

**Обучение
игре в шахматы
детей дошкольного
возраста**

Методическое пособие

2008

Составитель:

Л.Л. Коржова – воспитатель МДОУ № 219 “Центр развития ребенка – детский сад”

Рецензенты:

Е.С. Чириков – педагог-организатор КГШК им. Найдова, мастер ФИДЕ.

Г.М. Зенков – директор Кемеровского городского шахматного Клуба им. М.И. Найдова, член союза писателей Кузбасса.

О-26 Обучение игре в шахматы детей дошкольного возраста. / сост. Л.Л. Коржова: методическое пособие. – Кемерово: МОУ ДПО «НМЦ», 2008. – 84 с.

В методическом пособии представлен опыт работы по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного возраста. Пособие состоит из двух частей.

Первая часть включает в себя перспективное планирование с разработанными играми, конспектами, развлечениями и праздниками. Используя данное пособие, необходимо творчески подходить к работе, учитывая индивидуальные особенности детей.

Вторая часть пособия охватывает основные правила для начинающих по обучению игре в шахматы.

Методическое пособие предназначено для воспитателей, родителей, а также оно может быть использовано энтузиастами своего дела, желающими привить детям любовь к игре в шахматы.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Обоснование необходимости технологии

В «Национальной доктрине образования в Российской Федерации», утвержденной постановлением Правительства Российской Федерации от 04 октября 2000 г. № 751 (СЗРФ.2000 № 41 ст. 4089), в разделе «Основные цели и задачи образования» сказано, что «система образования призвана обеспечить ... разностороннее и своевременное развитие детей и молодежи, их творческих способностей, формирование навыков самообразования, самореализацию личности».

Дошкольное детство – небольшой отрезок в жизни человека, но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь, поэтому обучение игре в шахматы необходимо начинать как можно раньше. Об этом говорят педагогические и физиологические исследования ученых всего мира. Мы знаем о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5-6 лет высоки.

Такое авторитетное заключение о функциональных возможностях организма 5-6 летних детей дает все основания широко популяризовать шахматы в дошкольных образовательных учреждениях. Из своего опыта работы могу сделать вывод, что у детей дошкольного возраста действительно имеется громадный потенциал возможностей обучения игре в шахматы. Многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в дошкольном возрасте. Х.Р. Капабланка, А. Карпов – в 4 года, М. Чибурдаидзе – в 5 лет, Г. Каспаров, Б. Спасский, Р. Фишер – в 6-летнем возрасте, А. Алехин, М. Таль – к 7 годам. Благодаря раннему знакомству с шахматами многие из них стали чемпионами мира, поэтому я начинаю обучение дошкольников игре в шахматы с 5 летнего возраста.

В программе развития дошкольного образовательного учреждения нашего «Детского сада – Центра развития ребенка» стоит такая цель, как реализация способностей каждого ребенка через разные виды деятельности, обусловленные индивидуальной активностью. Данная цель рассматривается в «Технологии по обучению игре в шахматы детей дошкольного возраста».

Шахматы – это гармоничный сплав спорта, науки и искусства. Игра, привлекающая к себе внимание миллионов людей на планете. Дело занимательное, увлекательное.

Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра

тысячи радостей. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе детских образовательных учреждений, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Из опыта работы знаю, что ребята, играющие в шахматы, обладают высокой обучаемостью. Игра в шахматы способствует развитию личности ребенка, формированию его творческих способностей, воспитанию важных личностных качеств. Дети способны к самостоятельному обучению, к решению проблемных задач. Занятия шахматами развивают у детей логичность и последовательность мышления, умение анализировать, а также укрепляет характер. Ребята становятся сосредоточеннее, лучше запоминают, сравнивают, предвидят результат, планируют свою деятельность, поэтому необходимо начинать всеобщее дошкольное обучение.

У нас в городе в 50-60 годы на основных предприятиях города, в учебных заведениях были организованы любительские шахматные секции. Все больше кемеровчан с удовольствием проводили свободное время за шахматной доской. Роль секций в популяризации шахмат в городе и организации здорового досуга была велика.

Однако занятия в секциях вели энтузиасты, не владеющие методикой тренировок.

В 1958 г. был открыт Кемеровский областной шахматный клуб. В середине 60-70 годов открывается шахматный кружок во дворце пионеров имени В. Волошиной. В 1988 г. на базе КузПИ открывается шахматная школа.

В 1993 г. в городе создается областная ДЮСШ по шахматам. Появились серьезные успехи на областном и российском уровнях – призовые места в личных и командных детско-юношеских соревнованиях. В 1994 г. школу переименовывают в специализированную детско-юношескую школу Олимпийского резерва (СДЮШОР). В 1998 г. открывается филиал областной СДЮШОР по шахматам в КемГУ.

В 1995 г. был проведен I международный шахматный фестиваль, посвященный Дню шахтера.

Областная СДЮШОР не справлялась с потоком желающих научиться шахматной игре. Недостаточное количество квалифицированных тренеров (19 человек) не позволяет в полном объеме реализовать высокий творческий потенциал юных кемеровчан.

Число желающих заниматься шахматами растет среди учащихся ПУ, ССУЗов и взрослого населения города.

Основные проблемы развития шахмат в городе Кемерово.

- недостаточное число мест для занятий и шахматного инвентаря;
- нехватка квалифицированных тренерских кадров;

2. Цели и задачи

Цели:

1. Создание условий для самореализации личности, воспитание человека, готового к решению жизненных проблем.
2. Развитие интереса к занятиям шахматами у детей и их членов семьи.
3. Выявить и развить творческие способности детей.

Задачи:

1. Популяризация шахматной игры среди детей дошкольного образовательного учреждения и их родителей.
2. Организация здорового досуга.
3. Подготовка детей, владеющих элементарными основами шахматной игры.
4. Развитие логического мышления и способности к самостоятельному принятию решений.
5. Развитие природных задатков, творческих и специальных способностей детей.

3. Объем и реализация методического пособия

Работа состоит из двух частей.

Первая часть включает в себя два перспективных плана для детей старшей и подготовительной группы с разработанными приложениями к ним.

Материал шахматного кружка «Белая ладья» рассчитан на два года обучения с проведением одного занятия в неделю.

В центре внимания находится личность ребенка. Дети через игру в шахматы имеют возможность осуществить свои интересы, планы, замыслы...

Методическое пособие реализуется посредством:

1. Занятий, развлечений, игр с детьми.
2. Турниров детей с бывшими воспитанниками детского сада, имеющими разряд и посещающими областную ДЮСШОР по шахматам.
3. Встреч детей с автором книг «Пешка Аська» и «Первый шах», кандидатом в мастера спорта по шахматам Зенковым Г.М.
4. Работы с родителями.
5. Сеансов одновременной игры с воспитателем, бывшими воспитанниками, родителями, Зенковым Г.М.

Вторая часть работы «Теория и практика шахматной игры» состоит из лекций семинара по обучению педагогов дошкольных образователь-

ных учреждений игре в шахматы. Она является дополнением к первой части, так как без знания теории и практики шахматной игры невозможна реализация «Технологии обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста».

Краткое описание методики

Работа в течение 20 лет по теме «Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста при обучении игре в шахматы» помогла мне выстроить определенную систему. Так как общепринятой методики обучения дошкольников игре в шахматы не существует ни у нас в России, ни за рубежом, я нашла свой метод и прием обучения ребят игре в шахматы.

Стараюсь, чтобы шахматы дарили детям радость, обогащали их духовный мир. Эта игра при умелом руководстве становится средством воспитания и обучения.

Я начинаю обучение игре на уровне, доступном для ребенка. В своей работе следую дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от неизвестного к известному, внося элемент занимательности и новизны.

Я – автор многих дидактических игр, которые использую и в работе, пособия по обучению игре в шахматы, диаграммы. Сшиты костюмы, матерчатая напольная шахматная доска, сама изготовила шапочки шахматных фигур на каждого ребенка, раздаточный материал по изучению шахматной доски, начальной позиции шахматных фигур и пешек, значки фигур, большое количество диаграмм по теории и практике шахматной игры.

В группе имеются демонстрационная настенная магнитная доска, стол с шахматными фигурами ручной работы, которые так и манят к себе, 10 комплектов шахмат, литература по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы.

Систематически провожу индивидуальные, групповые, подгрупповые беседы и консультации с родителями моих воспитанников по вопросу «Как играть в шахматы с ребенком», «Шахматы и дети», «Развитие логического мышления посредством шахмат», «Семья и шахматы». Выступаю с данной тематикой на родительских собраниях (см. приложение № 8).

Я никогда не останавливаюсь на достигнутом и постоянно что-то изменяю, дополняю в своей работе с детьми, варьирую задания, упражнения, игры. Разрабатываю новые конспекты, сценарии развлечений по шахматам и т.д.

В моей работе отсутствует принудительный момент, дети не замечают, что их обучают. Оказываю помощь в игре тактично, не назойливо,

воспитываю у ребят привычку к преодолению трудностей.

Процесс обучения шахматам провожу в форме увлекательной игры: рассматривание рисунков в книгах, чтение сказок В.Г. Гришина, придумывание своих, заучивание стихов и загадок, например:

1. «Стою на краю, путь откроют – я пойду. Только прямо хожу, как зовут – не скажу».

2. «Маленькая, удаленькая, много полей вперед прошла и фигуру нашла».

3. «Два братца в одной армии служат, а на одной дороге встретиться не могут».

4. «Кто движется, как слон и ладья, а кому этого делать нельзя?».

Провожу эстафеты и развлечения, где в гости к ребятам приходит король или богиня Каисса – покровительница шахмат.

Постепенно приучаю распределять внимание по всей доске, подбираю пары детей, играющих одинаково, чтобы не было разочарований и ребята не утратили интерес к шахматам. Интересно, в игровой форме провожу шахматный кружок, учитывая возрастные и индивидуальные особенности дошкольников.

Шахматы – это целый мир логики и эмоций, прекрасный и страстный мир со своими взлетами и падениями, радостями и несчастьями. В наших силах подарить ребенку золотой ключик в этот волшебный мир.

4. Ожидаемые конечные педагогические результаты

1. Обучить шахматной игре как можно больше дошкольников, коллег, их родных и близких.

2. Подготовить детей к школе, благодаря шахматам, развивать их интеллектуальный уровень, логическое мышление, память, внимание, усидчивость, общение.

3. Довести обучение игре в шахматы детей дошкольного возраста до уровня IV разряда.

Дети, прошедшие начальный курс шахматного обучения, показывают отличные результаты в школе.

Родители бывших моих воспитанников получают благодарственные письма за хорошую учебу своих детей в школе и отмечают, что они стали усидчивее, выдержаннее, внимательнее. У ребят хорошо развиты логическое мышление и память.

Конечно, не все ребята достигают вершин мастерства, но, несомненно, занятия шахматами приносят пользу всем. Многие мои бывшие воспитанники посещают областную специализированную детскую юношескую школу Олимпийского резерва по шахматам и имеют разряды:

1. Капошко Дима – 1 разряд.
2. Зорин Максим – 2 разряд
3. Борисов Антон – 2 разряд
4. Кречетов Никита – 1 разряд
5. Кокорин Алеша – 3 разряд

Их тренеры, Прокопьевы Ольга Анатольевна и Марина Анатольевна, отмечают хорошую подготовку ребят.

На базе нашего детского сада создан постоянно действующий семинар по подготовке педагогов дошкольных образовательных учреждений.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН ШАХМАТНОГО КРУЖКА «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
(С 5 ДО 6 ЛЕТ)



СЕНТЯБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с историей возникновения шахмат.
2. Пробудить интерес к шахматной игре.

Занятие № 2

Цель:

1. Познакомить детей с шахматной доской.
2. Закрепить знания квадрата и количественного счета в пределах 8.
3. Развивать интерес к занятиям шахматами.

Занятие № 3

Цель:

1. Рисование шахматной доски в тетради в клетку, чтобы угловая клеточка слева была белая.
2. Учить штриховать косыми линиями черные поля.
3. Развивать мелкую моторику руки.

Занятие № 4

Цель:

1. Сравнить косые и прямые линии: каждая прямая линия состоит из 8-ми полей, у косых – от 2-х до 8-и полей.
2. Развивать внимание.

ОКТЯБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с горизонтальными линиями и их обозначением.
2. Закрепить цифры от 1 до 8.
3. Развивать память, речь.

Занятие № 2

Цель:

1. Познакомить детей с вертикальными линиями и их буквенным обозначением.
2. Упражнять детей в произношении латинских букв: А (а), В (бэ), С (цэ), D (дэ), Е (е), F (эф), G (жэ), Н (аш).

Занятие № 3

Цель:

1. Учить правильно показывать вертикальные, горизонтальные, диагональные линии.
2. Нарисовать их на шахматной доске карандашами разных цветов.
3. Закрепить их обозначение.

Занятие «Шахматная эстафета»

Цель:

1. Учить детей хорошо ориентироваться на шахматной доске, используя игры: «Разложи на доске», «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
2. Развивать внимание, память.

НОЯБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с пешкой – она не является фигурой.
2. Объяснить, что белые пешки располагаются на 2-ой горизонтали, а черные – на 7-ой.
3. Прививать интерес к шахматам.

Занятие № 2

Цель:

1. Продолжать знакомить детей с пешками, на каких полях они стоят, называть их.
2. Игра «Кто в домике живет» (см. приложение № 1).
3. Объяснить, как ходит пешка. (Идет прямо, с исходной позиции может перейти на 2 поля вперед).
4. Воспитывать терпеливость.

Занятие № 3 «Пешечная эстафета»

Цель:

1. Учить детей расставлять пешки на скорость, называя вслух поля.
2. Игра «Кто вперед» (выигрывает тот, кто скорее достигнет 8-ой горизонтали (белые) или 1-ой (черные пехотинцы)).
3. Развивать мышление, внимание.

Занятие № 4

Цель:

1. Объяснить детям, как пешка бьет пешку противника (наискосок, влево или вправо по диагонали), куда она ставится.
2. Разучить игру «Кто больше побьет пешек противника».
3. Воспитывать самостоятельность.

ДЕКАБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с пешечными заповедями: начинай игру центральными пешками по вертикалям: «С», «D», «Е», «F», не допускай сдвигания пешек на одной горизонтали, выручай «застрявшую» пешку, стремись добраться до 1-ой или 8-ой горизонтали...
2. Воспитывать усидчивость, терпеливость.

Занятие № 2

Развлечение «В стране шахматных чудес» (см. приложение № 2).

Занятие № 3

Цель:

1. Объяснить детям правила для играющих в шахматы: «Тронул – ходи», «Ход сделан, обратно не вернешь» и т.д.
2. Рисовать пешку, штриховать в одном направлении простым карандашом.
3. Развивать мелкую моторику руки.

Занятие № 4

Цель:

1. Развивать логическое мышление на основе конкретного.
2. Изучить пешки, выполнить посильные задания и практические упражнения, (см. В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы» М., «Просвещение» – 1991 – стр. 41-42).

ЯНВАРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Провести игры для развития наблюдательности и шахматной памяти: «Что изменилось?» и «Чего не стало?».
2. Развивать внимание, память (см. приложение № 1).

Занятие № 2 «Праздник пешки» (2-е команды)

Цель:

1. Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать, если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка.

За каждый ответ – фишка.

Победителю (или команде) – сладкий приз.

2. Развивать находчивость, речь, сообразительность.

Занятие № 3

Цель:

1. Познакомить детей с новой фигурой – ладьей.

2. Показать, что при записи она обозначается большой буквой «Л».

3. Развивать внимание, интерес к игре в шахматы.

Занятие № 4

Цель:

1. Учить ставить ладьи на первоначальное место:

Белые – Л a1 и Л h1?

черные – Л a8 и Л h8.

2. Объяснить и показать ход ладьи, взятие.

3. Развивать логическое мышление.

ФЕВРАЛЬ

Занятие № 1 «Тайны шахматной доски»

Цель:

1. Продолжать обучение игре в шахматы, углубляя знания детей, о том, как ходят другие фигуры.

2. Воспитывать интерес к игре в шахматы, развивать память, внимание, логическое мышление (см. приложение № 3)

Занятие № 2 (Практическое занятие)

Цель:

1. Выполнение упражнений, как при ходе белых пешек, ладья бес- сильна против пехоты, и что меняется при ходе черных.

2. Сделать вывод, кто сильнее, ладья или 8 пешек.

3. Развитие изобретательности, логического мышления.

Занятие № 3

Цель:

1. Провести соревнование «пешки против ладьи».
2. Предложить детям решить позицию, (см. диаграмму 21а В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы» М., «Просвещение» – 1991 г. – стр. 48).
3. Приучать ребят к решению проблемных ситуаций.

Занятие № 4

Цель:

1. Учить детей решать шахматные позиции (см. диаграмму 22а и 23а, В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы» М., «Просвещение» – 1991 г. – стр. 41- 42).
2. Развивать память, внимание, мышление.

МАРТ

Занятие № 1 «Загадки шахматной шкатулки».

