннем детстве ее научил отец – профессор Московского высшего технического училища им. Н.Э. Баумана Николай Николаевич Рубцов, который имел первую категорию и часто выступал в соревнованиях. Особенно заинтересовалась Оля шахматами в 1925 году во время Московского международного турнира. Вместе со школьными товарищами она с огромным интересом следила за игрой сильнейших шахматистов мира. Вскоре и в ее школе был проведен шахматный турнир, в котором Ольга Рубцова победила многих мальчиков и добилась хорошего результата. В 1926 году Ольга заняла первое место во Всесоюзном массовом турнире, организованном газетой «Комсомольская правда», а в следующем году стала первой чемпионкой СССР...

О.Н. Рубцова (род. 1909) – выдающаяся советская шахматистка, четвертая чемпионка мира, носившая это звание в 1956 – 1958 годах

Так начинал

ФРАНСУА АНДРЕДАНИКАН ФИЛИДОР

(Из тетрадки Загадая)

Филидор родился в 1726 году в маленьком французском городке Дрё. Мальчик принадлежал к семье, несколько поколений, которой состояли музыкантами при дворе французских королей. Шести лет Франсуа был принят в придворную хоровую капеллу. Паузы между репетициями королевские музыканты заполняли шахматными сражениями, и игра эта покорила маленького певца. Все чаще и чаще Филидор стал проводить время за шахматной доской и уже в 14 лет слыл довольно сильным игроком. Одна за другой были одержаны победы над сильнейшими шахматистами Франции. Лучше Филидора играл только Легаль, который вначале давал юноше ладью вперед. Но мастерство Франсуа росло не по дням, а по часам, и наконец, шестнадцатилетний Филидор был признан первым шахматистом Франции. И это было только начало...

Ф.А. Филидор (1726 – 1795) – выдающийся французский мастер, сильнейший шахматист мира второй половины XVIII века.

Вспоминает

АРОН НИМЦОВИЧ

(Из тетрадки Загадая)

Мне было 8 лет от роду, когда я познакомился с шахматами...

Мое знакомство с основами шахматной игры было для меня волнующим событием. В нашей семье к шахматам относился с большим уважением. Отец сам страстный любитель шахмат, не раз твердил нам об удивительных качествах и красоте этой игры. Я часто упрашивал его показать мне ходы, но отец все откладывал, говоря, что «я еще слишком мал». Наконец он все же согласился, и этот торжественный момент был приурочен к дню моего 8-летия. Помню, однако, что я был несколько разочарован, так как ходы ладьей, слоном, конем и другими фигурами показались мне лишеными всякого комбинационного интереса...

Первая из попавших в печать партий была сыграна мной в возрасте восьми с половиной лет... За период с 1894 года по 1902 год мне в общем приходилось играть довольно редко и исключительно с шахматистами первой категории.

А.И. Нимцович (1886 – 1935) – выдающийся гроссмейстер

Вспоминает

МИХАИЛ ТАЛЬ

(Из тетрадки Загадая)

Я свою первую серьезную партию проиграл. Двоюродному брату. И когда впервые в жизни получил «детский мат», это для меня было трагедией. Потому что считал себя опытным шахматистом. Дело в том, что мои старшие были людьми любезными, и при обучении я имел в активе больше побед, чем поражений. А затем совсем по иным делам (кажется, собираясь записаться в драматический кружок) я пришел в рижский Дворец пионеров. В коридоре вдруг заметил табличку на двери: «Шахматная секция». Зашел. И увлекся. Быть может, потому, что мне очень повезло с моим первым шахматным учителем. Его имя – Янис Крузкоп – широкому кругу шахматистов, к сожалению не известно. Но он сделал для шахмат очень много, ибо всех своих учеников научил беззаветно любить шахматы. Выигрывать у своего старшего брата я начал после нескольких месяцев занятий. Но – странное дело! – не чувствовал при этом особой радости: видел, что играет он не очень хорошо. Приспело время для поиска более сильных партнеров...

М.Н. Таль (род. 1936) - выдающийся советский гроссмейстер, восьмой чемпион мира, носивший это звание в 1960 – 1961 годах.

Вспоминает

БЕНТ ЛАРСЕН

(Из тетрадки Загадая)

Согласно метрическому свидетельству, я родился 4 марта 1935 года в Тильстеде, Тистеда...

В январе 1942 года, сразу после того, как мы переехали в Хольстебро, я переболел разными детскими болезнями и научился играть в шахматы. Свинка и ветрянка прошли, чего нельзя сказать о шахматах. Учителем моим был школьный товарищ по имени Йорген. Припоминаю, как протекала одна из наших первых партий. Он слопал все мои фигуры и остался с двумя ладьями. С каким удовольствием он загнал моего бедного коня на край доски и поставил мат! Выяснилось, что мой отец тоже умеет играть в шахматы, и иногда мы садились с ним за доску. Но к 12 годам я выигрывал у него почти каждый раз и поэтому отправился искать партнеров в шахматный клуб.

Б. Ларсен (род. 1935) – выдающийся датский гроссмейстер.

Вспоминает

РОБЕРТ ФИШЕР

(Из тетрадки Загадая)

Когда мне было 6 лет, я знал уже многие игры, но они мне надоели, мне хотелось более сложного. Тогда я попросил мою сестру научить меня шахматам... Есть много шахматистов, которые играют только для того, чтобы достичь ничьей. Но шахматная должна быть наступательной, нужно искать пути к выигрышу, а если не стремиться к этому, то какой смысл садиться за доску? Я не понимаю этого. Я никогда не стараюсь уйти от борьбы, а наоборот – думаю и думаю, как победить.

Р. Фишер (род. 1943) – выдающийся американский гроссмейстер, одиннадцатый чемпион мира, носивший это звание в 1972 – 1975 годах.

Вспоминает

НОНА ГАПРИНДАШВИЛИ

(Из тетрадки Загадая)

Родом я из небольшого грузинского городка Зугдиди. Мой отец Терентий Северьянович был директором сельскохозяйственной школы, а кроме того преподавал в техникуме. Ему приходилось много работать: у меня было еще пять братьев. Самый старший – Эмзар, затем идут «по ранжиру» Тамаз, Джемал, Мурад, а после меня родился еще и Нугзар...

Интерес к шахматам во мне пробудил Эмзар. И я, и остальные братья вообще многим обязаны Эмзару, который по праву и по обязанности старшего опекал нас, и помогал родителям, так сказать, по интеллектуальной части. Он помогал нам писать сочинения, приохотил к чтению и первым полюбил шахматы, переняв интерес к ним у отца и заразив потом этим увлечением остальных. В четыре года, наблюдая за игрой братьев, я уже знала, как ходят фигуры. В пятилетнем возрасте была допущена в свой первый турнир, в котором помимо братьев участвовали и соседские мальчишки. Около Боржоми есть курортное место Мзетамзе. Там мы проводили каждое лето. В 1949 году отдыхающие устроили турнир, где я, семилетняя девочка, к удивлению многих, заняла третье место. А ведь это был уже не семейный турнир, и я очень гордилась «призовым местом». После этого Эмзар стал подсовывать мне шахматные книги, но они никакого интереса во мне не вызывали: меня тянуло во двор, к ребятам, подвижные

игры казались мне куда увлекательнее. Тем не менее, на протяжении нескольких лет я с удовольствием сражалась с братьями в легких партиях и, видимо, кое-чему научилась...

Как единственная девочка, я пользовалась со стороны взрослых особым вниманием, но среди братьев, ни на какие привилегии не могла претендовать. Больше того, они принимали меня в свои игры именно при условии, что я не буду рассчитывать на поблажки. Мне было очень легко выполнить это требование, потому что я и сама никогда не запросила бы пощады. Только один раз, когда я стояла в воротах и противники – мальчики с соседнего двора – должны были бить одиннадцатиметровый, всплыл вопрос о том, что меня, как девочку, надо на этот момент заменить. Но запротестовали, во-первых, противники, а во-вторых, я сама...

Так уж случилось, что я в детстве играла только с мальчиками, терпеливо соблюдала все правила, почти никогда не плакала, но зато и сама не давала спуску никому.

Н.Т. Гаприндашвили (род. 1941) – выдающаяся советская шахматистка, пятая чемпионка мира, носившая это звание в 1962 – 1978 года.

