

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСК

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 62 «ПОЧЕМУЧКА»
(МБДОУ «ДС № 62 «ПОЧЕМУЧКА»)

✉ 663318, г. Норильск, ул. Ленинградская д.20. ☎ (3919) 34 71 50; ✉ mdou62@norcom.ru
ИНН/КПП 2457051745/ 245701001; ОГРН 1022401630690; ОКВЭД 85.11

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МБДОУ «ДС № 62 «Почемучка»
Протокол № 3 от «23» 03 2022г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом заведующего МБДОУ
«ДС № 62 «Почемучка»
Ю.М. Беляева
/Ю.М. Беляева
«28» 03 2022г.



**Дополнительная образовательная программа по
обучению детей игре в шахматы**

«Белая ладья»

(Программа ориентирована на детей
старшего дошкольного возраста)

Составила: инструктор по физической культуре
Анашкина Ирина Александровна
первой квалификационной категории

г. Норильск

СОДЕРЖАНИЕ

I. Целевой раздел

Пояснительная записка.....	3 стр.
Цель и задачи организации образовательного процесса.....	3 стр.
Принципы и подходы в организации образовательного процесса.....	5 стр.

II. Содержательный раздел

Учебно-тематический план.....	5 стр.
Содержание программы.....	7 стр.
Педагогический мониторинг.....	16 стр.

III. Организационный раздел

Методическое обеспечение программы.....	17 стр.
Список используемой литературы.....	17 стр.
Приложения.....	18 стр.

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

«Игра в шахматы – не просто праздное развлечение. Некоторые очень ценные качества ума, необходимые в человеческой жизни, требуются в этой игре и укрепляются настолько, что становятся привычкой, которая полезна во многих случаях жизни...»

Бенджамин Франклин

Дошкольное образование – первая ступень общей системы образования, главной целью которой является полноценное развитие ребенка. Большое значение для развития дошкольника имеет организация системы дополнительного образования, которое способно обеспечить переход от интересов детей к развитию их способностей. Дополнительное образование – вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования. Дополнительная образовательная программа «Белая ладья» (далее – Программа) является программой спортивно-технической направленности и определяет содержание и организацию воспитательно-образовательной работы по развитию интеллектуальных способностей воспитанников в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад № 62 «Почемучка».

Нормативно-правовые документы по обеспечению и реализации Программы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014, с изм. от 02.05.2015) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Конвенция о правах ребенка в ООН;
3. Устав МБДОУ;
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013г., регистрационный № 30384).
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 30 августа 2013 г. N 1014 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования».
6. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций 2.4.1.3049-13 (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013г № 26).
7. Письмо Минобрнауки РФ от 14 марта 2000 г. № 65/23-16 «О направлении инструктивно-методического письма «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения».

Программа для детей старшего дошкольного возраста направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно

влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Суть шахматной игры – математическая логика и анализ, в ней нет места случайностям и, строго говоря, везению, поэтому ребёнок учится делать ответственный выбор хода, а если смотреть шире, то и поступка. В шахматах интересен сам процесс игры, а не только ее итог. Это путь озарённый стремлением к победе. На этом пути увлекает само движение к цели, и то, что при этом происходит – рождение замыслов, предвидение опасности, умение рисковать. Здесь ребёнок не созерцатель, а действующее лицо – создатель события. Игра в шахматы дарит дошкольникам радость творческого общения и возможность перенимать правильные и красивые поступки или учиться на ошибках.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. важное значение при обучении имеет специально-организованная деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

Развивающие:

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству.

Воспитательные:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ ПРОГРАММЫ

Обучение осуществляется на основе следующих **принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов обучающего процесса.
- Принцип комплексной реализации задач: образовательных, развивающих, воспитывающих.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Ожидаемые результаты в ходе реализации программы:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

К концу обучения ребенок должен знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры,
- начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения ребенок должен уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.
- правильно располагать доску между партнерами, расставлять фигуры

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Дополнительная образовательная программа спортивно-технической направленности «Белая ладья» для детей старшего дошкольного возраста разработана с учетом программы «Шахматы, первый год» И.Г.Сухина.

Программа составлена на возраст детей 6-7 лет, её реализация предполагает 1 год.

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает 28 шахматных занятий (одно - в неделю). Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СП 2.4.3648-20 и составляет 30 минут.

Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

Срок реализации программы – 8 месяцев.

Способ организации занятий – групповой. Группа состоит из 12 человек. В группу набираются дети с учетом запроса родителей. Учебный план включает в себя 28 занятий.

Непосредственная образовательная деятельность проводится комбинированным способом с использованием ИКТ, чередуя элементы теоретической и практической новизны с игровыми и соревновательными навыками, а также с воспитательными мероприятиями.

2.2. ОПИСАНИЕ ВАРИАТИВНЫХ ФОРМ, СПОСОБОВ, МЕТОДОВ И СРЕДСТВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Вариативные формы, методы и средства реализации программы

Основные формы и средства обучения:

- Теоретические занятия;
- Дидактические игры и задания;
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- Практическая игра;
- Шахматные игры;
- Шахматные турниры.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделявает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Формы работы с родителями:

–информационно-просветительская работа (консультации, папки - передвижки, буклеты, памятки);

–индивидуальные беседы и советы;

–открытые мероприятия, дни открытых дверей;

–мастер – классы;

–семинар - практикумы;

–анкетирование;

–участие родителей в подготовке и проведении праздников, досугов;

–оформление фотовыставок;

–совместное создание предметно – пространственной среды.

Форма подведения итогов реализации программы: шахматный турнир.

2.3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Всего занятий
1.	Мониторинг. Введение в программу обучения.	1
2.	История шахмат.	2
3.	Шахматная доска	3
4.	Начальная расстановка фигур	2
5.	Шахматные фигуры	6
6.	Ходы и взятие фигур	13
7.	Мониторинг.	1

Итого: 28 занятий

2.4. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Календарно-тематическое планирование

	№ п/п	Тема	Цель	Содержание
Октябрь	1	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.
	2	«Легенда о Радже»	Познакомить с историей шахмат. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать интерес к игре.	Просмотр презентации «Легенда о радже и мудреце» Знакомство с рисованными персонажами: Клеточкой, Леной и Алешей
	3	«В стране шахматных чудес»	Формирование первоначальных представлений о понятиях: пешка, фигура; развитие слухового и зрительного восприятия, мыслительных операций анализа и синтеза	Слушание сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию; Д/и «Узнай и назови», рисование по сказке.
	4	Мудрец	Развитие умения различать пешки и фигуры. Формирование первоначальных представлений о начальном положении, понятиях: ход, партнер, последовательности ходов; развитие тонкой моторики, воображения.	Слушание легенды «Мудрец» Беседа по содержанию; Д/и «Волшебный мешочек», «Что изменилось?»
Ноябрь	5	Шахматная доска	Знакомство с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе. Развитие тонкой моторики, счетных навыков	Просмотр сказки «Удивительные приключения шахматной доски» с опорой на иллюстративный материал учебника. Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки» Д/и "Да и нет».
	6	Шахматная доска	Продолжать знакомить детей с шахматным королевством. Формирование представлений о правильном расположении доски м/у партнерами; введение понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».	Формирование понятий «горизонталь», «вертикаль»; Д/и «Поиграем угадаем», «Горизонтально-вертикальная игра», мини-викторина.

	7	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей, диагоналей, горизонталей, показывая и называя их в слух. Отмечать быстроту и правильность ответа.	упражнение в нахождении заданных вертикалей, диагоналей и горизонталей, с использованием буквенно-цифровых обозначений. Д/И «Адреса», «Лабиринт».
	8	Шахматные фигуры.	Знакомство с шахматными фигурами. Развитие произвольного внимания, логического мышления. Воспитание культуры поведения во время игры.	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Д/и «Угадай-ка», «Возьми и назови», «Запретная фигура».
	9	Начальное положение фигур.	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Слушание и инсценировка стихотворения о начальном положении шахматных фигур. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».
Декабрь	10	Так много их, но мы их уже знаем	Закрепление знаний о правильном расположении доски м/у партнерами, расстановкой фигур перед игрой; развитие интереса к игре, памяти, внимания творческих способностей.	Логическая минутка, просмотр ММП «Книга шахматной мудрости», решение предложенных в ней задач. Игра-соревнование «Расставь фигуры»
	11	Ладья	Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развитие внимания.	Чтение дидактической сказки «Как ладья похудела» Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	12	Слон	Формирование представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры.	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,
Январь	13	Ладья против слона	Отработка практических навыков игры ладьей. Развитие внимания, логического мышления, смекалки, мелкой моторики.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», "Взятие».
	14	Ферзь	Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении. Ходами ферзя, взятием. Введение понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки «Могучая фигура», беседа по содержанию; Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

	15	Ферзь против ладьи и слона	Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем.	«Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение»
Февраль	16	Конь	Знакомство с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развитие внимания, умения отстаивать свою позицию.	Чтение сказки «Прыг, скок и вбок». Рассказ и показ сложности ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	17	Конь против ферзя, ладьи и слона.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	Д/и «Волшебный мешочек» Задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар».
	18	Пешка: «Ни шагу назад!»	Знакомство с Местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки «Детский сад «Чудесная Пешка»» Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Д/и «Волшебный мешочек».
	19	Пешка	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля»
Март	20	Пешка против ферзя, слона, коня, ладьи.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух).
	21	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

	22	Король «Волшебный квадрат».	Формирование представлений о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
	23	Шах.	Формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Защита от шаха»
Апрель	24	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат»
	25	Рокировка.	Познакомить с понятием «Рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка»
	26	Шахматная партия	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
Май	27	Шахматный турнир на личное первенство.	Создать у детей ощущение загадочности, неожиданности доставить радость от игры в шахматы; развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы; учить анализировать игру	Логическая минутка, проведение турнира, динамическая пауза, подведение итогов.
	28	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Кадровые условия

В МБДОУ «Д/С № 62 «Почемучка» созданы необходимые кадровые условия для реализации образовательной программы дополнительного образования «Белая ладья».

№	ФИО	Должность	Образование	Курсы повышения квалификации по направлению	Стаж педагогический
1	Анашкина Ирина Александровна	Инструктор по физической культуре	Г. Абакан ФГБОУ ВПО «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова» Квалификация: преподаватель дошкольной педагогики и психологии.	ООО «Высшая школа делового администрирования», курсы дополнительного профессионального образования: Программа повышения квалификации: «Методика обучения детей игре в шахматы в рамках реализации ФГОС ДО»	15 лет

3.2. Материально-техническое обеспечение

Занятия по шахматам проводятся в специально оборудованном центре, включающем демонстрационную доску, столы, стулья.

Примерный перечень оборудования:

- демонстрационная магнитная шахматная доска с комплектом шахматных фигур; настольные шахматы и шахматные деревянные доски;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- обучающие презентации по шахматам;
- атрибуты для игр (волшебный мешочек, картонное поле, короны шахматных фигур и т.д.).
- шахматная матерчатая доска для проведения праздника (4 x 4 м) — 1 шт.
- технические средства обучения: ноутбук, мультимедиа, колонки.

3.3. Оценочные материалы

Критерии оценки

2 (Высокий): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 (Средний): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Протокол диагностического обследования

Ф.И ребен ка	Итог	Шахматные термины					Правильное расположение доски	Начальное положение фигур	Названия шахматных фигур						Правила хода и взятия фигурой												
		Шахматные поля	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр поля			Ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	Ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь							

Условные обозначения:

2 – высокий уровень

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

3.4. Список использованной литературы

1. Весела И., Веселый. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.- М. «Просвещение» 1991г.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Кастор Харриет Играем в шахматы. - М. «Махаон» 1998
7. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А.Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-х до 7 лет. - Москва «Дом XXI» 2006
8. Севостьянова Е.О.«Хочу все знать» (развитие интеллекта детей 5-7 лет). - М. ТЦ «Сфера» 2006
9. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
10. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992
11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

12. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
13. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
14. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
15. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
16. Тихомирова Л.Ф. «Развитие логического мышления детей» «Академия развития» Ярославль 1998

Приложение 1

Методическое обеспечение программы

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ ПО ОБУЧЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ ИГРЕ В ШАХМАТЫ

1 занятие.

Шахматная доска

ЦЕЛЬ: Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Рассказ воспитателя об истории шахмат с опорой на иллюстративный материал. Чтение педагогом отрывка из сказки «В стране шахматных чудес».

Лена Слоникова и Алеша Ладейкин — двоюродные брат и сестра — чувствовали себя настоящими именинниками: наконец-то они в зоопарке, столь много раз обещанном взрослыми. Первое, что увидели дети, попав в царство зверей, был веселый хоровод тигрят, лисят, волчат, медвежат. Даже Алешина мама так заинтересовалась их игрой, что на какой-то миг отпустила руки малышей...

А день выдался на редкость светлым, праздничным. Солнце заливало золотыми лучами и деревья, и домики-теремки, где жили звери, и дремавшие под белой пушистой шубой пруды. Все радовались доброму солнышку, но особенно снежинки. В пасмурные дни они дремали, сомкнув веки, и тут вдруг проснулись, заискрились, засверкали, подмигивая посетителям зоопарка разноцветными глазками. И все зверята, и люди, даже такие серьезные, как тетя Маша Ладейкина, глядя на них, тоже не могли удержаться от улыбки.

Именно в этот день с Леной и Алешей приключилась невероятная история. Все началось с того, что ветер пригнал откуда-то целую связку разноцветных шаров. Наверное, они вырвались из рук зазевавшегося продавца и улетели. Неподалеку от зоопарка сильный порыв ветра швырнул их вниз, и они, зацепившись за ветви гладкоствольной сосны, трепетали наверху.

Посетители зоопарка, зверята, тетя Маша, Алеша с Леной долго смотрели на шары, досадуя и сожалея, что не могут их снять.

Кто знает, сколько бы они висели на дереве, если бы не догадливый и расторопный Медвежонок. Он моментально забрался на сосну, быстро и ловко распутал веревочку и спустился с шарами вниз.

Зверята обрадовались, завизжали от восторга, дети бросились обнимать Медвежонка.

— Ой,— крикнул вдруг Медвежонок,— помогите!

Звери и Алешка с Леной не сразу сообразили, что случилось. А произошло вот что: конец веревочки стал выскользывать у него из лап. Дети и зверята все еще кружились вокруг Медвежонка, а шары, почувствовав свободу, стали медленно подниматься вверх.

Первым опомнился Алеша. Он бросился за ускользающей веревочкой и в самый последний момент ухватился за ее конец. Но тут мальчик почувствовал, что не в силах удержать шары. Лена попыталась помочь брату, а шары тянули и тянули их ввысь.

Тетя Маша, звери бросились к детям на выручку, но было уже поздно. Связка шаров, увлекаемая ветром, уносила их все выше и дальше.

Малыши не на шутку испугались, особенно Лена. А ведь известно, что испуг — плохой советчик. Иначе бы дети догадались спрыгнуть с небольшой высоты. Хорошо еще, что у Алеши в карманах оказалось много всяких камушков, гвоздей, разных железок, до которых мальчик был так охоч. и с которыми постоянно воевала его мама. Этот груз и спас путешественников в трудную минуту: не дал шарам поднять детей слишком высоко.

Лена и Алеша летели над лесами и полями, лугами и речками. Порой под ними проносились деревни, поселки, города.

Завидев необычных путешественников, дети указывали на них пальцами и с завистью кричали:

— Ну и хитрые мальчишка и девчонка. До чего додумались!

В другой бы раз Алеша и Лена непременно заважничали, слыша такие лестные похвалы, но сейчас им было не до этого. Они мечтали лишь об одном — поскорее приземлиться, а не парить в воздухе, словно птицы.

Помог им случай. На шары налетела проносившаяся стая ворон. Несколько шаров, пропоротые острыми клювами птиц, лопнули, а остальные уже не могли выдержать Лену и Алешу и стали медленно опускаться.

Приземлились дети на огромной поляне, неподалеку от какого-то каменного строения, похожего не то на старинную крепость, не то на дворец.

Не успели брат и сестра перевести дух и оглядеться, как откуда-то появились невысокие, похожие друг на друга, словно близнецы, человечки. Они были одеты в одинаковые белые костюмы. Их было восемь.

Человечки шли строем, как солдаты на параде. Сделают шаг, остановятся, будто с силами собираются.

Приблизившись к Алеше и Лене, человечки остановились и дружно отчеканили:

— Вы арестованы!

Ребята подумали, что они шутят, но человечки были серьезны и непреклонны. Лену с Алешей еще никогда и никто не арестовывал, поэтому они с опаской поинтересовались:

А что это значит: арестованы?

Взяты в плен! — пояснили человечки и строго приказали: — Следуйте за нами!

Шагая, как и прежде, с остановками, они повели малышей к каменному строению которое, в самом деле оказалось крепостью. На ее высоких стенах у бойниц застыли пушкарки. По углам возвышались грозные башни, на них замерли дозорные. Вдоль стен шел ров, наполненный водой. Едва человечки приблизились ко рву, как от ближайшей башни отделился подвесной мост, державшийся на цепях, и стал медленно опускаться.

В сопровождении стражи Алеша с Леной прошли по нему, миновали окованные медью дубовые ворота и очутились внутри. Перед ними возвышался красивый дворец, выложенный из чернобелых камней. Человечки провели брата и сестру запутанными коридорами и

остановились перед резной дверью. По бокам двери стояли точно такие же человечки, но одетые в черное. Их тоже было восемь.

Завидев Алешу с Леной, они поспешно распахнули двери и пропустили их внутрь.

Незваные гости вместе со стражей оказались в просторном зале. Пол здесь был выложен чернобелыми квадратами. В глубине зала на высоком кресле восседал важный господин в золотой короне на голове. Его длинная мантия была расшита черно-белыми квадратиками.

Что случилось? — грозно спросил он.

Ваше Королевское Величество,— хором заговорили человечки.— Мы арестовали этих неизвестных за то, что они незаконно проникли в наше королевство. — И указали на малышей. Алеша с сестрой были настолько ошеломлены случившимся, что вначале не могли вымолвить ни слова. Наконец Алеша справился с волнением и сказал: «Мы вам неизвестны, потому что вы нас не знаете. Я — Алеша. А эта девочка моя двоюродная сестра — Алена».

Не верьте им, Ваше Королевское Величество,— затараторили человечки.— Мы видели своими глазами: они прилетели на воздушных шарах.

На воздушных шарах? Очень подозрительно. Значит, вы воздушные разведчики.

Король хлопнул в ладоши. Появился другой важный господин, чуть пониже Короля. На голове у него тоже была корона, но поменьше.

Господин Ферзь,— обратился к нему Король,— какое Наказание полагается по нашим законам за подозрительные полеты на воздушных шарах? Смертная казнь, Ваше Королевское Величество.

Тут уже не выдержала Лена. Запинаясь и всхлипывая, она стала сбивчиво, перескакивая с одного на другое, рассказывать, какая невероятная история с ними приключилась сегодня. По мере того как она повествовала о столь странном и неожиданном происшествии, а брат дополнял ее рассказ новыми подробностями, Король и его главный советник Ферзь все чаще согласно кивали головами в знак сочувствия. А когда девочка закончила, Король даже прослезился, так ему стало жалко детишек.

— Я верю, что Леночка поведала нам истинную, настоящую правду. Такую невероятную историю невозможно придумать,— молвил шахматный властелин.

— Полностью с Вами согласен, Ваше Величество,— согласился Ферзь.

И тогда все заулыбались и бросились обнимать Леночку и Алёшеньку.

А потом Король на радостях угощал всех шахматными шоколадными конфетами, поил душистым, ароматным индийским чаем с шахматными пирожными и печеньями. Когда ж малыши совсем успокоились, и Король узнал, что Алеша и Лена носят шахматные фамилии: Слоникова и Ладейкин, к тому же горят желанием постичь все премудрости шахматной игры, он и вовсе разоткровенничался и открыл им самую важную «государственную» тайну, но под большим секретом:

Понимаете, мои юные друзья, я не простой король, а Шахматный! И королевство мое тоже особенное — Шахматное! Да и войско у меня — Шахматное!

А когда и как возникло Ваше королевство? — любопытствовал мальчик.