Цель:

1. Отвечать на вопросы, где стоит ладья на доске до начала игры, чем отличается ее ход от хода пешки? Что у них общего?
2. Как ладья осуществляет взятие пешек и ладей противника?
3. Игра «Найди сходство и различие» (см. приложение № 1).
4. Воспитание усидчивости.

Занятие № 2

Цель:

1. Провести конкурс, кто правильно и быстро покажет и объяснит, какое преимущество дают игроку сдвоенные ладьи?
2. Заучивание стихотворения о ладье (см. Г.М. Зенков «Первый шах» стр. 24).
3. Развивать память, речь.

Занятие № 3

Цель:

1. Познакомить детей со слоном, его обозначением и расположением.
2. Чтение стихотворения о нем (см. Г.М. Зенков «Первый шах» стр. 28)
3. Развивать память, дисциплинированность у детей.

Занятие № 4

Цель:

1. Закрепить место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Игра на уничтожение. Слон против слона. Два слона против двух.
2. Развивать способность самостоятельно принимать решения.

АПРЕЛЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Закрепить с детьми понятия: чернополевые и белополевые слоны.
2. Сосчитать, сколько полей может контролировать слон, находясь на начальной позиции.
3. Закрепить порядковый и количественный счет.

Занятие № 2

Цель:

1. Провести турнир на «лучшего игрока» (см. приложение № 4).
2. Закрепить знания во сколько очков оценивается каждая изученная фигура и пешка, почему слонов надо быстрее выводить в центр.
3. Развивать сообразительность, находчивость.

Занятие № 3

Цель:

1. Провести эстафету с пешками, ладьями и слонами на правильную и быструю их расстановку на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся.
2. Закрепить полученные знания, развивать целеустремленность, внимание.

Занятие № 4

Цель:

1. Объяснить детям, как спастись от слона, если он напал на пешку или ладью, почему слона называют легкой фигурой, а ладью – тяжелой?
2. Игра «Шахматный мешочек» (см. приложение № 1).
3. Развивать логическое мышление, память.

МАЙ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с могучей фигурой – ферзем, как он передвигается, в чем заключается его сила, где он располагается до начала игры.
2. Практически закрепить передвижение ферзя по полю.
3. Воспитывать сосредоточенность, выдержку.

Занятие № 2

Цель:

1. Расширить знания детей о ферзе: куда нужно поставить его, чтобы он держал под контролем наибольшее число полей доски, как ферзь берет пешки и фигуры противника, когда выводить его с исходной позиции.
2. Игра «Что изменилось» (см. приложение №1).
3. Развивать сообразительность, находчивость.

Занятие № 3 Турнир на «Чемпиона недели»

Цель:

1. Закрепить полученные знания детей на предыдущих занятиях.
2. Воспитывать интерес к шахматам, усидчивость, владение навыками решения простейших шахматных задач.

Ответ на вопросы из «Шахматной коробки».

1. Назвать по-шахматному адрес дома, где «живет» ферзь.
2. Сколько полей вместе контролирует ладья и слон и сколько один ферзь?
3. Как спастись от ферзя?
4. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами?
5. Развивать умственные способности детей.

Занятие № 4 Развлечение «В Царстве шахмат»

Цель:

1. Овладевать шахматной игрой.
2. Отгадывать загадки о шахматных фигурах.
3. Воспитывать любовь детей к шахматам, уверенность в своих силах (см. приложение № 5).

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН ШАХМАТНОГО КРУЖКА «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»

ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ

(С 6 ДО 7 ЛЕТ)



СЕНТЯБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Закрепить знания детей по шахматам, полученные в старшей группе (игра пешками, слонами, ладьей, ферзем).
2. Поддерживать интерес к шахматной игре.

Занятие № 2

Цель:

1. Познакомить ребят с главной фигурой – королем: стоит на клетке Е4, ходит на одну клетку во всех направлениях, каким значком обозначается на диаграммах.
2. Развивать внимание, память.

Занятие № 3

Цель:

1. Обойти королем шахматную доску с а1, побывать на центральных клетках d4, d5, e4, e5 и вернуться обратно.
2. Взятие. Короля не бьют, под бой ставить нельзя. Игра «Король против короля».
3. Развивать логическое мышление.

Занятие № 4

Цель:

1. Ответь на вопросы из «шахматного мешочка».
 - а) Почему король слабее ферзя, но главнее его?
 - б) Когда король опасен?
 - в) Почему в начале игры короля надо прятать подальше?
 - г) Полагается ли королю приз, если он, как и пешка, достигает 1-ой горизонтали (черный) и 8-ой белый король.
2. Развивать речь, память.

ОКТАБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Познакомить детей с рокировкой – единственным ходом в шахматах, который делается сразу двумя фигурами – королем и ладьей.
2. Игра изученными фигурами из начального положения.
3. Развитие комбинационного зрения.

Занятие № 2

Цель:

1. Закрепить знания детей о короткой и длинной рокировке, показать на магнитной доске. Записать обозначение о-о – короткая и о-о-о длинная рокировка.
2. Развивать усидчивость, внимание (см. приложение № 7).

Занятие № 3

Цель:

1. Рассказать о 3-х правилах, когда нельзя делать рокировку.
2. Развивать память, логическое мышление.

Занятие № 4

Цель:

1. Познакомить ребят с самой ловкой и единственной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры – конем. Место коня в начальном положении.
2. Рисование коня и штриховка.
3. Развивать внимание, мелкую моторику руки.

НОЯБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Продолжать знакомить детей с легкой фигурой – конем, что его ход напоминает букву «Г». Взятие.
2. Развивать мышление, интерес к шахматной игре.

Занятие № 2

Цель:

1. Закрепить материал: конь,двигающийся с белого поля, всегда падает на черное и наоборот. Игра на уничтожение (конь против коня, два коня против двух).
2. Воспитывать усидчивость, терпение.

Занятие № 3

Цель:

1. Игра. Конь против ферзя, ладьи, слона, пешек.
2. Развитие памяти, внимание, логического мышления.

Занятие № 4

Цель:

1. Показать позицию, в которой конь ставит «Вилку».
2. Придумать такую шахматную позицию, в которой конь ставит «Вилку».
3. Развивать сообразительность.

ДЕКАБРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Ответь на вопросы из «Шахматной шкатулки»:
 - а) между какими фигурами на доске стоит конь?
 - б) чем конь отличается от всех фигур?
 - в) как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля?
 - г) почему конь называется легкой фигурой.
2. Игра всеми фигурами.
3. Воспитывать любознательность, активность, решать простейшие шахматные задачи.

Занятие № 2

1. Коллективная игра на магнитной доске.
2. Закрепить весь пройденный материал.
3. Отметить успехи ребят.
4. Овладение элементарными основами шахматной игры.

Занятие № 3

Цель:

1. Объяснить ребятам, что такое шах (нападение на короля).
2. Какие защиты есть от шаха. Цель шахов.
3. Дидактическая игра « Шах или не шах?».
4. Развитие последовательности мышления.

Занятие № 4

Цель:

1. Расставить на доске позицию:
Белые: Крс4, Фс3, Па7, Се3, Ке5, пешки с6, е6.
Черные: Крд8, Фп3, Пп8, Сг8, пешки с5, д6.
Какими ходами ставят шах белые – черному королю, черные – белому королю. Назвать все ходы.
2. Развивать логическое мышление.

ЯНВАРЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Объяснить, что такое мат (Победа одного и поражение другого шахматиста).
2. Показать матовые ситуации на магнитной доске.
3. Развивать внимание, память.

Занятие № 2

Цель:

1. Познакомить ребят с патовой ситуацией и ничьей.
 - а) ничья при равенстве сил.
 - б) ничья при трехкратном повторении ходов.
 - в) ничья при позиции «Вечный шах».
 - г) ничья при недостаточном преимуществе.
2. Игра «Дай шах».
3. Развивать познавательный интерес, логическое мышление.

Занятие № 3

Цель:

1. Закрепить знания детей, полученные на предыдущих занятиях.
2. Игра в парах.
3. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы.

Занятие № 4

Цель:

1. Познакомить ребят с началом партии – дебютом. Подготовительная стадия к борьбе.
2. Развивать логическое мышление.

ФЕВРАЛЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Рассказать о 3-х главных правилах дебюта.
 - а) борьба за центр.
 - б) выводить в центр «легкие» фигуры.
 - в) рокировка.
2. Развитие внимательности, памяти.

Занятие № 2

Цель:

1. Шахматный турнир на личное первенство (см. приложение № 4).
2. Развивать находчивость, сообразительность, умение общаться друг с другом.

Занятие № 3

Цель:

1. Показать, как поставить мат ферзем.
2. Игра в парах.
3. Развивать у ребят комбинационное чутье.

Занятие № 4

Цель:

1. Линейный мат или мат двумя ладьями.
2. Игра на магнитной доске: группа мальчиков против группы девочек.

МАРТ

Занятие № 1

Цель:

1. Развлечение «В гостях у шахматного короля» (см. приложение № 6).

Занятие № 2

Цель:

1. Как поставить мат двумя слонами.
2. Игра парами.
3. Развивать комбинационное зрение, предвидеть результат.

Занятие № 3

Цель:

1. Познакомить с правилами «Взятие на проходе» (Если пешка с начальной позиции делает ход сразу на 2-е клетки, но при этом перескакивает через клетку, бьющуюся чужой пешкой, то эта чужая пешка имеет право взять движущуюся вперед пешку так, как будто она пошла только на одну клетку).
2. Развивать логическое мышление, планировать свою деятельность.

Занятие № 4

Цель:

1. Закрепить полученные знания.
2. Игра на магнитной доске (2-е команды).
3. Воспитание выдержки, собранности, внимания.

АПРЕЛЬ

Занятие № 1

Цель:

1. Объяснить ребятам правило квадрата.
2. Учить считать шахматные варианты.
3. Тренироваться в позиции: белые Кр h1, пешка b2, черные: Кр h8. Сумеет ли пешка сама пройти в ферзи, если ход белых, если ход черных?
4. Развивать логическое мышление, память.

Занятие № 2

Цель:

1. Познакомить с правилом «ключевых полей».
2. Определять поля превращения, ближайшие ключевые поля для пешек.
3. Воспитывать сосредоточенность, интерес к шахматной игре.

Занятие № 3

Цель:

1. Шахматный турнир с бывшими воспитанниками, посещающими Областную специализированную детско-юношескую школу Олимпийского резерва.
2. Наладить связь с юными шахматистами, воспитывать дружеские отношения, развивать способность к самодвижению.

Занятие № 4

Цель:

1. Ответить на вопросы «шахматной коробочки»:
 - а) как правильно начинать игру? Как играть дебют?
 - б) какие ходы считать хорошими, а какие следует избегать?
 - в) чем отличаются ловушечьи ходы от обычных?
 - г) рассказать о мате «Легалья».
2. Развивать речь детей, любовь к игре в шахматы.

МАЙ

Занятие № 1

Цель:

1. Тренировочная шахматная партия. Игра всеми фигурами.
2. Овладение элементарными основами шахматной игры.
3. Воспитание морально – волевых качеств ребят.

Занятие № 2

Цель:

1. Экскурсия в областной СДЮШОР по шахматам на Советском проспекте № 77, тренер Прокопьева Ольга Анатольевна.
2. Развивать стремление детей к регулярным занятиям шахматами, после выпуска из дошкольного учреждения.

Занятие № 3

Цель:

1. Заключительный шахматный турнир с родителями.
2. Закрепить владение навыками решения простейших шахматных задач.

Занятие № 4

Цель:

1. Проведение первенства Ленинского района среди дошкольных учреждений на приз «Белая ладья».
2. Чествование победителей с вручением грамот и призов.

**ШАХМАТЫ – ПРЕВОСХОДНАЯ ШКОЛА
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОГО ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ...**

В.А. СУХОМЛИНСКИЙ

«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ»



1. Общие сведения о возникновении и развитии шахмат у нас в России и за рубежом

Шахматы – очень древняя игра, и даже сегодня ее происхождение остается тайной.

Единственное, что мы знаем, это то, что первые доски с фигурами появились на Востоке где-то за 2500 лет до нашей эры.

Такая сложная игра не могла быть изобретена одним человеком. Фактически шахматы возникли в результате долгого развития более простых игр.

Согласно индийской легенде шахматы были изобретены человеком по имени Сисса, воспитателем принца. Сисса создал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных. В награду за изобретение Сисса попросил зернышко пшеницы за 1-ое поле шахматной доски, 2-а зернышка за второе, три за третье, далее удваивая число зерен с каждым последующим полем. Это казалось скромной просьбой, но выяснилось, что общее число зерен – 18.446.073.709.551.616 – 17-тизначное число превышало весь мировой запас зерна!

Идея первых вариантов шахматной игры возникла в Китае, получила развитие в Индии. На доске противостояли друг другу две армии. Позднее игра в шахматы была завезена в Персию. Например, выражение “шах” и “мат” происходит из персидской фразы “шах-мат”, означающей “король умер”. С распространением шахмат в древнем мире они начали все больше напоминать игру, с которой мы знакомы сегодня. Эволюция шахмат началась между 200-ми и 600-ми годами нашей эры.

Первый известный шахматный учебник, работа багдадского врача Абуль-Аббаса, относится к 892 году. Побывавшие при дворах арабских принцев в Испании и Сицилии европейские купцы были очарованы диковинной игрой, а впоследствии и крестоносцы привезли ее в свои страны. Около 1050 года врач при дворе короля Альфонса VI издал указ, согласно которому “новая” игра должна стать обязательной частью рыцарского образования.

В прежние времена в шахматы играли с помощью костей. В средние века католическая церковь выступала против игры, считая ее азартной. (Во времена Папы Александра II).

В эпоху Возрождения шахматы вступили в свой “Золотой век”.

При каждом королевском дворе был профессиональный шахматист и шахматный учитель. Сначала ведущими игроками и теоретиками были испанцы, но в XVII веке на первый план вышли итальянцы. В XVIII веке шахматы вошли в моду во Франции. Среди энтузиастов игры можно было встретить Руссо и Вольтера.

В XIX веке шахматы покорили Англию, где начали появляться шахматные колонки в газетах и стали издаваться первые журналы. Именно в этот период были организованы первые международные турниры и стали использоваться шахматные часы.

В XX веке шахматы буквально покорили всю планету. В 1886 г. в обиход входит титул “чемпион мира по шахматам”.

В мире существует 156 национальных шахматных федераций, входящих в ФИДЕ (международную шахматную федерацию, которая была образована 20 июня 1924 г., Россия вошла в нее в 1947 г.). Если говорить о спорте, то только международные федерации футбола и легкой атлетики могут похвастаться таким большим числом членов.

2. Педагогическая ценность обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста

Педагогические задачи, стоящие перед шахматной игрой, широки и разнообразны:

- Образовательная – расширяет кругозор, пополняет знания, активизирует мыслительную деятельность дошкольников, учит ориентироваться на плоскости, тренирует логическое мышление, наблюдательность. В игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память.

- Воспитательная задача – вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер, усидчивость. Увлекаясь игрой в шахматы, ребенок становится самокритичней, собранней.

- Эстетическая – играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов шахматных комбинаций доставляет ему истинное удовольствие, обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, ребята восхищаются удивительной игрой. Шахматы доставляют детям много радости.

- Физическая – ребята говорят, чтобы шахматистом стать, надо много знать, постоянно спортом, физкультурой заниматься, ежедневно обливаться водой. Чтобы играть в шахматы, надо быть физически здоровым.

3. Методические указания для воспитателей, обучающих детей игре в шахматы

Чтобы научиться играть в шахматы, нужны любовь к этой игре, хороший наставник и хороший учебник. Самой лучшей шахматной доской как для начинающих, так и для чемпионов является обычная турнирная шах-

матная доска с 55-миллиметровыми клетками, со стандартными пешками высотой 80 мм и королем – самой высокой фигурой – 95 мм.

В шахматы можно играть где угодно.

С чего следует начинать обучение шахматной игре в детском саду? Интерес к шахматам можно сформировать незаметно для ребенка в игре, начиная знакомить с шахматными фигурами. Ни в коем случае нельзя ставить перед детьми начальную позицию шахматной партии и тут же объяснить, как ходят фигуры. Дети редко понимают смысл объяснения и теряют интерес к шахматам. Я начинаю обучение с шахматной доски, далее знакомя с королем, ладьей и т.д. Надо рассказать о фигуре сказку, показать ее ‘домик” и где она живет на шахматной доске, нарядить ее, начать охотиться за ней. Эффект от игрового метода изучения шахмат “по частям” велик. Постепенно ребята заинтересовываются игрой в шахматы. Оказывать помощь детям следует тактично, неназойливо. Нельзя хвалить одних и в то же время ругать других за временные неудачи. Важно воспитывать привычку к преодолению трудностей. Обучение надо строить по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к трудному, от известного к неизвестному. В старшей и подготовительной группе можно вести шахматный кружок 1-2 раза в неделю или запланировать знакомство с шахматами, как настольно-печатную игру в вечерний отрезок времени по 25-30 минут.