Вспоминает

ЕФИМ ГЕЛЛЕР

(Из тетрадки Загадая)

Я играл тогда по собственным правилам, и все попытки отца обучить меня заканчивались тем, что я добивался выигрыша простейшим путем: решительным взмахом руки сметал с доски вражеские фигуры и пешки, торжествуя победу. Но больше всего я любил играть в шахматы один, причем в этом случае обходился без доски. Когда отец и мать уходили на работу, я собирал несколько комплектов шахматных фигур, разбивал их на армии и устраивал жестокие сражения. Погибшие в этих сражениях фигуры, как правило, летели с четвертого этажа во двор и, конечно, после этого очень часто к настоящей шахматной жизни уже не возвращались. За это мне не один раз попадало, да и позднее отец не раз корил за разорение его прекрасной коллекции.

Как бы то ни было, постоянное шахматное окружение привело к тому, что примерно к шести годам я сделал некоторые успехи и стал играть с отцом и старшим братом уже по общим правилам, а затем вышел за рубежи нашей квартиры, начав многочисленные встречи с товарищами по двору.

Е.П. Геллер (род. 1925) – выдающийся советский гроссмейстер.

Вспоминает

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

(Из тетрадки Загадая)

Книга А. Алехина «Мои лучшие партии» была призом за победу в шахматном соревновании. Ею наградил меня брат отца, Кирилл Осипович Смыслов, шахматист второй категории. Он играл со мной без ладьи. Мне было тогда 7 лет (я родился 24 марта 1921 года в Москве), и примерно за полгода до этого матча отец научил меня играть в шахматы. На книге

надпись: «Победителю в матче, будущему чемпиону Васе Смыслову, от дяди. 29 мая 1928 года». Эта книга хранится у меня и сейчас. Она оказалась единственным «документом» в семейном архиве, свидетельствующим, что я уже полвека играю в шахматы. За это время завоевано немало кубков, призов и медалей, но подарок дяди занимает среди них особое место. Прекрасная книга Алехина вошла в небольшую, но с хорошим знанием дела подобранную шахматную библиотеку отца и вместе с другими книгами способствовала развитию моих шахматных взглядов и склонностей.

В.В. Смыслов (род. 1921) – выдающийся советский гроссмейстер, седьмой чемпион мира, носивший это звание в 1957 – 1958 годах

Вспоминает **ЮДИТ ПОЛГАР**
(Из тетрадки Загадая)

Все началось с коня. Наблюдая за поединками Жужжи (сестры) с отцом, я была прямо-таки заморожена необычными передвижениями этой фигуры на доске. Именно они и побудили во мне интерес к игре в целом.

Ю. Полгар (род. 1976) – замечательная венгерская шахматистка

Вспоминает **ПАУЛЬ КЕРЕС**
(Из тетрадки Загадая)

Я познакомился с шахматами очень рано. Мне не было еще пяти лет, когда мы вместе со старшим братом наблюдали, как отец играл со своими сослуживцами. Затем мы, братья, сражались друг с другом. Долгое время мы не знали, что шахматные партии можно записывать и разыгрывать по книгам. Это «открытие» было сделано позднее, когда мы нашли в газетах диаграммы вместе с таинственными сочетаниями цифр и букв.

В маленьком городе Пярну, где мы жили, трудно было совершенствоваться в шахматах. Мы старались это компенсировать самостоятельной работой. Я завел специальную толстую тетрадь, куда внес тысячу партий, изучая первые дебютные ходы и отыскивая критические моменты борьбы.

П. П. Керес (1916 – 1975) – выдающийся советский гроссмейстер.

Так начинал **СЭМУЭЛЬ РЕШЕВСКИЙ**
(Из тетрадки Загадая)

Сэмуэль Решевский научился играть в шахматы в четырехлетнем возрасте. Как только отец показал ему, как делать ходы, обычные игрушки были брошены и забыты. Долгие часы проводил мальчик за шахматной доской и вскоре начал обыгрывать взрослых. Через некоторое время в польском местечке Озеркове ему не стало равных. Когда Решевскому исполнилось шесть лет, его показали одному из сильнейших шахматистов того времени Акибе Рубинштейну. Рубинштейн сыграл с мальчиком вслепую и выиграл, но в тот же день Решевскому удалось взять реванш.

С пятилетнего возраста Решевский уже выступал с сеансами одновременной игры, показательными партиями вначале только в Польше, а потом и во многих других странах. Примечателен сеанс одновременной игры в американской военной академии, когда из девяти партий 20-летний С. Решевский выиграл 19 и одну свел вничью.

С. Решевский (род. 1911) – выдающийся американский гроссмейстер.

Так начинал **МАКС ЭЙВЕ**
(Из тетрадки Загадая)

Мать Макса Эйве была большой любительницей шахмат. Родители регулярно играли в шахматы друг с другом, а один вечер в неделю отводился игре со знакомыми и приятелями. Макс научился передвигать шахматные фигуры вскоре после того, как начал ходить. Когда ему было четыре года, он уже смог сесть за доску и вскоре начал обыгрывать родителей. Но в дошкольные годы шахматы не стали любимым занятием Макса, гораздо чаще он играл в подвижные игры.

Отец Макса много внимания уделял обучению и воспитанию сына – Макс научился читать, писать и считать еще до того, как пошел в школу. В начальной школе он опередил своих сверстников и в шахматной игре, и в учении. В 11 лет Эйве начал играть в клубных турнирах, составлял задачи и этюды.

М. Эйве (1901 – 1981) – выдающийся голландский гроссмейстер, пятый чемпион мира, носивший это звание в 1935 – 1937 годах

Так начинал **АЛЕКСАНДР АЛЕХИН**
(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Алехин познакомился в семилетнем возрасте, его первым учителем стал старший брат, с которым было сыграно несчетное число партий. С юных лет Александр Алехин увлекался шахматами и решил посвятить им жизнь. Он много занимался изучением теории дебютов, читал шахматную литературу.

Самым большим впечатлением детства стал для девятилетнего мальчика сеанс одновременной игры вслепую на 22 досках знаменитого американского шахматиста Гарри Пильсбери. В то время в России мальчикам не разрешалось посещать шахматные кружки, но выход нашелся – в возрасте 10 – 12 лет Александр Алехин сыграл множество партий по переписке, зачастую с очень сильными партнерами. Алехин записывал эти партии и анализы к ним в специальные тетради, все это помогло ему стать шахматистом поразительной силы.

А.А. Алехин (1892 – 1946) – выдающийся русский гроссмейстер четвертый чемпион мира, носивший это звание в 1927 – 1935 и 1937 – 1946 годах.

Шахматная шкатулка

Педагог задает вопросы, дети отвечают.

Вопросы:

- Каких клеток больше, черных или белых?
- Без какой фигуры не бывает игры? (король)
- Где возникли шахматы? (Индия)
- В какую фигуру может превратиться пешка? (в любую, кроме короля)
- Как пешке укрыться от чернополюного коня? (встать на белое поле)
- Что такое шах?
- Что такое мат?
- Что такое пат?
- Кто ходит, как слон и как ладья? (ферзь)
- Сколько раз можно делать рокировку?
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (слон и ладья)
- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (конь)
- Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.)
- Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца)
- Назвать чемпионов мира по шахматам.
- Как называется игровое шахматное поле? (Доска.)
- Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.)
- Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100.
- В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон.
- Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь.
- Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.)
- Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?
- Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.)
- Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.)
- Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии? (Восемь.)
- Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?
а) Проходная; б) Пробивная; в) Пронырливая.

Загадки о шахматах

1. На каком поле ничего не растет? (на шахматном)
2. В каких клетках не держат зверей? (шахматных).

Правила

Партия – запомнить ты готов? Из отдельных стоит ходов.

Что такое ход? Сейчас узнаем.

Вот фигурку мы передвигаем с одного квадрата на другой.

Делаем свой ход очередной.

А порой противника фигура,

Высится на поле, как скульптура

Не дает твоей фигуре встать. Как тут быть?

С доски фигуру снять!

На освободившийся квадратик – встанет твоей армии солдатик.

Не стесняйся делать ход такой, ведь игра напоминает бой.

Тот, кто белым войском управляет, первым ходом битву начинает.

А подряд два хода можно? Нет!

Нужно ждать противника ответ.

Так, за ходом ход, идет сражение, наступление или отступление.

Игроки же видят цель одну: шахматную выиграть войну.

И дают приказ своим солдатам постараться кончить дело матом.

Ладья

Видимо ладья упряма, если ходит только прямо,

Не петляет прыг, да скок, не шагнет наискосок.

Так от края и до края может двигаться она

Эта башня боевая, неуклюжа, но сильна

Шаг тяжелый у ладьи, в бой ее скорей веди!

Слон

Если слон на белом коне встал вначале (не забудь!)