Да, да, расскажите, пожалуйста,— попросила и Аленка.

С превеликим удовольствием,— согласился Король.

. Все шахматные сражения разыгрываются на досках. И что самое удивительное, независимо от их размеров: начиная от карманных шахмат с размером доски 15x15 см до шахматного поля 10x10 м, где фигуры изображают люди,— все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам и никто не властен ни изменить их, ни нарушить или не подчиниться им, даже я,

Шахматный Король. Чаще всего местом шахматных сражений служит деревянная доска, но не любая, какая ни попадается под руку. А?..

Шахматная! — будто сговорившись, выпалили брат и сестра.

Вы удивительно догадливы, мои маленькие помощники. Но я постараюсь дополнить и уточнить ваше меткое наблюдение существенной «изюминкой». В моей Стране Шахматных Чудес она по праву наречена Волшебной доской, настолько она необычна и хранит в себе массу таинственных загадок, обладает поистине диковинным волшебством, магической притягательностью.

Что вы видите на доске?

Маленькие одинаковые квадратики,— первой бойко отозвалась Аленка. Они не одинакового цвета. И похожи на шашечки на такси или на кепку знаменитого клоуна Олега Полова,— добавил Алеша, не пожелав отставать от сестры. — Вы оба правы. По размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом отличаются друг от друга — белые и черные клеточки. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты — поля. Так же как и фигуры, поля называются только черные и белые, в какой бы цвет они ни были окрашены,— подытожил Король.— А как появилась шахматная доска вы узнаете при следующей встрече. А пока я открою вам одну тайну: волшебная Доска неохотно раскрывает свои секреты, особенно не привлекает она непосед, невнимательных да рассеянных.

Вопросы по содержанию:

Как ребята очутились в шахматном королевстве?

Назовите имена жителей шахматного королевства, которых вы запомнили.

Как их можно назвать одним словом?

Какую тайну открыл ребятам шахматный король?

2 занятие

Шахматная доска

Цель: Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.

ХОД ЗАНЯТИЯ

Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных. И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Ален к Чародею и спросили:

— Где бы нам игру необыкновенную найти? Усмехнулся Чародей:

— Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Ален Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч. Вошли Лена и Ален в Дремучий Лес, и закачались вековечные

деревья, шелестя листьями: "Опа... Опа... Опа...". Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Ален вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком Тот злобно расхохотался: – Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лену, Алена и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Ален не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Ален и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена. Работа на с. 4 учебника – там изображен этот кругляк; очень хорошо заранее приготовить такой кругляк из картона.

Приглянулся кругляк Алёну. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше.

Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Взмахнул Звол над Алёном мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алёна. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алёна, перекинул через плечо Лену и затрусил прочь.

Не растерялся Ален, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног. Просите детей посмотреть на с. 4, а потом показываете заранее приготовленный квадрат из картона.

Подхватила щит Лена, бросила в воду. Поплыли они с Алёном по Бурной Реке.

Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь.

Лена и Ален вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки. Дети рассматривают с.5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лену за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь. С яростью набросились языки пламени на щит, а Лена и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Дети рассматривают с.5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок. Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?"

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злюка! – в сердцах вскричала Лена. – Как от него отвязаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу. Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ".

– "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лена. – А что такое "ВОЛ"?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?!

– Знаю, знаю! – закричала Лена. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. Где же заветная игра? – огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках ШАХМАТНУЮ ДОСКУ. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой ШАХМАТЫ!

Сказка кончилась, и учитель показывает детям различные шахматные) доски: обычную деревянную доску, маленькую доску от дорожных шахмат. доску, нарисованную на шахматном столике (все, что имеется в наличии у педагога), а затем разворачивает к детям шахматную доску для демонстрационных шахмат, которая до этого стояла лицевой стороной к стене и не привлекала внимания учеников.

Демонстрационная шахматная доска нужна обязательно, иначе учителю будет трудно работать. Учитель объясняет, что на шахматной доске ведется шахматное сражение. Подчеркните, что шахматная доска аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по шахматному называются ПОЛЯМИ Светлые клетки – это БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные клетки – это ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ Белые поля не обязательно бывают белого цвета – их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (и другими темными) тонами.

Нарисуйте мелом на классной доске белое и черное (закрашенное поле. Покажите детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона. Покажите указкой на демонстрационной доске несколько белых и черных полей. Пусть ребята посмотрят с.7 учебника, где нарисована большая шахматная доска и отдельно белые и черные поля. Если у педагога есть книга "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991), то он может вместо сказки "Удивительные приключения шахматной доски" читать первую главу (а лучше читать и инсценировать) "Шахматная беседа". Дайте каждому из учеников по шахматной доске, лучше всего деревянной, но можно и картонную (она гораздо дешевле, но ученики могут быстро ее измять). Наилучший для учебных целей размер шахматных полей 5 см на 5 см. Размер полей менее 3 см на 3 см нежелателен. Пусть каждый из учеников покажет на своей доске белое и черное поля.

Затем ребята достают из портфелей тетради в большую клетку (для шестилеток) и рисуют в клеточках несколько белых и черных полей.

Обратите внимание детей на то, что на шахматной доске белые и черные поля всегда чередуются: белое – черное – белое – черное...

Для закрепления элементарного шахматного материала прочитайте ученикам еще одну дидактическую сказку.

КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ

В некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный.

Котята очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости.

Пусть дети снова посмотрят на с.7 учебника, где нарисованы эти котята

– И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и чёрных клеток-полей. Вот чёрные шахматные поля. Вот белые шахматные поля.

Тут котята фыркнули и отвернулись:

– Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играл.

– Тогда скажите: какие шахматные поля больше – белые или черные? – спросила Поля.

– Белые, – сказал белый котенок.

– Черные, – сказал черный котенок.

А ВЫ КАК ДУМАЕТЕ?

– Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить. (Учитель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.) А что больше: шахматная доска или шахматное поле?

– Они равны, – ответил черный котенок.

– Поле больше, чем доска. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок.

ТАК ЛИ ЭТО?

– И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски?

– У полей круглая, – сказал белый котенок.

– И у доски круглая, – добавил черный котенок.

А ВЫ ЧТО СКАЖЕТЕ?

– Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А шахматная доска и шахматные поля квадратные. Котятам стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в шахматы.

А ВЫ НИКОГДА НЕ ХВАСТАЕТЕСЬ?

Вот и вся сказка.

Снова показываете шахматную доску, белые и черные поля.

В конце занятия задайте детям три задачи-шутки:

1. На каких полях ничего не растет? (На шахматных.)
2. Из каких досок не строят теремок? (Из шахматных.)
3. В каких клетках не держат зверей? (В шахматных.)

На дом можете задать ребятам решить два занимательных задания из учебника (с. 8 – 9). Задания совсем простые и вызывают неизменный интерес у детей. Эти задачи можно прорешать и на уроке.

3 занятие

Шахматная доска «Проспекты, улицы, переулки шахматной доски»

Цель: Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль».

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В шахматы обычно играют два партнера, или, по-другому, противника. Шахматная доска располагается между ними таким образом, чтобы крайнее правое поле каждого партнера было белым.

Горизонтальная линия, или горизонталь, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера слева направо (или справа налево).

Вертикальная линия, или вертикаль, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому.

Как уже отмечалось, каждая из горизонталей и вертикалей состоит из восьми полей. За белым полем каждой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным – белое.

Печатное изображение шахматной доски называется диаграммой.

В начале урока – повторение пройденного материала. Хоть он и достаточно прост, сделать это необходимо (тем более что кто-то наверняка пропустил первое занятие). Покажите шахматную доску, белые и черные поля. Раздайте детям шахматные доски, и пусть они сами покажут по два белых и два черных поля. Спросите, какая форма у шахматного поля; у шахматной доски. При изучении шахматной доски следует с самого начала акцентировать внимание детей на ее правильное расположение между двумя соперниками: справа от каждого игрока угловое поле будет белого цвета. Разъясните, что «волшебную доску» необходимо хорошо знать, ибо это место будущего сражения двух войск.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ

Попросите детей открыть с.10 учебника. Там изображены дедушка и бабушка за шахматной доской.

Объясните, что в шахматы обычно играют два ПАРТНЕРА, или по-другому ПРОТИВНИКА.

Подчеркните эти слова интонацией, и пусть дети хором несколько раз проговорят их.

Партнеры садятся за шахматную доску лицом друг к другу, а доска размещается так, чтобы справа от каждого партнера было белое угловое поле.

Теперь каждый ученик должен проверить, правильно ли перед ним лежит шахматная доска. Учитель разворачивает на 90 градусов шахматные доски, которые ребята расположили неправильно, и снова подчеркивает, что крайнее правое поле должно быть белым. Очень немногие дети в этом возрасте не знают правую руку. Для них В.Гончаров из г.Набережные Челны придумал такое объяснение: правой рукой мы держим светлую ложку, вот и правое угловое поле светлое (белое).

Начинайте знакомить детей с дорожками шахматной доски, по которым в дальнейшем будут передвигаться шахматные фигуры.

Объясните, что ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ, или ГОРИЗОНТАЛЬ (подчеркните интонацией и предложите хором 3-4 раза проговорить эти термины), – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо. Очень хорошо, если у вас есть вырезанный из картона шаблон горизонтали.

Если у вас есть картонные шахматные доски, можете разрезать на горизонтали одну-две из них и дать каждому ученику такую горизонталь. Покажите одну из горизонталей указкой на демонстрационной шахматной доске, нарисуйте горизонталь мелом на классной доске, а ребята должны показать любую горизонталь пальцем на своих шахматных досках. Поля в горизонтали всегда чередуются: белое-черное-белое-черное-белое-черное-белое-черное или черное-белое-черное-белое-черное-белое-черное-белое. Всего на доске 8 горизонталей. Пусть дети рассмотрят с. 11 учебника, где отдельно расположена одна горизонталь и изображена шахматная доска, на которой показаны все 8 горизонталей. Ученики пальцем покажут все горизонтальные линии на своих шахматных досках.

Можно предложить ребятам правильно раскрасить простым карандашом (чтобы потом можно было стереть) горизонтали, нарисованную в нижней части на с. 11. Пусть они читают, сколько белых и сколько черных полей в каждой горизонтали (их, разумеется, по 4).

Если у вас есть под рукой большой набор черно-белых кубиков, дайте их детям, и пусть они выложат из них горизонталь. Предложите нарисовать горизонтальную линию и в тетради в клеточку.

Разверните в руках на 90 градусов импровизированную картонную горизонталь, и она превратится в вертикаль.

Объясните, что ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЛИНИЯ, или ВЕРТИКАЛЬ, – это любая черно-белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикалей, как и горизонталей, 8. Поля в каждой вертикальной линии также чередуются. Ученики открывают учебник на с. 12, где показаны все вертикали.

Как и при объяснении горизонтали, вы показываете вертикали на демонстрационной доске, рисуете одну из них мелом на классной доске и др.

Затем ребята раскрывают учебник на с. 13 и пытаются найти все горизонтали и вертикали, которые "спрятались" там на сюжетном рисунке.

Задание для детей: Используя кубики черного и белого цвета построить вертикаль и горизонталь. Подобные упражнения приведены на с. 14 учебника, где требуется определить, какие горизонтали и вертикали нарисованы неправильно. При этом ошибки легко исправить, закрасив карандашом черные поля.

Если у учителя под рукой есть книга "Приключения в Шахматной стране" и он умеет и любит инсценировать на занятиях сказки (так работаем с детьми мы), то на втором уроке можно также инсценировать (но можно и просто прочитать) вторую главу "Линии". Эта глава опубликована и в журнале "Мурзилка" (1993 г., N7). Мы обычно выкладываем из кубиков домик, в котором живет гном Веселый Горизонталек. При объяснении вертикали и горизонтали он выбегает из домика и пробегает по шахматным дорожкам перед каждым учеником...

Понятия горизонтали и вертикали базовые при объяснении ходов шахматных фигур. Необходимо добиться, чтобы дети хорошо запомнили эти слова и научились уверенно отличать горизонталь от вертикали. Для этого с детьми можно провести ряд дидактических игр, самая простая из них – "Поиграем – угадаем". Вы загадываете либо горизонталь, либо вертикаль и просите учеников по очереди отгадать, какую именно дорожку вы загадали. Естественно, что с двух попыток дорожка будет отгадана.

"Горизонталь". Вызовите к демонстрационной доске двоих ребят, дайте каждому из них по 4 белые пешки и предложите им по очереди заполнить пешками одну из горизонталей, располагая на каждом поле только по одной пешке (в серединках полей). Можно ввести в эту игру элемент состязательности: кто поставит последнюю пешку, тот выиграет. В этом случае, как легко убедиться, проигрывает тот, кто ставит первую пешку.

Можно проводить эту игру и при большем числе участников (до 8), чтобы охватить большее число учеников "предметной" деятельностью.

Аналогично проводится и игра "Вертикаль", но в этом случае пешками заполняется одна из вертикалей. Пусть дети сами попробуют догадаться: если играют двое, то кто из них победит – кто начинает или кто играет вторым.

Горизонтально-вертикальная игра". Поставьте белую пешку на любое поле шахматной доски и, вызывая учеников по одному к демонстрационной доске, просите детей передвинуть пешку на одно поле в задаваемом направлении. Типичные указания: "Направо по горизонтали", "Вниз по вертикали", "Налево по горизонтали", "Вниз по вертикали", "В любую сторону по вертикали", "В любую сторону по горизонтали". Эта игра очень важна, так как учит детей ориентироваться на плоскости шахматной доски.

В конце урока задайте детям такие вопросы:

1. Что делают партнеры, противники за шахматной доской? (Играют в шахматы.)
2. Какая шахматная дорожка тянется слева направо? (Горизонталь.)
3. Сколько белых полей в каждой горизонтали? вертикали? (По 4.)

А сейчас самостоятельно нарисуйте шахматную доску на листочке размером 16х16 см и правильно закрасьте поля.

4 занятие

Шахматная доска «Прспекты, улицы и переулки волшебной страны»

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту и правильность ответа.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

В шахматах издавна принято пользоваться не русскими буквами, а буквами из латинского алфавита (строчными), некоторые из них полностью схожи с русскими.

Ставятся они с обеих сторон доски.

- 1-я вертикаль отмечается буквой «a»;
- 2-я вертикаль буквой «b» (произносится, как «бэ»);
- 3-я «c» (произносится, как «цэ»);
- 4-я «d» (произносится, как «дэ»);
- 5-я пишется и произносится одинаково — «e»;
- 6-я «f» (произносится, как «эф»);
- 7-я «g» (произносится, как «жэ»);
- 8-я «h» (произносится, как «аш»);

Вначале некоторые буквы будут непривычны для вас их надо запомнить и выучить наизусть. У меня для вас есть специальная веселая считалка, облегчающая запоминание вертикальных линий: А-ртисту Б-иму ц-иркуль д-ашь, е-го ф-амилия Ж-е а-ш.

- Первые буквы каждого слова (они выделены) обозначают по порядку все восемь вертикалей.

Какие линии остались у нас без своего названия?

Которые идут наискосок. Поля, из которых они образованы, непременно одинакового цвета,— сразу вспомнила Лена.

Ален же добавил:

Они неодинаковы по количеству полей: самые маленькие имеют по два поля, самые большие насчитывают по восемь клеточек-квадратиков.

Превосходно, ребята,— довольный своими учениками, произнес Король.— Все эти линии, и большие и маленькие, называются одним словом — д и а г о н а л ь . (На диаграмме 4 стрелками показаны диагонали любой длины: из 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 полей.)

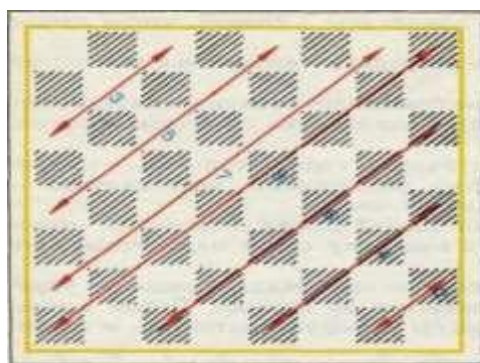


Диаграмма 4

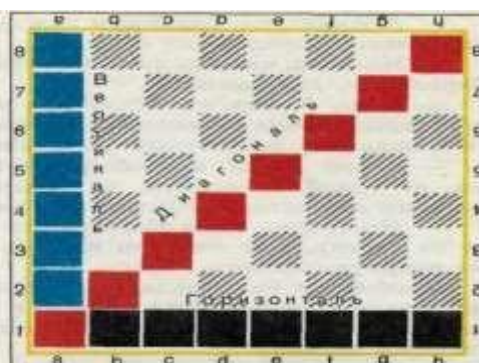


Диаграмма 5

Итак, какие новые тайны Волшебной Доски вы узнали сегодня, какие ее секреты раскрыли?
СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Воспитателю следует поупражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту (даже иногда засекают по секундомеру, что оживляет занятие) и правильность ответа. Лучше проделывать это у демонстрационной доски или на гигантских шахматах (там, где они есть).

С нотами шахматной доски (Шахматной Страны, местом битвы, сражения) детям необходимо ознакомиться основательно, не торопясь. Не следует проходить эту тему поспешно, стремительно.

Поупражняйте детей в беглом «чтении» шахматных нот:

а) предложите назвать четыре центральных поля и показать, где они находятся.

Ответ: поля расположены в середине доски, их названия d4, e4, d5, e5;

б) назвать по краю всей доски подряд все поля, а затем горизонтали и вертикали.

Ответ: a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1—это 1-я горизонталь; h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8 — это вертикаль

«h»; h8, g8, f8, e8, d8, c8, b8, a8—это 8-я горизонталь; a8, a7, a6, a5, a4, a3, a2, a1 это вертикаль «a»

— круг замкнулся;

в) назвать поля и диагональ, по которым (которой) можно кратчайшим путем добраться до поля h8, начиная путешествие с поля a1.

Ответ: это поля b2, c3, d4, e5, f6, g7, диагональ будет называться a1 — h8; г) какого цвета поле a1?

Отвечать следует, стоя спиной к доске, не глядя на нее.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Покажите детям фигуры слонов. Объясните, что раньше их называли офицерами. Но сейчас их следует называть только слонами. Это правильнее.

А почему фигура называется слон, если нисколючко не похожа на него? — часто спрашивают дошколята.

Шахматы возникли много столетий тому назад в древней стране — Индии. А там раньше воевали на слонах. Поэтому это название и сохранилось в шахматной игре, которая тоже является «войной», только понарошку, т. е. не настоящей. Объясните детям, что когда-то эта фигура вырезалась из слоновой кости (из бивня) в виде миниатюрного, маленького слоника. Но потом ее стали изображать по-иному. И хотя сейчас эта фигура по внешнему виду не похожа на слона, название за ней закрепилось прежнее — слон.

При краткой записи эта фигура обозначается большой буквой «С» (эс) в отличие от поля «с», которое произносится как «цэ».

— Где до начала игры располагаются слоны?

О т в е т: исходная позиция для слонов находится на 1-й и 8-й горизонталях, на следующих полях: белые — Сс1 и СИ, черные — Сс8 и Сf8 (см. диаграмму 23).

Обратите внимание детей, на каких по цвету полях стоят все слоны. На черных (полях) с1 и f8. Несмотря на то что они принадлежат к разным войскам, оба называются ч е р н о п о л ь н ы м и , а на И и с8 — белополюными. Соответственно они и перемещаются по полям (диагоналям) своего цвета. Эти особенности присущи только слонам, и никаким другим фигурам и пешкам.

— Ходит слон на одну клеточку-поле и может проскочить до конца всей диагонали. Попросите детей сосчитать (глядя на доску или диаграмму), сколько полей может контролировать слон, находясь на начальной позиции (см. диаграмму 24).