Предварительно воспитатель узнает у детей, кто умеет играть, у кого есть шахматы и предлагает родителям приобрести шахматы.

Для занятий с детьми в детском саду требуется по одному комплекту шахмат на двоих детей.

Если этого нет, то дети делятся на две группы и играют или приносят шахматы из дома. Можно оборудовать в детском саду шахматную комнату. В теплое время года шахматные занятия можно проводить на улице. Хорошо иметь магнитную демонстрационную доску.

Во время обучения не следует часто проводить турниры, это может отрицательно сказаться на психике ребенка.

Сам процесс обучения шахматам должен проходить в форме увлекательной игры. Для этого можно использовать художественное слово: стихи, загадки, эстафеты...

Методы и приемы варьируются, но основным остается игра. На первых порах детям не рекомендуется играть сразу всеми фигурами.

Наибольшего эффекта удастся достичь, разделив детей на две подгруппы: сильную и слабую. Подбираются пары, играющие одинаково.

В начале обучения читаем сказки, рассказы, рассматриваем рисунки, дети сами рисуют фигуры и доску, объясняем диаграммы, показывая на демонстрационной доске. Объяснения должны быть доступными, лаконичными. Не все дети одинаково усваивают новый материал, поэтому можно предложить играющим детям позаниматься в свободное время с

отстающим товарищем.

Все дети изначально талантливы. Ребенку и воспитателям надо усвоить известную истину: шахматы дело интересное, но и сложное, шахматы – каждодневный труд, труд упорный и настойчивый.

4. Анализ литературы

Геннадий Михайлович Зенков имеет первый разряд по шахматам. Написал книги «Первый шах» и «Пешка Аська». Это наш кузбассовец, живет и работает в Кемерово, ему уже за 60 лет. Это разносторонний человек, пишет стихи, вышли несколько его сборников, последний – «Женщины». Является директором городского шахматного клуба им. Найдова. В 70-ые годы вел уроки шахматной игры для начинающих на телевидении. Воспитал знаменитого гроссмейстера Валерия Филиппова, который пришел к нему в 7 лет.

В книге «Первый шах» Геннадий Михайлович разработал «20 уроков шахматной игры для самой младшей детворы». Почти в каждом уроке используется: художественное слово, рисунки, диаграммы, задания к уроку, нотации. Если внимательно изучать книгу, выполнять все задания, вы, уважаемые коллеги, научитесь играть в очень интересную и умную игру – шахматы.

Книга «Маленьким о шахматах» Анатолия Казака познакомит вас с основными правилами игры в шахматы. А ваша фантазия и воображение помогут вам открыть удивительный мир.

В книге «Малыши играют в шахматы» Владимир Григорьевич Гришин описывает свой опыт работы по обучению игре в шахматы детей дошкольного возраста.

Повествование ведется в сказочной форме. Процесс обучения превращен в увлекательную игру. Герои книги Аленка и Алеша – сверстники дошкольников.

После каждого занятия предлагаются советы воспитателю. Книга снабжена диаграммами.

Книга «Учитесь шахматам» Анатолия Карпова является 1-ым учебником, с которого начинается посвящение в шахматисты, и получение, в первую очередь, удовольствия от этой игры. В книге проводится много матовых окончаний партий. Книга написана в игровой форме. А. Карпов передает в ней свою увлеченность шахматами, которая не покидала его с 4 летнего возраста. Материал изложен умно, лаконично. Есть в книге и сказка с иллюстрациями «Гуфи в шахматной стране».

Чтобы набраться шахматной культуры, можете отправиться, уважаемые коллеги, в отпуск в Голландию, где в гаагской библиотеке насчитывается 20 тысяч томов шахматной литературы.

«Шахматная мозаика», В.М. Арчаков, Киев “Здоровья”, 1984

Автор – судья всесоюзной категории по шахматной композиции. Книга посвящена своеобразному и многогранному миру шахматного искусства. Рассмотрены известные композиции, описаны произведения из области занимательных шахмат, изложены интересные события, связанные с жизнью шахматных фигур.

После поражения под Полтавой шведский король Карл XII бежал в крепость Бендеры. Турки по требованию Петра I решили выдворить Карла XII из своих владений, но он отказался, тогда турки начали обстрел замка. Карл проводил время за игрой в шахматы со своим министром.

Не обращая внимания на пулю, которая, влетев, разнесла белого коня. Не прерывая игры и не обращая внимания на волнения Гротгузена, Карл попросил поставить другого коня, но потом передумал, рассмеялся и воскликнул «Коня я вам дарю и без него объявляю мат в 4-е хода». Как только он это произнес, просвистела вторая пуля, сбившая пешку b2 Карл призадумался. А через некоторое время, ликуя, сообщил: «Я пошел. Как бы вам ни помогали турки, от мата не уйти! С большим удовольствием сообщаю, что вам следует мат в 5 ходов».

Гротгузен побледнел, но Карл не отпустил его, пока тот не нашел мата в каждой позиции. Не выдержав такого нервного напряжения, министр на следующий день сбежал из крепости, перейдя на сторону турок.

«Тайна игры королей», Вадим Черняк, М., “Молодая гвардия”, 1989.

Книга в увлекательной форме рассказывает о том, что такое шахматы, о разнообразных сторонах этой игры – воспитательной, творческой, эстетической, научной и т.д. О сеансах одновременной игры блицтурнирах, игре не глядя на доску, о компьютерной игре, о школьных соревнованиях. Адресована детям среднего школьного возраста.

«Сборник шахматных комбинаций», С.Д. Иващенко, Киев, «Радянська школа», 1988 г.

Книга содержит 1110 диаграмм с учебными примерами, систематизированными по заданиям. Решение этих заданий, расположенных по степени сложности, будет способствовать развитию у юных шахматистов комбинационного зрения.

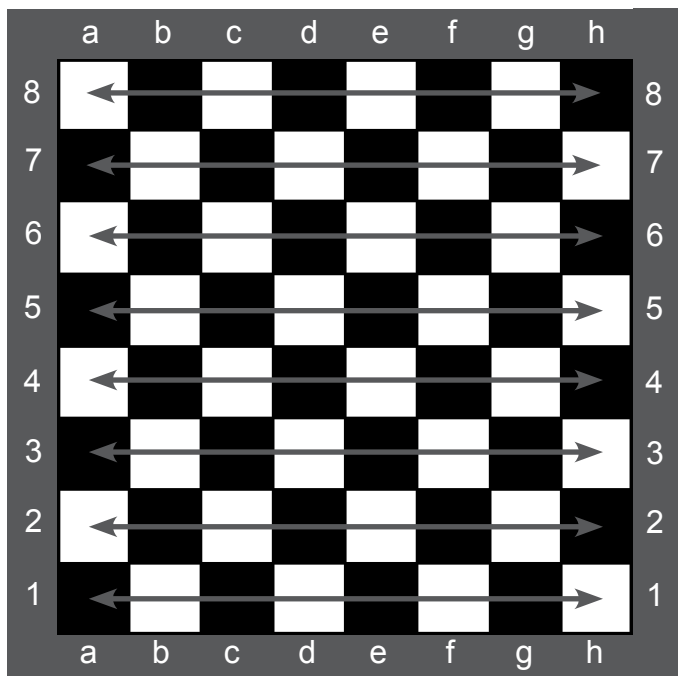
ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Шахматная игра – это война, сражение между армиями белых и черных фигур.

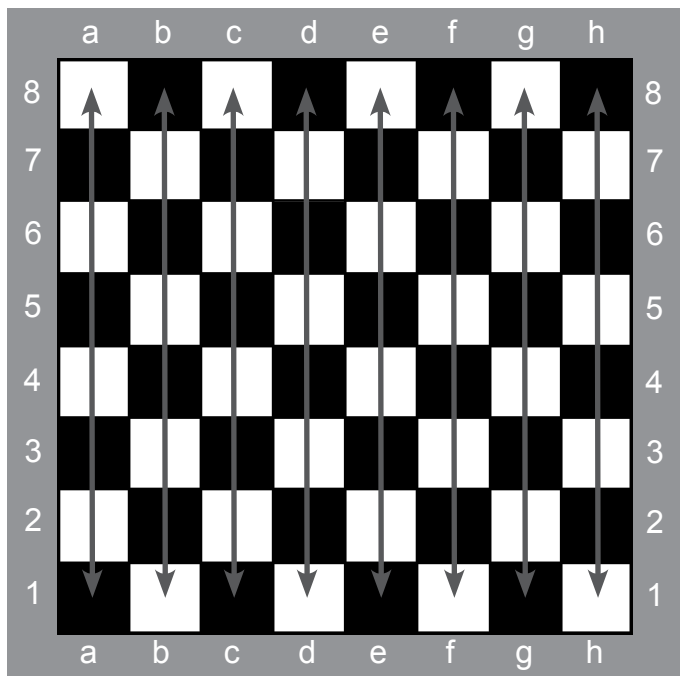
Поле шахматных сражений – шахматная доска. Каждый начинающий шахматист должен твердо усвоить: чтобы играть, надо хорошо знать доску.

На шахматной доске 64 клетки, она квадратная, с каждой стороны по 8 клеток, которые чередуются – белая, черная ...

Чтобы играть, надо располагать доску так, чтобы белое угловое поле было по правую руку от вас. Шахматная доска состоит из горизонталей, вертикалей и диагоналей:



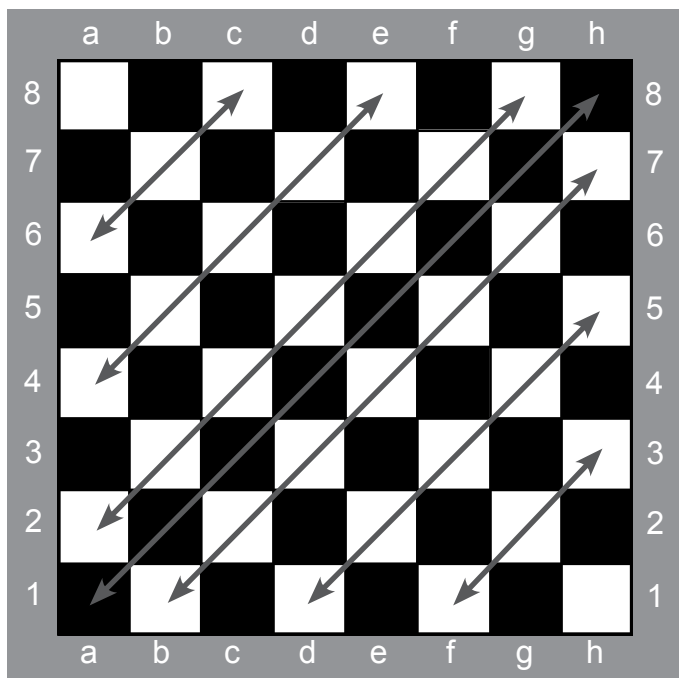
Горизонтالي обозначаются цифрами от 1 до 8;



Вертикали
обозначаются
латинскими
буквами:
a (а), b (бэ),
c (цэ), d (дэ),
e (е), f (эф),
g (жэ), h (аш).

Их надо знать наизусть!

Диагонали
состоят от 2-х до
8-ми полей и
обозначаются
буквой и цифрой,
– это начало,
потом следует
черточка (-),
и снова идет буква
и цифра – конец.
Например,
диагональ a1-h8.



Угловое поле по правую руку от белых называется h8. Угловое поле по правую руку от черных называется a8. Каждое поле обозначается сначала буквой, а затем цифрой (например, e4, f5 и т.д.).

Задания:

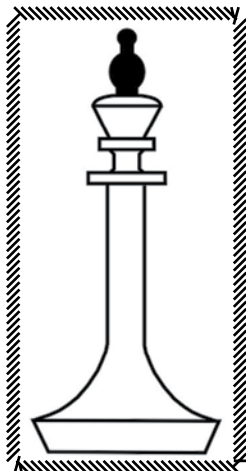
1. Нарисовать шахматную доску и обозначить на ней вертикали буквами, а горизонтали – цифрами.
2. Нарисовать три шахматные доски и фломастерами провести горизонтальные, вертикальные и диагональные линии.
3. Знать названия всех шестидесяти четырех шахматных полей.

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ

Сегодня познакомимся поближе с шахматными фигурами. Всего их 32 – 16 белых и 16 черных. Все они очень разные и непохожие друг на друга. И каждая имеет свою силу.

Начнем, конечно, с короля.

КОРОЛЬ



*Король – генерал на поле битвы.
У каждой стороны,
у белых и у черных, свой король.*

*Король ходит на одну клетку в любую сторону.
Он может выбрать максимум 8 клеток,
на которые он может переместиться. (Рис. 1а)*

*Однако, когда он находится на краю доски,
его возможности ограничены.*

Здесь он может пойти лишь на 5 клеток. (Рис. 1б)

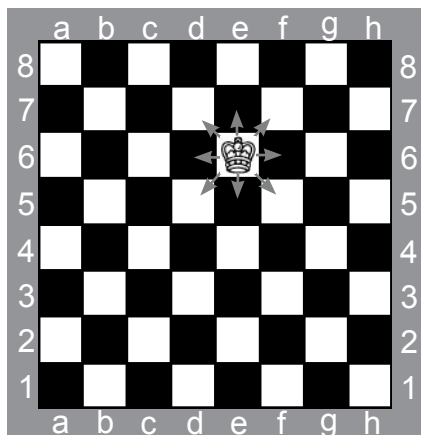


Рис. 1а

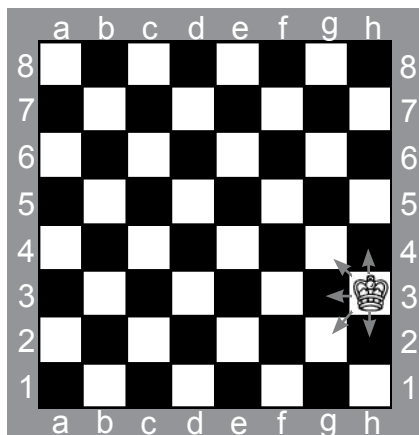


Рис. 1б

Короли не могут находиться на соседних клетках (ни прямо, ни по диагонали). Это запрещено в шахматах. Нужно, чтобы между королями была, как минимум, одна клетка. Сокращенно короля обозначают двумя буквами Кр. Например, Крe4. Это означает, что король стоит на клетке e4.

На шахматных диаграммах короли рисуются вот такими значками:



Белый король



Черный король

Король берет незащищенные фигуры и пешки противника так же, как и ходит.

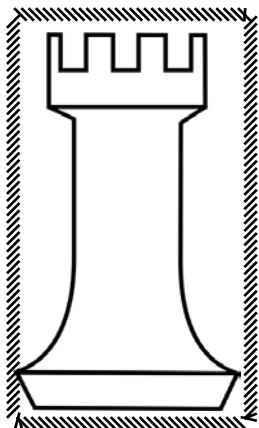
На начальной (исходной) позиции белый король размещается на поле e1, а черный на поле e8. Есть правило: «Королей не уничтожают» или «Без королей не играют». Никто не выигрывает, если у обоих игроков остается по королю, а все остальное войско перебито. Король не любит первым вступать в сражение. И до поры до времени стоит в безопасном месте под охраной своих пешек и фигур.

Самая ли сильная фигура король? Король – самая важная фигура. Его ценность не имеет цифрового выражения, так как без короля нельзя играть в шахматы. Короля нельзя выиграть. Он остается на доске до конца партии, даже когда ему объявили шах и мат.

Задания:

1. Написать начальную позицию белого и черного короля, обозначив их буквами.
2. Обойти королем шахматную доску с a1 на центральные поля (d4, d5, e4, e5) и угловые (a8, h8, h1) и вернуться на a1.

ЛАДЬЯ



*Ладья – самая прямолинейная
фигура в шахматах.*

*Она ходит вертикально
и горизонтально в обе стороны,
считается тяжелой фигурой.*

Сокращенно ладья обозначается буквой «Л».



Белая ладья



Черная ладья

Ладья, так же «бьет», как и ходит, на любое количество клеток.

В этом примере ладья может пойти на любое поле горизонтально, то есть, если ты пользуешься нотацией, с d4 на a4 или d4 на d1, как захочешь! Она также перемещается вертикально с d4 на d5 и с d4 на d1. Как видишь, ладья может ходить и назад, если никакая фигура не стоит на ее пути. (Рис. 2)

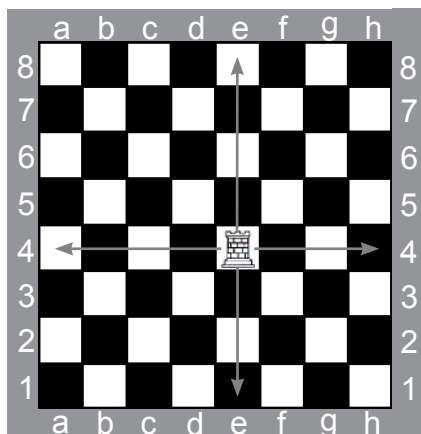


Рис. 2

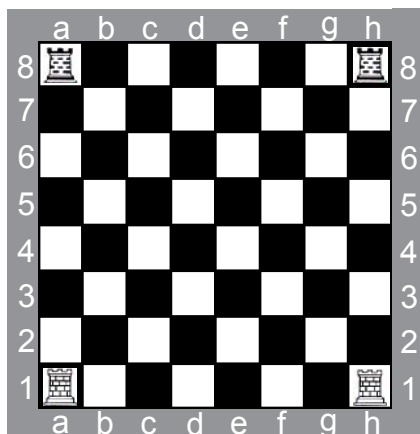


Рис. 3

Ее стоимость 5 очков. Она сильнее, чем слон или конь, но слабее ферзя. В каждом войске по две ладьи. Первоначальное место ладей такое: белые Л a1 и Л h1, черные Л a8 и Л h8. (Рис. 3)

Ладья может пойти на 14 полей.