Он другой не хочет доли – знает только белый путь.

А когда на поле черном, слон стоит, вступая в бой,

Ходит правилам покорный, черной тропкой – слон такой.

До конца игры слоны, цвету одному верны.

Король

Король любит гладкий, расчищенный путь:

В любую он сторону может шагнуть,

Однако легко ты заметишь дружок,

Что в силах он сделать не шаг, а шажок.

Всего одно поле – вот шага длина,

Не очень проворен король – старина.

Зато на чеку королевская рать –

Должна короля она оберегать.

Ведь если б король беззащитный погиб,

Запомни: король всех главней, всех важней.

Нет в шахматном войске важнее вождей!

Мат

В бой ты ведешь деревянную рать

Ну, а умеешь ли мат объявлять?
Мат – это мат, при котором учти ты!
У короля никакой нет защиты.
Мат, от которого не отступиться,
Мат, от которого нечем закрыться,
Нечем фигуру грозящую сбить,
И с поражением нужно смириться.
Мат – торжество атакующих сил,
Мат – цель игры, мат – сраженья конец
Если дал мат, значит ты победил,
Значит ты молодец!

Пешка

Пешка – маленький солдат, лишь приказа ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат двигаться вперед.
На войну, не на парад, пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.

Игра

Скучно было детворе ранним утром во дворе.
- Знаю я одну игру, - сказал ребятам Петя.
- Где б я ни был и везде, в нее играют дети.
В игре той есть ладья и ферзь, слон, конь и пешек ряд,
А возглавляет всем король – его хранит отряд.
Хочу задание вам дать – игры название угадать!

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОСНОВАМИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Шахматная доска

Шахматная доска – доска с множеством темных и светлых клеток (32+32=64).

На ней ведется шахматное сражение. Клетки квадратики – это поля.

Светлые квадратики – белые поля, темные квадратики – черные поля.

Вопросы детям:

1. Покажи белое поле, черное поле.
2. Какие поля больше: черные или белые?
3. Какая форма у шахматного поля? Шахматной доски?
4. На каких полях ничего не растет?
5. Из каких досок не строят теремок?
6. В каких клетках не держат зверей?

Линии (горизонталь, вертикаль)

В шахматы играют два противника, их называют партнерами. Они садятся лицом друг к другу, а между ними располагается шахматная доска и, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белым. Любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо, это горизонтальная линия или горизонталь. Их восемь (8). Любая черно-белая дорожка, которая идет от одного противника к другому, - это вертикальная линия или вертикаль. Их тоже восемь (8).

Вопросы к детям:

1. Что делают противники? (Играют в шахматы).
2. Как правильно сесть за шахматную доску? (Справа белое поле).
3. Покажи горизонталь, сколько их? (Восемь).
4. Покажи вертикаль, сколько их? (Восемь).

Диагональ. Центр

Диагональ – это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающаяся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины, в самых коротких всего два поля, а самые длинные по восемь полей. Бывают белые и черные. Центр шахматной доски – это четыре (4) поля в середине шахматной доски (2 белых поля и 2 черных).

Вопросы детям:

1. Покажи любую диагональ? Большую белую? Сколько в ней полей? (Восемь).

2. Покажи большую черную? Сколько в ней полей? (Восемь).
3. Покажи центр, сколько в нем полей? (Четыре).
4. Какую форму имеет центр? (Квадратную).
5. Покажи диагональ из 3, 4, 5, 6, 7 полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали? (Да)

Шахматные фигуры

Чем играют в шахматы? Шахматными фигурами. Фигуры бывают темными и светлыми: пешки - п, ладьи - л, кони - к, слоны-с, ферзь и король. Пешек 8 черных, 8 белых.

Вопросы детям:

1. Покажи фигуру (п, л, к, с, ф, к).
2. Какая фигура похожа на лошадку? У какой фигуры головка круглая? На верхушке маленький шарик?
3. Какая фигура выше пешка или ладья? Ниже? Назови самую высокую фигуру? Низкую?
4. В названии, каких шахматных фигур 4, 5, 6 букв?
5. Какие фигуры спрятались в словах: оладьи, спешка, заслонка, коньки?
6. Бадья, печка, корь, пушка? Что это за фигуры? (Одна буква заменена).
7. У какого слона нет хобота? (У шахматного).
8. Какой король не умеет говорить?
9. Что это за чудо – клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (Шахматное поле).
10. Какими словами закончить стих? Движеньем своевольным,
Чуть голову склоня,
Стоят в саду пришкольном
Два гордые... (Коня).
Динь - дон, динь - дон,

В переулке ходит...(Слон).

Каисса – богиня шахмат

Как правильно расставить фигуры?

Стихотворение: «Белый отряд и черный отряд...»

Вопросы детям:

1. Расставь фигуры на доске. Сколько коней? И т.д.
2. Каких фигур на доске больше всего? Меньше?
3. Какие фигуры располагаются в углах доски?
4. На поле, какого цвета стоит белый ферзь?
5. На каких горизонталях расположены белые фигуры? (На 1 и 2).
6. Сколько фигур на первой горизонтали, на второй? (Восемь).
7. Покажи, на каких вертикалях стоят ладьи, кони и т.д.?
8. Сколько фигур расположено на каждой вертикали? (4)

9. Покажи диагонали, на которых стоят только белые фигуры, только черные.
10. На каких диагоналях стоит больше всего фигур? (На больших).
11. Стоят ли фигуры в центре?

«Ладья»

Почему ладью называют ладьей?

На Востоке эту фигуру называли «Рух». «Рух» - это огромная птица, помогавшая героям сказок одолеть врага. Фигура Рух была очень похожа на лодку, ладью, вот ее и называли ладьей. Теперь шахматная ладья больше похожа на башню, но называют ее по - прежнему.

Играя в шахматы, противники по – очереди делают ходы, первый ход делают белые. Каждая фигура перемещается по – своему.

Ладьи ходят по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может переместиться на любое количество клеток свободной горизонтали или вертикали. Прыгать через фигуры ладья не может. Но может побить фигуру, которая окажется на дороге. Ладья же встает на место сбитой фигуры.

В шахматах взятие не обязательно.

Вопросы детям:

1. «Подскажи словечко». «Вперед и назад ходит браво, помчится налево, направо. Ту фигуру знаю я, ведь зовут ее ... (ладья).
2. По клеткам какого цвета ходит ладья? (по белым и черным)
3. Может ли ладья пойти с белого поля на черное и т.д.? (может)
4. Сколько различных ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? (7, 7, 0).
5. Может ли ладья перепрыгнуть через одну клетку? (9, 2, 3, 4, 5, 6) за один ход (может).
6. Перепрыгивает белая ладья через черную? (нет)
7. Найди путь ладьи, который пройдет квадрат, прямоугольник.
8. Отыщи путь ладьи, который похож на буквы Г, Е, Н, П, Т, Ч, Ц, Ш.

Слон, хотя на слона и не похож

Белопольный, чернопольный слон белый. Аналог и черный.

Слоны ходят по диагоналям: на одно поле или через несколько клеток сразу. Через фигуры не прыгают, может побить на своем пути фигуру любую, заняв ее клетку. Ладья сильнее слона.

Вопросы детям:

1. По клеткам какого цвета ходит Белопольный слон? Чернопольный?
2. На какие поля не может попасть Белопольный слон? Чернопольный?
3. Может ли слон пойти с белого поля на черное? (нет)
4. Расставь фигуры в начальное положение. Может ли слон сделать ход? Почему? (нет, слоны через фигуры не прыгают).
5. Сколько ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать слон? (0.0.7)

б. Найди путь слона, похожий на У, Х.

В гостях у ферзя

«Ферзь» - значит ученый человек, советник, от индийского «фарзин». Ферзь – самая сильная фигура на клетчатой доске. Ферзь ходит и как слон и как ладья. Перемещается и по горизонтали, вертикалям, и диагоналям на любое количество свободных клеток, через фигуры не перескакивает.

Вопросы детям:

1. Белому ферзю надо попасть в противоположный угол. Сколько ходов он затратит на это? (3).
2. Подскажи словечко: одной рукой сжимая меч, другой – приклад ружья, ферзь может доску пересечь, как слон и как...(ладья).
3. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? (г, в, д).
4. По каким полям ходит ферзь? (по белым и черным).
5. Может ли ферзь перепрыгнуть через одну, 2, 3 клетки? (да). Через ферзя? (нет).
6. Сколько ходов может сделать ферзь из углового поля?
7. Найти путь ферзя, который вырисовывал бы квадрат, прямоугольник и буквы Г, Е, Л, Н, П, Т, У, Ш.
8. Расположи 2 – 3 ферзя, чтобы ни один из них не стоял на пути другого (много решений).
9. «Лабиринт», «хитрый ферзь», «грозный ферзь».