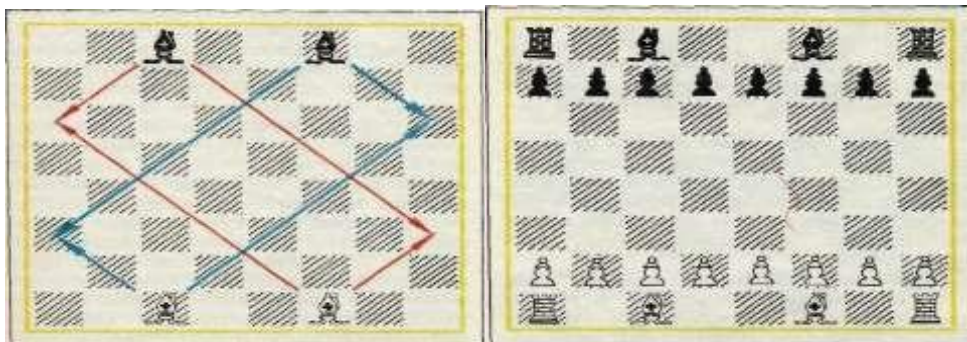


Диаграмма 23

Диаграмма 24

Дети выполняют задание самостоятельно. Выясняется, что каждый слон со своего первоначального места может «простреливать» по семь полей, если, конечно, дорожки, по которым он имеет право ходить, свободны от своих и чужих фигур и пешек.

Уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит. До начала игры слоны оцениваются в 3 очка, значит, сильнее пешки в 3 раза. В сражении ценность их меняется: они могут стать слабее или сильнее, чем на своей исходной позиции.

Слоны, расположенные в центре, на больших диагоналях, контролируют по тринадцать полей каждый (вместо семи полей на исходной позиции). Здесь слоны становятся как бы сильней, чем прежде (см. диаграмму 25).

Поэтому слонов следует как можно быстрее выводить в центр для скорейшего участия в сражении, в отличие от тяжелой неповоротливой ладьи, которая именуется «тяжелой фигурой»

Слон хорошо взаимодействует с пешками, опекает, помогает им достичь заветного поля превращения, иногда даже ценой собственной гибели (см. диаграмму 28). Перед решением задания спросите детей: «Кто сильнее: ладья или слон с пешкой?» Они должны подсчитать так: ладья оценивается всегда в 5 очков, слон — в 3, а пешка — в 1 очко, получается 5 против 4 очков, значит, сильнее ладья.

Но дана конкретная позиция, и наименьшим числом ходов (1—2) за 5 минут следует доказать практически, кто в ней сильнее. Очередь хода за белыми. Иногда можно давать дополнительное время, если в решении что-то сильно застопорится, вырабатывая тем самым настойчивость, упорство в достижении цели.

Ответ: нужно пойти слоном на поле d8, преграждая дорогу ладье. Если ладья побивает слона (прыгать ей через него не разрешается), то пешка спокойно забирает ладью и попадает на новое поле превращения — d8 (вместо планируемого c8). Здесь к месту окажется народная поговорка: «Сам погибай, а товарища выручай!»

— Возможно ли на доске такое расположение белых: Сс2, Себ? (Решают без диаграммы.)
О т в е т: возможно. Чернопольный слон белых погиб, но белая пешка прошла на 8-ю горизонталь и превратилась в слона. Поэтому мы видим на доске двух белопольных слонов. В шахматах существует понятие «хороший» и «плохой» слон. В принципе так можно говорить о каждой фигуре, и даже о пешках, но этот сугубо шахматный термин пристал почему-то лишь к одной фигуре — слону.

Слон считается «*плохим*», если собственные пешки занимают места на диагоналях, по которым он передвигается, мешают ему.

Признаки «*хорошего*», *сильного* слона: имеет возможность своевременно и часто помогать своим войскам и одновременно мешает делать то же самое слону (или другой фигуре и пешкам) противника;

напал сразу на несколько пешек и фигур соперника и может их побить, если они не будут вовремя убраны из-под боя.

Определите на диаграмме 30 *а, б, в, г*, какие слоны «хорошие», а какие «плохие».

О т в е т: черный слон Б3 (30 *б*) и белый слон Б5 (30 *а*) хорошие, сильные, а белый f1 (30 *г*) и черный h5 (30 *в*) ограниченные, плохие.

Для закрепления полученных знаний с детьми проводится эстафета с пешками, ладьями и слонами на правильную и быструю их расстановку на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся.

Ответ на вопросы из «*Шахматной шкатулки*» 1. Какие слоны никогда не столкнутся?

Ответ: никогда не могут столкнуться белопольный и чернопольный слоны, так как они передвигаются по полям и диагоналям того цвета, на котором они стояли в начальной позиции.

2. Какое количество полей может контролировать слон?

Ответ: каждый слон может контролировать 13 полей своего цвета, так как поля другого цвета ему не подвластны.

3. По скольким полям может перемещаться ладья?

Ответ: ладья ходит по всем 64 полям доски.

4. Почему слона называют легкой фигурой, а ладью тяжелой?

О т в е т : слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи. Это видно и по очкам — слон оценивается в 3 очка, а ладья в 5. По своей подвижности, проворству слоны

опережают ладью, и, как правило, они выводятся раньше более неповоротливых и более ценных ладей в самое пекло шахматной схватки.

5. Как спастись от слона, если он напал на пешку или ладью?

О т в е т : пойти пешкой вперед на поле другого цвета, чем то, по которому ходит слон, а также уйти с диагонали, «простреливаемой» слоном. А ладья, перемещаясь в любую сторону, легко уходит из-под удара. Мало того, уйдя из-под боя слона, ладья тут же может напасть на него этим же ходом.

Иногда дошколята спрашивают: «А может ли слон пройти в дамки, т. е. попасть на поле превращения и за это получить повышение в чине?» Хотя вопрос и задан «шашечным» языком, следует отвечать так: «В шахматной игре «дамок» не бывает, но если слон все же добрался до полей превращения (а побывать на 1-й и 8-й горизонталях и по несколько раз за игру ему не составляет никакого труда), то ему не полагается за это «вознаграждение», отличие. Только пешке предоставляется такое высокое право. Это своеобразная награда за то, что она самая беззащитная, слабая, «малоценная», но смелая и бесстрашно идет только вперед, не делая назад ни шагу». Задание на дом (выполняется с помощью родителей). Кто из великих русских писателей XIX в. считался «рыцарем слона» и почему он получил столь высокое и лестное прозвище?

О т в е т : «рыцарем слона» французские шахматисты называли великого русского писателя Ивана Сергеевича Тургенева, который слыл сильным шахматистом и принимал деятельное участие в шахматной жизни Петербурга и Парижа. К игре мудрецов будущий писатель пристрастился с ранних лет. За 64-клеточной доской неоднократно встречался с гениальным русским писателем Л. Н. Толстым. Именем И. С. Тургенева, как большого ценителя шахматного искусства, на родине великого мастера художественного слова в г. Орле назван городской шахматный клуб.



Диаграмма 26

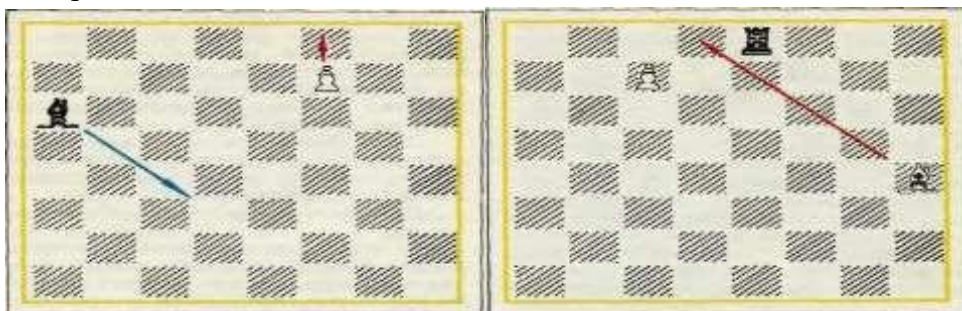


Диаграмма 27

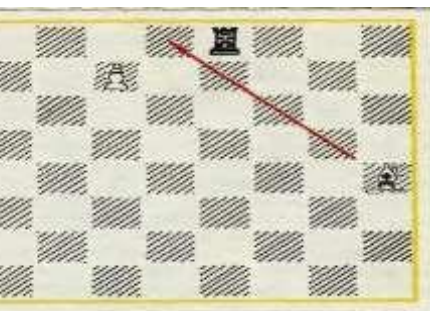


Диаграмма 28

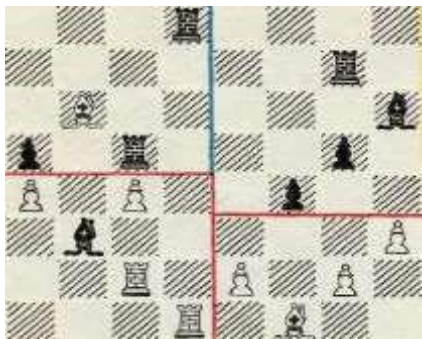


Диаграмма 29

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Дидактические игры «Чудесный мешочек»

9 занятие

Ладья

ЦЕЛЬ: Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развитие внимания. Развитие умения анализировать воспринимаемый и представляемый материал, выделять в нём главное, обобщать и сравнивать.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение дидактической сказки "Я – Ладья"

Рассказ о месте ладьи в начальном положении, ходе ладьи. Взятии.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

При знакомстве с новой фигурой своеобразным переходным мостиком служит краткая беседа, во время которой малыши повторяют все, что знают, о пешке: о ее признаках, особенностях, способах действий.

Дети, с какой первой единицей шахматного войска мы уже познакомились?

С пешкой.

Дети, сегодня мы узнали из сказки еще об одной фигуре из королевской свиты — ладье. Некоторые шахматисты иногда неверно называют ее «тура». Избегайте этого названия, оно не шахматное. В каждом войске по две ладьи. Оценивается ладья в 5 очков, т. е. по силе приблизительно равна пяти пешкам. При записи обозначается большой буквой «Л», а пешка, если одна, маленькой буквой «п», если две или много — «пп». За сколько же пешек можно поменять ладью, чтобы обмен был равным, ни для кого не обидным?

За пять пешек, такой размен считается равным.

Правильно. А теперь ответьте, где стоят ладьи до начала сражения, посмотрите на диаграмму

15.



Диаграмма 15

Отвечайте правильно, по-шахматному.

Первоначальное место ладей такое: белые — Ла1 и Лh1, черные — Ла8 и Лh8.

Поставьте ладью черного цвета на поле d5, белую на e4. Куда может пойти ладья? (См. диаграмму

16.)

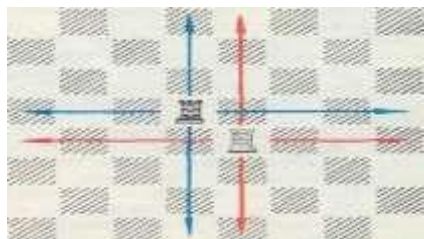


Диаграмма 16

Черная ладья с поля d5 может пойти на любое поле по 5-й горизонтали, влево и вправо, и по вертикали «d» вперед и назад — всего на четырнадцать разных полей. Белая то же самое, на четырнадцать полей, но по 4-й горизонтали и по вертикали «e».

А с того места, где она стоит в первоначальной позиции, на сколько полей и сторон?

Полей будет столько же — четырнадцать, а вот сторон — только две: одна вертикальная и одна горизонтальная линии.

Черная ладья размещается на поле d4, белые пешки на полях d2, a4, h4 и d7. Какие из этих пешек может побить ладья? (См. диаграмму 17)

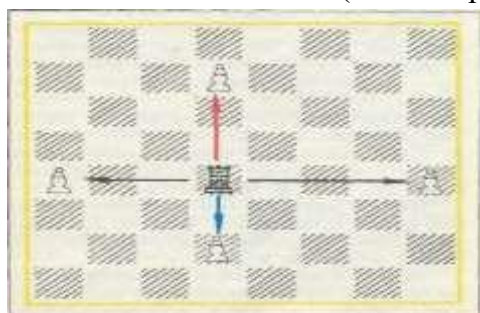


Диаграмма 17

Любую на выбор.

А с какой лучше, правильной всего начать, какая из них самая опасная?

Лучше всего начать взятие с пешки d7. Она стоит ближе всех к полю превращения в фигуру. Из всех четырех пешек она самая сильная и опасная.

Успевают ли другие пешки достичь 8-й горизонтали?

Нет. При правильной игре ладья легко расправится с ними, даже если очередной ход за пешками. Ведь они находятся далеко друг от друга, не взаимодействуют между собой и не в состоянии оказать помощь.

Выполните с детьми такое упражнение. Белые: пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2; черные: Лп8. При ходе белых ладья бессильна против пехоты, а что меняется при ходе черных? Дети должны обыграть эту позицию несколько раз, устроить своеобразное соревнование «пешки против ладьи» (см. диаграмму 18).

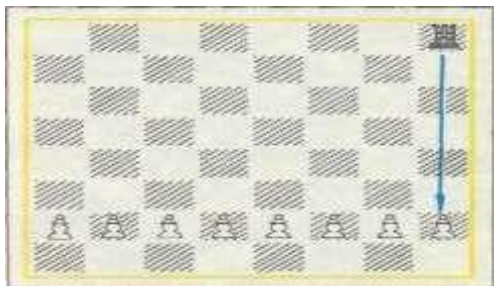


Диаграмма 18

Спросите детей, кто сильнее, ладья или восемь пешек.

Отв ет : конечно, пешки. Сила ладьи оценивается в пять пешек.

До начала игры это считается правильным и убедительным, но во время самого сражения часто происходят неожиданные превращения (см. диаграмму 19а).

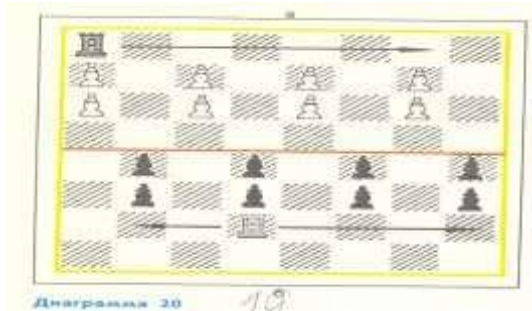


Диаграмма 19

Черная ладья расположена на а8, белые пешки размещаются на двух горизонталях — 6-й и 7-й: а6, а7, с6, с7, е6, е7, g6, g7. Здесь при любом ходе со стороны черных они побеждают, поочередно уничтожая пешки противника. Пешки не связаны между собой и погибают одна за одной, если ладье не сходить с 8-й горизонтали и не вставать на черные поля под удар какого-нибудь пехотинца. Во 2-й позиции (см. диаграмму 19 б) тоже побеждает ладья, если она не покинет 2-ю горизонталь или своим неосторожным ходом не встанет под бой пешек на поля белого цвета. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

10 занятие:

Ладья.

ЦЕЛЬ: Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Поупражнять в игре – сражении. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук. Активизировать математический словарь речи.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Я загадаю вам загадку
Стою на краю,
Путь откроют — я
пойду. Только прямо
хожу, Как зовут, не
скажу. Это Ладья

Предложите детям решить такую позицию (см. диаграмму 20 а). Белые: пп. а7 и Б6, черные: ЛЬ7. Ход черных. Сумеет ли одна из пешек достичь поля превращения на 8-й горизонтали? И как это можно проделать? Отв ет : да, сумеет.

1-й вариант. Если ладья своим ходом берет пешку Б6 или отходит на какое-нибудь поле по 7-й горизонтали, то пешка а7 в этих случаях прорывается на заветное поле а8.

2-й вариант. Если ладья уничтожает пешку а7, то ее бьет вторая пешка Б6, и ладья погибает. *3-й вариант.* Если ладья отступает на поле Б8, то ее уничтожает пешка а7 и попадает на новое поле — поле превращения Б8 в фигуру.

Таким образом, несмотря на то что две пешки слабее одной ладьи, в этой позиции они одерживают верх, побеждают сильнейшую сторону во всех 3 вариантах.

Затем дети на той же диаграмме изучают позиции б и в и доказывают, как черные выигрывают при своей очереди хода.

А вот в позиции г надо обратить внимание на важную деталь: здесь, независимо от того, кто начинает, выигрывают черные.

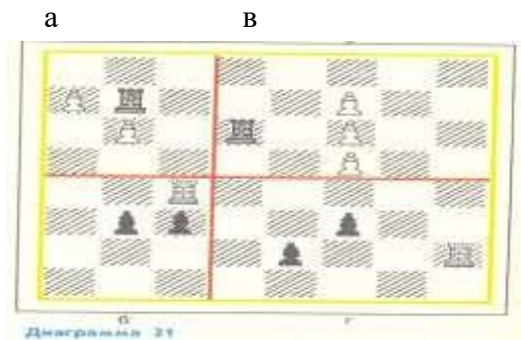


Диаграмма 20

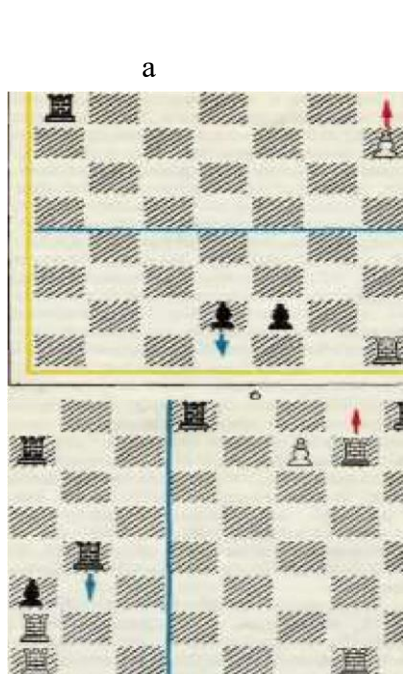


Диаграмма 21

Диаграмма 22

Дана позиция (см. диаграмму 20 а): белые пешки g1 и Б7 против черной ладьи, расположенной на а8. Ход белых. Кто здесь выигрывает? И каким способом? А при ходе черных тоже побеждают пешки?

От в ет: нужно пойти любой пешкой вперед на одно поле. Если ладья берет эту пешку, то сама погибает, так как вторая пешка может ее побить. Здесь также разница в силе в 3 очка, но тем не менее побеждает слабейшая сторона. Помимо выгодного расположения — 7-я горизонталь, т. е. близко до поля превращения, немаловажный фактор взаимодействия — поддержка друг друга «младших» по званию. И что самое главное почти во всех позициях: по мере приближения к полю превращения сила пешки возрастает во много раз. Как важно бывает иметь одну-две такие проходные пешки, чтобы можно было склонить чашу весов к победе того игрока, который их имеет!

(Диаграмму 20 б решить самостоятельно.)

С появлением на доске все новых и новых фигур роль взаимовыручки многократно возрастает. Ладьи вступают в сражение позже пехотинцев и поддерживают их атаку, находясь чаще всего сзади. Если пешки любят наступать цепью, ладья (или две ладьи вместе) предпочитает врываться в расположение противника через открытые лазейки, по-шахматному «открытые линии». Чаще всего это вертикальные линии, реже — горизонтали, где нет ни своих, ни фигур противника. Через такие бреши они могут просочиться в лагерь противника и наделать немало переполоха, оказывая помощь своей пехоте. Еще более могучими становятся ладьи, когда на такой открытой линии (особенно на вертикальной) они сдваиваются.

На диаграмме 22 а черные ладьи пытаются поддержать свою проходную пешку а3. Но как это сделать правильно, безошибочно, т. е. выбрать из нескольких ходов-вариантов самый кратчайший и, самое главное, безошибочный?