Как дать шах королю ладьей?

Черный король находится на линии, контролируемой ладьей. Следовательно, король атакован. Ему объявлен шах. Король должен уйти от шаха. Он может, однако, пойти на поля, обозначенные стрелками (h6, g6, g4, h4). (Рис. 4)

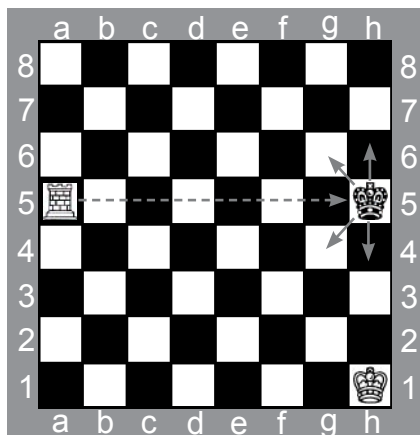


Рис. 4

Рокировка

Рокировка – это особенный ход: он позволяет сыграть королем и ладьей одновременно. Главное, что король указывает, а ладья вступает в игру.

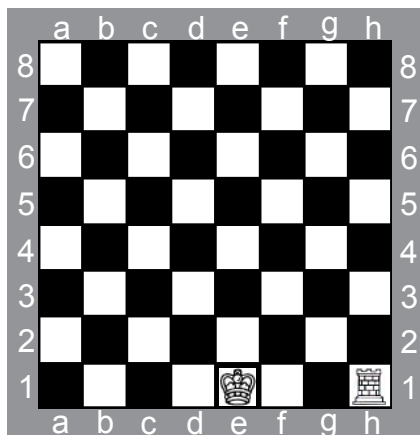


Рис. 5а

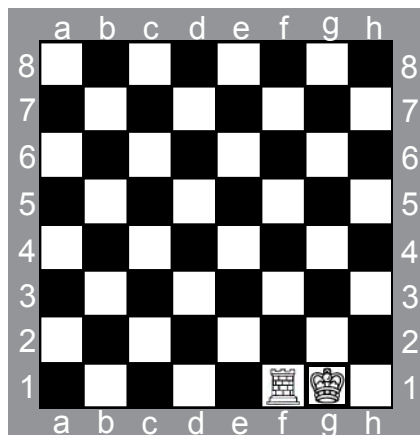


Рис. 5б

Короткая рокировка

Существует две рокировки – короткая и длинная. Пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Одним ходом перемещают сначала короля на две клетки с (e1 на g1) направо, а затем ставят ладью на f1 – рядом с новым местом короля. (Рис. 5а,б)

Черные совершают короткую рокировку таким же образом: черный король перемещается с e8 на g8, а черная ладья – с h8 на f8. Короткая рокировка обозначается двумя полями через черточку:о-о

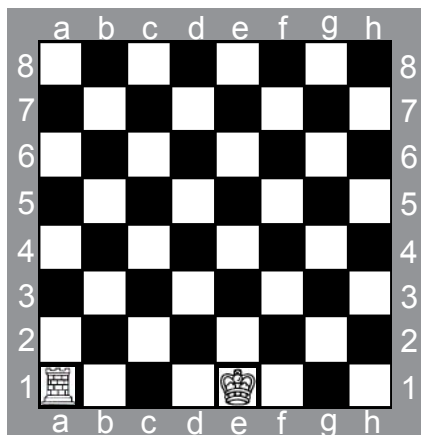


Рис. 6а

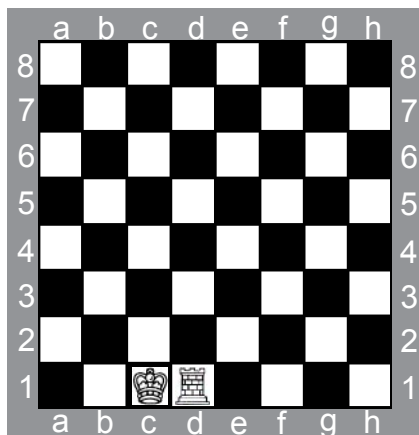


Рис. 6б

Длинная рокировка

Длинная рокировка похожа на короткую: пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Сначала король перемещается с e1 на c1, а потом идет с a1 на d1. (Рис. 6а,б)

Длинная рокировка обозначается 3-мя полями: о-о-о

Условия для совершения рокировки.

1. Ни король, ни ладья еще не двигались. (Рис. 7а)
2. Король не находится под шахом. (Рис. 7б)
3. Король не может пройти поля, контролируемые неприятельскими фигурами. (Рис. 7в)

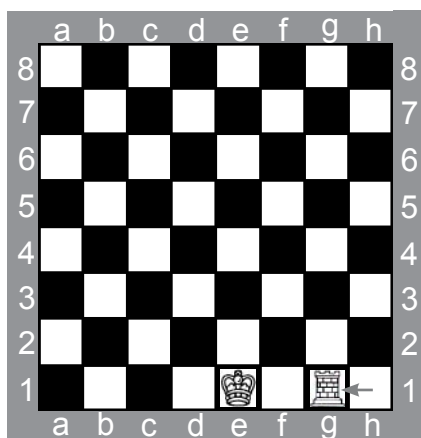


Рис. 7а

1. Ни король, ни ладья еще не двигались.
- В этой позиции белая ладья уже переместилась на g1.*
- Белые не имеют право сделать короткую рокировку.*

2. Король под шахом.

Королю объявлен шах слоном на b4.

Он не может сейчас
рокироваться ни в короткую,
ни в длинную стороны.

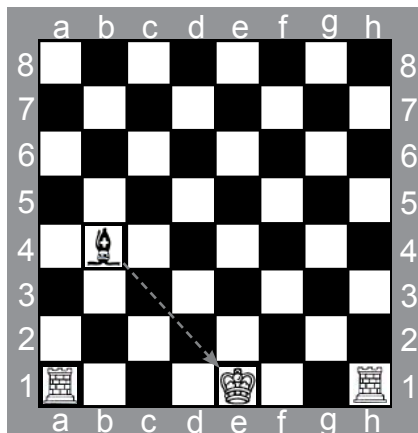


Рис. 7б

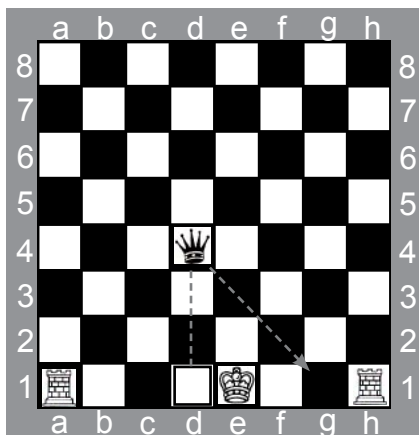


Рис. 7в

3. Битые поля.

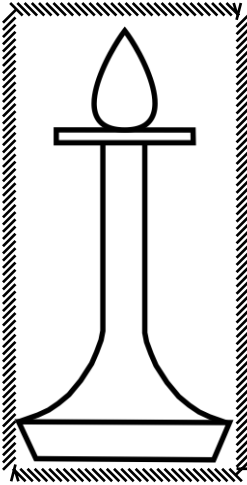
Белый король не может
рокироваться ни в одну из сторон.

Ведь для того,
чтобы сделать длинную рокировку,
король должен пройти через поле d1,
атакованное ферзем,
а короткая рокировка невозможна,
потому что на поле g1
король тоже окажется под шахом.

Какая рокировка лучше: короткая или длинная? В зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, т.к. при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных остаются незащищенными).

Сколько рокировок может быть за всю партию (игру)? Всегда не более одной у любого игрока (а всего за игру две).

СЛОН



*У каждого игрока два слона,
и каждый слон ходит по полям одного
и того же цвета всю партию,
так как он перемещается по диагонали.
Как и ладья слон может пойти так далеко,
как ему угодно, если только никакая фигура
не загроживает ему дорогу.
На одну клетку или до конца диагонали.
На доске диагонали белые и черные,
поэтому один слон ходит по диагоналям
белого цвета (Рис. 8а), другой – черного (Рис. 8б).*

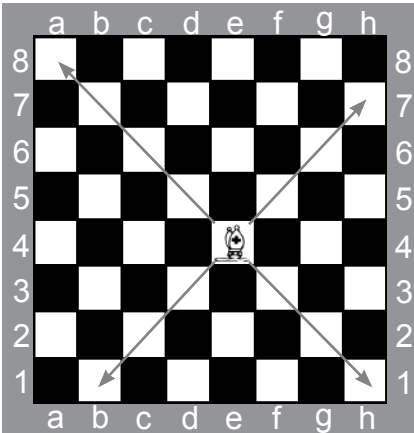


Рис. 8а. Белопольный слон

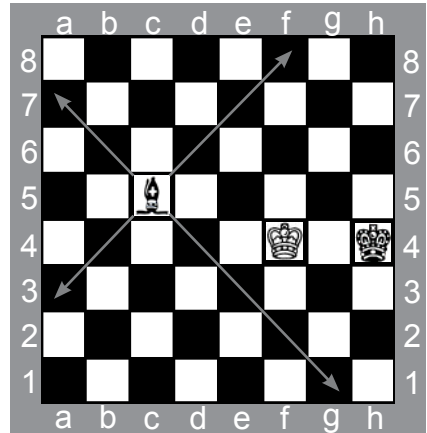


Рис. 8б. Чернопольный слон

Сокращенно слон обозначается буквой С (Ц).
Обозначение слонов на диаграмме вот такое:



Белый слон



Черный слон

Из центра Слон может сделать 13 различных ходов, а если стоит в углу, то только 7.

Слон очень любит делать связки!

Связка – это нападение на такую фигуру или пешку, за которой на этой линии стоит другая, более ценная чужая фигура или Король.

Слон делает связки по диагонали. “Связанная” фигура не может уйти со своей клетки, потому что тогда погибнет более ценная фигура или откроется нападение на Короля (“шах”).

Открывать “шах” Королю или ставить Короля под “шах” правилами запрещается.

Исходная позиция для слонов: белые Сс1 и Сf1, черные – Сс8 и Сf8. На черных полях стоят чернополюсные слоны, на белых f1 и с8 – белополюсные. Слон уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит. Слоны оцениваются в 3 очка. Слон слабее ладьи, но сильнее, чем пешка. Слонов следует как можно быстрее выводить в центр для скорейшего участия в сражении. Слон называется легкой фигурой.

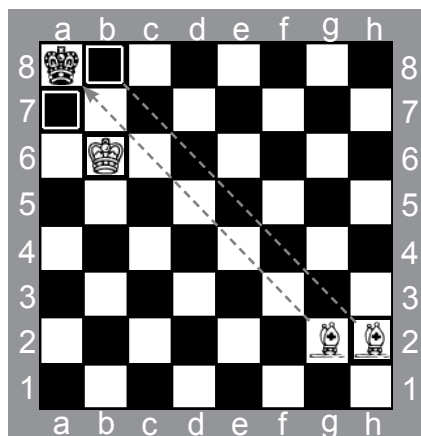


Рис. 9

Как дать шах и мат слоном

*Черному королю объявил шах
Белополюсный слон g2.*

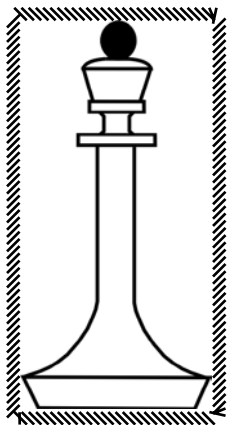
Король не может пойти на черное поле b8, так как другой слон h2 контролирует черную диагональ. Нет у короля и спасительного выхода на a7, так как это поле охраняет белый король.

Таким образом, черному королю объявлен шах и мат. (Рис. 9)

Задания:

1. Придумать такую шахматную позицию, в которой слон ставит «связку».
2. Найти такой путь слона, чтобы он, начиная с клетки a1, за 8 ходов побывал в центре и во всех углах доски и вернулся на a1. записать все ходы слона.
3. Почему слонов необходимо быстрее выводить в центр? (В центре контролирует 13 полей, вместо 7 полей на исходной позиции).

ФЕРЗЬ



Ферзь – самая сильная и могучая фигура. В центре доски он контролирует 27 полей, почти половину шахматной доски (Рис. 10). Он ходит и как ладья (горизонтально и вертикально), и как слон (по диагонали). Ферзь ходит на любое возможное количество клеток. «Ферзь» любит свой цвет!». Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета: белый d1, черный d8.

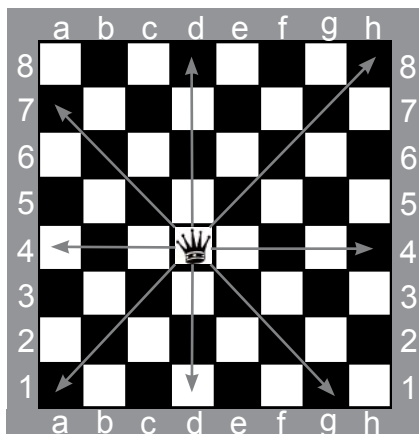


Рис. 10

Ферзь оценивается в 10 очков, сокращенно обозначается большой буквой Ф. Обозначают ферзей на диаграммах так:



Белый ферзь



Черный ферзь

Во время игры не следует слишком рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру.

Ферзь самая мощная фигура, наиболее близкая к королю. Ферзь контролирует наибольшее число полей, поэтому надо стараться сохранить его подольше.

Ферзь равен двумя ладьям, то есть примерно 10-и пешкам.

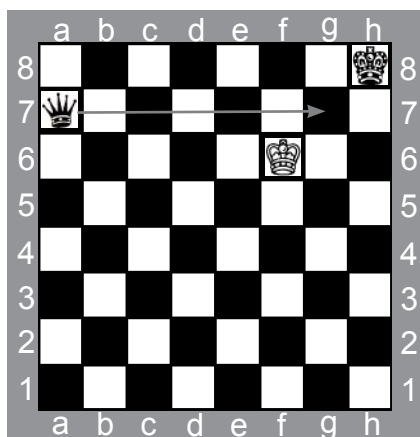


Рис. 11

Задания:

1. Куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски? (Это место в центре доски: d4, d5, e4, e5; 8 линий под прицелом 27 полей)

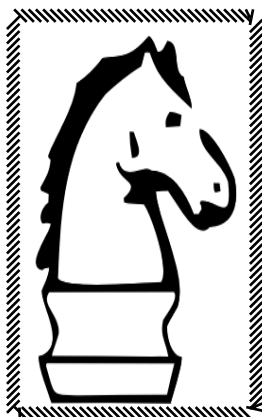
2. За какое количество (самое минимальное) ходов ферзь попадает на поле a8? Впереди своя пешка.

(1-ый вариант. Ферзь перемещается на поле h1 и по диагонали h1-a8; 2-ой вариант. Ферзь по диагонали a1-h8 1-им ходом идет на поле h8, 2-ой ход делает по 8-ой горизонтали до a8).

Как поставить мат ферзем

В этой позиции ферзь, кажется, расположен далеко и может дать много шахов. (Рис. 11) Но только один шах может оказаться смертельным ударом для черного короля. Ферзь пересекает всю доску, как ладья, и «приклеивается» к полю g7 между двумя королями. Черному королю объявлен шах и мат. Белому королю защищать своего ферзя.

КОНЬ



Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Он ходит очень необычно – буквой “Г”, передвигаясь на два поля, как ладья, и затем сворачивая на одно поле налево или направо. Тонкость, которую вы должны знать – конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на черное. И наоборот, конь,двигающийся с черного поля, обязательно, попадает на белое...

Сокращенно конь обозначается буквой К (большой). Обозначается на диаграмме так:



Белый конь



Черный конь

Оценивается конь в 3 очка, по силе равен слону или 3 пешкам.

Из центра конь может сделать 8 различных ходов, со своей исходной позиции он имеет возможность сделать только 3 хода. Хитрость коня заключается в том, что он может «сделать вилку».

«Вилка» – это одновременное попадание на две и более фигур. Одновременно попасть на 2-е фигуры может и ферзь, и ладья, и слон. Но у них это получается очень заметно, «прямолинейно». А вилка коня незаметна и поэтому очень опасна!