Кони черные и белые

Шахматный конь – фигура хитрая. На доске двигается так: два поля по вертикали, одно по горизонтали, одно по вертикали. Поэтому ход коня похож на букву Г.

Из центра конь может пойти на одно из восьми полей. Как ферзю и ладье, ему доступны все клетки доски. С белого поля конь прыгает на черное, с черного на белое. Кони перескакивают и через свои и через неприятельские фигуры. Если поле, на которое приготовился прыгнуть конь, занято своей фигурой, ход невозможен, если фигурой противника, ее можно побить. В шахматах ферзь и ладья – тяжелые фигуры, а слон и конь – легкие...

Вопросы к детям:

1. По клеткам какого (поля) цвета ходят кони? (и черного и белого)
2. Может ли конь пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? (нет, может, может, нет)
3. Перепрыгивает ли конь через фигуры? (да)
4. Доскачи конем с первой горизонтали до последней. Попробуй пройти конем из одного угла доски в противоположный.
5. Между какими фигурами начального положения стоят кони? (между ладьями и слонами)
6. Могут ли кони в начальной позиции сделать первый ход? Сколько различных ходов может сделать каждый конь? (могут, 2)

«Чудесная пешка»

В начальном положении пешек больше всего – 8 у каждого игрока. Пешка – фигура маленькая, да удаленькая. Как и храбрый пехотинец, мы, пешки, никогда не отступаем: ходим только вперед и на одно поле по вертикали. Но один раз каждая пешка может прыгнуть через клетку, пока она не сделала ни одного хода. В начальном положении пешки прикрывают своим строем остальные фигуры.

Пешки, стоящие на одной вертикали с ладьями – ладейные пешки. Коней прикрывают – коневые пешки, слонов – слоновые, ферзей – ферзевые, королей – королевские. Ходить пешкам разрешается до тех пор, пока не встретится другая преграда – другая фигура. Обойти или перепрыгнуть преграду пешка не может и не должна ждать, пока дорога не освободится. Бьет пешка наискосок, на одно поле по диагонали вперед и занимает поле взятой фигуры. Есть в шахматах и взятие на проходе: если пешка из начального положения пойдет через клетку и встанет по соседству с пешкой противника (на одной горизонтали), пешка противника может побить нашу пешку. Побьет она ее по диагонали вперед. Но бить нашу пешку надо сразу, на следующем ходу нельзя.

Если белая пешка доберется до последней горизонтали, или черная пешка до первой, она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще – в ферзя.

Вопросы детям:

1. Сколько ходов нужно сделать пешке, чтобы из начального положения пройти в ферзи?
2. По клеткам какого цвета ходят пешки? (белого и черного)
3. Когда пешке разрешается пройти через клетку? (пока еще не ходила)
4. Может ли пешка перепрыгивать через фигуры? (нет)
5. На сколько сторон может бить пешка? (на две)
6. Сколько различных ходов имеет каждая пешка из начального положения? (2)
7. Сколько на доске ладейных пешек (коневых)?

«Куда идет король?»

«Рокировка»

Король – самая главная фигура в шахматах. Без любой фигуры играть можно, но без короля нельзя.

Короли могут ходить по горизонталям и вертикалям и по диагоналям. Но за один ход только на одно поле. И ходим не торопясь. Король может пойти на одно из 8 полей вокруг него. Бьет фигуры так же, как и ходит. Короля нельзя побить. Но и королю нельзя становиться под бой.

Случается в шахматной партии и такое положение, когда король прыгает через клетку. Если ни король, ни ладья еще не ходили, король может

перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгнет через короля и вскочит на соседнее поле. Это короткая рокировка. Она выполняется за один ход. Рокировать можно и в другую, более длинную сторону – это длинная рокировка. Рокировать можно, если между ладьей и королем нет фигур. Рокировать под шахом нельзя. И если поле под ударом, тоже нельзя рокировать.

Вопросы детям:

1. Какими словами оканчивается стихотворение: «хотела крикнуть «Эй! Пройти – ка мне позволь!» - да, поняла, что перед ней сам вражеский...(король). Тут ферзи, слоны отважны, мчатся поперек и вдоль, и, совсем как в сказке, важный возвышается...(король)
2. По каким полям ходят короли? (черным и белым)
3. По каким шахматным дорожкам ходит король? (по горизонталям, вертикалям, диагоналям)
4. На сколько сторон может пойти король? Из центра, из угла? (на 8, 3)
5. Можно ли побить короля? (нет)
6. Перепрыгивает король через фигуры? (нет)
7. Может ли король в начальном положении сделать ход?

Что такое шах?

Шах – это нападение на короля противника. Оставаться под шахом король не может. Спаситься от шаха можно 3-мя способами: или перекрыться, или отойти королем на не атакованное поле, или побить.

Шах бывает открытый. Ходит фигура, а шах объявляет другая.

Двойной шах – шах объявляют две фигуры.

Рокировать под шахом нельзя. Если после рокировки король встает под шах – рокировать нельзя. Если поле, через которое прыгает король, находится под ударом, рокировать нельзя.

Вопросы детям:

1. На тебя решил напасть твой противник страх: королю сейчас опять объявил он...(шах)
2. Прячется ли «шах» в галошах, камышах, шалашах? (да)
3. Найди «шах» в словах – шахматы, шахтер, падишах.

«Мат» и «пат»

В шахматах сила побеждает не всегда, надобно и умение. Случается, что королю шах не объявлен, пока ни он, ни одна из фигур его цвета не имеют ходов. Это пат. И игра считается законченной вничью.

Если у тебя нет достаточно сил, чтобы дать мат по неприятельскому королю, тоже заключается ничья. «Шах» - в переводе с персидского языка – государь, король, «мат» - по-арабски «умер». Король умер – конец игре.

Вопросы детям:

1. Прячется ли «мат» в словах: автомат, математика, матрешка, матрос, формат, шахматы.
2. Где спрятался «пат» в словах: гомеопат, лопата, патока, патрон, патриот?

Тайны шахматного языка

У шахматистов есть специальный шахматный язык.

Шахматисты с помощью специальных значков записывают свои партии. Эти значки нужны и чтобы читать шахматную литературу.

Запись партии – шахматная нотация.

Каждое поле шахматной доски имеет свое обозначение. Имеют свое краткое обозначение и фигуры: король – Кр, ферзь – Ф, ладья – Л, слон – Е, конь – К, пешка – П. Зная, как обозначаются фигуры и поля, легко сделать запись любого положения. Для этого к сокращенному обозначению каждой фигуры присоединяем обозначенное поле, на котором она находится. Сначала записываются белые фигуры. Сначала пишется расположение короля, затем ферзя, людей, слонов, коней, пешек. Если записать ход, сначала пишется номер хода, затем сокращенное обозначение фигуры, которая делает ход, а рядом пишется поле, на котором фигура стоит до хода. Потом ставится черточка, и после нее обозначаем поле, на которое фигура пошла.

Длинная рокировка обозначается 0-0-0, а короткая 0-0. (25, Се2-Л3 0-0-0), 26, Лh1-h6. Белая ладья взяла черного коня. Вместо черточки мы поставили две точки (©), что значит, произошло взятие. Теперь следует ответ черных 26...Сf8-b4+. Крестик (+) после хода означает, что черные объявили шах белому королю. Краткое обозначение пешки при записи хода принято не писать (п). Значок (х) означает мат.

Кто сильнее, тот и ценнее

Разные фигуры обладают разными возможностями на шахматной доске. Одним, чтобы перейти с одного края на другой требуется один ход, а другим несколько ходов. Некоторые фигуры ходят только по полям одного цвета, другим же подвластны все 64 поля. Наиболее проворная и сильная фигура – это ферзь. Он везде успевает и очень часто наносит чувствительные удары по неприятелю.

Когда ферзь расположен в центре пустой доски, то держит под боем сразу 27 полей, почти половину всего поля сражения!

Действия других фигур более скромные: ладья – 14 полей обстреливает, слон – 13, конь – 8, а пешка всего 2.

Как же оцениваются шахматные фигуры?

За единицу ценности фигуры в шахматах принято считать пешку. Ценность короля равна 3 пешкам, также и слон равен по силе 3 пешкам. Добавив 2 пешки к слону или коню, получишь ценность ладьи. А две ладьи –

это ферзь. Примерно равноценны ферзю 2 слона и конь, 2 коня и слон. Ценность короля не сравнима с ценностью любой другой фигуры.