С помощью воспитателя дети рассуждают так: у белых две сильные сдвоенные ладьи на одной вертикали «а». Если первый ход за ними, они легко уничтожат пешку а3, но очередь хода за черными. Значит, надо защитить пешку второй ладьей Б4, передвинув ее на поле а4, так как одной ладьей а7 не справиться с двумя ладьями белых. Здесь два способа (варианта) решения:

а) пойти ладьей с поля Б4 на поле а4, и пешка под надежной защитой. Но задача этим не исчерпывается: надо не только ее надежно защитить, но и провести до поля превращения — а или уничтожить ладью. Белые ходят ладьей а1 на любое поле 1-й горизонтали, а вторая ладья а2 попрежнему надежно преграждает путь пешке а3. Значит, этот способ (вариант) решения не годится; б) пойти ладьей на Б3. Пешка основательно защищена, ладья получила простор, не упирается в свою пешку. Проверим правильность решения 2-го варианта: белая ладья с а2 вынуждена уйти на поле с2 (или любое другое поле, это не имеет значения). Как играть черным? ЛБ3 перемещается на поле Б2, отгоняя со 2-й горизонтали белую ладью. Брать черную ладью нельзя, пешка а3 ее тоже заберет, и если Ла1 заберет черную Ла7, то

пешка Б2 продвинется на поле Б1 — поле превращения и цель достигнута — победа! Поэтому белая ладья вынуждена покинуть 2-ю горизонталь. Вот вам пример обратного взаимодействия в сражении, с той только разницей, что ЛБ2 идет под защиту пешки, а вторая ладья черных поддерживает пешку с тыла. Если на ход ЛБ4 на Б3 белые сыграют Ла1 на с1, то черные ответят

ЛБ3 на Б2, белые вынуждены вернуться на поле а1 ладьей с с1 и будет та же самая выигрышная позиция для черных, так как Ла7 делает любой ход по вертикали, вынуждая размен в свою пользу. Но у белых есть, оказывается, один вариант, где они, правильно и удачно взаимодействуя ладьями, не пропускают пешку, добиваются ничьей.

Итак, первый ход черных: пойти ладьей на Б3 (ЛБ3), белые ставят ладью на с2. Черные отвечают ЛБ3 на Б2, предлагая выгодный для себя размен ладьями. Но белые решили отказаться от размена ладьями, избрав для себя более благоприятный путь: Лс2 на с3, нападая

на пешку дважды и вынуждая черных делать единственный ход с а3 на а2 (иначе пешка пропадет). Здесь же пешка а2 находится в безопасности под надежной защитой двух ладей. Лс3 уходит на с1 — ничья. Это пример согласованных дружных действий двух белых ладей.

(Диаграмму 22 б решить самостоятельно.)

Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки» 1. Где стоят ладьи на доске до начала игры?

Ответ: до начала шахматной битвы белые ладьи располагаются на полях а1 и Ы1, черные — на а8 и h8.

2. Как ходит ладья и чем отличается ее ход от хода пешки? Что у них общего?

О т в е т: *сходство с пешкой*: а) ходит прямо, по вертикали; б) ходит, как и пешка, на одно и два поля; в) может продвигаться только по свободным полям, не занятым ни своей пешкой и ладьей, ни пешкой и ладьей соперника. *Отличие*: а) может ходить сразу от двух до семи полей; б) ей разрешается делать ходы влево, вправо и назад, как по вертикальным, так и по горизонтальным линиям.

3. Как ладья осуществляет взятие пешек и ладей противника?

Ответ: пешка или ладья снимается, а на ее место ставится ладья противоположного цвета.

4. Может ли ладья побить сразу две пешки или две ладьи?

Ответ: нет, не может. Только одну ладью (фигуру) или только одну пешку.

5. Во сколько очков оценивается ладья по своей силе?

Ответ: ладья оценивается в 5 очков. Это значит, что до начала сражения она сильнее одной пешки примерно в 5 раз.

6. В игре две пешки могут быть сильнее ладьи или три пешки не уступать по силе двум ладьям? Отчего это зависит?

О т в е т: в игре сила фигуры или пешки может измениться в ту или другую сторону. Часто бывает так, что сильнейшая сторона проигрывает слабейшей. При определенных благоприятных для слабейшей стороны обстоятельствах и две пешки против ладьи и три против двух ладей могут выиграть, если пешки связаны между собой и находятся в одном ходе от поля превращения в фигуру.

7. Как обозначается фигура ладья при записи ходов?

Ответ: сокращенно фигура ладья обозначается большой буквой «Л». Затем строчной буквой отмечается ее местонахождение в данный момент, т. е. поле, а потом цифрой номер поля. После ее перемещения «Л» остается, а новый адрес подписывается сзади маленькой буквой (новое поле) и цифрой (номер домика, поля).

8. Что особенно любит ладья?

Ответ: простор, открытые линии необходимы ей, как воздух.

9. Какие линии называются открытыми и какое значение они имеют для ладей?

Ответ: 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.

10. Рекомендуется сдвигать ладьи на открытой линии. Какие преимущества сулят игроку сдвоенные ладьи, особенно по вертикали?

Ответ: ладьи, сдвоенные на одной линии (особенно вертикальной), легко взаимодействуют между собой, не дают друг друга в обиду, становятся более мощной силой, нежели действующие порознь. Они стесняют движение ладей противника, лучше помогают своим

пешкам, легче прорываются в лагерь соперника, быстрее уничтожают его пешечную рать, скорее и чаще добиваются победы.

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".

12 занятие:

Ферзь

ЦЕЛЬ: Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь», Местом ферзя в начальном положении. Ходами ферзя, взятием. Введение понятия «Ферзь – тяжелая фигура» Развивать внимание, мышление, речь. Поощрять в детях стремление высказывать своё мнение. Воспитывать умение выслушивать других детей.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

...— А сейчас чей черед выступать? — поинтересовалась Лена.

Мой,— вдруг забеспокоился Ферзь и поспешил занять свое постоянное место.

Однако, любопытно,— подумал Ален,— как будет совершать передвижения Ферзь? Наверное, необычно. Ведь он главный помощник Короля, второе лицо в шахматном царстве. Малыши устроились поудобнее и приготовились наблюдать за действиями Ферзя.

И вот Ферзь начал вышагивать по залу. Вначале он сделал крохотный шажок по прямой, наступив на соседнюю клеточку, потом шагнул сразу через две. Немного поразмыслив, вернулся на исходное место и вдруг совершил такой гигантский ход-прыжок, что сразу очутился в противоположном конце зала.

Дети, затаив дыхание, следили за необычными передвижениями Ферзя. Алену вдруг почудилось, что они напоминают ходы уже знакомой фигуры. Только вот какой? А ведь передвигается точь-вточь, как Ладья. Как же я сразу не сообразил!

Верно, мой друг,— похвалил его за наблюдательность и догадливость Король,— только очень прошу вас: по-прежнему не спускайте глаз с Ферзя.

Почему он так усиленно предупреждает? — подумала Лена.— Ведь и так ясно, как перемещается помощник Короля.

Но она, как и брат, все же последовала совету Короля и продолжала неотрывно следить за Ферзем. И вдруг ей показалось... Да нет, вовсе не почудилось. На самом деле Ферзь уже перемещался по паркетной шахматной доске совсем не по-ладейному. Теперь он двигался наискосок.

Да он же зашагал, как Слон! — обрадовано воскликнула Лена.

Совершенно правильно, подтвердил владыка Страны Шахматных Чудес.

Что правильно? — не поняла девочка

Дело в том, что Ферзь может ходить и как Ладья, и как Слон,— объяснил Король.

Вот это лихо! — восхитился Ален.— А прыгать как Конь он может?

Нет, на это он не способен. Да и зачем ему? Ферзь и так самая могучая и сильная фигура в моем войске. А теперь, как всегда, загадка: «Кто движется, как Слон и Ладья, а кому этого делать нельзя?» Первой вызвалась отвечать Лена:

— Это, конечно, Ферзь. Он может двигаться, если захочет, как Ладья, а при желании — и как Слон.

Ален бойко добавил:

— Пешке, Коню, Королю так двигаться нельзя.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Больше всего неправильных названий выпало на долю ферзя. Стоит задать вопрос: «Какая самая могучая и сильная фигура в шахматах?», как наряду с правильными ответами (даже после прочтения сказки) можно услышать: «Королева, дама, царица, принцесса». Надо тактично искоренять эти названия из детского лексикона.

Для закрепления знаний о ферзе задайте детям ряд вопросов.

В чем заключается сила ферзя?

Он может передвигаться, как две фигуры сразу: ладья и слон.

Как перемещается ладья?

Ладья ходит по прямым линиям: прямо, в обе стороны, назад и вперед, т. е. по вертикалям и горизонталям, на одно поле и на много. Во сколько очков оценивается ладья?

Ладья оценивается в 5 очков. По силе равна пяти пешкам, или слону и двум пешкам.

А как ходит слон?

Слон шагает наискосок. Вперед и назад на одно и несколько полей по белопольным и чернопольным диагоналям. Каждый слон ходит только по полям (линиям) того цвета, где он стоял на исходной позиции, до начала игры. Отсюда их «шахматные прозвища» — белопольные (два слона — один черный, один белый: Сс8 и Сf1) и чернопольные (по одному из каждого войска:

Сс1 и Сf8). Слон оценивается в 3 очка, он сильнее пешки в 3 раза.

По каким линиям предпочитает ходить слон, а по каким не может?

Он любит шагать только по диагональным линиям, не может по горизонтальным и вертикальным линиям.

Во сколько оценивается ферзь, если ладья в 5, а слон в 3 очка?

Подсчитав про себя, дети обычно отвечают, что в 8 очков. Воспитатель без всяких доказательств (или со ссылкой на правила, и все) поясняет, что в 9 очков, так как он один соединяет в себе свойства сразу двух фигур: ладьи и слона.

С незапамятных времен среди шахматистов бытует * поговорка: «Ферзь любит свой цвет!» Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета. Малыши могут задать вопрос: «Можно сказать, как о слоне — «белопольный ферзь», «чернопольный ферзь»?» Объясните, что в шахматной терминологии такого названия не существует. Слоны ходят по полям своего цвета (поэтому их так и нарекли), а ферзь может перемещаться и по полям другого цвета, а точнее, как ладья.

Поля первоначальной стоянки ферзя будут таковы: белый d1, черный d8. При записи ферзь обозначается большой буквой «Ф».

Поставьте ферзей на «свои» места, — обращается воспитатель к детям, — и ответьте мне на такой вопрос: «На сколько разных сторон может пойти ферзь со своего первоначального места?» Хорошо опять организовать соревнования. Они повышают эмоциональность занятий, способствуют более глубокому и прочному усвоению знаний, лучшему запоминанию, воспитывают коллективизм. Ферзь с первоначальной позиции может пойти на пять разных сторон: на одно и много полей по диагональным, вертикальным и горизонтальным линиям, если открыты пути-дороги (не заняты пешками и фигурами своими и противника). (См. диаграмму 30.)

Подумайте, куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски. (См. диаграмму 31.)

Это место в центре доски — любое из четырех полей: d4, d5, e4, e5. Здесь ферзь имеет восемь разных дорог и держит под прицелом двадцать семь полей.

Таким большим влиянием не пользуется ни одна другая фигура.

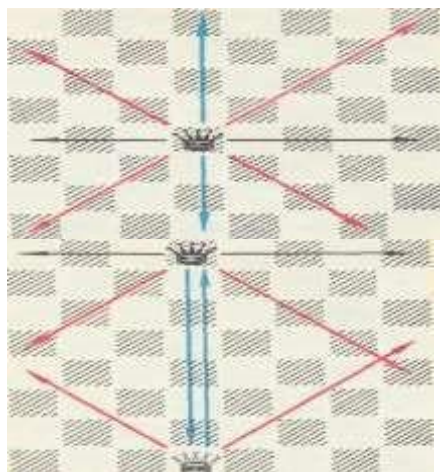


Диаграмма 30

Диаграмма 31

Находясь в центре доски, ферзь, как и ладья и слон, становится намного активней, приобретает большой простор для своих действий, необходимых перемещений. Ферзя очень трудно поймать и уничтожить. Сам же он благодаря своей ловкости, подвижности и большой силе легко расправляется с другими фигурами противника. Не случайно ферзь оценивается так высоко, дороже всех других фигур. Вспоминая вместе с детьми, как ходит ферзь, не забудьте объяснить, что помощник короля берет пешки и фигуры противника так же, как и ходит.

В игре его можно обменять на две ладьи; на ладью, слона и пешку; на ладью и четыре пешки; на двух слонов и три пешки; на двух слонов и одного коня; на двух коней и три пешки; на двух коней и одного слона; на одного коня и шесть пешек; на одного слона и шесть пешек; на ладью, коня и пешку. Если черная пешка достигнет 1-й, а белая 8-й горизонтали противника, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля (дети знают об этом из сказки). Но игроки обычно предпочитают превратить пешку в ферзя, как самую могучую фигуру, и это абсолютно правильное решение.

13 занятие: Ферзь против ладьи и слона

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем. Развивать логическое мышления, зрительное восприятие, внимание, мелкую моторику рук, умение планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

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

С появлением на доске ферзя дети играют до 20 очков. Проходная пешка оценивается уже не очками, берется какая-нибудь фигура, которая вступает в сражение, а пешка снимается с доски совсем (ферзь или любая другая фигура ставится на то поле, до которого дошла пешка).

З а д а н и е 1 (см. диаграмму 32).

— За какое количество (самое минимальное) ходов ферзь попадет на поле a8? За один ход нельзя:

впереди мешает своя пешка, а прыгать через нее ферзю не разрешается по правилам.

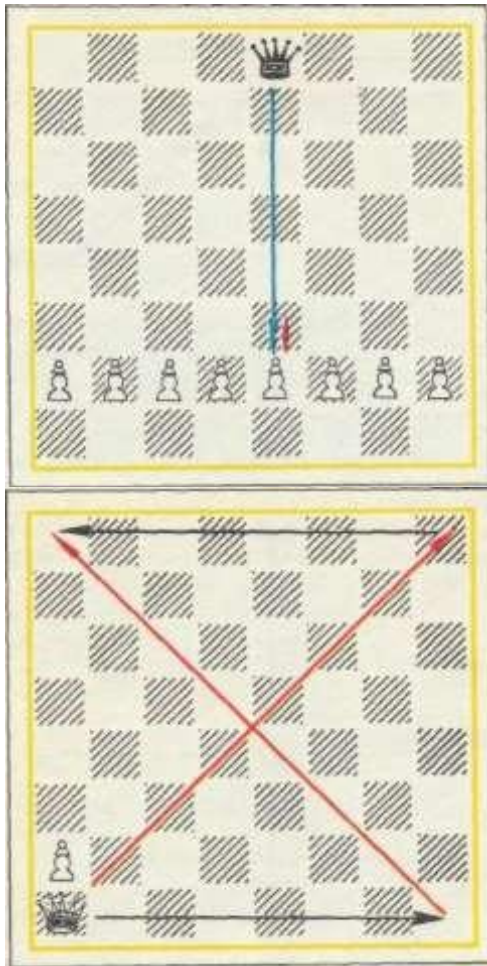
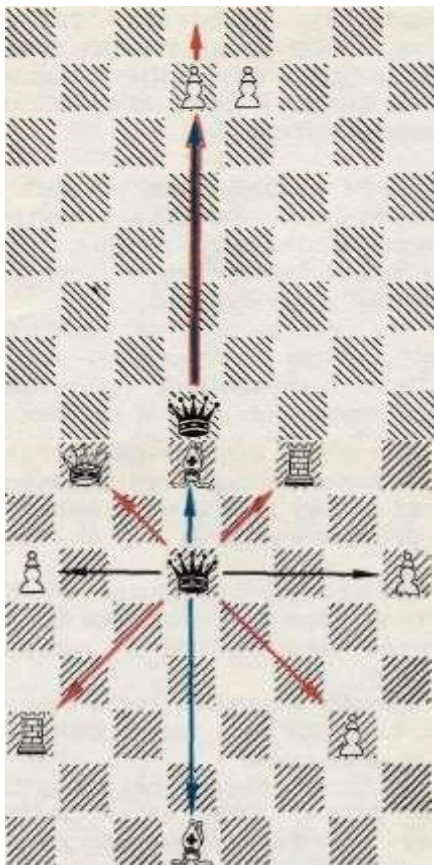


Диаграмма 32

Диаграмма 34

Приучайте решать задания, уже не прикасаясь руками к фигурам и пешкам. Чтобы стимулировать это, начисляйте игроку (команде) вдвое больше очков, чем за решение с передвижением фигур и пешек руками. Чтобы отучить от поспешных ходов, опрометчивого решения, рекомендуется снимать очко с игрока (команды). В результате дети будут более взвешенно относиться к каждому ходу, чтобы не подвести свою команду.

Ответ: *1-й вариант.* Ферзь перемещается на поле Ы и по диагонали Ы— а8 вторым ходом может попасть на искомое поле — а8. *2-й вариант.* Ферзь по диагонали а1— h8 Первым ходом идет на поле h8, второй ход делает по 8-й горизонтали до нужного поля а8.



Решение в два хода и есть самое минимальное. Той команде, которой удастся выполнить задание каким-то из двух способов, следует непременно добавить поощрительные очки.

Диаграмма 35

Диаграмма 36

Если все восемь белых пешек пройдут до 8-й горизонтали (или черные до 1-й), то можно поставить восемь новых ферзей. Теоретически на шахматной доске могут находиться и принимать участие в игре девять ферзей одного цвета. Но за всю историю шахмат такого еще не случалось, так как многие пешотинцы, как самые слабые и незащищенные, погибают намного раньше, чем они сумеют превратиться в сильную и могучую фигуру. Превращаясь в ферзя или любую другую фигуру, пешка как бы обретает новую жизнь.

Сколько из восьми белых пешек достигнет 1-й горизонтали? (См. диаграмму 34.)

Как правило, ферзь легко расправляется и с фигурами (ладьей, двумя слонами, двумя конями), и с несколькими пешками, но иногда встречаются случаи, когда он пасует всего лишь перед двумя пешотинцами.

З а д а н и е 2 (см. диаграмму 35).

— Взгляните на позицию. В чем преимущество пешек перед ферзем?

Какие это пешки?

О т в е т : при своем ходе пешки очень просто побеждают ферзя. Любая из них делает один шаг вперед и становится ферзем, защищая вторую и тоже беспрепятственно проводя ее в ферзи. А получилось это потому, что пешки «связаны» между собой, защищают одна другую. Но самое главное в том, что они проходные, т. е. до превращения в фигуру им остался всего-навсего одинединственный шаг. Вот почему пешки пересиливают ферзя.

Существенное значение имеет и то, кто первым делает ход. Если бы первым начинал ферзь, пешкам пришлось бы «сложить оружие», они поочередно погибли бы теперь уже в неравном бою.

З а д а н и е 3 (см. диаграмму 36).

— На какое поле нужно поставить черного ферзя, чтобы он мог своим ходом уничтожить любую из восьми фигур противника? Попросите показать, как это делается (угадавшему дается максимальное количество очков).

Ответ: ферзя нужно поставить на поле d6, и тогда все белые фигуры окажутся под его контролем.

Почаще задавайте такие вопросы, как: для чего пошел фигурой туда, а не сюда?

Чтобы открыть ход слону c1 или ферзю, ладье a1, а также напасть на фигуру или пешку противника (указать конкретно на какую).

Защитить свою пешку.

Помешать продвижению чужой пешки.

Сдвоить пешки противника.

Убрать из-под боя свою фигуру.

Защитить ферзем пешку, помочь ей пройти до поля превращения

Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Правильное название этой фигуры — ферзь. Какие встречаются неправильные названия? Ответ: встречаются такие неправильные, не шахматные названия ферзя, как царица, королева, принцесса, дама. Их нельзя произносить.

2. Назовите по-шахматному адрес дома, где «живет» ферзь.

О т в е т : Страна Шахматных Чудес, Волшебная Доска, улица 1-я и 8-я Горизонтальная, дом d1 (белый) и d8 (черный).

3. Сколько полей вместе контролируют ладья и слон и сколько один ферзь?

Ответ: ладья контролирует четырнадцать полей, слон — тринадцать, вместе двадцать семь полей. Ферзь один контролирует двадцать семь полей. В этом тоже заключается его сила.

4. Сколько направлений контролирует ферзь, находясь в центре? На какое количество фигур и пешек он может одновременно напасть и сколько сразу побить?

Ответ: располагаясь в центре доски, ферзь контролирует восемь разных направлений (вертикальных, горизонтальных и диагональных). Напасть и побить он может восемь фигур и пешек (за один раз он может взять лишь одну фигуру или пешку).

5. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами?

Ответ: ферзь — очень надежный товарищ. Он может поддержать сразу несколько своих фигур и пешек (до 8 шт.), защитить их, обезопасить, спасти (см. диаграмму 37).

6. Как спастись от ферзя, где укрыться, куда уйти, за кого спрятаться?