Белых и черных коней по два, до начала игры белые стоят на Ы1 и g1, черные на Ъ8 и g8. конь, как и слон, считается «легкой» фигурой.

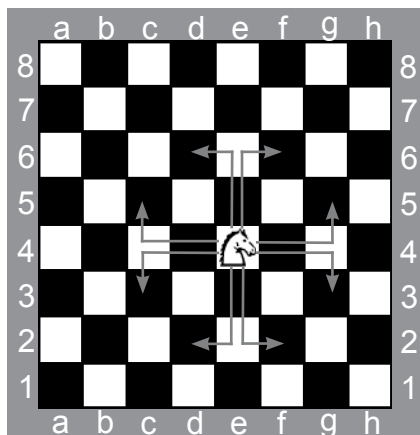


Рис. 12

Конь всегда совершает только 3 шага и встает на свободное от своих фигур поля, если ему выгодно, он может побить фигуру или пешку противника, а сам встать на это поле. (Рис. 12)

Первое время детям можно разрешить показывать ход коня, последовательно передвигая его на каждую клетку. И только потом, когда они твердо усвоят перемещение коня, можно разрешить им ставить его сразу на конечную «остановку». Это делается для того, чтобы ребята запомнили ходы не механически, а осмысленно.

Конь – очень подвижная, коварная фигура. Его стремительные, неожиданные, лихие ходы – наскоки опасны для противника.

Как ставить мат конем?

*Нужно объявить шах черному королю.
В данной позиции у белых есть для этого единственная возможность. (Рис. 13а)*

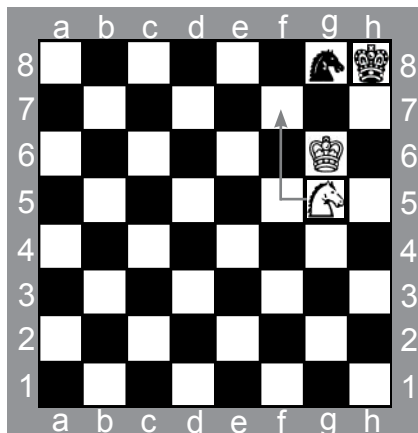


Рис. 13а

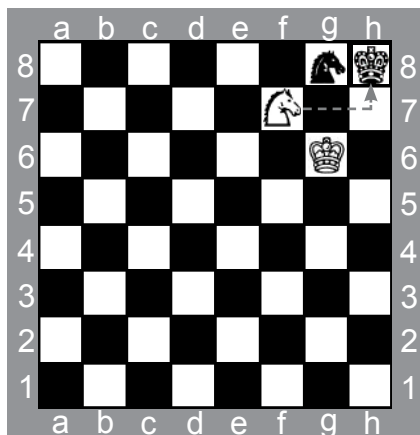


Рис. 13б

Конечно же! Прыгнув буквой «Г» с черного поля g5 на белое поле f7, конь дает шах черному королю. Это – шах и мат! Королю нет спасения: рядом с ним поле занято черным конем.

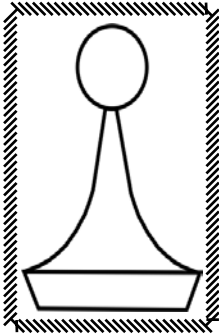
Впереди же поля g7 и h7 контролируются белым королем.

(Рис. 13б)

Ответ на вопросы:

1. Чем король отличается от всех остальных фигур?
2. Почему король называется легкой фигурой?
3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля?

ПЕШКА



*Пешки – пехотинцы двух армий.
Они образуют оборонительный
эшелон против неприятельских атак.
В начале партии все белые пешки
выстроены на второй горизонтали,
а все черные пешки – на седьмой горизонтали.
Я бы сказала, что пешка
является душой шахмат.*

Как продвигать пешки? «Хожу всегда я прямо, а бью наискосок».

Пешки продвигаются лишь на одно поле прямо – по той вертикали, на которой они расположены. Они никогда не отступают. У них есть одна привилегия – они могут, если хотят, продвинуться на 2 поля, если они еще не покинули свою начальную позицию: на второй горизонтали для белых и на 7-ой горизонтали для черных.

*В этой позиции все белые пешки
находятся на своих исходных местах.*

*Королевская пешка решает
продвинуться на два поля. (Рис. 14)*

*После она имеет право
продвигаться только на одно поле.*

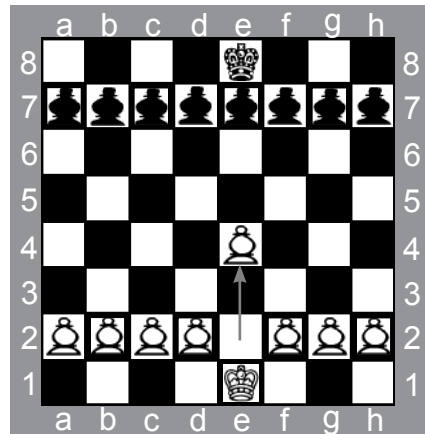


Рис. 14

Пешка самая маленькая, самая слабая фигурка в шахматном войске. Пешек –16 в начале партии (по 8 в каждом войске). В то же время пешка – самый смелый и стойкий воин на шахматной доске. Когда Пешка нападает на чужую фигуру, то фигура чаще всего отступает, потому что не хочет размениваться на маленькую пешку.

На диаграммах изображение пешки очень похоже на настоящую пешку:



Белая пешка



Черная пешка

У пешки нет буквенного обозначения. Поэтому, если пешка с клетки e2 пойдет на e4, то этот ход будет записан так: 1. e2-e4.

Пешка – шахматный эталон. Она оценивается в одно очко. Имея, как капитал, в начале партии 8 пешек, можно говорить о 8-и очках. Надо быть очень бдительным, чтобы не растратить пешки безрассудно. И чем больше у вас пешек, тем больше шансов пройти в ферзи.

Если пешка во время шахматного сражения прорвется на 8-ую (белая) или 1-ую (черная) горизонталь, то она имеет право превратиться в любую фигуру: ферзя, ладью, слона, коня, только не в короля – командир должен быть в войске один. Пешка не именуется фигурой, просто пешка и все.

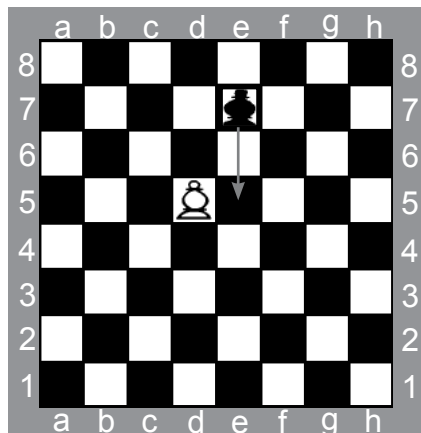
Уже одними пешками можно вступать в настоящее шахматное сражение с соперником.

Взятие

Пешка продвигается прямо, но совершает взятие, продвигаясь на одно поле по диагонали.

Взятие на проходе

Это самый странный, особенный ход в шахматах. Взятие пешкой можно осуществить с одной из двух соседних вертикалей, только когда неприятельская пешка продвигается на 2-а поля.



*В следующей позиции
черные рискнули сыграть
своей пешкой с e7 на e5. (Рис. 15а)*

Рис. 15а

*Белая пешка,
находящаяся на соседнем поле,
берет на проходе черную пешку,
как будто бы та продвинулась
на одно поле. (Рис. 15б)*

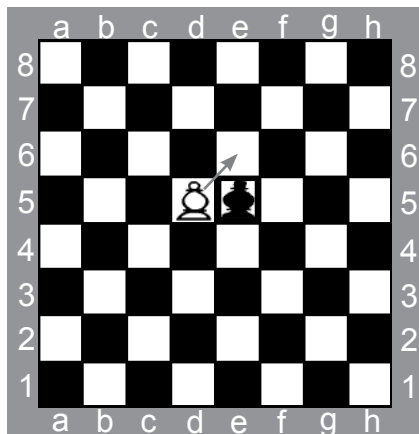


Рис. 15б

Как поставить мат пешкой?

Достаточно продвинуть пешку вперед.

*Черному королю объявлен шах,
он не может взять пешку,
защищенную белым королем.*

*Он не может пойти на соседнее поле g8,
занятое его собственным слоном,
а поле h7 охраняется белым королем.
Шах и мат черному королю. (Рис. 16)*

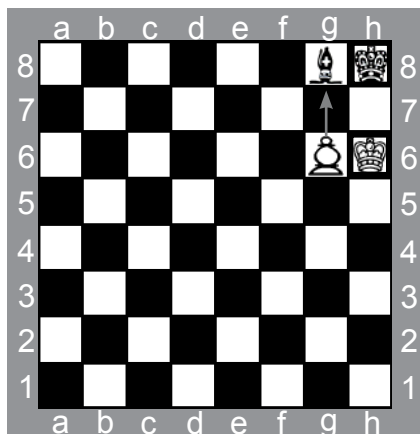


Рис. 16

Как поставить мат, взяв пешку на проходе?

*Черные продвинули
свою пешку с c7 на c5. (Рис. 17а)*

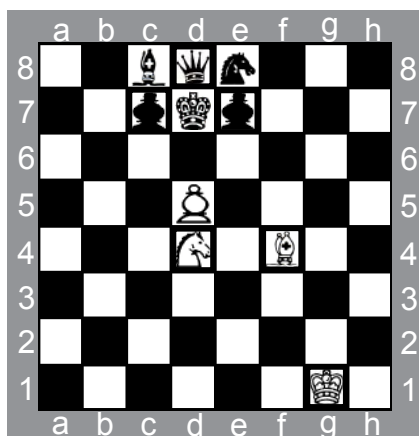


Рис. 17а

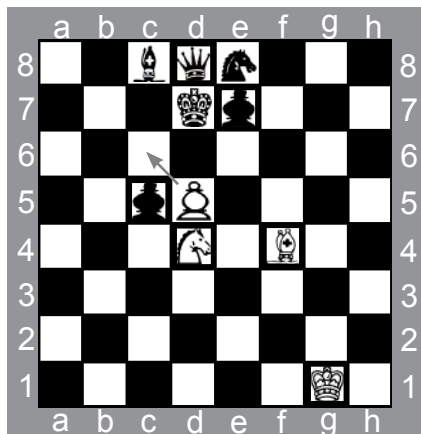


Рис. 176

*Белая пешка берет черную пешку
на проходе на поле с6
и делает шах и мат. (Рис. 176)*

Задания.

1. Определить, сколько ходов потребуется сделать, чтобы дойти до крайней горизонтали, белой пешки b3 и черной пешке g7, записать ходы.

2. Если белая пешка находится на поле e2, а черная на поле c7, смогут ли они беспрепятственно пройти до поля e8 и, соответственно, до c1?

(Да, смогут. Пешки не встречают преграды, т. к. продвигаются по разным вертикалям – «e» и «c», между ними есть свободная вертикаль «d»)

ЛИНЕЙНЫЙ МАТ

Мат двумя ладьями называется **линейным**.

Сначала надо четко решить, на какую крайнюю вертикаль или горизонталь оттеснить короля. Выбирать надо ту, к которой король находится ближе. Одна ладья закрывает путь королю, другая нападает (шахует).

Ладьи отводим дальше от короля, чтобы их не потерять. Вместо одной из ладей может действовать ферзь. Ферзь и ладья тоже могут поставить «Линейный мат».

Задания.

1. Сделать короткую и длинную рокировки на шахматной доске.
2. Сколько полей контролирует ладья? (14 полей, независимо от того, где она расположена на доске).
3. Какие линии называются открытыми и какое значение они имеют для ладей?

(Линии, на которых нет ни своих, ни чужих фигур и пешек. Чаще всего это вертикальные. Ладья должна стремиться занять открытую линию, на которой она прекрасно «видит» все поля и может скорее пробраться в тыл противника).

ПАТ

Пат – это не мат, скорее, это – весьма оригинальный способ свести партию вничью. Пат определяется 3-мя условиями:

1. Король не должен быть под шахом.
2. Король не может двигаться, хотя ему и не объявлен шах.
3. Невозможно сделать ход какой-либо другой фигурой.

Как правило, сторона, которой поставлен пат, находилась до этого в проигрышном положении. Для нее такая возможность – счастливое спасение.

Патовое положение в шахматной партии – явление редкое. Оно, как правило, вызывает чувство досады у шахматиста, вынужденного признать ничью.

Мат – это такое положение на шахматной доске, когда одному из королей объявлен шах, а у него нет ни одной защиты от этого шаха. Это означает конец игры.

Шах – нападение на короля.

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

ВЗЯТИЕ И РАЗМЕН. МОЖНО ЛИ ВЗЯТЬ ВСЕ НЕПРИЯТЕЛЬСКИЕ ФИГУРЫ

Да, все фигуры могут быть взяты. Единственным исключением является король.

Как происходит взятие в шахматах

В отличие от других игр, где фигуры перепрыгивают через фигуры противника, в шахматах фигура, которая совершает взятие, становится на место взятой фигуры. Все фигуры могут брать, отступая назад, за исключением пешек (пример см. в «Учитесь шахматам» А. Карпова, 68-69).

Размен

Размен фигур – это взаимное взятие, обмен равноценных фигур. Например: белые и черные берут по очереди пешки друг друга. В таких случаях говорят, что произошел размен пешек (см. «Учитесь шахматам» А. Карпова, 69-72).

Если 2 ладьи и 2 ферзя исчезли с доски, говорят, что произошел размен ладьей с ферзем.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Как и во всех играх, в шахматах есть точные правила, которые нужно соблюдать.

В шахматной партии всегда начинают белые, черные отвечают. Вы уже знаете, что белое угловое поле находится по правую сторону от каждого игрока. Ходы делают по очереди. Нужно вытянуть жребий, каким цветом вам играть. Спрятать белую пешку в одной руке, а черную – в другой: ваш партнер, указав на одну из рук, выбирает цвет фигур.

Шахматная партия заканчивается победой (или поражением) или ничьей.

Выигранной считается партия, когда вы объявляете шах и мат, или когда ваш соперник, не желая получить мат в несколько ходов сдает партию, предлагая сыграть еще одну.

Что такое поражение?

Вы проигрываете, когда вашему королю объявлен шах и мат, или когда вы сдаете партию, чтобы попытаться счастья в следующей.

Ничья

В шахматах иногда не бывает ни победителя, ни побежденного. Это бывает в следующих случаях:

1. Партия считается завершившейся вничью, если на доске остались только два короля.

2. Когда один из королей находится в положении пата.
3. Когда остались на доске король и конь против короля или конь и слон против короля.
4. Если одна и та же позиция повторяется 3 раза. (в классических шахматах)
5. Когда один соперник объявил другому вечный шах.
6. Партия заканчивается вничью по взаимному соглашению соперников.

ТРОНУЛ – ХОДИ

Это одно из основных правил шахмат. Если дотронулся до фигуры, то должен ею играть. Если игрок еще не отпустил фигуру, он может поставить ее на другое поле, которое выберет в последний момент.

Отпустил фигуру – ход сделан. Уже не можешь взять ход назад и сыграть иначе. Подумай дважды, прежде чем сделать ход.

Рокировать, коснувшись сначала короля

Правила игры беспощадны: чтобы рокировать, надо сначала коснуться короля. Если прежде чем рокировать, ты коснулся ладьи, то не можешь рокироваться и должен играть ладьей – следуя правилу «тронул – ходи».

ДЕБЮТ – НАЧАЛО ПАРТИИ

В шахматной партии всегда начинают белые. Белое угловое поле находится по правую сторону от каждого игрока. Расставить начальную позицию всех фигур. Вытянуть жребий, каким цветом играть, ходы делать по очереди.

Три главных правила дебюта

1. Шахматная партия должна начинаться борьбой за центр на шахматной доске. Центр шахматной доски: d4, e4, d5, e5.
2. Ходы к центру делают «легкие» фигуры: кони, а за ними слоны.
3. Рокировка, т.к. опасно быть в центре королю.

Выполнять основные правила дебюта можно разными ходами, даже в одном и том же дебюте.

НОТАЦИЯ – СИСТЕМА ЗАПИСИ ХОДОВ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Каждое поле на шахматной доске имеет свой код. Он определяется буквой и цифрой. Каждая буква имеет свой инициал; он указывает перед

названием поля, на которое она перемещается. Пешка не имеет инициала. Существует две нотации: одна полная, а другая – краткая. При полной нотации указывается поле, на котором была фигура и поле, на которое она переместилась, а при краткой нотации указывается только поле, на которое фигура переместилась.

+ шах
 : взятие
 ! хороший ход
 !! очень хороший ход
 ? плохой ход
 ?? грубая ошибка
 O- O короткая рокировка
 O-O-O длинная рокировка

Полная нотация		Краткая нотация	
<i>Саша</i>	<i>Коля</i>	<i>Саша</i>	<i>Коля</i>
1. e2-e4	1. e7-e5	1. e4	1. e5
2. 2Kgl-f3	2. Kb8-c6	2. Kf3	2. Ke6
3. Cf1-c4	3. K g8 - f6	3. Cc4	3. Kf6
4. O-O	4. a7-a6?	4. O-O	4. a6?
5. Kf3-g5	5. Kc6-e7??	5. Kg5!	5. Ce 7??
6. Cc4:f7x		6. C:f7x	

Задания

1. Чем быстрее всего и какими ходами можно захватить центр? (1. e2-e4 или 1. d2-d4 – белые, черные 1.....e7-e5 или 1.....6-d5).