Ферзя и ладья называют тяжелыми фигурами, а слонов и коней – легкими. Ферзь, ладья и слоны – это дальнобойные фигуры; ферзь = 10 пешкам, 2 ладьям; ладья = 5 пешкам; слон = коню = 3 пешкам.

Что такое ничья?

Это результат поединка, когда никто из соперников не проиграл и не выиграл. Самый простой пример – это когда на доске после взаимного истребления от обеих армий остаются только короли. По правилам игры короли не имеют права подходить к друг другу, следовательно, не могут ни объявить шах ни поставить мат своему сопернику. Поэтому дальнейшая игра теряет всякий смысл и прекращается, а встреча признается закончившейся вничью.

Совершенно ничейными еще и считаются такие позиции, в которых у одного из партнеров хотя и имеется перевес в силах, но он не достаточен для того, чтобы заматовать одинокого короля противника.

Чтобы партия не тянулась бесконечно, ничья признается по требованию слабой стороны и в том случае, если соперник, у которого большой перевес в силах, не может или не умеет поставить мат за 50 ходов.

Если оба партнера, опасаясь ухудшить расположение своих фигур, повторяют один и тот же ходы, то результат также признается ничейным.

Пат – это тоже ничья.

Еще о шахматной нотации

Чтобы правильно понять напечатанную партию в шахматной литературе, надо знать, что такие значки существуют и обозначают. Они ставятся сразу после записи хода. Вот главные из них:

! – хороший, сильный ход;

!! – отличный, блестящий ход, очень сильный ход;

? – слабый ход, ошибка;

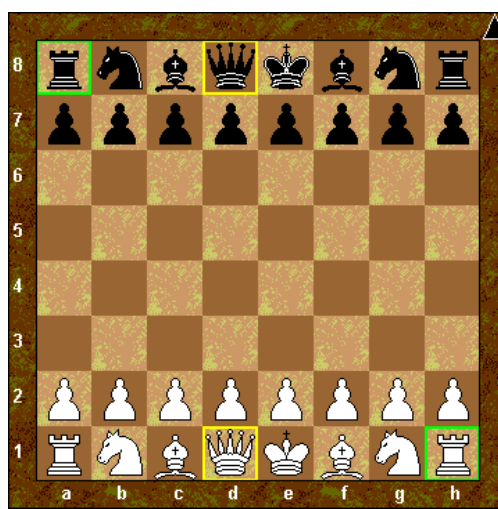
?? – очень слабый ход, грубая ошибка, зевок.

Эта система записи называется полной нотацией. Наряду с ней часто применяют и сокращенную или краткую шахматную нотацию.

Разыгрывая партию, мы знаем, на каком поле стоит фигура, и поэтому, после номера хода можно записать только название фигуры и поле, на которое она пошла.

фигур



Фигуры на располагаются в диаграмме.



1. Расстановка



шахматной доске порядке, указанном на



2. Ходы

Пешка   может двигаться только на одно поле вперед, за исключением начального положения (на 2-й линии), когда она может выступить сразу на два поля. Бьет фигуры противника пешка наискось (по диагонали) и занимает освободившееся поле. Если пешке удастся достигнуть восьмой линии, она может превратиться в любую фигуру.



Вообще, как общее правило для движения всех фигур, укажем:



- фигура не может перепрыгивать, за исключением коня, имеющего своеобразное движение;
- не может занимать полей, занятых своими фигурами;
- сбив фигуру противника, обязательно занимает его поле.

Король   ходит на любое свободное поле вперед, назад и по диагонали. Бьет фигуры противника тоже на этих полях и занимает освободившееся поле.

Слон или офицер   двигается по диагонали на любое поле, не меняя цвета поля, на котором он стоит. Бьет таким же образом.

Ладья   двигается горизонтально и вертикально на все поля.

Ферзь или королева   соединяет в себе ходы и слона и ладьи, т.е. ходит по вертикальному, горизонтальному и диагональному направлению. Это — самая сильная фигура.

Конь   имеет особое движение. Он при каждом ходе меняет и цвет поля и ряд. Он всегда двигается (в прямом направлении) вперед, назад или в сторону на 2 поля, и затем еще на одно поле в сторону, тоже обязательно в прямом направлении. Бьет фигуры противника конь только на полях, на которые может ступить.

Фигуры	Количество ходов максим.	Количество ходов миним.	Направление движения максим.	Направление движения миним.	Сила фигуры
	(4)	1	(3)	1	1
	8	2	8	2	3
	13	7	4	1	3–3,5
	14	14	4	2	5
	27	21	8	3	10
	8	3	8	3	4 (сила)

2. Рокировка

Один раз в течение партии разрешается сделать двойной ход, называемый рокировкой. Он состоит в том, что ладья ставится рядом с королем, король

же переносится через ладью на следующее поле. Рокировка разрешается только:

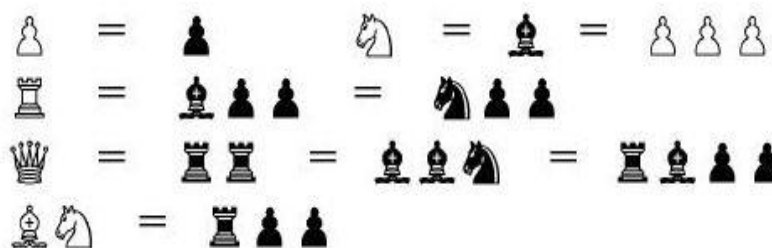
- 1) если ладья и король с начала партии не двигались;
- 2) если король не стоит под шахом и при рокировке не проходит через поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

Рокировка в сторону короля называется короткой, в сторону ферзя — длинной.

Рокировка обозначается: О—О (короткая) и О—О—О (длинная).

3. Значение и ценность фигур

Значение фигур вообще находится в зависимости от разнообразия их движения. Таким образом, наиболее ценной фигурой является ферзь, затем ладья, далее, приблизительно равные, слон и конь, затем пешки. Ферзь равен приблизительно двум ладьям. Слон или конь = 3 пешкам. Ладья = слону или коню и 2 пешкам и т.д. Бывают, однако, случаи, когда слон ценнее ладьи, а конь — ферзя. В зависимости от положения партии, ценность в данный момент фигур часто меняется. Все это надо учесть игроку.



4. Обозначение полей, фигур

Существует международная система, принятая для обозначения полей на шахматной доске.

Все горизонтальные линии обозначаются цифрами от 1 до 8, начиная от игрока, играющего белыми. Все вертикальные линии обозначаются французскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h, начиная с левой руки игрока, играющего белыми. Пересечение этих линий и образует название поля. Таким образом, помещенной в этом отделе, ферзь стоит на поле 3, ладья — на поле 5.

Для обозначения фигур у нас приняты следующие сокращения:

Король - Кр, Ферзь - Ф, Слон - С, Конь - К, Ладья - Л, Пешка не обозначается особой буквой.



5. Как ведется игра

Начинают игру белые. Ходы делаются по одному с каждой стороны, по очереди. Ближайшее цели, которые должен преследовать игрок, это возможно лучше развиваться, то есть поставить свои фигуры из исходного положения так, чтоб они преследовали, определенную задачу — атаку ли на позицию противника, отдельную его фигуру, защиту своей позиции и т. Д.

Конечная цель игры — дать «мат» королю противника. Угрозу взять короля — мы называем «шахом». Если при этом король не может защититься, то он получает «мат».

Шах обозначается знаком +.

Мат обозначается знаком «X»

Шахматная игра трудная и требует большой сообразительности и осторожности. Это нужно особенно помнить молодым игрокам, которые хотят сразу взять «быка за рога», — объявить мат в несколько ходов.

Правила игры в шахматы

Начальная позиция

Игра в шахматы заключается в том, что по 64 квадратам двигаются фигуры. Для начала надо правильно установить шахматную доску. Доска всегда располагается так, чтобы слева от игрока был чёрный квадрат.

Так стоят перед битвой армии. Силы белых и чёрных наравне. В первой шеренге - пешки, во второй шеренге стоят фигуры, защищённые ими. По углам стоят ладьи, рядом - кони, рядом с конями - слоны, а по центру - король и ферзь. Белый ферзь стоит всегда на белом поле, а чёрный - на чёрном поле.

Шахматные фигуры. Ходы.



В шахматы обычно играют двое. Один ведёт армию белых, второй - армию чёрных. Игру начинают белые, они делают первый ход. За один ход можно передвигать одну фигуру или пешку. Игроки делают ходы по очереди.