Ответ: вообще-то, от ферзя трудно защититься. Но все же можно уйти из-под его удара вперед, (назад, в сторону, защитить фигуру или пешку, находящуюся под боем, другой фигурой или пешкой, отогнать двумя «связанными» фигурами, т. е. такими, которые поддерживают, защищают друга, разменяться ферзями, если это выгодно защищающейся, слабейшей стороне, и т. д. 7. Почему ферзь, как правило, не вступает рано в игру, ведь он самая дальнобойная фигура? Ответ: это самая сильная и ценная фигура. За ней тотчас станут охотиться, чтобы скорей уничтожить и тем самым ослабить соперника.

Расставьте все пешки и фигуры, как показано на диаграмме 38, и предложите детям сыграть. Побеждает игрок (или команда), который быстрее наберет 25 очков. Пока не изучили короля, дети играют до определенного количества очков, величина которых непостоянна. Если подобрались сильные игроки, то воспитатель разрешает им играть до 30 очков. Для тех, кто играет еще слабо, уровень набранных очков может быть понижен до 22. Это относится и к

командным встречам. Индивидуальный подход на занятиях — непереносимое условие в обучении малышей.

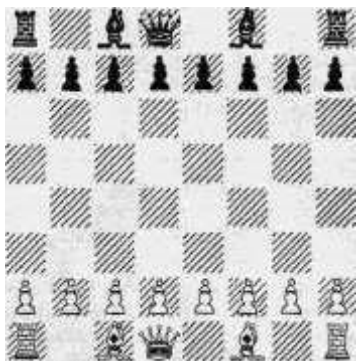


Диаграмма 37

15 занятие: Конь

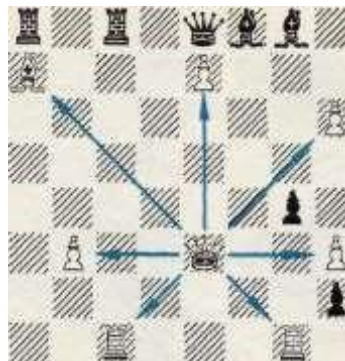


Диаграмма 38

ЦЕЛЬ: Рассказать и показать сложность ходов коня, как бьет фигура и уничтожает пешки противника. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Воспитывать доброжелательность.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Прыгнет Конь. Подковы — звяк!

Необычен каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк.

Получается — зигзаг!

Необычны и смешны:

— скакнет из-за спины.

Работа с учебником

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Предложите детям вспомнить, как называется фигура, с которой они только что познакомились.

Коняшка, лошадь, конница.

Много названий вы вспомнили, но у фигуры может быть только одно, шахматное название — конь, остальные неверные, не шахматные. Сосчитайте, сколько всего коней.

Всего четыре: два белых у одной армии и два черных у другой.

Назовите поля, на которых размещаются кони в первоначальном положении. (См. диаграмму 39.) До начала сражения белые кони располагаются на полях *b1* и *g1*, черные на *b8* и *g8*.

Конь, как и слон, считается «легкой» фигурой. Оценивается в 3 очка, т. е. по силе равен трем пешкам или слону. Значит, коня можно поменять на слона, а ладью на коня и две пешки, ферзя на двух коней и слона, или на двух коней и три пешки, или на двух слонов и одного коня, или на ладью, одну пешку и коня. Это выгодные (равные) варианты размена, где обязательно участвует конь.

Занятие: Конь

ЦЕЛЬ: Закрепить сложность ходов коня, как бьет фигура и уничтожает пешки противника. Развивать мышление, наблюдательность, умение логически мыслить. Активизировать умение выражать мысли связно, понятно для присутствующих.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Хотя в сказке и говорилось, как ходит конь, наверняка многие дети еще не вполне ясно представляют себе это и уж, конечно, не видят всех возможных вариантов его ходов. И неудивительно — ход коня наиболее сложен для усвоения и понимания, поэтому он и изучается у нас чуть позже, чем это принято в популярной шахматной литературе. Ход коня следует показать несколько раз на демонстрационной доске, дать побольше упражнений-заданий на ход коня в различных сочетаниях и положениях.

Конь может совершить «прыжок» по вертикали (по прямой) на два поля, затем сделать шаг на одно поле вправо или влево (по горизонтали). Или «скачок» по вертикали на одно поле с последующим поворотом под прямым углом по горизонтали на два поля (вправо или влево). Во всех случаях на свободные от фигур и пешек поля.

Можно дать и такое объяснение хода коня: «Через два поля по прямой линии и на одно поле (тоже по прямой) в сторону: прыг, скок и вбок (прыг — 1-е поле, скок — 2-е поле, вбок — на 3-е поле).

Изобразите ход коня на шахматной доске графически (см. диаграмму 40).

Существует правило, которое поможет лучше запомнить ход коня: если конь стоял на белом поле, то после правильного хода он непременно встанет на черное поле. И наоборот, с черного поля конь должен переместиться только на белое.

И еще одно правило, облегчающее запоминание хода коня: он всегда совершает только 3 шага, ни больше, ни меньше, и встает на свободные от своих фигур поля. Если же на клетке расположилась фигура или пешка противника, если ему это выгодно, он может побить их, а сам встать на это поле.

Наверняка поможет ребятам лучше запомнить особенности хода коня и такая задача - упражнение: со своей исходной позиции, где конь размещается до начала игры, он имеет возможность пойти на три разные стороны при одном обязательном условии, что на доске нет никаких пешек и фигур. Пусть дети покажут эти поля и назовут вслух. А на сколько разных полей-сторон может переместиться конь, если его поставить на середину доски: e4, e5, d4, d5?

Малышам необязательно называть и показывать все восемь разных полей. Значительно важнее то, что эта небольшая задача приучает мыслить по-шахматному.

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

Объясните детям, что конь берет, уничтожает фигуры и пешки противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной «остановке».

Напомните, что конь очень подвижная, коварная фигура. Его стремительные, неожиданные, лихие ходы-наскоки весьма опасны для противника.

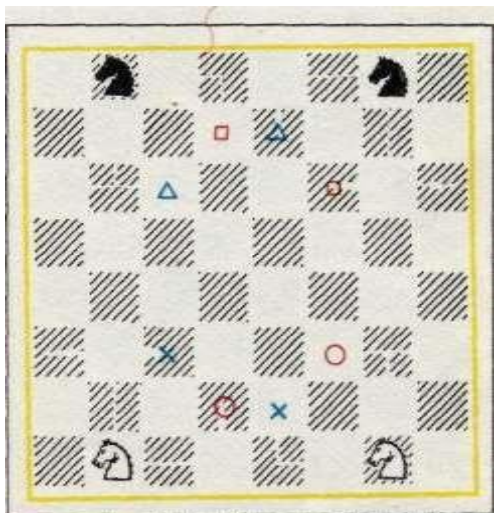


Диаграмма 41

Конь обозначается большой буквой «К». Вот как будет выглядеть запись первоначальной позиции расположения четырех коней: КМ и Кg1— белые, КЬ8 и Кg8— черные.

Для закрепления материала предложите несколько заданий.

1. На исходных позициях стоят четыре коня. Два белых: Ы1 и g1 и два черных: Ы8 и g8. За сколько ходов они поменяются местами (ходы делаются поочередно)? (См. диаграмму 41.) О т в е т: кони одного цвета поменяются местами за 3 хода.

2. Белый конь находится на a1, черный — на a8. Как быстро они смогут достичь противоположного угла доски — полей Ы1 и h8?

О т в е т: им надо затратить на это самое меньшее 6 ходов (варианты решения представлены на диаграмме 42).

3. Дана позиция (см. диаграмму 43). Черный конь может побить любую из восьми белых пешек. Какие пешки он может взять, а сам при этом не пострадать, остаться живым и невредимым?

О т в е т: конь может взять безнаказанно четыре пешки: c2, e2, Ы5 и f5, так как они не защищены своими пешками. Взятие остальных четырех пешек приведет к потере коня.

4. Белый конь расположен на поле e5. (Упражнение решается без диаграммы.)

Сколько полей и какого цвета он одновременно контролирует со своего места? Почему?

О т в е т: белый конь e5 может поочередно пойти на восемь разных сторон, как и ферзь, но со значительной разницей. Ферзь держит под своим обстрелом одновременно двадцать семь полей, почти половину доски, а конь только восемь полей — это те поля, на которые он ходит. И это для него много, потому что он находится в центре, а не на краю доски. Конь «простреливает» только поля белого цвета, потому что сам находится на черном поле e5: согласно правилам, он и перемещается на поля другого цвета.



Диаграмма 42

5. Белый конь расположен на поле g1. Черные (пешка и фигуры): b3 (пешка), g5 (1-й конь), f7

(1-й слон) e5 (ладья), d7 (2-й конь), c5 (2-й слон), b3 (ладья), a1 (ферзь). Очередь хода все время за белым конем. а сколько ходов и в каком порядке белый конь побьет пешку и все фигуры противника, побывав при этом на всех восьми вертикалях по одному разу? (См. диаграмму 44.)

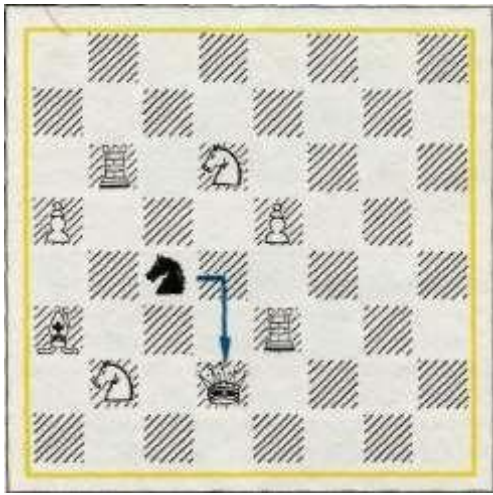
О т в е т : при правильных ходах конь затратит на взятие пешки и семи фигур 8 ходов.

Сначала берется пешка на b3, затем конь на g5 и т. д. За столько же ходов он побывает на всех восьми вертикалях по одному разу.

6. На диаграмме 45 дана следующая позиция. Конь при первом своем ходе может побить любую фигуру или пешку. Но в данном случае задача несколько сложнее: конь после взятия фигуры или пешки не должен остаться под боем, тогда он считается победителем этого неравного поединка. Итак, очередь за черным конем. Отыщите единственно верное решение. Игроку (команде) дается по 3 попытки. Правильный, аргументированный ответ приносит 5 очков, если со второй попытки — 3 очка, с третьей — 1 очко. Решайте, не передвигая фигур, глядя на доску или диаграмму (надпись внизу диаграммы закрывается).

Время ограничивается 10 минутами. Если не будет найдено решение за этот отрезок времени, дается дополнительное время, но количество очков сбавляется, соответственно до 3, 2 и 1. О т в е т : конь берет ферзя, потому что он единственная ничем не защищенная фигура, хотя сам защищает три свои фигуры и одну пешку.

7. Поставьте черного коня на поле a8, а белого коня на поле d5. Такое расположение наглядно показывает, как белый конь, выбрав удачное место, не выпускает соперника из угла, перекрывая поля b6 и c7 (см. диаграмму 46 о).



А теперь переставьте коня в другой угол — на поле h8. Куда нужно поставить белую ладью, чтобы не выпустить его из угла? (См. диаграмму 46 б.)

Ответ: белую ладью следует поставить на f6 или g7. С обеих полей она контролирует два возможных выхода коня из убежища: g6, f7.

8. Куда надо поставить черные пешки, чтобы белый конь на поле a1 не смог выскочить на «волю» при его первом ходе?

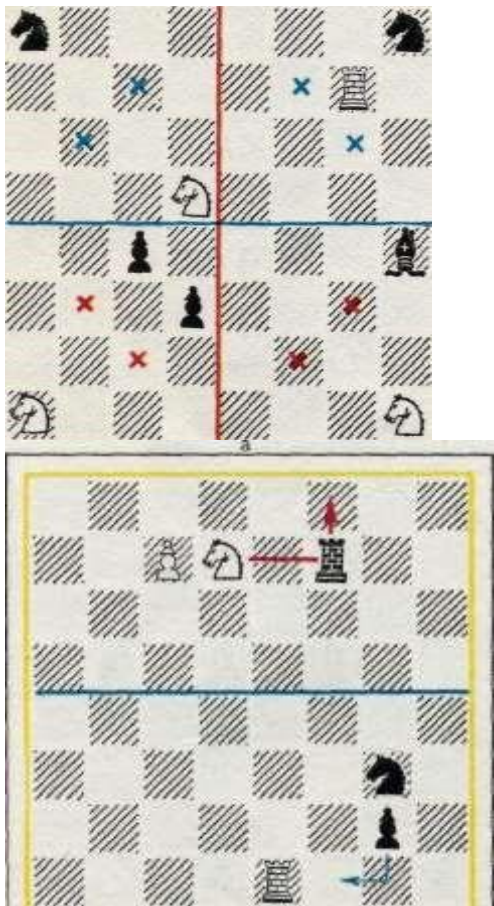
Ответ: для его блокировки достаточно двух черных пешек, которые расположатся на полях c4 и d3, надежно контролируя выходные ворота коня из «неволи» — b3 и c2» Вместо пешки c4 можно также поставить пешку и на поле a4 (см. диаграмму 46 в).

9. Как черный слон может перекрыть все пути-дороги белому коню, находящемуся на поле b1? (См. диаграмму 46 г.)

О т в е т : чтобы поймать (не выпустить) белого коня, черный слон перекрывает поля отступления f2 и g3. Для этого он должен занять свой «наблюдательный пункт» или на поле e1, или на поле h4. Конь неплохо взаимодействует со своими пешками и фигурами. Вот один из эпизодов поддержки конем своей проходной пешки, которая уже продвинулась до поля g2.

Белая ладья на поле e1 ждет не дождется, когда пешка ступит на 1-ю горизонталь, чтобы тотчас уничтожить ее, не дать возможности превратиться в ферзя и одержать победу. У пехотинца, уже примеряющего «мундир» с генеральскими погонами, единственная надежда на своего неутомимого коня, занимающего поле g3 (см. диаграмму 47 б). Первый ход за черными. Есть ли у пехотинца надежда на повышение в звании? Если есть, то как сделать, чтобы черная пешка стала ферзем?

О т в е т: допустим, конь пошел на поле e2. Как играть ладье? Если взять коня, то пешка' пройдет в ферзи. Ставить ладью перед пешкой нельзя: конь возьмет ее задаром. в



б г

Диаграмма 46

б

Диаграмма 47

Тогда ладье можно отойти по горизонтали на поля a1, b1 и d1 (на c1 нельзя — попадает под бой коня), и конь вынужден будет вернуться на свое место «не солоно хлебавши». Значит, этот путь не совсем верен.

Теперь попробуем так: конь идет на поле f1, преграждая дорогу ладье. Если ладья берет коня, то пешка ее уничтожает, если же она нападет на пешку, продвинувшись на поле e2, то пешка ускользнет из-под боя ладьи и станет ферзем, да в придачу и конь останется жив-здоров.

1-ю позицию решите самостоятельно. Кто выиграет? (См. диаграмму 47 а.)

Проведите с детьми эстафету на быструю и правильную расстановку фигур, подключив и новую фигуру - коня. Пусть ребята вслух называют те места (поля), где располагаются кони. Предложите сыграть всеми фигурами до 30 набранных очков.

Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Между какими фигурами на доске стоит конь?

Ответ: конь стоит между ладьей и слоном на полях b1, g1, b8, g8.

2. Чем конь отличается от всех остальных фигур?

Ответ: существуют два основных отличия: а) конь ходит по-особенному, его ходы напоминают букву «Г», по-разному повернутую; б) конь перескакивает как через чужие фигуры и пешки, так и через свои.

3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля? Может ли, перескочив через фигуру или пешку соперника, тут же забрать ее? Разрешается ли ему брать ее по пути до прихода на новое поле?

Ответ: по правилам коню разрешается перескакивать через фигуры, но тут же брать их нельзя, не волен он уничтожать их и по пути движения, разрешается только бить на конечном поле.

4. Чем еще отличается конь от других фигур?

Ответ: конь — единственная фигура, которая, начав путь с белого поля, может перейти только на темное, а начав путь с темного поля, всегда встает на белое. Получается это потому, что конь ходит на три поля. Допустим, вначале он стоит на темном — первая клеточка окажется светлой, вторая темной, третья, конечная — светлой. Если он пойдет с белого поля, все будет наоборот. 5. Почему слон и конь называются легкими фигурами, а ладья и ферзь тяжелыми фигурами? Ответ: слон, а особенно конь очень подвижные и малоценные фигуры, поэтому в бой чаще всего они вступают первыми, расчищая путь более ценным фигурам. Прежде всего это относится к ферзю и ладье, которым непременно требуются свободные вертикали и горизонталы, открытые поля и целые линии для лучшего маневрирования по ним.

6. Слон и конь примерно равны по силе, почему же тогда слон контролирует в центре доски тринадцать полей, а конь только восемь?

Ответ: у каждой из этих фигур есть свои сильные и слабые стороны, что и уравнивает их по общей силе: а) конь становится чуть сильнее слона, если на доске большое скопление фигур, а слон, наоборот, чуть сильнее коня, когда на доске просторно, мало фигур; б) слон более дальнобойный: он может пойти сразу на семь полей за один ход, а конь только на три поля; в) зато в центре конь может контролировать восемь разных сторон, а слон только четыре стороны; г) слон продвигается прямолинейно, ходит несколько однобоко, только по полям своего цвета, и даже слабосильная пешка, перескочив на поля другого цвета, легко спасается от слона. Неутомимый, резвый конь не отличается такой однобокостью в ходах и частенько застает противника врасплох, ходы его отличаются большей неожиданностью, и стоит фигуре, пешке притупить бдительность, хотя бы на минуту зазеваться, как тут же наступает возмездие со стороны ретивого, коварного, лихого коня.

17 занятие: Пешка «Ни шагу назад»

ЦЕЛЬ: знакомство с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Объяснить, что пешка не именуется фигурой. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Развивать координацию движений. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка"

Рассказ о пешке.

При изучении пешек, как, впрочем, и остальных фигур, детям предлагаются посильные задания и практические упражнения. Особенностью дошкольников является конкретность мышления. Первое время они дают ответы, передвигая пешки на доске. Поэтому наглядности при обучении необходимо уделять особое внимание. Задания можно выполнять как в детском саду, так и дома (под контролем и с помощью членов семьи, умеющих играть в шахматы).

З а д а н и е 1. Если белая пешка находится на поле e2, а черная на поле c7, смогут ли они беспрепятственно пройти до поля e8 и, соответственно, до c1?

Ответ: да, смогут. Детями приводится посильная для них мотивировка: пешки на своем пути не встречают преграды, так как продвигаются по разным вертикалям — «е» и «с», между ними есть свободная вертикаль «d» и к цели они идут без каких-либо помех, беспрепятственно, не мешая друг другу. Дети доказывают это, переставляя пешки по доске.

З а д а н и е 2. Куда нужно поставить эти же пешки (поочередно), чтобы та и другая не смогла достигнуть 8-й и 1-й горизонталей? Дать три примера.

Ответ: поставить их на три любые вертикали, например: a2, и a7, g2 и g7, d2 и d7 (см. диаграмму 12). (Показывают на демонстрационной или обычной доске, как это будет выглядеть.)

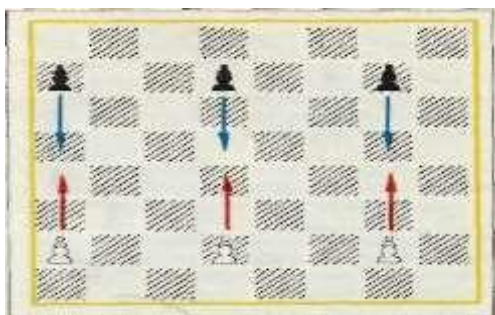


Диаграмма 12

З а д а ч а - ш у т к а, требующая для ее правильного решения шахматной смекалки. Где должна стоять одна белая (или черная) пешка, чтобы не пропустить пять пешек противника, расположенных на вертикали «h»?

Ответ: на полях 2-й или 7-й горизонтали (с показом на доске).

З а д а н и е 3. Как выручить пять белых пешек из «плена», чтобы они могли двигаться дальше, если одна черная пешка, блокирующая пять белых пешек, расположена на вертикали «с», на поле с7 (см. диаграмму 13 а)? (Решить самостоятельно.)