2. Привести примеры названий шахматных дебютов.

(«Итальянская партия», «Русская партия», «Испанская партия», «Английское начало», «Староиндийская защита» и т.д.)

За победу в шахматных турнирах или матчах шахматисту записывают в таблицу 1 очко, а за поражение – 0. Если силы соперников равны, тогда партия заканчивается вничью. При этом каждый из партнеров получает половину очка – ½

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

1. *Активные шахматы* – когда время на партию отводится по 30 минут на каждого игрока.
2. *Арбитр* – шахматный судья.
3. *Анализ* – подробный разбор позиции, партии.
4. *Битое поле* – поле, которое контролируется пешкой или фигурой.
5. *Вертикаль* – линия, которая идет от игрока к игроку, обозначается восемью буквами.
6. *Блиц* – быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится по 5 минут.
7. *Вилка* – одновременное нападение на две фигуры.
8. *Взятие* – уничтожение пешки или фигуры.
9. *Горизонталь* – прямая на шахматной доске, идущая слева направо, обозначается цифрами.
10. *Диагонали* – линии доски, идущие наискосок. Состоят из полей одного цвета, разной длины.
11. *Гамбит* – жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.
12. *Диаграмма* – шахматная доска, печатаемая в книгах. Белые фигуры располагаются внизу.
13. *Дальнобойные фигуры* – фигуры, которые контролируют поле по всем линиям доски. Это ферзь, ладья и слон.
14. *Развитие* – ввод фигур в игру.
15. *Позиция* – размещение фигур и пешек на шахматной доске.
16. *Поле* – одна из клеток на шахматной доске.
17. *Разряд* – шахматная квалификация, самый низший 4 разряд, затем идет 3, 2 и 1, кандидат в мастера, мастер, гроссмейстер.
18. *Размен* – обмен фигурами или пешкам. Бывает выгодный и невыгодный.
19. *Турнир* – вид шахматных соревнований: на получение разряда, на личное первенство, на звание сильнейшего, командный.
20. *Таблица* – документ, куда записываются очки игроков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Гришин, В.Г.* Малыши играют в шахматы. [Текст] / В.Г. Гришин. – М.: «Просвещение», 1991.
2. *Зенков, Г.М.* Первый шах. [Текст] / Г.М. Зенков. – Прокопьевск: Издательско-полиграфическая Фирма «Пласт», 1993.
3. *Карпов, А.* Учитесь шахматам. [Текст] / А. Карпов. – М.: «Эгмонт Россия ЛТД», 1997.
4. *Казак, А.* Маленьким о шахматах. [Текст] / А. Казак. – М.: Владос, 1994.
5. *Арчаков, В.М.* Шахматная мозаика. [Текст] / В.М. Арчаков. – Киев: «Здоровье», 1984.
6. *Зенков, Г.М.* Пешка Аська. [Текст] / Г.М. Зенков. – Кемерово: «Кузбассвуиздат», 2002.
7. *Иващенко, С.Д.* Сборник шахматных комбинаций. [Текст] / С.Д. Иващенко. – Киев: «Радянська школа», 1988.
8. *Бронштейн, Д.И.* Самоучитель шахматной игры. [Текст] / Д.И. Бронштейн. – М., 1987.
9. *Гершунский, Б.С.* Шахматы – школе. [Текст] / Б.С. Гершунский. – М., 1991.
10. *Голенищев, В.Е.* Подготовка юных шахматистов в 1 разряда. [Текст] / В.Е. Голенищев. – М., 1985.
11. *Горенштейн, Р.Я.* Книга юного шахматиста. [Текст] / Р.Я. Горенштейн. – М., 1993.
12. *Зак, В.Г.* Пути совершенствования. [Текст] / В.Г. Зак. – М., 1988.
13. *Иващенко, С.Д.* Сборник шахматных комбинаций. [Текст] / С.Д. Иващенко. – К., 1988
14. *Костьев, А.Н.* Уроки шахмат. [Текст] / А.Н. Костьев. – М., 1993.
15. *Костов, А.А.* Как стать гроссмейстером. [Текст] / А.А. Костов. – М., 1988.

16. *Слуцкий, Л.М.* Контуры эндшпиля. [Текст] / Л.М. Слуцкий. – М., 1993.
17. *Шерешевский, М.И.* Стратегия эндшпиля. [Текст] / М.И. Шерешевский. – М., 1988.
18. *Эстрин, Я.Б.* Теория и практика шахматной игры. [Текст] / Я.Б. Эстрин. – М., 1991.

ПРИЛОЖЕНИЯ



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

«Шахматный мешочек»

1-ый вариант

В матерчатый шахматный мешочек кладу фигуру и называю ее, затем ребенок, Н., говорю: «Ускакал от меня конь», «убежала ладья» и т.д.

2-ой вариант

В мешочке прячутся все фигуры сразу, и по заданию дети по очереди на ощупь ищут определенную фигуру, или достают любую фигуру, называя ее сначала, а затем показывают всем детям.

«Что изменилось»

Расставить на магнитной доске или поставить на столе 5-6 шахматных фигур.

Дети закрывают глаза, я убираю одну фигуру или меняю местами.

Ребята говорят, что изменилось. Если ребята не справляются, то надо начинать игру с маленького количества фигур, например 3-х – 4-х, затем добавляя по одной.

«Правильно, неправильно»

Расставляю черные фигуры в 8-ом ряду или белые фигуры на 1-ой горизонтали. Спрашиваю: «Правильно ли стоят фигуры?». Дети отвечают, называя, какая фигура стоит не на своем месте и где она должна находиться.

«Найди сходство и разницу»

1 вариант

Предлагаю ребятам сравнить по внешнему виду 2 шахматные фигуры, отметить их сходство и различие.

2 вариант

Сравнить две фигуры или группу по тому, кто как ходит, например, ладья и ферзь.

«Узнай по описанию»

Воспитатель: Просит отгадать, что это за фигура.

Описывает: «Она ходит и бьет по вертикали и по горизонтали на любое возможное количество клеток. Она не имеет права ходить по диагонали».

Дети: – ЛАДЬЯ

Воспитатель: «Начинает движение в одном направлении, а заканчивает его в другом. Получается след на доске, похожий на букву «Г»».

Дети: – КОНЬ.

«Шахматная данетка»

Я загадываю фигуру, ребята задают вопросы: например, это фигура? Ходит она по диагонали? Это он или она? Стоит он (она) на 1-ой горизонтали? Фигура ходит на одну клетку во всех направлениях.

Воспитатель: отвечает «да» или «нет», пока дети не отгадают.

Эстафета: «Кто вперед»

Дети делятся на 2-е команды. На обратной стороне шахматные доски. По сигналу «Начали» ребята бегут и ставят одну фигуру, одна команда – белые, вторая – черные, и так по очереди расставляют все фигуры и пешки. Подвести итог: кто правильно и быстро расставил фигуры, тот победитель.

«Кто в домике живет»

Ребенок берет любую фигуру, ставит ее на место и говорит, в каком домике она живет. Например, ладья белая живет в домике А1, конь Б2, слон – С3 (Слон живет в домике С3).

«Угадай, о какой фигуре я думаю»

Он (конь, ферзь, король, слон)

Она (ладья, пешка)

Или: «Раньше она могла плавать, ходить может только прямо...»

Далее: «Начинает он ходить с белого поля, а попадает на черное...»

«Что лишнее?»

а) Конь, ладья, пешка, слон. (Пешка),

(Все – фигуры, а пешка – нет)

б) Три белые фигуры, одна черная.

в) Три деревянные, одна пластмассовая.

г) Три пешки и ладья.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ «В СТРАНЕ ШАХМАТНЫХ ЧУДЕС»

Ведущая: Дети, сегодня мы попали в страну шахматных чудес. Посмотрите, из чего состоит шахматная доска?

Дети: Из полей, домиков, клеточек, квадратиков.

Ведущая: А какую тайну волшебной доски мы открыли с вами?

Дети: У доски есть горизонтальные, вертикальные и диагональные линии.

Ведущая: А как они обозначаются?

Дети: Горизонтальные линии – арабскими цифрами, вертикальные – латинскими буквами, диагональные – цифрами и буквами.

Ведущая: Давайте вспомним веселую считалку, облегчающую запоминание вертикальных линий.

Дети: А-ртисту Б-иму Ц-иркуль Д-ашь, его фамилия Ж-еашь.

Ведущая: Давайте назовем вертикальные линии: 1-ая – А, 2-ая – БЭ, 3-я – ЦЕ, 4-ая – ДЭ, 5-ая – Е, 6-ая – ЭФ, 7-ая – ЖЭ, 8-ая – АШ. (Рассмотреть таблицу).

Хотите поиграть в игру «Живые шахматы»?

Дети: Да.

Ведущая: Тогда отгадайте такую загадку: «Маленькая, удаленькая, много полей вперед прошла и фигуру нашла».

Дети: Пешка.

Ведущая: Какой строгий приказ по военному уставу должны выполнять солдаты-пехотинцы?

Дети: Только вперед! Ни шагу назад. Первым вступаю в бой.

Ведущая: Да, редко какой пешке посчастливится продвинуться далеко вперед, но были случаи, когда с боем, с синяками и шишками прорывалась она до последней линии горизонтальной доски. Тогда наступает самый счастливый миг в ее жизни. В награду пешке предоставляется право превратиться в любую фигуру. Разумеется кроме короля! Двух королей одного цвета в каждом войске не бывает. Поэтому пешек нужно ценить, беречь, не отдавать без нужды противнику. Хотя их по количеству столько же, сколько всех остальных фигур вместе взятых. Сколько же их, дети?

Дети: Восемь.

Ведущая: А теперь встаньте, все пешки, на вторую горизонтальную линию поиграем в игру «Кто, в каком домике живет». Денис, назови, пожалуйста, номер своего дома – Ф2, Леша – Ф7, Ира – Е2 и т.д.

Ведущая: Посмотрим, как белые пешки знают проспекты, улицы и переулки. Леша, пройди по проспекту – 4, Ира по улице g, Денис по переулку – h1. Ребята, давайте поиграем в игру «Составь доску». Чья команда быстрее соберет из карточек доску на пустом столе по памяти.

Дети: (Играют).

Ведущая: Ребята, до начала игры, где располагаются белые пешки?

Дети: Всегда во второй горизонтали.

Ведущая: А черные?

Дети: На 7-ой горизонтали – в 7-ом ряду.

Ведущая: Сейчас проведем эстафету с бегом «Кто правильнее и быстрее расставит пешки на шахматной доске».

Постройтесь в две колонны, напротив каждой – на расстоянии 6-8 метров ставится по столу, на них кладутся шахматные доски, на другой стороне на стуле – пешки. По сигналу игроки, стоящие в колоннах первыми берут со стула пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а черную на поле a7, обегают стулья, возвращаются обратно, селят по руке следующего играющего и встают в конце своей команды (колонны), побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек.

Дети: (Играют).

Ведущая: А сейчас отдохнем и вспомним, какие правила существуют в шахматах.

Первый ребенок: «Тронул – ходи».

Второй ребенок: «Ход сделан, обратно не вернешь».

Третий ребенок: «Игрок, дотронувшийся до своей пешки должен ходить ею, даже в том случае, если это ему не выгодно».

Четвертый ребенок: «Когда рука отнята от пешки (фигуры), ход считается сделанным».

Пятый ребенок: «Дотронувшись до пешки противника, игрок обязан ее взять, даже если ему это не выгодно».

Шестой ребенок: Если пешка стоит на доске нечетко, например, наполовину заступает на соседнее поле, необходимо предупредить партнера: «Оправляю»».

Ведущая: Я принесла вам «Шахматную Шкатулку». Что же в ней есть?

О! Здесь вопросы.

Как ходит пешка?

Дети: Только вперед по вертикали.

Ведущая: Если дальнейшему продвижению пешки мешает пешка противника (стоит на ее пути), можно ли перепрыгнуть через нее или обойти слева (справа)?

Дети: Нет, по правилам пешки никогда не перепрыгивают через пешки. Обойти тоже не могут, так как они ходят только вперед, по вертикали.

Ведущая: А если мешает своя пешка?

Дети: Перепрыгнуть тоже нельзя. А побить тем более – своих не уничтожают.

Ведущая: Можно взять пешку соперника?

Дети: Да, пешка бьет наискосок пешку соперника.

Ведущая: Можно ли вернуться на исходную позицию или сделать шаг назад, чтобы затем попытаться снова пробиться вперед?

Дети: По правилам пешка ходит только вперед и не имеет права делать ни шагу назад.

Ведущая: Является ли пешка фигурой?

Дети: Нет, она просто пешка.

Ведущая: Может ли пешка стать фигурой?

Дети: Да, может, если любая белая пешка достигнет 8-ой, а черная – 1-ой горизонтальной, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля.

Ведущая: Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре?

Дети: Нет, она снимается с доски, а на это поле ставится любая другая фигура (по желанию игрока), какая нужней в данный момент в игре.

Ведущая: Обязательно ли с начальной позиции пешке сразу ходить на два поля? Когда это право теряется?

Дети: Любая пешка, при желании, может пойти вперед сразу на два поля, если только эти поля свободны от других пешек (или фигур), но это не обязательно, если же пешка сделала ход на одно поле, последующие ходы она имеет право делать только на одно поле. Право хода на два поля у этой пешке уж утеряно. Все остальные пешки, не трогавшись с места, сохраняют право пойти первым ходом на два поля вперед.

Ведущая: По каким линиям ходит пешка?

Дети: Пешка ходит только по вертикальным линиям и никогда не ходит по горизонтальным. А по диагональным только тогда, когда берет фигуру или пешку противника.

Ведущая: А вы знаете, где располагаются до начала сражения все пешки, как они перемещаются по доске и уничтожают неприятельские пешки, как пробираются до 8-ой и 1-ой горизонталей. А сейчас мы сыграем всеми пешками. Условия игры довольно просты: команды делают поочередно ходы. Выигрывает та команда, которая побьет больше пешек противника. (Проводиться игра)

Ведущая: Ребята, шахматная доска – это не только место сражения пешек и фигур, важно знать не только, как они сражаются и передвигаются по доске, но и уметь записывать. Кто сможет записать, где стоит пешка? У нас есть солдат, который мечтает стать генералом. Иди Леша запиши.

Леша: (Пишет) с2, h3, e6, b5.

Ведущая: А сейчас, ребята, мы прощаемся со «Страной шахматных чудес» и с песней идем в группу.

Дети: (Поют):

Мы – шахматные пешки, в бою не любим спешки.

Шагаем лишь вперед, назад не знаем ход.

За нами офицеры, за нами короли,

Ладьи и королевы, и конные полки.

Налево и направо мы бить имеем право

А коль в конец доски придем, фигуру новую берем.

(Уходят из зала).

РАЗВЛЕЧЕНИЕ «ТАЙНЫ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ»

Программное содержание:

1. Продолжать обучение игре в шахматы, углубляя знания детей о том, как ходят фигуры.
2. Уточнить представления ребят о написании позиции.
3. Познакомить детей с тем, как делать короткую рокировку на шахматной доске.
4. Воспитывать интерес к игре в шахматы, развивать логическое мышление, память, внимание.

Материал: Шахматное напольное полотно, шапочки шахматных фигур, магнитная шахматная доска, шахматные плоскостные фигуры для оформления зала, конверт с вопросами, указка, шахматы – 2 короля, 2 журнальных стола, магнитофон, кассета, мольберты, шахматный мешочек, трон короля, фломастеры, бумага.

Ведущая: Ой, ребята, куда это мы с вами попали?

Дети: В страну шахматных чудес, в королевский зал.

Ведущая: Встаньте, ребята на свои места и представьтесь гостям.

Дети: (делают шаг вперед) Таня Б. – я пешка – Таня, я конь – Саша...

Ведущая: Ребята, а какой фигуры нет среди вас?

Дети: Короля.

Ведущая: Не хотелось бы вам встретиться с ним?

Дети: Да, хотим.

Ведущая: Тогда вставайте в круг, песню запевайте!

Дети: Наша группа «Колокольчик»

Любит в шахматы играть.

Все мы дружные ребята,

Будем в играх побеждать.

Припев: Есть у нас шальные кони,

Есть и ферзи, и ладьи.

Копья наших резвых пешек

И опасны, и остры.

Мы уверенно шагаем

По прямым горизонталям,

Высоту одолеваем

И бежим по вертикалям

Ведущая: Вот мы и пришли. Ой, ребята, что-то я не могу занавес открыть. Кто-то нам свиток подает. Да, это же указ Короля (читает): «Уважаемые гости, пока не докажете, что умеете играть в шахматы, занавес не откроется». Тогда, ребята, вперед за дело! Посмотрите, что это лежит на полу?