Ходы

А теперь узнаем подробнее о фигурах и их ходы:

Король

Король - важная фигура. Партия проиграна, если король погиб. Цель игры - поставить мат неприятельскому королю, то есть поставить его в безвыходное положение. Мат - по-арабски «умер». Ходить король может на любое соседнее с ним поле (клетку). Чтобы перейти шахматную доску, королю потребуется семь ходов, если он будет двигаться по прямой.



Ферзь



Ферзь - вторая особа в шахматной стране и сильная фигура. У ферзя большой выбор полей для хода, он может ходить и по вертикали, и по горизонтали, и по диагонали. Ферзь не ограничен одной клеткой, за один ход он может перенестись через всю доску. Однако его можно остановить на

любом попутном квадрате.

Ладья



Ладья - по силе уступает только ферзю. Ладья ходит прямолинейно - вперед и назад, влево или вправо. Ферзя и ладью относят к тяжёлым фигурам. Остальные фигуры - лёгкие.

Слон



Слон - Ходит только по диагоналям, вперёд и назад. У каждой из сторон армии по два слона, один ходит только по белым диагоналям, второй - по чёрным. И столкнуться они никогда не могут.

Конь

Конь - это фигура особенная. Все остальные фигуры движутся только по прямой, а конь - два поля (две клетки) вперёд, одно поле в сторону или два поля в сторону, одно вперёд. Не ходит, а скорее скачет. Есть даже выражение - «ход конём». Конь при ходьбе меняет цвет поля: с чёрного он попадает на белое, и, наоборот - с белого он скачет на чёрное.



Пешка



Пешка - слабая фигура шахматной армии. Она ходит только вперёд на один шаг. Назад пешке хода нет. Только в начале игры по желанию игрока пешкой можно сделать двойной ход. Путь пешки вперед очень тяжёлый. Путь ей пересекают фигуры и пешки

противника. Но если ей удастся дойти до восьмой горизонтали, её ждёт высокая награда. Ступив на последний ряд, пешка превращается в ферзя или любую другую фигуру на выбор: только королём пешке стать не суждено. В игре могут участвовать только два короля.

Зная, как правильно делает ходы та или иная фигура, следует помнить: если на пути стоит фигура противника, её можно брать. Это происходит за один ход: снимается с доски чужая фигура, а на её место ставится фигура, которая бьёт. Однако брать не обязательно: шахматы - не шашки, здесь другие правила. Если путь преграждает своя фигура, значит, путь закрыт, надо искать другой ход.

Если предстоит сделать ход, нужно рассмотреть все варианты и, решив брать фигуру противника, случайно не подставить под удар своего короля. Ведь назначение всех фигур в шахматной армии - не только нападать, а и защищать короля.

Пешка бьёт не так, как движется: ходит вперёд прямо, а бить может вправо, влево и наискось и тоже только впереди себя. Конь имеет удивительное свойство перепрыгивать и через свои, и через чужие фигуры. Нужно лишь, чтобы было свободное от своих фигур поле, на которое собирается стать конь. Ход невозможен, если стоит своя фигура. Если фигура противника - ее можно брать.

Шахматная доска. Запись игры.

Для записи движений фигур на доске во время игры используют специальный язык шахматных фигур. Называется этот язык нотацией. Знание его необходимо для чтения любой шахматной партии. Если посмотреть на шахматную доску, увидим, что сбоку по вертикали стоят латинские буквы. Их восемь - a, b, c, d, e, f, g, h. По горизонтали стоят цифровые обозначения - их тоже восемь - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Счёт ведётся от левого углового поля в лагере белых. Каждое из 64 полей шахматной доски имеет своё «имя» и «фамилию» - обозначается буквой и цифрой. Например: a1, e2, d4, f5, h3. Фигуры двигаются с одного поля на другое.

При записи ходов полной нотацией обозначается первое поле, на котором фигура находилась в начале хода, и поле, на котором она оказалась в результате хода. Удобнее в записях использовать способ, который называется сокращённой нотацией. Его преимущество - в краткости.

Существуют обозначения фигур. Они либо пишутся буквами, либо изображаются специальными знаками:

- Король – Кр
- Ферзь - Ф
- Ладья – Л
- Слон – С
- Конь – К

Пешки - вообще не обозначаются.

Правила поведения фигур. Шах, мат и пат

Шахматные фигуры во время игры двигаются на доске, друг на друга нападают, снимаются с неё. Но есть фигура, которую невозможно снять с доски - король. Он не может занимать атакованное вражеской фигурой поле. Нападая на короля, говорят «**шах королю**», предупреждая его - берегись. Но этого не делают на турнирах. Лишь при записи поединка нападение на короля - шах - используют специальный знак «+».

Если короля атакуют, нужно немедленно его обезопасить. Есть три способа защиты от шаха.

1. Уйти от опасности (король уходит с атакованного поля);
2. Закрыться от удара (другая фигура прикрывает короля);
3. Убрать нападающего (король или другая фигура бьют обидчика).

Если королю уйти от шаха некуда, нечем закрыться от удара и некому убрать обидчика, то это означает, что король получил **мат**. Мат - это шах, защиты от которого нет. Если объявили мат вражескому королю - партия окончена. Мат объявить может любая фигура и пешка, но король королю не объявит мата никогда. Король способен только забирать поля своего противника, а стоять рядом с ним он не может, поскольку сам первым же и будет под ударом.

Король не может напасть на ферзя соперника, так как тот атакует все поля вокруг себя. С другими фигурами король может вступать в рукопашный бой.

Пешка стоит дешевле всех фигур, она слабая. Если удаётся пешкой «съесть» вражескую фигуру, это, как правило, большой успех, даже если пешка сама погибнет. Пешка способна сделать «вилку» - одновременно атаковать две фигуры. Вилка - опасное оружие пешки. Сдвинув пешку вперёд на одно поле и сделав вилку, можно напасть одновременно на короля и ферзя. Пешки могут с успехом теснить фигуры противника, двигаясь цепью.

Слон стоит около трёх пешек. Слон – это дальнобойная фигура. Слон может находиться в другом конце поля и не пускать пешку вперед. Количество полей, которые попадают под обстрел слона, изменяется в зависимости от его расположения. Если он находится посередине доски, он обстреливает 13 полей, а из углов - только семь. Ценное качество слона -

способность связывать вражеские фигуры по диагонали. Недостаток этой фигуры - половина полей на доске ей недоступна.

Конь приблизительно равен по силе слону, хотя наделен совсем другими свойствами. Конь не может с дальнего расстояния задержать пешку, для этого ему нужно находиться вблизи от неё. Если попытаться перевести коня на любое из соседних полей, это удастся сделать лишь за три хода. Король делает это за один ход. Конь не очень поворотливый. Если конь расположен в центре доски – у него под контролем восемь полей, а если в углу – то лишь два. Коней выгоднее держать в центре доски. Начинающему игроку следует обращать особое внимание на коней. Вилка пешки опасна, но она сразу заметна. Вилка коня намного коварнее, её трудно заметить.

Ладья очень сильная боевая фигура. Она сильнее и за коня, и за слона. Её стоимость - приблизительно пять пешек. Эта боевая единица быстроходная и дальнобойная. Ладья движется с одного края доски в другой и способна наносить удары издали. В каком бы месте доски ладья ни стояла, она всё равно обстреливает 14 полей. Ладья связывает пешки и фигуры по вертикали и по горизонтали.

Ферзь сильнее всех фигур. Вся армия пешек чуть равна его стоимости. Ферзь легко подбирает к любой фигуре ключи и может использовать её слабость: слона ферзь связывает по вертикали, а ладью - по диагонали. Чаще других фигур ферзь может наносить двойные удары. Особенно «свирепствует» ферзь, когда силы противника рассеяны по доске. Ферзь - самая материальная фигура. Его особенно должен остерегаться вражеский король. Можно привести много примеров успешных действий ферзя, но в этом нет необходимости. Достаточно сказать, что ферзь - настоящий форвард нападения. Он начинает атаки, организует их и завершает.

Не всегда шахматная партия заканчивается победой одного из игроков. Бывают ситуации, при которых как ни старайся, мата не поставишь. Самый простой пример - на игровом поле остались одни короли. Мата не получится. В этом случае игра считается закончившейся ничью.