— А как вызволить пять черных пешек из «беды», чтобы уничтожить заблокировавшую их белую пешку с помощью шестой, жертвуя ее за белую, чтобы они могли двигаться дальше (см. диаграмму 13 б)?

Ответ: нужно добавить еще одну, шестую черную пешку и поставить ее так, чтобы белая h2 могла ее побить и тем самым освободить дорогу-вертикаль «h» для остальных пяти пешек; шестая пешка черных должна стоять на поле g4 и сделать первый ход g4—g3. Единственный ответ белых — побить пешку g3, которая специально поставлена на размен.

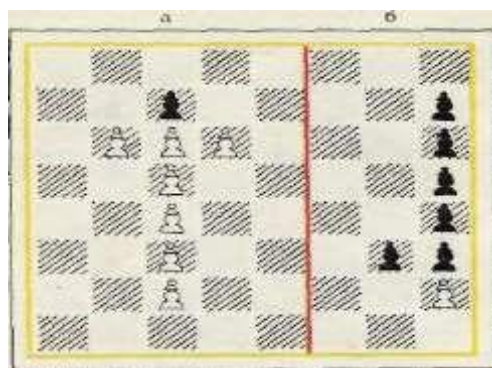


Диаграмма 13а и 13б

Для развития наблюдательности, шахматной памяти неплохо провести дидактическую игру «Что изменилось?». Расставьте все пешки на доске произвольно. Затем предложите детям

запомнить их расположение и отвернуться. Сделайте 1—2 перестановки пешек, разрешите повернуться и спросите: «Что изменилось?» Дети показывают, передвигая пешки. За правильный ответ ребенку (или команде) начисляется очко. Постепенно игра усложняется.

Примерно так же проводится дидактическая игра «Чего не стало?». В этом случае пешки не переставляются, а снимаются с доски совсем, и задается вопрос: «Какой пешки не хватает, на каком поле она стояла?» Побеждает команда, набравшая больше очков. В дальнейшем задание можно постепенно усложнить, скомбинировав две игры вместе: назвать поля, где стояла пешка, куда продвинулась; назвать поле, откуда взята пешка или пешки.

З а д а ч а - ш у т к а . «Нарисуйте» четырнадцать пешками (белыми и черными) на доске букву «П», выстроив их так, чтобы ни одна пешка соперника не могла уничтожить другую, хотя они и находятся рядом друг за другом.

Ответ: белые пешки расположатся так: с2, с4, с6, d.7, e7, f6, f4, f2, черные пешки: с3, с5, с7, f7, f5, f3 (см. диаграмму 14).

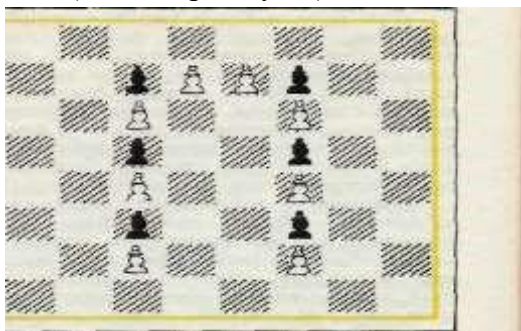


Диаграмма 14

Ответ на вопросы :

1. Как ходит пешка?

О т в е т : только вперед по вертикали.

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

О т в е т : нет. По правилам пешки никогда не перепрыгивают через пешки. Обойти тоже не могут, так как они ходят только вперед, по вертикали.

3. А если мешает своя пешка?

О т в е т : перепрыгнуть тоже нельзя, а побить тем более — своих не уничтожают.

4. А можно взять пешку соперника, уничтожить ее?

О т в е т : да. Пешка бьет наискосок пешку соперника.

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

О т в е т : по правилам пешка ходит только вперед и не имеет права делать ни шагу назад.

6. Является ли пешка фигурой? Ответ: нет, она просто пешка.

7. Может ли стать когда-нибудь фигурой, превратиться в нее, в каких случаях?

О т в е т : да, может. Если любая белая пешка достигнет 8-й, а черная 1-й горизонтали, она может превратиться в любую фигуру (кроме короля).

8. Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре?

О т в е т : нет. Она снимается с доски, а на это поле ставится любая фигура (по желанию игрока), какая нужней в данный момент в игре.

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

О т в е т : любая пешка, при желании, может пойти вперед сразу на два поля, если только эти поля свободны от других пешек (и 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 пешки уже утеряно. Все остальные пешки, не трогавшиеся с места, сохраняют право пойти первым ходом на два поля вперед. 10. По каким линиям ходит пешка?

О т в е т : пешка ходит только по вертикальным линиям и никогда не ходит по горизонтальным. А по диагональным только тогда, когда берет фигуру или пешку противника.

Постепенно знакомясь с шахматными фигурами, дети расставляют сначала пешки, а затем добавляют к ним вновь изученную фигуру и играют ими вместе.

После каждого занятия пройденный материал повторяется и закрепляется практической игрой до тех пор, пока ребята не усвоят его. Только тогда можно приступать к изучению нового

Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»

18 занятие Пешка

ЦЕЛЬ: Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности.

Поощрять стремление высказывать свое мнение.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Минуточку внимания, начинается парад.

...Первыми на параде маршировали Белые Пешки. Алеша и Аленка без труда узнали солдатиков, которые их арестовали. Они четко отбивали шаг и пели задорную песню:

Мы — опора	Королевского престола.	Мы — Пешки
Короля,	Тра-ля-ля-ля,	Шагаем лишь вперед,
А не наоборот.	По чину нам положен	
Один короткий шаг,	Зато назад не может	Нас
передвинуть враг.		

Глядя на марширующих Пешек, Король улыбался и прихлопывал ладонями в такт незамысловатой песенке. Желая, чтобы Алеша с Леной разделили его восторг, Король торжественно молвил:

Посмотрите, какие молодцы, а? Умрут за меня, но не отступят назад ни на шаг!

А почему они не могут перешагивать сразу через несколько полей? — поинтересовалась Лена.

Потому, что это солдаты-пехотинцы. Они не должны быстро продвигаться.

Но тогда почему они не ходят ни вправо, ни влево, ни наискосок, ни назад хотя бы по одному шагу? — допытывался Алеша.

По военному уставу не положено, — охотно пояснил Король. — У них строгий приказ: «Только вперед! Ни шагу назад!» Вот поэтому наши поэты и песню сочинили про их мужество и стойкость. Ту, что они пели на марше.

Да, тяжелехонько живется Пешкам-пехотинцам, — посочувствовал Алеша.

Еще бы, — согласился Король, — они же первыми вступают в бой. Редко какой из них посчастливится продвинуться далеко вперед. Но случается и такое. С боем, «с синяками» и «шишками», прорвется она до последней линии-горизонтали доски. Тогда наступает самый счастливый миг в ее жизни. В награду Пешке предоставляется право превратиться в любую фигуру, разумеется, кроме Короля! — с важностью подчеркнул Король. — 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,— восемь. Вот отгадайте-ка такую загадку,— предложил, улыбаясь, Король:— «Маленькая, удаленькая много полей вперед прошла и фигуру нашла».

Конечно, Пешка!— дружно воскликнули дети.

Молодцы,— тотчас похвалил Король.— Именно она, смелая, храбрая Пешка.

Пройдя с остановками все положенные им клеточки-поля, Белые Пешки быстро удалились. А можно мы покомандуем Черными Пехотинцами?— обратились расхрабрившиеся ребята к Королю.— Ведь они, наверное, тоже хотят принять участие в параде?

А почему бы и нет,— любезно согласился шахматный властелин.— Тем более они вас не арестовывали,— добавил он, слегка улыбаясь, и тотчас распорядился, чтобы Черные Пехотинцы слушались детей и выполняли все их команды.

Ален, расхрабрившись уверенно команду:

Песню запевай!

Мы — шахматные Пешки,

В бою не любим спешки.

Шагаем лишь вперед,

Назад не знаем ход.

Прпев: За нами «офицеры»,
За нами Короли,
Ладьи и «королевы»,

И конные полки.

Наискосок: налево и направо

Мы «бить» имеем право.

А коль в конец доски придем,

Фигуру новую берем.

— Славные ребята,— восхищался Король, хлопая вместе с детьми в ладоши, после прохождения Черными Пехотинцами парадного марша.

Черные Пехотинцы остановились у края шахматной доски и, спросив разрешения гостей, покинули поле.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Объясните детям, что до начала игры пешки располагаются на определенных «своих» горизонталях:

белые (светлые) всегда на 2-й горизонтали (во втором ряду), черные (темные, коричневые) на 7-й горизонтали (в седьмом ряду) (см. диаграмму 8).

Попросите расставить все пешки на доске. Затем предложите снять их и снова расставить, на этот раз на скорость, называя вслух поля. Если поле названо неправильно, то пешку ставить не разрешается, пока ребенок (или команда) не вспомнит его правильное название.

Можно провести своеобразную эстафету с бегом на правильную и быструю расстановку пешек на шахматных досках.

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой — на расстоянии 6—8 м — ставится по стулу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек. (Если игра происходит на больших, гигантских шахматах, то команды располагаются на таком же расстоянии, но напротив друг друга.



Диаграмма 8

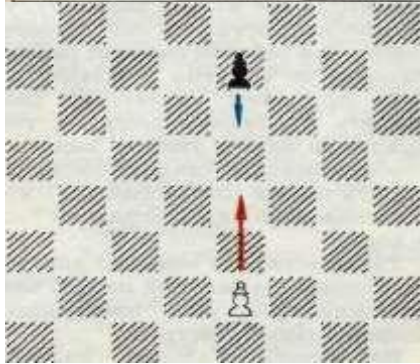
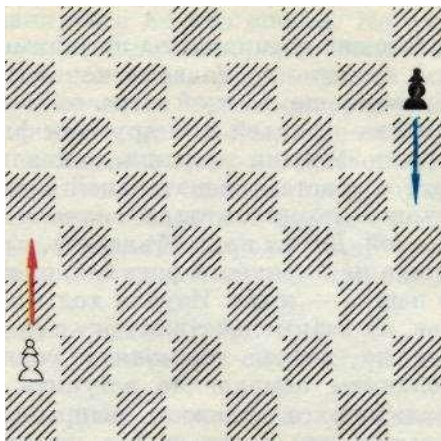


Диаграмма 9



По сигналу воспитателя игроки, стоящие в колоннах первыми, берут со стула пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а черную на поле a7, оббегают стулья, возвращаются обратно, салют по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-й ребенок снимает пешку, приносит ее обратно и кладет на стул. *Варианты игры:* а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по шестнадцать пешек (по восемь белых и по восемь черных), каждая на своей доске.

Такая эстафета повысит интерес к изучению шахматной науки, внесет оживление, даст прекрасный эмоциональный настрой.

Напомните детям, как пешка бьет (берет) пешку противника: наискосок влево или вправо по диагонали, но не в правую или левую сторону по горизонтали. Некоторые малыши путают эти далеко не одинаковые понятия.

Взятие пешки следует разъяснить детям более популярно: пешка идет прямо, бьет вкось, ставится именно на то поле, где стояла сбитая неприятельская пешка (или фигура), а не перепрыгивает через это поле, как в шашках.

Затем скажите: «Вы знаете, где располагаются до начала сражения все пешки, как они перемещаются по доске и уничтожают неприятельские пешки, как пробираются до 8-й и 1-й горизонталей. А сейчас мы сыграем всеми пешками».

Чтобы всем хорошо было видно, игра может проводиться на демонстрационной доске или на обычной шахматной доске, которую ставят на низком столике посередине групповой комнаты (зала), а дети располагаются вокруг на стульчиках. Или же доску ставят на 2—3 сдвинутых вместе столах, и дети сидят за ними.

Условия игры довольно просты: команды делают поочередно ходы. Выигрывает та, которая побьет больше пешек противника. Вначале игра идет до 5 набранных очков (каждая побитая пешка оценивается в 1 очко). Если белая пешка ухитрится проскочить до 8-й, а черная до 1-й горизонтали, игрок получит в награду сразу 3 очка, которые прибавляются к имеющимся в команде.

Почаще напоминайте детям, что маленький пехотинец — это самая главная ударная и многочисленная рать королевского войска и служит до игры (в начальной позиции) единицей измерения силы всех фигур, кроме короля. Он бесценен, так как его не уничтожают, без него игра прекращается, он остается на доске до конца сражения. Спросите детей: «Почему пешка считается за единицу измерения силы фигур?» Примерный ответ ребенка: «Пешка самая слабая из всего шахматного войска».

А какова их мощь в бою, сражении?

В сражении сила пешек неодинакова: это смотря, где она находится, на какой горизонтали.

В какую фигуру может превратиться пешка?

Диаграмма 11



— В любую, кроме короля: он всегда один в каждом войске.

Предложите малышам запомнить такие *пешечные заповеди*:

Начинай игру центральными пешками по вертикалям: «с», «d», «е», «f», чтобы мешать продвижению пешек противника по этой же дорожке, не давая ему захватить первым центральные поля.

Пешка считается сильнее, когда она контролирует больше полей.

Все пешки, идущие в бой, становятся намного сильнее, когда наступают по одной горизонтали плотной цепью, как бы взявшись за руки.

Не допускай сдвигания или сраивания пешек на одной вертикали: цепь окажется разорванной, и пешки, идя по одной тропке, путаются под ногами друг у друга, продвигаются вперед черепашным шагом и мешают быстрому продвижению, попросту тормозят его.

Старайся выручить из беды пешку, которая «застряла» в пути: ей мешает двигаться вперед пешка противника, стеной вставшая на ее дороге. Она временно «заблокирована»: пешки уперлись друг в друга «лбами», но каждая ждет своего часа. Даже ценой потери другой пешки, идущей по соседней вертикали, попытайся ее спасти. Особенно нуждается в помощи черная пешка, находящаяся на полях 2-й (3-й) горизонтали, и белая на полях 6-й (7-й) горизонтали. От них рукой подать до заветного поля превращения в фигуру, а в первое время до получения 3—7 очков (при игре одними пешками) до победы (см. диаграмму 11).

— Стремись, как можно быстрее добраться до 1-й или 8-й горизонтали, всеми силами мешая достичь этой цели первым сопернику.

В шахматах существует обязательное правило для всякого играющего: «Тронул — ходи». Нужно воспитывать шахматную привычку: «Ход сделан, обратно не вернешь». И уже, начиная с игры одними пешками, следует неукоснительно придерживаться этого правила шахматиста.

Дидактические задания Работа с учебником с.6-8 "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".
Дидактические игры "Захват контрольного поля».

20 занятие: Король

ЦЕЛЬ: Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Вот Вы сказали нам, что Ферзь — «самая могучая, сильная фигура в моем войске», — обратился Алеша к Королю. — А как же Вы?

Я самая главная фигура! — рассеял их сомнения шахматный властелин.

Как это понимать? — удивились дети.

Ферзь хотя и сильнейшая фигура, но без него игра может продолжаться. А вот без меня ни в коем случае! — с достоинством пояснил Король. — Теперь вы, надеюсь, четко уловили главную разницу между мной и моим помощником?

Понятно, — ответили дети.

Ну а чем я еще отличаюсь от Ферзя, вы сейчас поймете без особого труда.

Как раз в это время Ферзь закончил свое выступление и сел рядом с Лешей и Аленкой. Тут на середину зала вышел придворный трубач. Он трижды протрубил в рог и объявил: «Сейчас свое непревзойденное искусство ходьбы продемонстрирует его Королевское Величество». Все дружно захлопали в ладоши. Король поднялся с трона, скинул королевскую мантию (легкую накидку), чтобы не стесняла движения, и величественной походкой направился на свое постоянное место.

Все затаили дыхание.

Под звуки торжественной музыки владыка Страны Шахматных Чудес сделал первый ход. — Его Величество шагнули вперед, — зашептали придворные. Король сделал новый ход: шагнул вправо, а затем назад. Так он и

маршировал: то в одну, то в другую сторону. А затем шагнул влево. Придворные каждый раз бурно и с нескрываемым восхищением выражали восторг.

Наблюдая за передвижениями Короля, дети подметили такую особенность: шахматный властелин, как и его главный помощник, перемещался и по прямой, и наискосок. Но в отличие от Ферзя дальше соседних клеток-полей не ходил. Аленке это показалось несколько странным, и она поинтересовалась у Ферзя:

Разве Король не отваживается пересечь весь зал, как Вы?

К сожалению, его движения сковывают правила, — ответил Ферзь.

— Почему так? — не удержался от вопроса и Леша. — Ведь он главнокомандующий. Ему положено руководить сражением, а не драться, как простому пехотинцу. Король должен находиться в самом безопасном месте под надежной охраной своих телохранителей.

Да, спокойно ему живется на белом свете! — пошутил Алеша.

Ты не прав, мой юный друг. Король часто жаждет боя, мечтает врукопашную схватиться с противником. Но у него более важные государственные заботы, — разоткровенничался Ферзь. Что же Король так и стоит на одном месте? — вмешалась в беседу Аленка. — Зачем же он показывает свои ходы, если сражаться ему почти не доводится?

В конце сражения, когда почти все королевское войско перебито, Король срочно оставляет все государственные дела, покидает безопасное убежище и личным примером пытается спасти тяжелое положение.

А если его убьют? — забеспокоился Алеша.

Короля не убивают, не положено по правилам.

А что с ним могут сделать? — задала вопрос девочка.

Объявить ему «мат»!

Что, что? — не поняла Аленка.

Когда Королю со всех сторон угрожают враги и ему некуда ходить — это и есть конец, гибель, т.е. по-шахматному — мат.

А дальше что? — допытывался Алеша.

Ничего,— пояснил Ферзь,— игра не может продолжаться — это полное поражение! Конец!

Но ведь в живых остаются другие фигуры и Пешки!— настойчиво возразила Аленка.

Без любой фигуры, даже без меня,— охотно пояснил Ферзь,— игра может продолжаться. А вот без Короля нет! Мат!

Ах, да,— вспомнила девочка,— как же я запамятовала: нам же Король говорил об этом.

-?*- Игрок, Королю которого объявили мат, считается проигравшим,— продолжал Ферзь.— Но Король не чета другим фигурам. К нему особое отношение. Раньше были другие правила: прежде чем объявить Королю мат, его вслух предупреждали об угрозе нападения. Такое предупреждение называлось шахом. Сейчас шах дают, но вслух его не объявляют: игрок должен видеть его сам.

Выходит, вначале шах, а потом мат!— догадался Алеша.— А вместе получается — шахматы. Абсолютно точно,— улыбнулся догадливости и сообразительности мальчика Ферзь,— отсюда и пошло название этой древней и мудрой игры.

Как же поступить Королю, если ему объявили шах?— поинтересовалась Аленка.— Сдаваться, что ли?

Все зависит от того, сколько у него осталось фигур и как они расположены на доске по отношению к своему Королю: близко или далеко, могут ли своевременно прийти к нему на помощь или быстро уничтожить фигуру соперника, которая объявила шах, может ли сам Король укрыться в безопасное место,— вкратце пояснил Ферзь.

В это время музыка смолкла. И Король снова водрузился на троне.

— Пока Вы выступали,— обратился к шахматному властелину Алеша,— Ферзь нам все о Вас рассказал.

Разве можно так просто и за такое короткое время сообщить обо мне «все»?— надул губы Король.— Я же не какая-нибудь там простенькая Пешка.

Конечно, нет,— сделала попытку заступиться за брата Аленка.— Леша просто захотел похвастаться, что мы уже так много о Вас знаем.

А знаете ли вы, мои юные друзья, что я — единственная фигура во всем войске, которая ни за что на свете не станет рядом, на соседнее поле, с королем противника (см. диаграмму 48). Мы всегда с ним «разговариваем» не ближе, чем через одно поле.

Вот это для нас новость,— за обоих ответил Леша, а Аленка согласно кивнула головой.

Вот видите,— обрадовался Король.— А то уже загордились, что все досконально обо мне знаете.

Никогда не задавайтесь!

Но зато нам известно,— не сдавались дети,— что, если Вам некуда ходить, Вы непременно терпите поражение.

А вот и не всегда,— остудил их пыл Король и лукаво улыбнулся.