Дети: Шахматная матерчатая доска.

Ведущая: А из чего она состоит?

Дети: Из диагональных, горизонтальных и вертикальных линий.

Ведущая: Покажите в воздухе горизонтальные линии.

(Дети показывают).

А как они обозначаются?

Дети: Арабскими цифрами.

Ведущая: Давайте, ребята, назовем их, начиная с 8-ой.

Дети: 8-7-6... (закрепляем обратный счет).

Ведущая: А сейчас покажите вертикальные линии в воздухе.

(Дети показывают)

Как они обозначаются на шахматной доске?

Дети: Буквами латинского алфавита.

Ведущая: Назовите их по порядку и прошагайте.

Дети: (говорят и шагают) А (а), В (бэ), С (цэ), D (дэ), Е (е), F (эф), G (жэ), Н(аш).

Ведущая: Коль вы, дети, буквы знаете, тогда поиграем и игру «Кто вперед».

Надо найти букву, которой обозначается ваша фигура, встать в свой домик, поднять букву вверх и назвать адрес домика, где вы живете.

Говорю: «И не будем мы стоять, надо нам убежать».

Дети: (бегут, находят букву, встают белые на 1 и 2 горизонталь, черные на 7 и 8-ую).

Ведущая: Вы уверены, ребята, что все правильно нашли свои домики?

Дети: (стихотворение)

Я смотрю на 1-ый ряд:

По краям ладьи стоят,

Рядом вижу я коней,

Нет фигуры их хитрей.

Меж коней заключены

Наши храбрые слоны.

И еще 2 поля есть,

А на них король и ферзь.

Назовите адрес своего поля.

Дети: а1, с7, е8...

Ведущая: Победили белые, они вперед встали. На исходную позицию.

Проведем соревнование «Кто больше назовет правил игры в шахматы. Как всегда начинают (пауза).

Дети: Белые.

Ведущая: Верно, ребята. Сели на пол по-турецки. За правильный ответ даю фишку – квадрат.

Дети: 1. Тронул – ходи.

2. Ход сделан – обратно не вернешь.

3. Если руку убрали от фигуры, ход считается сделанным.

4. Если фигура стоит на доске не четко, необходимо предупредить партнера – «поправляю».

5. Игру следует довести до конца.
6. Надо поздравить выигравшего с победой.
7. Перед началом встречи соперники обмениваются рукопожатием.
8. Выигравший получает очко, проигравший – 0.

Ведущая: Подводим итоги ответов.

И так, эстафета с бегом «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске». Ребята, берете по одной фигуре в каждую руку. По сигналу «раз, два, три – беги», бегите и правильно ставите фигуры, белые – берут белые, а черные – черные, когда вернется первый ребенок, бежит второй и т.д.

(Игра проводится под музыку).

Ведущая: Подойдите все к доске и сами проверьте: белые проверяют, правильно ли поставили черные и наоборот.

(Дети проверяют и объясняют, верно или нет).

Ребята, отгадайте загадку: «Маленькая, удаленькая много полей вперед прошла и фигуру нашла?».

Дети: Пешка.

Ведущая: Верно, а вот и конверт, что на нем изображено?

Дети: Пешка.

Ведущая: А что написано?

Дети: Вопросы.

Ведущая: Значит в конверте вопросы, о чем?

Дети: О пешке.

Ведущая: Читать будут белые, а отвечают черные, затем наоборот.

Белые: Как ходит пешка?

Черные: Только вперед по вертикали.

Белые: Можно взять пешку соперника?

Черные: Да, пешка бьет наискосок пешку соперника.

Белые: Может пешки стать фигурой?

Черные: Да, может, если белая пешка достигнет 8–ой горизонтали, а черная 1–ой, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля.

Белые: Является ли пешка фигурой?

Черные: Нет, она просто пешка.

Ведущая: Молодцы ребята, хорошо читали и отвечали, пора и отдохнуть.

(Включаю магнитофон – музыка для медитации).

Музыкальный руководитель: говорит слова для мышечной релаксации.

«Реснички опускаются... Глазки закрываются... Мы спокойно отдышаем» – 2 раза.

Потянулись! Улыбнулись! Всем открыть глаза и красиво встать!

Придворный: Вот и очутились вы, ребята, в гостях у его Королевского Величества.

(Занавес открывается, на троне сидит король).

Король: Здравствуйте уважаемые гости!

Дети: Здравствуйте, Ваше Величество!

Король: Зачем же вы ко мне пожаловали?

Шах. фигура: Мы мало знаем о короле, хотим, чтобы вы рассказали о себе.

Король: Тогда слушайте внимательно. Меня в шахматах не бьют, я – владыка страны шахматных чудес. Я – самая главная фигура, без меня играть нельзя, а без вас уважаемые фигуры (пауза).

Шах. фигура: Можно.

Король: На диаграмме меня сокращенно обозначают 2-мя буквами, большой (заглавной) К и маленькой р – запиши, пожалуйста, белая ладья. (Записывает).

Ферзь: А как вы ходите?

Король: Я хожу на одну клетку вокруг себя, по диагонали, вертикали, горизонтали.

Придворный трубач: А сейчас непревзойденное искусство шахматных передвижений по гигантской доске продемонстрирует его Королевское Величество. Похлопаем.

Король: (Под звуки торжественной музыки совершает свой 1-ый ход, шагает вправо, назад, марширует то в одну сторону, то в другую сторону). А сейчас ваша очередь показать мне, как вы ходите, какой значок поднимает мой придворный, те фигуры двигаются по полю. (Фигуры двигаются под музыку).

Король: Ай, да молодцы, шахматные фигуры. Все правильно передвигались. Приходите ко мне в следующий раз, я расскажу вам про короткую рокировку, которую я делаю с ладьей, на прощание я дарю вам вот этот шахматный мешочек, в нем шахматное печенье и дорожные магнитные шахматы. Вас проводит мой паж. До свидания, уважаемые гости.

Паж: Стройся по двое!

Песню запевай!

(Впереди идет паж, дети парами, они поют и уходят из зала).

Научились мы играть
Надо нам разряд давать
Скоро в школу мы пойдем
Шахматы с собой возьмем.

**ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ТУРНИР
ПО ШАХМАТАМ НА ЛИЧНОЕ ПЕРВЕНСТВО
В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ РЕЧЕВОЙ ГРУППЕ**

УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ «ЛУЧШИЙ САД ГОДА – 2003 г.»

Ребята, сегодня мы проводим заключительный турнир по шахматам на личное первенство.

К нам на соревнование пришли мои выпускники Максим Зорин и Дима Капошко. Они ходят в детско-юношескую спортивную школу Олимпийского резерва по шахматам. Они сейчас вам сами об этом расскажут. Пожалуйста, Дима.

Дима Капошко: Я ходил тоже в эту группу, и Лариса Леонтьевна научила меня играть в шахматы. Я очень люблю эту увлекательную игру, хожу в шахматную школу Олимпийского резерва, получил первый разряд, учусь в 92 школе без троек, хорошо учиться помогают мне шахматы. Вот посмотрите мои грамоты (показывает).

Лариса Леонтьевна: А сейчас Максим Зорин расскажет вам о себе.

Максим Зорин: (рассказывает).

Лариса Леонтьевна: Ребята, а кто у нас в группе получил звание сильнейшего?

Дети: Алеша Копытов.

Лариса Леонтьевна: А кто занял у нас II место в шахматных соревнованиях?

Дети: Данил Данилов.

Лариса Леонтьевна: Ребята, нашим чемпионам Данилу и Алеше сейчас вручат медали, (я играю туш, Дима и Максим надевают ребятам медали и короны), заходит король – Мария Александровна – помощник воспитателя.

Король: Здравствуйте, ребята! А я вручу вот эту медаль тому, кто займет III место в турнире, и угощу участников целебным напитком.

Лариса Леонтьевна: Ребята, а что означает слово «турнир»?

Дети: Турнир – это вид шахматных соревнований.

Лариса Леонтьевна: «А какие бывают шахматные соревнования?».

Дети: На личное первенство, как сегодня, на звание сильнейшего, на получение шахматного разряда, бывает командный турнир.

Лариса Леонтьевна: Ребята, судьями сегодня будут Дима с Максимом, а я и Король будем за вас болеть. Вы знаете результаты жеребьевки, кто с кем и какими фигурами будет играть (турнирная таблица прилагается). Я сегодня принесла кассету Виктора Некрасова – вот его фото (показываю), это наш кемеровский бард. Он сам сочиняет

слова и музыку песен, играет и поёт. Он сочинил на гитаре для вас 4 песни о шахматах. Если музыка вам не мешает играть, то я поставлю кассету (ставлю кассету; Дима, Максим, Король и я смотрим, как играют дети), судьи заполняют турнирную таблицу, подводят итог игры и определяют победителя.

Судьи: (Дима или Максим) Сегодня в заключительном турнире III место занял Егор Строев.

Король: Вручает медаль и надевает корону победителю, дети хлопают, я играю туш на баяне. Автор Г.М. Зенков вручает свою книгу «Пешка Аська».

Король: Приглашает к столу всех участников соревнований, все пьют фиточай с медом, звучит музыка, желающие танцуют.

СЦЕНАРИЙ ШАХМАТНОГО ПРАЗДНИКА «В КОРОЛЕВСТВЕ ШАХМАТ»

Программное содержание:

1. Продолжать овладевать с детьми азами шахматной науки.
2. Учить отгадывать загадки о шахматных фигурах.
3. Тренировать логическое мышление, память, певческие навыки.
4. Воспитывать интерес к шахматам, внимание, уверенность в своих силах, стойкий характер.

Предварительная работа:

Заучивание наизусть стихов и пение песен о шахматных фигурах, пешках, занятия в шахматном кружке «Белая ладья».

Материал: Шахматное панно, демонстрационная магнитная доска, шапочки шахматных фигур, королевский трон, аудиозапись песни «Все могут короли» (А. Пугачева), качеля, шахматный стол с гигантскими шахматными фигурами, костюм короля для ребенка, шахматные знамена, копьё, флажки, подставки под них.

Для оформления зала: плоскостные больших размеров шахматные фигуры, шахматная шкатулка, костюм богини шахмат для взрослого.

Ход: Дети в шахматных шапочках заходят в зал. Впереди каждой команды шествует ребенок – «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название. У черных фигур – «Быстрые кони», у белых «Отважные слоны». За пешкой – знаменосцем важно вышагивают Король с Ферзём за ними два телохранителя – Слона, ведут под «узды» коней, замыкают праздничный коттедж Ладьи. Поют песню на мотив: «Веселый старичок».

Припев: Все на праздник мы идем,
Дружно песенку поем.
Будем в шахматы играть
И, конечно, побеждать.

Припев: Знаем мы, как ходит Ферзь,
А конек шагает здесь.
Самый главный тут король,
Знает он всегда пароль.

Припев: Закаленные в боях,
Все фигуры на местах,
Перед ними есть стена:
Восемь пешек, как одна!
Раз-два – умная игра!
Раз-два – шахматы всегда!
Ля-ля-ля-ля-ля – умная игра!

(Пешки ставят знамена на специальную подставку.),

Богиня Каисса: У шахмат есть своя богиня, покровительница шахмат – Каисса – так зовут меня! Я приветствую вас в этом славном королевстве! Ребята, я знаю, вы уже знакомы с гениальной игрой в шахматы. Прикоснулись к волшебному миру деревянных фигур. Итак, начинаем наш праздник «В королевстве шахмат». Прошу капитанов представиться и представить свои команды. Слово «Отважным слонам».

Ребенок: Играть я в шахматы учусь, проиграть я не боюсь.
Все умнее становлюсь!

Заниматься мне не лень, я играю каждый день.

Богиня Каисса: Ребята, чтобы побеждать в сражениях, воины какими должны быть?

Дети: Сильными, ловкими, смелыми и выносливыми.

Богиня Каисса: А для этого надо тренироваться. Возьмите, пожалуйста, шахматные фигуры и приготовьтесь. А сейчас слово команде «Быстрые кони».

Данил: Я в шахматы играть учусь,
Тренируюсь и тружусь,
Босиком по снегу бегать не боюсь,
И совсем не зазнаюсь!

Богиня Каисса: Сейчас спортивная разминка, какие вы ловкие. Возьмите шахматные фигуры и встаньте в шахматном порядке. (Все участники выстраиваются, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка (h-12-25 см). Ребята выполняют физические упражнения под музыку).

Упражнение № 1:

Приподняться на носки, переложить фигуру в левую руку, опустить руки через стороны вниз. (Два раза)

Упражнение № 2:

Присесть, руки вперед, ладонями вверх, фигура стоит на ладони правой руки. Переложить фигуру в левую руку, вернуться в исходное положение.

Упражнение № 3:

Наклониться вперед, поставить фигуру на пол, выпрямиться.

Упражнение № 4:

Положить фигуру на пол, прыжки вокруг нее на одной ноге влево, затем вправо.

Богиня Каисса: Молодцы ребята, садитесь, пожалуйста, отдохните, назовите, пожалуйста, родину шахмат.

Дети: Индия.

Богиня Каисса: Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле – доске. (Читают стихотворения поочередно черные и белые фигуры о «Шахматной доске», начинают белые).

Дети: Вся в квадратах-белых, черных
Деревянная доска,
А ряды фигур точеных –
Деревянные войска.
Люди их передвигают, коротают вечера,
Дети в шахматы играют –
Гениальная игра!
Ты, дружок мой, без опаски
Без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки,
В черно-белый этот край.
Что? Змея, Драконы
Вас не ждут здесь? Не беда.
Тут зато лихие Кони,
И пехота хоть куда!
Тут Ферзи могучи, и Слоны отважны,
Мчатся поперек и вдоль,
И совсем, как в сказке, важный
Восседает тут Король.
Здесь герои в каждом войске,
И выходит рать на рать
Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Богиня Каисса: Пора войскам и поразмяться в смекалке, беге состязаться. Итак, «Шахматная эстафета». (У каждого играющего фигура или пешка, та, которую он изображает своим костюмом) дети строятся в шеренги). По сигналу «1-2-3 – беги» дети поочередно подбегают к шахматному столу, ставят фигуры, пешки на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, селят очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища. Подведение итога шахматной эстафеты, кто правильно и быстро расставил фигуры и не совершил ошибок при осаливании.

№ 1. Ставим флажки (капитаны).

Богиня Каисса: А теперь загадки для участников праздника. Первой отгадывает команда «Быстрые кони». На каких полях не сеют и не пахут?

Дети: На шахматных полях.

Богиня Каисса: Загадка для команды «Отважные слоны». Из каких досок не строят?

Дети: Из шахматных.

Богиня Каисса: Какая форма у шахматного поля? (квадратная) Какая форма у шахматной доски? (квадратная)

А вот еще загадки:

1. Стою на самом краю,
Путь откроют – пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу. (*Ладья*)

2. Не живет в зверинце,
Не берёт гостинцы,
По косо́й он ходит,
Хоботом не водит. (*Слон*)

№ 2. Подведение итога: ставится флажок (капитаны).

А сейчас спокойная игра «Шахматный мешочек». Оба участника одновременно определяют на ощупь какая фигура, называют ее и вынимают из мешка.

№ 3. Подведение итога.

Богиня Каисса: Продолжаем знакомство с шахматными персонажами, пожалуйста, Пешки, начинаем (выходят вперед две пешки и поют):

Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперед.
На войну, не на парад
Пешка держит путь,
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Ну, а как же пешка бьет?
Бьет наискосок.
Всю доску пройти должна
Пешка до конца –
Превратится там она
В генерала, не в бойца.

Богиня Каисса: А сейчас представятся Кони.

Кони: (Два ребёнка читают стихотворение с движениями):

Прыгает Конь, подковы звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так и сяк.
Получается зигзаг!
И повадки у лошадки
Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И скакнет из-за спины.

Богиня Каисса: А сейчас поют Ладьи.

Ладьи:

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!

Богиня Каисса: Представление Слонов.

Слоны: (Белый и черный):
Если слон на белом поле
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,
Чёрной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
Цвету одному верны.

Ферзи: (Читают стихотворение)

Самый сильный – это Ферзь.
На него ты зря не лезь!
Он по многим клеткам
Бьет – и очень метко!

Короли: (поют):

Осмотрелся – так и так
Долго думал и гадал,
А куда же делать шаг,
Чтобы сам не пострадал?
Можно влево, можно вправо,
Можно прямо иль назад.
Повернулся на престоле
И одно оставил поле.
Кто играет эту роль?
Ну, конечно же, Король!

(Появляется мальчик в костюме Короля.)

Король – ребёнок: А вот и я, мои друзья!
Принёс с собой качелю я.
Отвечайте на вопрос скорей:
Кто из фигурок тяжелей?

Король: Сейчас проверим, взвесим Ферзя с Ладьёй и Коня со Слоном

1. Кто же тяжелее?

Почему же Ферзь и Ладья тяжелее, а Конь со Слоном – легче?