Удивительный случай ничьей - **пат**. Представим такую ситуацию на доске. У белых огромное материальное преимущество. До мата остаётся один шаг. Но этот шаг сделать так и не пришлось. Ход чёрных, а ходить им нечем и некуда. Под удар короля ставить нельзя, коню закрывают путь собственные же пешки. Они, в свою очередь, преграждены белыми пешками. Одна пешка могла бы двинуться вперёд или даже взять ладью, но она связана слоном белых.

И вот в таком безнадёжном положении из-за того, что у чёрных нет ни одного возможного хода, игра засчитывается как ничья.

Вроде разница между матом и патом небольшая. В обоих случаях королю ходить некуда. Но без шаха мата не бывает. Надо стремиться дать мат, но остерегаться следует пата. Мат - это победа, а пат - лишь ничья.

Сложные правила

Сыграть первую партию в шахматы уже можно, ознакомившись с изложенными правилами.

Осталось ознакомиться еще с двумя, точнее сказать, с исключениями из правил.

Известно, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако один раз в течение партии белым и чёрным позволено сделать двойной ход – *рокировку* - одновременную перестановку короля и ладьи.

Рокировка - не что иное, как эвакуация короля в тыл.

Рокировки делают так: ладья придвигается к королю вплотную, а король перепрыгивает через неё и становится с другой стороны.

Запрещено рокировать в следующих случаях:

1. Король или ладья - участники рокировки - хотя бы один раз ходили. Рокировка возможна, если фигуры - король и ладья - с начала игры остались на своих местах;
2. Королю объявлен шах. Спасаться от шаха рокировкой нельзя;
3. После рокировки ни ладья, ни король не должны оказаться под боем.

Последнее правило - взятие на проходе. На проходе бьёт только пешка пешку и притом немедленно. Сделано двойной ход пешкой - имеете право взять. Не воспользовались правом - потеряли его.

Итог игры

Завершается игра выигрышем одного из игроков или ничьей.

Выигрыш бывает в следующих случаях:

- королю противника поставлен мат;
- противник сдался, то есть вслух объявил «сдаюсь»;
- одним из игроков просрочено время;
- техническая победа.

Ничья объявляется, если:

- поставлен пат;
- у обоих игроков нет достаточного количества фигур для мата;
- оба игрока согласны на ничью;
- один из игроков просрочил время, но у его противника недостаточно фигур для мата.

СЦЕНАРИИ И КОНСПЕКТЫ ШАХМАТНЫХ ПРАЗДНИКОВ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Шахматная викторина. Игра «Что? Где? Когда?»

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление знаний о шахматных фигурах, ходах.

Задачи:

- 1.Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность.
3. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
- 4.Обогащать словарь детей за счет расширения представлений о правилах игры в шахматы и знакомясь с шахматными фигурами.
- 5.Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска). Игровое поле состоит из 10 игровых полей: 4 поля - музыкальная пауза, 6 полей - в которых вопросы по теме шахматы; игрушка Незнайка; волчок; фишки; медаль знатока шахмат; конверты с вопросами - 6 штук, подарок всем участникам (пазлы «Собери шахматную фигуру»).

Предварительная работа: Знакомство с историей шахмат, с правилами игры, чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов и слайдов на ИД, лепка, рисование.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Игровой момент. В гости к детям приходит Незнайка и предлагает детям поиграть в игру «Что? Где? Когда?» Педагог: «Друзья Незнайки приготовили нам вопросы по	Дети узнают гостя «Незнайка» Дети здороваются, знакомятся.

<p>шахматам. Перед вами игровое поле, волчок и конверты с вопросами. Правила игры следующие, мы раскручиваем волчок и когда он останавливается, смотрим, на какой конверт показывает стрелка, берем конверт и знакомимся с подготовленными вопросами, которые нам прислали герои сказки Носова Н. «Незнайка в Солнечном городе». За правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры мы подведем итоги и определим самого эрудированного игрока – знатока шахмат!».</p>	<p>Внимательно слушают и принимают правила игры.</p>
<p>Основная часть. Игра</p>	
<p>Педагог: Ребята, напоминаю: за каждый правильный ответ игрок получает фишку. Внимательно слушайте вопросы.</p> <p><i>Незнайка предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.) 2. Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца) 3. Назвать чемпионов мира по шахматам. <p><i>Шпунтик предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Как называется игровое шахматное поле? (Доска.) 2. Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.) 3. Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100. <p><i>Самоделкин предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон. 2. Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь. 3. Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.) <p><i>Пелюшкин предлагает ответить на вопросы:</i> Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии.</p>	<p>Дети заинтересованы, ждут начало викторины</p> <p>Дети внимательно слушают вопросы и отвечают на них, получая за каждый правильный ответ фишку.</p> <p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p>

<p>Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?</p> <p><i>Тюбик предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.) 2. Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.) 3. Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии? (Восемь.) <p><i>Незнайка предлагает ответить на вопросы:</i></p> <p>Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?</p> <ol style="list-style-type: none"> а) Проходная; б) Пробивная; в) Пронырливая. <p>Педагог предлагает провести подсчет фишек: у кого большое количество, значит этот игрок самый эрудированный – знаток шахмат.</p>	<p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p> <p>Дети подсчитывают фишки. Сравнивают количество фишек. Называют самого эрудированного игрока – знатока шахмат, объясняют почему: у него большее количество фишек.</p>
<p>I. Физкультминутка «Раз, два, три, четыре, пять...»</p>	
<p>Педагог проводит физминутку:</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять. Надо на носочки стать, А потом шагать, шагать, Громко хлопать, Громко топать, Затем весело бежать.</p> <p>Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.</p>	<p>Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.</p>
<p>II. Работа на ИД.</p>	
<p>Педагог показывает слайды на ИД: «Шахматисты», «Шахматные фигуры», «Виды шахмат»</p>	<p>Внимательно просматривают слайды.</p>
<p style="text-align: center;">Заключительная часть</p>	
<p>Педагог подводит итог викторины. Незнайка благодарит детей за интересную игру и награждает победителя и участников.</p>	<p>Дети благодарят и прощаются с Незнайкой.</p>

Сценарий шахматного турнира для детей и родителей*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Обобщение, полученных знаний детей в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы;
- упражнять в умении решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Звучит торжественный марш, входят участники праздника.

Ведущий приветствует гостей и участников. Звучат фанфары.

Входит ребенок в костюме пажа с шахматным знаменем, объявляет:

«Ее Величество Шахматная Королева!». Входят «шахматные фигуры», исполняют танец.

Шахматная Королева: Здравствуйте, дорогие ребята, уважаемые взрослые! Вы меня узнали? (Ответы детей.) Приветствую вас в моем шахматном королевстве и представляю своих верных помощников.

1-й ребенок.

Вся в квадратах — белых, черных —

Деревянная доска,

А ряды фигур точеных —

Деревянные войска.

2-й ребенок.

Этот маленький солдат

Лишь команды ждет,

Чтоб с квадрата на квадрат

Отправиться вперед.

На войну, не на парад

Солдат тот держит путь.

Ей нельзя пойти назад,

В сторону свернуть. (Пешка.)

3-й ребенок.

Видимо, она упряма,

*сценарий турнира разработан Л.А.Прилуцкой

Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она,
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна. (Ладья.)

4-й ребенок.

Я слон, я строен, я высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок. (Слон.)

5-й ребенок.

А повадки у лошадки
Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И скакнет из-за спины. (Конь.)

6-й ребенок.

Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют —
Гениальная игра!

Шахматная Королева: Я пригласила вас, самых отважных рыцарей, сразиться на шахматном и шашечном турнире. Надеюсь, что сегодняшняя встреча подарит вам радость творчества, веселья, множество увлекательных игр и загадок и выявит сильнейшего в этом турнире.

Ведущий представляет участников турнира, и они занимают свои места за столами.

Шахматная Королева: А сейчас я предлагаю вам показать свою смекалку.

Ребята, время не теряйте,
Шахматные фигуры отгадайте.

Игра «Шахматная шкатулка». Дети поочередно вытягивают из шкатулки загадки, Шахматная Королева их зачитывает, а участники отгадывают.

Игра «Волшебная доска».

Шахматная Королева: На черно-белом крыльце сидели:

Король, Королева,
У них 2 коня, 2 слона,
Возле башен — ладья
И строй солдат впереди.
Попробуй выстроить их ты.

Ведущий (Педагог): - Ребята, за три минуты вы должны расставить шахматные фигуры на своей доске, Королева оценит правильность выполнения.

Педагог: - Уважаемая Шахматная Королева, наши дети очень любят играть в шахматы, а за что любишь шахматы ты? С шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть.

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Помечтать.

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Победить!

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Подвиг совершить.