Как не всегда?— не поверил Леша. Да и Аленка засомневалась.

Действительно, случается иногда, что податься мне некуда, но противник не сумел объявить шах. Тогда я отделяюсь «легким испугом» — патом. А пат — это уже почетная ничья. Так-то, мои юные искатели истины,— с победоносным видом завершил спор в свою пользу Король.

21 занятие Король «Волшебный квадрат».

ЦЕЛЬ: Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь. Воспитывать доброжелательность.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Как-то поспорили два Короля: кто из них сильнее — Черный Король без Пешки или Белый с Пешкой? Белый хвастается:

—С Пешкой я всегда у тебя выиграю.

А Черный не соглашается:

— Нет, братец, знаю я одну тайну «волшебного квадрата», тебе неведо мую: стоит мне только увидеть какую-нибудь позицию, и я, не играя, не передвигая фигур, сразу скажу, кому из нас выпадет удача.

Расставили они позицию. Черный Король сразу определил:

— Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку согласно правилу «квадрата».

Не поверил Белый Король:

—Дай мне три дня на размышление, проверю все варианты.

На том и порешили.

На третий день явился Белый Король на встречу мрачнее тучи и процедил сквозь зубы: —Твоя правда.

Но не смирился упрямец:

Давай другую позицию с другой стороны доски. Все равно я тебя одолею.

В этой позиции я начинаю и уничтожаю твою Пешку на пятом ходу,— отчеканил Черный Король.

Еще пуще прежнего разозлился Белый Король:

— Не может быть, чтобы на таком коротком расстоянии, да с другой стороны доски, мой пехотинец не прошел в Ферзи.

Выбрал он солдата самого смышленного да проворного и удалился на три дня для проверки позиции. Крутил, вертел, никак не получается. Пришел опять с повинной головой:

—И на сей раз твоя взяла!

Попросил он третью, последнюю позицию, чтобы посередине доски была.

—Очередь хода за тобой, я уничтожаю твою Пешку на третьем ходу.

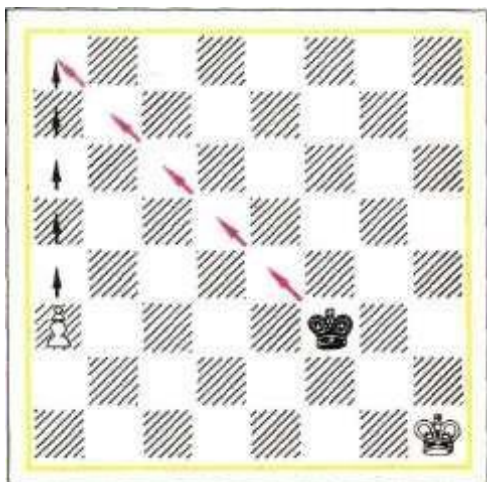
Собрал Белый Король всех мудрейших из своего королевства и погрузился в раздумье: и так и сяк пробует, аж невмоготу стало, голова кругом идет. Припелся опечаленный, поникший, куда былая спесь и заносчивость подевались!

—Проси,— говорит,— любую награду, отказу не будет!

— Я не беднее тебя,— обиделся Черный Король.— Но от награды не откажусь, только от другой. Как себя помню, твое шахматное войско всегда начинало сражения первым. Но это же несправедливо: ты первый ход получил по наследству, я же завоевал его своей мудростью. Так, говорят, очередь первого хода перешла временно к черным, ведь Белому Королю ничего

не оставалось делать. Но Белый Король соберется все-таки с силами и вернет себе очередь первого хода. Но об этом пойдет речь в следующей сказке.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ



После прочтения сказки объясните детям, почему Черному Королю удавалось все время не проигрывать.

— Черный Король для выигрыша сам подстраивал такие позиции, где у него был беспроигрышный момент, имело значение и кто начинал первым. Если бы Белый Король владел секретом квадрата, он, естественно, не дал бы себя так легко обманывать. Знание секрета помогает каждому овладевшему им шахматисту не только определять, но и создавать на доске такие позиции, которые выгодны тебе, а не твоему сопернику по игре. Диаграмма 64

Попросите расставить на доске позицию диаграммы 64.

Сохраним условие по сказке: «Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку!»

1-й в а р и а н т (начинают белые)

а3 — а4 Крf3 — е4 а4 — а5

Кре4 — d5 а5 — аб Крд5 — сб аб —

а7 Крсб — Б7 (догнал пешку — ничья) 2-

й в а р и а н т (начинают черные)

... Крf3 — е4

а3 — а4 Кре4 — d5 а4 — аб

Крд5 — сб аб — аб Крсб — Б6 (догнал

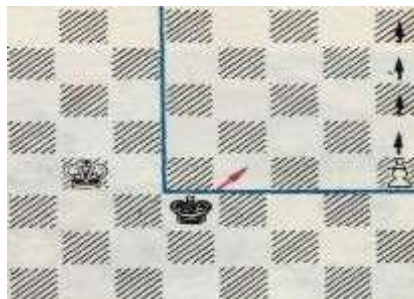
пешку — ничья)

Да, Черный Король был прав: в обоих вариантах ничья. Но мы-то разыгрывали позицию 10 минут, а Король за считанные секунды определил то же самое с помощью «волшебного квадрата». Дети обязательно спросят: «А где же тут «волшебный квадрат»? Мы его не заметили».

Правильно, обнаружить его сразу удастся далеко не каждому. Давайте не спеша разберемся. Смотрим на вертикаль «а», на которой стоит пешка а3. Сколько полей предстоит прошагать пешке до поля превращения а8?



Диаграмма 65
а 66



Диаграмм

Пешке, чтобы стать ферзем (или любой другой фигурой, кроме короля), надо пройти пять полей. Чертим линию, отсчитывая такое же количество полей по 3-й горизонтали от поля а3, где расположена пешка, и попадаем на поле f3, где стоит король. Соединяем по вертикали «f» до 8-й горизонтали и получаем вместе с крайними линиями так называемый к в а д р а т пешки, или кратко — квадрат (см. диаграмму 65).

Существует даже специальное правило квадрата (оно применяется, когда пешка вдруг отваживается стать генералом без поддержки своего короля).

«Если король слабой стороны уже расположился в квадрате пешки или при своем ходе попадает в него, то он успевает эту пешку догнать и уничтожить. Если же король размещается за пределами квадрата и не входит в него, то пешка сильнейшей стороны становится ферзем или другой любой фигурой (кроме короля)» Четко зная правило квадрата пешки, не обязательно играть все встречающиеся аналогичные позиции до самого конца.

Квадраты могут быть разной величины, находиться в любой части доски, но правило квадрата от этого не меняется. Сначала квадрат можно отметить, а затем измерять мысленно глазами.

— Разберем следующую позицию (см. диаграмму 66).

При ходе белых пешка проходит в ферзи, но сейчас ход черных.

1. ... Крd3 — e4! Король вступает в волшебный квадрат, и уже нетрудно убедиться, что он задерживает и уничтожает пешку.

Обратите внимание на то, что все это происходит без поддержки пешки своим королем. Правда, он поставлен в такие условия, что практически не в силах вмешаться, ибо отрезан от своего пехотинца королем противника. Но в будущем, на последующих занятиях, поддержка пешки королем, т. е. их согласованные действия, будет иметь решающее значение

24 занятие Шах, мат

ЦЕЛЬ: Формирование представлений о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар). Развивать у детей воображение, логическое мышление, умение доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции.

Воспитывать умение выслушивать других детей.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Можем ли мы научиться ловушкам и комбинациям? Нельзя ли их запомнить, выучить наизусть?

— обратилась Аленка к Королю.

Чем отличается начало партии (дебют) от середины игры? Бывают ли ловушки или комбинации в середине партии? — полюбопытствовал и Алеша.

Послушайте-ка сказку, и вам все станет ясно и понятно, — предложил детям Король. — Называется она «Чародей комбинаций».

...Жил-был на свете обыкновенный мальчик примерно ваших лет. Он страстно любил читать и читал все, что попадалось под руку. Были у него дома и шахматы, но он не умел в них играть и поэтому считал скучной игрой. Однажды ему на глаза случайно попала шахматная книга, которая круто перевернула всю его жизнь, заставив по-иному взглянуть на шахматную игру, уловить ее магическую силу, прикипеть всем сердцем к волшебному миру комбинаций. А шесть строчек навсегда запали в память будущего чародея комбинаций: «Глубоко ошибочно мнение, что искусство комбинирования зависит от прирожденного таланта и что научиться ему нельзя. Каждый опытный шахматист знает, что все (или почти все) комбинации возникают на основе уже известных элементов, как, например, знаменитая жертва слона на f7, не требующая большой затраты времени на обдумывание».

И он сразу стал «чародеем комбинаций!» — воскликнул Алеша.

Разумеется, нет, в этом-то и все дело, — поспешил переубедить мальчика Король. — Он принялся основательно, всерьез изучать книгу. И твердо усвоил главную мысль, что комбинация — это серия ходов обязательно с жертвой фигуры или пешки, которые защищающаяся сторона обязана принять! В этом ее основное отличие от ловушки, где «дар» может быть и отвергнут. Комбинаций и ловушек в шахматной игре великое множество: несколько сотен.

Мальчик страстно полюбил комбинации, к ловушкам же относился пренебрежительно. Основательно изучал матовые комбинации, где фейерверк жертв мгновенно приводит к капитуляции короля обороняющейся стороны. Здесь ему не было равных, за что и был прозван «чародеем комбинаций».

Жертвуя и атакая на противника, «чародей комбинаций» применял всевозможные тактические шахматные удары: открытый шах, мельницу, двойной удар.

Ну, а что касается дебюта, то здесь происходит подготовка к атаке, в середине же партии разворачиваются основные шахматные события, поэтому эта стадия считается главной из всех трех. Она тесно увязана и с дебютом, так как вытекает из него, и с окончанием — оно зависит от середины игры.

А что должен знать и уметь игрок, чтобы уверенно разбираться и спокойно себя чувствовать в середине партии? — поинтересовалась Аленка.

Все, о чем я уже рассказал, и еще кое-что. Чародей комбинаций в совершенстве обладал всеми этими основными достоинствами шахматного комбинатора: а) хорошо видел все шахматное поле сражения;

б) точно и четко рассчитывал свою комбинацию и предвидел комбинацию противника;

в) обладал умением правильно оценивать свою и чужую позиции;

г) намечал нужный план игры, который помогал более четко, последовательно добиваться намеченной цели;

д) рассчитывал все возможные способы достижения победы, не допускал ошибок.

27 занятие Рокировка

ЦЕЛЬ: Рассказать о рокировке. Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, память, внимание, пространственные представления, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

— А я приготовил вам загадку и сказку,— встретил такими словами малыш Король.— Вот послушайте: «Два братца через грядку глядят, а друг друга не видят!» Аленка догадалась первой:

— Это Короли, грядка — поле. Короли стараются не замечать друг друга и не разговаривать, ведь они враги.

— Ну, теперь-то вы уверены, что знаете про меня все. Ничего нового про себя я уже не открою?— загадочно улыбаясь, спросил ребят Король.

Мы так много про Вас знаем, что даже не верится, что к этому можно еще что-то добавить,— осторожно и дипломатично ответил Алеша.

Тайны Волшебной Доски и населяющих ее фигур беспредельны, неисчерпаемы, так же как и всей Страны Шахматных Чудес. И не только про меня, но и про другие фигуры и Пешки вы узнаете несравненно больше, чем располагаете сведениями и знаниями теперь. Ну, а теперь послушайте сказку.

...Однажды собрались четыре Ладьи вместе и крепко затужили, задумались над судьбой своей разнесчастной.

Ладно, пусть мы на отшибе от всех фигур ютимся, по углам нас раскидали,— начала первой брюзжать Ладья a8.— Видно, каждому из нас уготована своя судьба, но за что же нас всех неповоротливыми увальнями величают, дразнят и насмеваются повсюду?

Нас, как и Ферзя, тяжелой фигурой прозвали,— вторила ей землячка по горизонтальной линии Ладья h8,— а ходить-то, как Слон, не разрешают.

Верно, подружки,— поддакнула им обеим Ладья a1,— хорошо хоть оценили нас неплохо: стоим, как и пять Пешек, по 5 очков. Но вот проворства да прыти нам еще занимать да занимать, эка досада! Мне во время игры часто доводится близ Короля находиться. И вот как-то в сердцах Король обронил недовольно, что, мол, тяжелехоньки стали Ладьи на подъем, нерасторопны, видимо, бегом не занимаются, не плавают, едят чрезмерно, диету не соблюдают, малоповоротливы. Если так и дальше будет продолжаться — не стану их, пожалуй, в сражение вводить, а в резерв зашлю, как бы тяжело мне ни приходилось. Лучше пораньше с противником перемирие заключу. А когда буду сражаться со слабым соперником, то стану давать ему фору вперед — Ладью, чтобы ее духу и вовсе на доске не было.

Суров и непреклонен был Король, испугались Ладьи не на шутку, крут был тот владыка на расправу, слов на ветер не бросал никогда.

— Я придумала! Хватит вам ныть да причитать, не все еще у нас потеряно,— весело и озорно воскликнула самая задорная Ладья Ы и предложила начать заниматься спортом.

Стали Ладьи утреннюю гимнастику делать, потихонечку да полегонечку бегать, плескаться и плавать часами в ванне и бассейне, сели на овощную диету — ничего мучного и сладкого, чтоб похудеть.

Заприметил их усердие и рвение Король. Но как и кого приблизить к своему трону: все места рядом с властелином давно распределены и переходят по наследству. «А пусть себе стоят по углам, как им на роду написано,— размышлял Король, но подумал и выход все же отыскал: — Разрешу-ка какой-нибудь из Ладей (какой больше посчастливится) один раз за всю игру быть подле меня». И придумал для этого хитрую вещь, которую назвал рокировкой. Но обставил ее такими многочисленными условиями-ограничениями, что Ладьям не приходилось зевать. Рокировка должна была совершаться вовремя, иначе в телохранители Короля не попадешь.

— Двойной ход с Ладьей — рокировку — могу делать только я. Вот вам и еще сведения обо мне,— самодовольно подытожил свой рассказ Король.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Король не все рассказал про рокировку, поэтому у детей могут возникнуть вопросы:

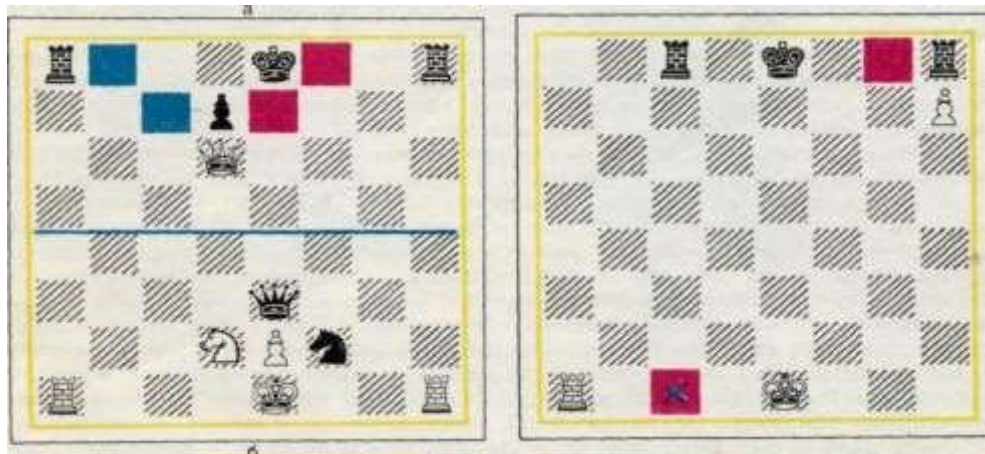


Диаграмма 54 Диаграмма 55

— При соблюдении каких условий можно выполнять рокировку? Ответ: 1-е условие. Если ни король, ни ладья не трогались с места (если уходили со своего поля, но вернулись вновь), рокировка не разрешается.

2-е условие. Если между королем и ладьями нет ни своих, ни неприятельских фигур (см. диаграмму 54 б).

3-е условие. После рокировки король не должен попадать под шах от любой фигуры или пешки (см. диаграмму 55).

4-е условие. Король во время рокировки не находится под шахом.

5-е условие. При рокировке король не должен переходить, пересекать поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой (см. диаграмму 54 а).

— А как правильно выполняется рокировка?

О т в е т : король приближается к ладье, например к h1 на два шага, а ладья, перепрыгнув через короля, ставится на поле f1. Черный король, соответственно, приближается к своей ладье, которая перепрыгивает через него на поле f8,— это называется к о р о т к о й рокировкой.

Длинная делается так же, но в другую сторону, белый король тоже переставляется на два поля на c1, а ладья перескакивает через него на поле d1, где стоял раньше ферзь, черный король, соответственно, на поле — c8, а ладья — d8.

— Для чего нужно делать рокировку?

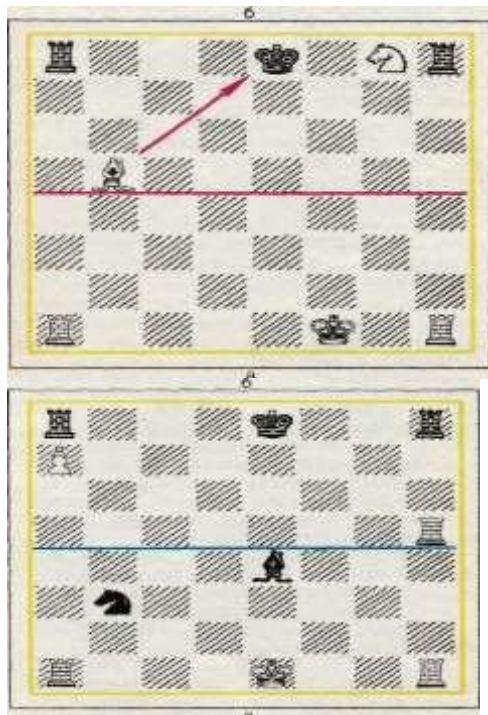
Ответ: для того, чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место.

— Значит, на первых порах король обязан в первую очередь по беспокоиться о своей безопасности?

О т в е т : да, ведь он — главная фигура шахматного войска.

— Какая рокировка лучше: короткая или длинная?

О т в е т : в зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, так как при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных) остаются незащищенными, и, чтобы их защитить, надо истратить один, а то и два лишних хода. За это время в игровой обстановке на доске может многое измениться.



— Если одна ладья трогалась с места, а вторая — нет, можно рокироваться с той, которая не сходила со своего места? Ответ: да, можно. Разумеется, при соблюдении остальных условий рокировки.

— Королю не разрешается пересекать атакованное противником поле. А если его пересечет ладья, рокировка разрешается?

Ответ: да, рокировка разрешается, считается правильной. Можно рокировать и тогда, когда ладья находится под боем неприятельской фигуры. Найдите сами, в каком случае может быть выполнена рокировка, в каком — нет (см. диаграммы 56 а, б, 57 а, б).

Разберем одну практическую партию, сыгранную детьми дошкольного возраста, на 21-м ходу (середина игры). Ход черных.

Белые: Крg1, Фе4, Лe1, Cd3, Сс3, пп.а2, Б2, f2, g2, h2 (10 фигур).

Черные: Кре8, ФЬ6,

Ла8, ЛЬ8, Св1, Се7, Кпб, пп. а7, с7, f7, g1, h7 (12 фигур).

У черных две лишние фигуры (ладья и конь), но их позиции не позавидуешь: а) на следующем ходу грозит мат 22. Фе4 : Се7 + X; б) под боем ферзя находится ладья черных а8; в) слон с3 может побить пешку на Б7 с нападением на ладью и коня; г) самое главное, черные явно опоздали с рокировкой.

Чтобы не получить мат на е7, черные срочно должны рокироваться, обезопасить короля и ввести в игру одну из ладей. Но куда, в какую из сторон? Попробуем короткую рокировку.

21. ... 0 — 0 (надеялись откупиться за рокировку слоном е7, но их ждет смертельный удар).

22. Фе4 : h7 +- X (своевременная рокировка иногда стоит очень дорого). Тогда попробуем длинную, может, есть спасение.