2. Ребята, а кто легче из фигур?

Дети: Потому что Ферзь оценивается в 10 очков, Ладья в 5.

Король: Почему они считаются тяжелыми фигурами.

Дети: За силу, а Конь со Слоном по 3 очка – считаются легкими. Они слабее Ферзя и Ладьи. (Дети уносят качелю)

Богини Каисса: (Оценивает выполнение задания – ставит флажки).

Король: Скоро грянет бой! Чтобы выиграть шахматную войну, повелеваю, чтобы приехали артисты. (Хлопает в ладоши 3 раза) (Дети исполняют танец).

Богиня Каисса: Посмотрите, Ваше Величество, сражение «живых шахмат». (Дети встают на исходные позиции, и начинается игра)

Король: (через 2-3 минуты). Достаточно, я вижу, что все хорошо подготовлены к бою и отлично сражались. За мужество и отвагу я награжу вас всех медалями! (Достает из шахматной шкатулки медали и вместе с Богиней Каиссой раздаёт их).

Дети: (благодарят) Служим Вашему Величеству!

Богини Каисса: Подведем итоги праздника (считает флажки и угощает детей шахматным печеньем и конфетами). Под музыку дети выходят из зала (пешки с флагами, слоны с копьями).

РАЗВЛЕЧЕНИЕ «В ГОСТЯХ У ШАХМАТНОГО КОРОЛЯ»

Цель:

1. Закрепить знания о шахматной игре.
2. Общение с автором книг «Первый шах» и «Пешка Аська» Зенковым Г.М.
3. Прививать интерес к шахматной игре.

Материал: диаграммы, рисунки, стихи Зенкова Г.М.

Ход:

Воспитатель: Ребята, начинаем очередное занятие нашего шахматного кружка «Белая ладья». А это что за записка здесь лежит? Читаю: «Я раджа Схерм забрал вашу белую ладью и сегодня вы играть не сможете без нее. Ребята, а вы знаете от кого записка?»

Дети: Нет.

Воспитатель: Тогда слушайте. Давным-давно в Индии правил жадный и жестокий властелин раджа Схерм, он не слушал советы приближенных и довел государство до разорения. Что же нам теперь делать? Ребята, где мы будем искать ладью?

Дети: (Предлагают различные варианты).

Воспитатель: Точно, давайте ребята, пойдем сегодня в гости к шахматному королю и спросим у него совета.

Дети: (Идут в зал, здороваются к королем).

Король: Зенков Г.М. (писатель книги «Первый шах» и «Пешка Аська»). Здравствуйтесь, ребята, я уже все знаю и помогу найти вам ладью.

Дети: А как же мы ее найдем?

Зенков Г.М.: Только вы, ребята, можете освободить ладью из плена. Надо ответить на все вопросы и тогда раджа Схерм отпустит ладью
Вопрос первый: С каких полей начинает воевать король?

Дети: Белый король с поля Е1, а черный с поля Е8?

Зенков Г.М.: Запомните: основную роль играет в шахматах король!

У короля короткий шаг,
Он осторожен: близко враг...
Когда ему объявлен шах –
Сигнал тревоги, но не крах.
А если он получит мат,
Сдается сразу весь отряд!
Давайте повторим все вместе.

Дети: Повторяют стихотворение.

Зенков Г.М.: Ребята, а с каких полей встанут в бой слоны?

Дети: Белые с С1, черные с С8.

Зенков Г.М.: (Показывает диаграмму) Скажите, пожалуйста, ребята, какие слоны здесь стреляют из пулемета?

Дети: Один чернополюный слон, а другой белополюный.

Зенков Г.М.: Верно. Ребята, а кто сказал «Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться играть хорошо».

Дети: Третий чемпион мира по шахматам кубинец Хосе Рауль Капабланка (см. приложение № 2).

Зенков Г.М.: Зенков, а что такое шахматная партия?

Дети: Партия – ты готов?
Из отдельных состоит ходов.
Что такое ход? Сейчас узнаем.
Вот фигурку мы передвигаем
С одного квадрата на другой –
Совершает ход очередной...

Зенков Г.М.: Посмотрите на картинку и послушайте, что здесь написано.

По ступенькам роста
Вверх идти не просто.
Только воля, только труд
На вершину проведут

Воспитатель: Ребята, давайте возьмем эти слова для нашего кружка, как вторую часть, прочитайте все вместе.

Ребята: (Наизусть читают)

В ДОУ № 219 – шахматный кружок
Если пожелаешь, приходи скорей, дружок.
Будем в шахматы играть
И, конечно, побеждать.
Но по ступенькам роста
Вверх идти не просто
Только воля, только труд
На вершину проведут.

Зенков Г.М.: Получилось здорово! Все задания мы выполнили, на все вопросы ответили, а вот и наша белая ладья вернулась к нам. Сейчас можно и в шахматы поиграть. Давайте сегодня будет играть команда девочек – белыми, а мальчики – черными.

Дети: (Играют на настенной магнитной доске).

(Зенков Г.М. помогает мальчикам, воспитатель Коржова Л.Л. помогает девочкам)

**КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ ШАХМАТНОГО КРУЖКА
ТЕМА: «ЗНАКОМСТВО С РОКИРОВКОЙ»
(ОТКРЫТОЕ МЕРОПРИЯТИЕ
ДЛЯ ОБЛАСТНЫХ КУРСОВ ЗАВЕДУЮЩИХ
ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ)**

Цель:

1. Познакомить детей с длинной и короткой рокировкой.
2. Закрепить название вертикальных линий.
3. Расширить кругозор детей о шахматах в Петровские времена.
4. Ввести в активный словарь слово рокировка.

Материал

Шахматный мешочек.

Книга Н.Ф. Виноградова, Л.М. Соколова Моя страна Россия. – М. «Просвещение», 2001.

Иллюстрация «Голова коня из рук». Иллюстрации всех фигур, портреты чемпионов мира. Шапочки фигур, шахматное панно, буквы латинские – 8 шт., 5 значков фигур, фломастеры.

Педагог: Ребята, какой у нас сегодня день недели?

Дети: Четверг.

Педагог: А в четверг мы с вами что проводим?

Дети: Шахматный кружок во второй половине дня.

Педагог: Ребята, сегодня у нас гости, и они хотят посмотреть, как мы занимаемся, поэтому проведём его в первую половину дня. Согласны?

Дети: Да.

Педагог: С чего мы всегда начинаем наше занятие?

Дети: Со справки для любознательных.

Педагог: Что же нового вы узнали из этой справки на прошлом занятии?

Даниил: Мы узнали, что с тех пор, как московского князя стали величать царём, к шахматам, где главной фигурой был царь, относились, как к игре царской. Культ шахмат был создан при дворе царя Ивана Грозного.

Педагог: Это царь Пётр I. Ребята, Пётр I не забывал о шахматах даже во время военных походов. У него были специальные мягкие кожаные шахматницы. Одна сохранилась и выставлена в Эрмитаже. Пётр I мастерил для себя с удовольствием шахматные фигуры. Обучал игре в шахматы сына, считая их неотъемлемым элементом детского воспитания, и все его придворные тоже играли в шахматы. Что же, ребята, надо знать, чтобы в шахматы играть.

Катя Ч.: Чтобы в шахматы играть,
Надо все законы знать:
Как поставить доску нам,
По каким ходить полям,
Где ладья стоит, где слон,
Где король воссел на трон,
Конь с ферзём дополнят ряд,
Пешек их прикрыл отряд,
Вот и армия в строю
Не уронит честь в бою.

(Катя читает, а Егор С. – показывает)

Педагог: Ребята, для того чтобы вести шахматный бой, надо ориентироваться на шахматной доске (показываю вертикальные линии). Как называются эти линии?

Дети: Вертикальные.

Педагог: Ребята, под каждой вертикалью написана латинская буква. На латинском языке сейчас никто не говорит, кроме учёных и врачей. Машенька будет читать стихотворение о буквах, а вы, ребята, пишете их в воздухе. А Лера с Лешей будут показывать их.

Маша И.: От партнера до партнера
Вертикали пролегли,
Чтобы быстро, без затора
Смело в бой фигуры шли,
Восемь букв дежурят с ними,
Называя их словами,
Именами по порядку –
Запишите их в тетрадку:
А и b (бэ), и с (цэ), и d (дэ)
Здесь поставим мы тире –
Е и f (эф), и g (же), и h (аш)
Завершаем список наш.

(Лёша и Даниил показывают буквы)

Педагог: Сегодня, ребята, я расскажу вам о рокировке – это необычный единственный ход в шахматах, который делается сразу двумя фигурами – Королём и Ладьёй.

Король: Подзывает к себе Ладью и, как мальчишка, перепрыгивает через неё. Если Король подзовёт к себе ту Ладью, которая к нему ближе, то получится короткая рокировка. Если Король подзовёт к себе дальнюю Ладью, то получится длинная рокировка. Давайте, ребята, скажем все вместе ро-ки-ров-ка. (А почему одна рокировка называется длинная, а другая – короткая).

Дети: (Отвечают).

Педагог: Ребята, во-первых, рокировку нельзя делать, если Король или

Ладья уже уходила со своего первоначального места. Во-вторых, если Король находится «под шахом» или после рокировки попадает под шах. О третьем правиле узнаем на следующем занятии.

Ребята, а сколько фигур – воинов составляют белую армию? А сколько чёрную?

Дети: 8 белых, столько же черных.

Педагог: Перечислите их.

Дети: 1 король, 1 ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня.

Педагог: На какой линии располагаются белые фигуры?

Дети: На первой и второй горизонтали – это исходное положение армии.

Педагог: Ребята, с чего мы начинаем расстановку фигур?

Дети: С Ладей, которые выставляются на угловые поля – белые на a1 и h1, а чёрные на a8 и h8.

Педагог: А сейчас продолжим игру на шахматном поле. Поиграем в игру, догадайтесь по моим губам, какую фигуру я назвала? Верно, о коне. Кто расскажет о нём?

Егор Н.: Конь – самая ловкая фигура. Ход коня напоминает букву «Г». Нападая на неприятельскую фигуру или занимая свободную клетку, он может «перескакивать» через любые фигуры, как свои, так и противника.

Педагог: Все верно, посмотрите на эту картинку и сделайте коня из рук. А сейчас какую фигуру я назвала?

Дети: Слон.

Педагог: Кто прочитает стихотворение о слоне?

Катя Б.: Запишу-ка я в тетради:

Два слона в моём отряде,

Но в атаку в грозный бой

Разною идут тропой.

Одного позвала вдаль

Чёрная диагональ.

А другому белый путь

Предназначен. Не забудь!

Педагог: Встаньте, пожалуйста, оба слона и покажите, как они ходят. У меня шахматный мешочек, нужно определить на ощупь, какая фигура здесь лежит.

Ребенок: Ферзь.

Педагог: Кто хочет рассказать про эту фигуру?

Маша И.: Ферзь – сильная и грозная фигура. Ходит Ферзь как слон и ладья. Находясь в центре доски, Ферзь может пойти на 27 полей.

Саша М.: Ферзю доступна вертикаль,

Горизонталь измерена.

И в жаркий бой диагональ

Ведёт его уверенно.

Сильней слона он и ладьи,
В прорыв летит стремительно,
И пусть не дремлют короли,
Он действует решительно.

Педагог: А сейчас отгадайте загадку: «Один раз погибает, а два раза ро-
дится».

Дети: Пешка.

Педагог: Ребята, сейчас Аня прочитает четверостишие, а вы назовёте пос-
леднее слово.

Аня: Хотела крикнуть пешке:
Эй! Пройти-ка мне позволь!
Да поняла, что перед ней
Сам вражеский...

Дети: Король.

(Заходит король).

Король: Здравствуйте, ребята! Слышу, говорят обо мне, решил зайти, мне пон-
равился ваш шахматный турнир, когда я в прошлый раз был у вас.

Педагог: Садитесь, пожалуйста, Ваше Величество. А сегодня у нас шах-
матный кружок. Ребята, а давайте споём королю нашу новую пес-
ню, которую мы сочинили два дня назад. (Дети поют)

I. Ля-ля-ля-ля-ля 2 р.

Мы, ребята, ходим в группу «Колокольчик»,
Полюбили здесь мы шахматный кружочек.
Скоро все учиться осенью пойдём мы,
И дорогу к шахматам всегда найдем мы. 2р.

Припев: Знаем мы, как ходит ферзь,
А конек шагает здесь.
Самый главный тут король,
Знает он всегда пароль,
Закаленные в боях
все фигуры на местах.
Перед ними есть стена:
Восемь пешек как одна.

II. Как орешки, мы задачи будем щелкать
И, конечно, получать всегда пятерки.
Умными и сильными мы точно будем
И Ларису Леонтьевну мы не забудем. 2р.

Припев: Будем в шахматы играть
И, конечно, побеждать 2р.
Математику любить
И со всеми дружно жить. 2р.

Король: У меня для вас, ребята, есть сюрприз, если вы ответите на мои вопросы правильно, я вам его отдам:

1. Напишите, как называются эти фигуры и во сколько очков они оцениваются.

2. Пока дети пишут, назовите, каких вы знаете чемпионов мира.

Дети: Борис Спасский, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров, 5-и кратная чемпионка мира среди женщин Майя Чибурданидзе.

Король: Я слышал, вы говорили о рокировке, что это такое?

Алина: Рокировка – это такое перемещение ладьи и короля одновременно, при котором Король оказывается в более выгодном положении, чем до рокировки. Делать рокировку можно, если ни ладья, ни король ни разу не ходили. Рокировка осуществляется как влево, так и вправо.

Король: Посмотрим, верно ли выполнили задание.

Педагог: Ваше Величество, ребята ещё могут сказать, чему конь равен по силе – 3 пешкам и 1 слону. Ферзь по силе равен слону и двум пешкам.

Король: А я во сколько очков оцениваюсь?

Дети: Вы, Ваше Величество, не оцениваетесь. Вы самая главная фигура, без которой не играют. Вам ставят Шах и Мат.

Король: А на каком поле стоит белый король?

Дети: е1

Король: А чёрный?

Дети: е8.

Король: Верно, я дарю вам магнитные шахматы, теперь вы сможете играть и на прогулке в теплое время года.

Дети: Спасибо.

Король: До свидания. Ждите меня, я к вам еще приду.

Педагог: В следующий четверг у нас будет шахматный турнир.

ВЫСТУПЛЕНИЕ НА РОДИТЕЛЬСКОМ СОБРАНИИ НА ТЕМУ: «ОБУЧЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ИГРЕ В ШАХМАТЫ»

Педагогическая ценность игры в шахматы

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка. Формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому способствует обучение игре в шахматы.

Сегодняшние дети умнее своих предшественников — это признанный всеми факт. Дошкольное детство — небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. И достоверно одно: не стоит пропускать эти годы, иначе происходит необратимый процесс. Упущено время — потеряны возможности легко и безболезненно усвоить главное для этого возраста.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специального организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям более старшего возраста.

К школе произвольным, управляемым должно быть не только внешнее поведение, но и умственная деятельность ребенка – его внимание, память, мышление. Ребенку необходимо уметь наблюдать и слушать, запоминать, добиваться решения поставленной учителем задачи...

Итак, ребенок должен, должен, должен... Но система воспитания и обучения культивируемая в детском саду, не в полной мере справляется с поставленными задачами.

И здесь, словно волшебная палочка, на помощь приходят шахматы, как бы специально созданные для подготовки детей к школе.

В игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память.

В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует форми-

рованию таких ценнейших качеств, как усидчивость, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Л. Выготский указывал, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести его за собой.

Занятия шахматами укрепляет память, развивают воображение, у детей вырабатываются организованность, целеустремленность, объективность.

Увлекаясь этой игрой, ребенок становится усидчивее, выдержанней, самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения детей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы – одна семья».

Необходимо сочетать шахматы с подвижными играми на свежем воздухе, чтением художественной литературы, туристическими походами и посещением музеев. Мы с ребятами бегаем в теплое время года, зимой ходим на лыжах.

Шахматная игра дарит ребенку – дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, целеустремленность, умение рассчитывать время, дисциплинированность, объективность, усидчивость и т.д.

Шахматная игра – это разновидность настольно – печатных игр. Ребята довольно легко и быстро овладевают секретами этой увлекательной игры.

Экспериментальные исследования ученых совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять важное место в педагогическом процессе детского сада, ибо учит дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность.

Но шахматы – трудный вид спорта, требующий больших усилий ума и воли, а также больших затрат времени.

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ В ШАХМАТЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Редактор: **Н.М. Игнатьева**
Оператор вёрстки: **И.С. Постникова**
Корректор: **Н.В. Шевцова**

Подписано в печать 05.06.2008.
Бумага офсетная. Формат 60x84/16
Гарнитура «Arial». Печать ризографическая.
Усл. печ. л. 4,90. Тираж 100 экз. Заказ № 105.

Отпечатано в редакционно-издательском кабинете
МОУ ДПО «Научно-методический центр»
650099, г. Кемерово, ул. Кирова, 30 а.