Педагог: А еще с шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть в увлекательную игру, которая называется «Шахматные слова».

Дети по очереди называют шахматные слова. За каждое названное слово участник получает фишку.

Игра «Фигуры заблудились».

Шахматная Королева: Ребята, вы любите играть в прятки? Вот и мои придворные фигуры тоже очень любят играть в прятки. Но они так разыгрались, что перепутали свои места и заблудились. Помогите им найти свои места.

Участники находят ошибки и правильно расставляют шахматные фигуры.

Игра «Волшебный мешочек».

Шахматная Королева: Пусть темнота и нету света -

Узнай фигуру: Та или эта?

Шахматная Королева поочередно подходит к каждому участнику и просит достать из «волшебного мешочка» заданную шахматную фигуру.

Игра «Найди правильный ответ». Каждый участник получает игровое задание: объяснить и показать, как ходит и бьет названная шахматная фигура.

Дети, участники турнира, выполняют задание. Шахматная Королева проверяет правильность их выполнения, за что дети получают новые фишки. Затем члены жюри подводят итоги турнира. Наступает самый торжественный момент.

Шахматная Королева: Вы все просто молодцы, дети! Главное то, что вы полюбили шахматы, знаете фигуры, их расположение на шахматной доске, умеете играть. И впереди у нас еще много встреч на шахматных турнирах. Ну, а те взрослые и дети, которые еще не умеют, или хотят хорошо подучиться играть в эту удивительную игру, я приглашаю на уроки по шахматам.

Шахматная Королева вручает дипломы и подарки участникам.

Шахматная Королева: Вы заслужили все достойные награды

И в королевстве шахмат мы всегда вам рады,

Вам по плечу любое сложное задание,

Здоровья вам, удачи, до свиданья!

Шахматный КВН

«Путешествие в Шахматное королевство»*

(с участием родителей)

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Обобщение, полученных знаний детей в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы;
- уметь решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольников через решение простых шахматных задач;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Оборудование и материалы: Шахматная доска - 2 штуки; шахматные фигуры - 2 комплекта; большая демонстрационная доска с двумя пешками (чёрная и белая);

музыкальное сопровождение; картинки - пазлы «конь», «слон»; зашифрованные слова «ладья», «ферзь»; «Заморочки из бочки»; «Волшебная доска»/ уникуб; волшебный мешочек – 2; стол для каждой команды - 2 штуки; подарки для родителей, изготовленные детьми - «Шахматы» из разного материала: доска из плетения цветной бумаги, фигуры из солёного теста.

Предварительная работа: Просмотреть видео записи шахматного турнира; выбрать команды: детей «Белые фигуры» и родителей «Черные фигуры», которые умеют играть в шахматы; выбрать состав жюри из 3 человек.

Ход:

1. **Ведущий:** - Здравствуйте! Мы рады вас видеть в нашем зале, приглашаем вас в путешествие в Шахматное королевство. Все знают, что игра в шахматы – это тоже маленькое сражение между двумя армиями с солдатами, офицерами, со своими правилами, и также есть, кого защищать.

2. **Представление команд.** Звучит марш.

*Шахматный КВН разработан О.П.Завгородней

Ведущий: Я приглашаю команды противников «Белые фигуры» и «Чёрные фигуры».

Пойми, не враг-противник твой,
И в правилах, заметьте-ка,
Чтоб честно биться за доской,
Раздел такой есть – этика.

Ведущий: Ребята, Какие правила этики мы должны соблюдать?

Дети: Нельзя мешать, противнику думать, нельзя разговаривать, нельзя подсказывать; по любым вопросам обращаться к арбитрам; перед началом игры надо пожать руку противнику, а в конце поздравить с победой.

Итак, поприветствуйте друг друга, пожмите руки противникам.

3. Ведущий: Гейм № 1. Отгадайте:

-На каких полях ничего не растёт?

-В каких клетках не держат зверей?

Я объявляю первый гейм «Волшебная доска».

Задание. У каждой команды составные части шахматной доски. Кто быстрее соберёт?

Итоги подведут судьи. За каждую победу ваша пешка будет перемещаться на одно шахматное поле вперёд. Чья пешка раньше доберётся до последней горизонтали, та команда будет победителем.

4. Ведущий: Гейм № 2. «Тёмная лошадка»

-Что знаете о фигуре «Конь»?

Задание. Расшифруйте слово, используя ход конём.

-Что знаете об этих фигурах (ферзь и ладья)?

-Какая фигура сильнее?

Слово жюри.

5. Ведущий: Гейм № 3. «Ты - мне, я - тебе» Морской бой.

Задание. Расставьте пешки на доске, используйте кодировку без ошибки.

Противники друг другу загадывают координаты.

Судьи наблюдают за правильностью расстановки фигур. Подводят итог.

6. Ведущий: Гейм № 4. «Шахматный задачник».

Конкурс для капитанов. Приглашаю командиров за шахматный стол.

Задание. Вы должны выбрать лучший ход для короля в предложенной позиции и объяснить: почему это направление лучшее.

Итог гейма подводит судья.

7. Ведущий: Гейм № 5. «Волшебный мешочек». Музыкальное сопровождение.

Прошу построиться команды для весёлого состязания. У каждой команды по «Волшебному мешочку», в которых лежат фигуры.

- Считается ли пешка фигурой? (Нет, это солдат, но она может стать любой фигурой, если дойдёт до последней горизонтали)

Задание. Чья команда правильно и быстро составит фигуры на своё место на шахматной доске?

Судьи подводят итог состязания.

Ведущий: Мы продолжаем наше путешествие по Шахматной стране.

8. **Ведущий:** Гейм № 6. «Конверт с секретом».

Задание. В каждом конверте части картинок, вам надо собрать в одну целую. Кто быстрее соберёт?

-Что знаете об этих фигурах?

-Какая фигура сильнее?

Итог конкурса.

9. **Ведущий:** Гейм № 7. «Заморочки из бочки»

Сейчас у вас будет возможность догнать лидера игры.

Задание: За 1 минуту ответить на большее количество вопросов.

Судьи ведут подсчёт правильных ответов и подводят итог.

10. **Ведущий:** Гейм № 8. «Шахматный турнир»

Ведущий: Внимание! Я объявляю последний гейм нашего путешествия.

По итогам дружеского шахматного турнира между нашими командами вышла победителем команда «Белые фигуры», ей и присуждается последний ход пешкой.

11. **Ведущий:** Итоги КВН. Награждение. Слово нашим арбитрам. Поздравим победителей, пожмите друг другу руки.

Дети дарят подарки - самодельные шахматы. Музыкальное сопровождение.

Приложение 5

Критерии оценки достижения запланированных результатов

Высокий уровень: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве» Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в быстром темпе. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

У ребёнка отмечается устойчивая познавательная активность, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет самостоятельно, без помощи взрослого. Умеет планировать свои действия, самостоятельно

организовать деятельность, осуществлять контроль и оценку, рассуждать, искать правильный ответ.

Средний уровень:ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Познавательная активность недостаточно устойчива, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет с помощью взрослого. Не всегда может самостоятельно организовать, спланировать, осуществить контроль, корректировку и оценку своей деятельности.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятия о терминах «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии. Частично знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль. С логическими заданиями самостоятельно не справляется, требуется постоянная помощь взрослого при организации деятельности, психические процессы неустойчивы, волевые усилия по достижению цели проявляет только при поддержке взрослого, познавательная активность носит ситуативный характер.

Таблица 1

Диагностическая карта фиксации уровней развития умений и навыков детей игры в шахматы

группа № _____ ФИО
воспитателей _____

№	Фамилия, имя ребенка	Знания			умения						Общий балл	Уровень	
		шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль	название шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске.	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	умение перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи			

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

3 балла - высокий уровень (выполняет, справляется самостоятельно);

2 балла - средний уровень (выполняет, справляется с помощью взрослого);

1 балл – низкий уровень (не справляется, даже с помощью взрослого).

Таблица 2

Диагностическая карта фиксации уровней развития логического мышления, компонентов учебной деятельности дошкольников

группа № _____ ФИО
воспитателей _____

№	Фамилия, имя ребенка	Логические операции			Общий балл	Уровень	Компоненты учебной деятельности				Общий балл	Уровень	
		классификация	серияция	анализ и синтез			целеполагание	Планирование	организация	Контроль и оценка			

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

3 балла - высокий уровень (выполняет, справляется самостоятельно);

2 балла - средний уровень (выполняет, справляется с помощью взрослого);

1 балл – низкий уровень (не справляется, даже с помощью взрослого).