... 0 — 0 — 0

Фе4 — а8 + ФЬ6 — Б8 (закрываемся от шаха ферзем). Меняться ферзями черным выгодно: у них две лишние фигуры. Белые находят неотразимый ход в этой позиции. Cd3-а6 + X Белые настойчиво, умело не дают рокироваться, держа черных в напряжении. Поищем другие возможности.

... Cd7 — еб (прикрывая чернопольного слона, подготавливая короткую рокировку, к сожалению, жертвуя для этого ладьей а8, зато спасаясь от неминуемого мата в двух рассмотренных вариантах).

Фе4 : Ла8 -f Се7 — d8 (закрываясь от шаха, тем самым не теряя шансов на рокировку; король не двигался со своего места: если Кре8 — d7, теряется ЛЬ8).

Сс3 : g7.M (побил пешку, сделал вилку — напал на две фигуры, лишил короткой рокировки, выигрывает коня — сильнейший ход белых).

... Лп8 — g8 (лишаясь рокировки — ладья сошла со своего места, но атакая слона, нацеливаясь после его ухода на поле g2).

Сg7 : Кh6 (восстанавливая материальное равновесие в фигурах, имея вдобавок одну лишнюю пешку).

24. ... Лg8 — g6 (у черных неутешительная позиция, отгоняя слона подальше от своей позиции, готовя для короля искусственную рокировку, чтобы освободить для игры пока слона-сторожа еб).

25 Спб — е3 (атакая на ферзя и укрепляя позицию своего короля).

... ФЬ6 — d6 (атакая на беззащитного слона d3 и нацеливаясь на слабую пешку белых h2, поддерживая слона d8 — отличный ход).

Cd3 — Б5 + (белые сознательно не меняют слона на ладью Cd3 : Лg6, полагая, что слон сейчас не слабее и он очень нужен для продолжения атаки на не-рокированного короля, неуютно чувствующего себя в центре горизонтали «8», а потому и дают шах).

... Кре8 — f8 (лучший ход; если загородиться пешкой, то она пропадает, если слоном — теряется ферзь Се3 — с5).

Фa8 : a7 (ферзь берет пешку и проводит проходную пешку a2 в ферзи). Черные сдались.

Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Почему король слабее ферзя, но главнее его?

О т в е т : без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя.

2. Когда король наиболее опасен?

О т в е т : король становится очень сильным и опасным, когда перебито все или почти все его войско и войско противника.

Тогда он сам отправляется на войну. Он жаждет боя, идет в центр доски, а то и в тыл противника.

3. Как защищаться от короля, когда он становится сильным и жаждет боя?

О т в е т : способов много: а) отойти от него в тихое, безопасное место; б) отрезать ему вертикаль или горизонталь ферзем, ладьей, а диагональ — двумя слонами; в) загнать в угол доски; г) самому объявить шах, а при случае и поставить мат.

4. Почему в начале игры своего короля надо прятать подальше, а неприятельского атаковать, лишать рокировки, объявлять шах и ставить мат?

О т в е т : чтобы быстрее закончить игру, оказаться победителем.

5. Почему необходимо вовремя делать рокировку?

О т в е т : чтобы обезопасить короля и скорее ввести в активную игру какую-нибудь ладью, которая поможет королю защитить слабые пешки f2 и f7.

6. Полагается ли королю вознаграждение, если он, как и пешка, достигнет 1-й горизонтали (черный король) или 8-й горизонтали (белый король)?

О т в е т : нет, не полагается. Такого правила не существует.

7. Является ли рокировка обязательной?

О т в е т : нет. Рокировка может не быть за всю сыгранную двумя партнерами партию или может быть только у одного.

8. Сколько за всю партию (игру) может быть рокировок (самое большое количество)?

Ответ: всегда, во всех партиях, у любого игрока не более одной (а всего за игру две). Следует подчеркнуть, что рокировка — особый, д в о й н о й ход, совершаемый королем совместно с одной ладьей.

Короткая и длинная рокировка буквой не отмечается, а в записи выглядит так: короткая — два нуля через черточку (0—0), а длинная — три нуля через черточки (0—0—0), что соответствует расстоянию в три поля от ладьи до короля (а в короткой — двум полям).

Дидактическое задание "Рокировка"

ОТВЕТЬ, КАК В СКАЗКЕ, САМ, БЕЗ ПОДСКАЗКИ

Сколько линий на доске, как они называются?

Как обозначаются поля на шахматной доске?

На каких линиях располагаются белые и черные войска перед началом сражения?

Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры?

Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур?

Чем отличаются ходы пешек со взятием от ходов фигур со взятием?

Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, скорости передвижения по доске?

Когда, в каких случаях пешка может ходить со своей первоначальной позиции на два поля и имеет ли это обязательную силу?

Когда пешке нельзя продвигаться на два поля?

При записи ходов в шахматной партии какое отличие имеют пешки от записи ходов всех фигур? Какую фигуру можно получить, если белая пешка дошла до любого поля превращения 8-й горизонтали, а черная, соответственно, до 1-й горизонтали?

Могут ли две пешки попасть на одно и то же поле превращения и в каких случаях? Как часто это случается?

Все ли пешки на «одно лицо» или они «многолики»: могут иметь разные названия в зависимости от своего расположения, передвижения?

Сколько одинаковых фигур может быть на доске, если все восемь пешек поочередно достигнут полей превращения?

На каких постоянных горизонталях у пешек бывают «битые поля» и что они означают, какое практическое значение имеют для игры?

Чем определяется сила фигур? Какая фигура является единицей измерения силы фигур? От шаха какой фигуры королю нельзя закрыться ничем и что нужно предпринять, чтобы ликвидировать шах?

Какая фигура остается на доске до конца игры: не снимается и не уничтожается?

При каком шахе королю нельзя уничтожить напавшие фигуры и каким единственным способом от него можно спастись?

Как называется одновременный ход королем и ладьей, сколько раз его можно делать за всю игру, в чем смысл хода, обязателен ли он?

Чем отличается пат от мата?

Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же и почему?

Что общего и в чем отличие «волшебного квадрата» от «спасительной оппозиции»?

В чем сходство и отличие ловушки и комбинации?

Что такое шахматная задача и этюд, что их роднит между собой и в чем отличие?

Каким способом решается, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию?

На каких двух горизонталях осуществляется взятие на проходе?

Может ли король миновать битое поле при рокировке, имеет ли на это право ладья?

Какие существуют три стадии партии в шахматах, какие цели преследует каждая из них?

Какая пешка считается проходной и почему, чем она отличается от непроходной?

Какое поле называется полем превращения и почему, для кого оно?

На какие фигуры можно поменять ферзя, чтобы обмен был всегда равноценным? (Дать несколько вариантов.)

ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ ШАХМАТНОГО ПРАЗДНИКА

На участке на двух столбах крепится магнитная демонстрационная доска с фигурами (для показа шахматного поединка между двумя командами детей). На площадке сдвигаются вместе 10—12 столов (общая длина до 12 м), расставляются 20—24 комплектов шахмат (для проведения сеанса одновременной игры с детьми).

На столах раскладываются шахматные журналы: «Шахматное обозрение», «Шахматы в СССР»; помещаются папки-передвижки с материалами из жизни детского сада, газетные и журнальные вырезки с шахматным материалом по обучению малышей игре, детские шахматные книги. На земле с помощью колышков натягивается матерчатая «Шахматная доска» (поля красно-белого или сине-белого цвета. Размер поля 50 X 50 см. Весь квадрат гигантской доски равен 4 X 4 м). При невозможности сшить матерчатую ее вполне может заменить доска, специально выкрашенная краской (таких же размеров) на асфальтированной площадке.

Участники праздника в шахматных костюмах выходят под спортивный марш из здания детского сада на спортплощадку. Первыми идут черные фигуры, за ними белые.

Впереди каждой команды шествует ребенок — «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название, например у черных фигур — «Индийский Слон», у белых фигур — «Неутомимые Коня». Знамена после прихода команд на исходную позицию ставятся на специальную подставку, чтобы было видно всем присутствующим.

За Пешкой-знаменосцем важно вышагивают сам Король с Ферзем, за ними два телохранителя-Слона ведут под «узды» Коней, замыкают праздничный кортеж Ладьи. Пешки движутся с обеих сторон, образуя как бы почетный эскорт. Дойдя до края «шахматной матерчатой доски», дети переобуваются в чешки или тапочки и занимают каждый свое место согласно шахматным правилам для игры на гигантской доске.

Ребенок, наряженный «Шахматной Доской», располагается отдельно от всех, недалеко от судейского столика. Судьями могут быть заведующий,

старший воспитатель, медсестра, член родительского комитета, тренер-преподаватель по шахматам и т. п.

В е д у щ и й (воспитатель). Сегодня в честь выпуска двух шахматных групп в нашем детском саду состоится шахматный карнавал. Ребята познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши выпускники пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь. И только мудрость шахмат даст ответ Твоей душе на множество вопросов, Ведь «игрока» среди шахматистов нет, А есть боец, художник и философ.

Начинаем знакомство с нашими шахматными персонажами. Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле — доске.

Ребенок, исполняющий роль «Шахматной Доски», читает стихи:

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!

Ведущий. Представляем команды. Слово команде «*Индийский Слон*»:

В шахматной учусь я школе, Строгий тренер мной доволен. Проиграть я не боюсь: Все умнее становлюсь. Я пока и не гроссмейстер, И не чемпион страны, Но играю каждый день, Заниматься мне не лень.

Ведущий. А теперь познакомимся с командой «*Неутомимые Кони*»:

В шахматной учусь я школе, Тренирую память, волю: В дождь, и в ветер, и в мороз Выхожу я бегать кросс. Если зря не зазнаваться, Каждый день тренироваться: Бегать, прыгать, в шахматы играть — Сильным шахматистом можно стать!

Все участники карнавала выстраиваются в шахматном порядке, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка от гигантских шахмат (высота от 12 до 25 см). Ребята выполняют физические упражнения.

Упражнения с шахматными фигурами и пешками (*с тренером*)

И.п.: основная стойка, фигура (или пешка) в правой руке. 1 — приподняться на носках, руки через стороны вверх, переложить фигуру (пешку) в левую руку; 2 — опустить руки через стороны вниз (6—8 раз).

И.п.: пятки вместе, носки врозь, руки опущены. 1 — присесть, отрывая пятки от земли, руки вперед, ладонями кверху, фигура (пешка) стоит на ладони правой руки. Переложить предмет в левую руку; 2 — вернуться в исходное положение (6—8 раз).

И.п.: основная стойка. 1 — наклониться вперед, не сгибая коленей, поставить фигуру (пешку) перед собой на землю; 2 — выпрямиться; 3 — наклониться, взять фигуру (пешку) в левую руку; 4 — выпрямиться (6 раз).

И.п.: основная стойка. 1 — наклониться, фигуру (пешку) положить в 10 см от левого бока. Прыгать через предмет боком, не наступая и не задевая его. Ноги держать вместе (5 раз в каждую сторону).

И.п.: основная стойка. Поставить фигуры (пешки) перед собой. Бегать «змейкой» между предметами, не задевая их в течение 30—40 с.

Жюри оценивает, кто из команд лучше выполнял упражнение, объявляет решение.

В е д у щ и й . Сегодня нам предстоит показать игру в «живые шахматы». Перед этим все участники шахматного спектакля поочередно представятся.

На середину большой матерчатой доски выходит ребенок, наряженный «Шахматной Доской»: Представьте королевство в один шаг, Поля сражения в квадратах черно-белых, За шахматной доской партнеры-игроки Бескровный бой ведут, вперед пуская смелых.

Я — Волшебная Доска, Но без фигур и мне тоска: Зовите Пешек, всех, всех — В сражениях их ждет успех!

Ведущий. Мамы, папы, время не теряйте:

Нас теперь вы отгадайте.

Выходят Белые Пешки и, маршируя на месте, дружно и слаженно напевают задорную песенку:

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.		

Чтоб в борьбу вступить скорей,

В рукопашный бой,

Первым ходом можно ей

Сделать шаг

двойной. А потом —

вперед, вперед, За

шажком шажок.

Ну а как же Пешка бьет?

Бьет наискосок.

Всю доску пройти должна

Пешка до конца. —

Превратится там она

В генерала, не в бойца.

Белые Пешки уходят.

Ведущий. А какой песней порадуют нас Черные Пехотинцы? Черные Пешки исполняют песню:

Король упал, а это значит:

Сражаться смысла больше нет,

И королева громко плачет,

Бессильно опустив лорнет.

Привет.

Пешки, Пешки, что же скажут

Пешки? Каждая Пешка знает свою роль:

Если Пешки —

крепкие орешки,

Непобедим наш шахматный Король.

Р е б е н о к (*Пешка*).

А Пешку малою фигурой звать нельзя:

Она лишь в час своей кончины,

Когда удастся ей достичь вершины,

Получит звание «фигуры», хоть —

Ферзя.

В е д у щ и й . А теперь, уважаемые гости, вам предстоит отгадать две несложные шахматные загадки. За быстрый и правильный ответ вашей команде будет начислено 3 очка, за неполный и неточный — 1 очко.

1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла.

(*Пешка*)

2. Один раз погибает, а два раза рождается.

(*Пешка*)

В е д

уш и й .

Сейчас представится Ладья.

Р е б е н о к (*Ладья*) рассказывает о своем «характере»:

Видимо, Ладья упряма,

Если ходит только прямо,

Не петляет: прыг да скок,

Не шагнет наискосок.

Так от края и до края

Может двигаться она.

башня боевая

Неуклюжа, но сильна.

Эта
Шаг тяжелый у

Ладьи,

В бой ее скорей веди!

Ведущий. А теперь загадки для участников праздника. Первой отгадывает команда «*Неутомимые Кони*».

Стою на самом краю,

Путь откроют — пойду.

Только прямо хожу,

Как зовут, не скажу.

(*Ладья*)

Загадка для команды «*Индийский Слон*»:

Я силой и мощью своей

Лишь по прямым полям

И линиям прокладываю путь.

И горе тем, кто на пути моем

Пытается «вздремнуть».

(*Ладья*)

Ведущий. А теперь представится Слон.

Р е б е н о к (*Слон*).

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,

Черной тропкой Слон такой.

До конца игры

Слоны Цвету одному верны.

Загадка для детей из команды «*Неутомимые Кони*»:

Не живет в зверинце,

Не берет гостинцы,

По косою он ходит,

Хоботом не водит. (*Слон*) Затем для детей из

команды «*Индийский Слон*»:

Когда мы встанем в строй,

Нас спутает любой. Но лишь начнется бой,

У каждого путь — свой.

З а г а д к и для

(*Белопольные и Чернопольные Слоны*) в з р о с л ы х к о м а н д ы «*Индийский Слон*»:

Два братца в одной армии служат,

А встретиться друг с другом не

могут.

(*Чернопольные и Белопольные*

Слоны) к о м а н д ы «*Неутомимые Кони*»:

Я смел, и строен, и высок:

Предпочитаю ходить и бить

Всегда по-своему: наискосок.

(*Слон любого цвета*)

Ведущий. Сейчас о себе расскажет Ферзь.

Р е б е н о к (*Ферзь*).

Черный Ферзь — свой любит цвет.

Для белого — нет цвета белого милей.

Другого правила здесь нет:

Напротив друг друга поставим их смелей.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у Ферзя широк.

Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон —
И прямо и наискосок.

Направо, налево, вперед и назад...

А бьет он вдаль и в упор.

И кажется, будто Ферзю

тесноват Доски черно-белый
простор.

Ферзь очень опасен вблизи и
вдали — Ты больше вниманья Ферзю
удели.

Ведущий. Сейчас о себе расскажет Конь.

Представляется р е б е н о к (*Конь*).

Прыгнет 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.

Ребенок из команды «*Неутомимые Кони*» загадывает загадку:

Передвигается не косо и не прямо,

А буквой «Г» — так шахматисты говорят.

(*Конь*) Представляется р е б е н о к (*Король*).

Король любит гладкий, расчищенный путь, В любую он сторону может шагнуть. Король могуч, но шаг его короткий, Всего на клеточку он может отойти. В конце игры он может в бой ввязаться, А поначалу боязливо прячется в кусты. Зато начеку королевская рать — Должна Короля она оберегать. Ведь если б Король беззащитный погиб, Фигуры войну продолжать не могли б. Запомни: Король всех главней, всех важней, Нет в шахматном войске важнее вождей!

Ведущий.

Загадка для детей из команды «*Индийский Слон*»:

Гладкий люблю я, расчищенный путь: На шаг в любую сторону могу шагнуть! (*Король*)

Загадка для детей из команды «*Неутомимые Кони*»:

Два братца через грядку смотрят, А подойти друг к другу не могут. (*Короли*)

Ведущий. Сейчас я задам вопросы родителям команды «*Индийский Слон*» (вывешиваются в группах за неделю до начала праздника):

1. Родина шахмат — Индия. Кто стал первым чемпионом мира среди юношей и первым гроссмейстером по шахматам за всю ее историю? (*18-летний юноша из Мадраса Висванатан Ананд, в 1988 г.*)

2. Венгерская сборная команда шахматисток (впервые в своей истории) стала первой на всемирной Олимпиаде в Греции в 1988 г. Кто из ее состава в возрасте 4 лет занял 1-е место по шахматам среди школьников г.Буда- пешта? (*Жужа Полгар*)

3. «Шахматы — это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно». Кому принадлежат эти слова? (*Н. Гаприндашвили*) 4. «Шахматы — это не просто спорт, не просто отдых и развлечение. Занятия ими развивают логическое и творческое мышление, приучают анализировать и решать проблемы, а все это пригодится будущему специалисту в любой области. Так что шахматы — дело серьезное, и приучать к ним детей, поддерживать возникшую у них любовь к этой игре — важная задача взрослых». Слова эти принадлежат летчику-космонавту, почетному председателю шахматной федерации СССР. Кто он? (*В. Севастьянов*) Вопросы для взрослых команды «Неутомимые Кони»:

1. Индийская пословица о шахматах?

(«Шахматы — игра тысячи радостей»)

2. В сборной олимпийской команде 1988 г. в г. Салониках самая младшая Юдит Полгар удостоилась за выдающиеся успехи звания международного гроссмейстера среди женщин и одновременно международного мастера среди мужчин. Сколько очков она набрала? Ее возраст?

(12,5 очков из 13. Возраст — 12 лет)

3. «Нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями».

Это слова гениального русского писателя, партнера по шахматам И.С.Тургенева. Чьи?

(*Л. Н. Толстого*)

4. «Научиться играть в шахматы — легко, но трудно научиться играть хорошо*, — подметил 3-й чемпион мира по шахматам. Кто он?

(*Кубинец Хосе Рауль Капабланка*) Ведущий.

А сейчас, устав изрядно, Оба войска захотели поразмяться. Покажут сноровку свою наглядно: В смекалке и беге будут состязаться.

Команды готовятся к проведению «шахматной эстафеты». Воспитатели раздают каждому играющему фигуру или пешку от гигантских шахмат, дети строятся в две шеренги.

Ведущий.

Белый отряд, черный отряд — Друг против друга два войска стоят. Строгий порядок в отряде одном, Точно такой же — в отряде другом. В каждом отряде — ты сам погляди — Оба угла занимают Ладьи. Рядом с Ладьями Кони видны, Рядом с Конями встали Слоны. Кто ж посредине?

Дети хором. Ферзь с Королем —

Самые главные в войске своем.-А перед всеми — Ладьей и Конем, Перед Слоном, Королем и Ферзем — Пешки-малышки стали стеной, Им начинать этот сказочный бой.

Условия проведения шахматной эстафеты

На одинаковом расстоянии от команд на два низких столика (высотой до 50 см) ставится доска от гигантских шахмат. В руке у каждого ребенка та фигура или пешка, которую он изображает своим костюмом (фигурами меняться нельзя). По сигналу ведущего дети поочередно подбегают, ставят фигуры (пешки) на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, сдают очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища (команды стоят в две шеренги).

Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры и пешки и совершившая меньше ошибок при осаливании.

Ведущий. Вот наши участники и поразмялись перед решающим и ответственным поединком. А сейчас дети покажут театрализованное представление коротенькой и очень популярной партии, сыгранной более 200 лет назад и вошедшей в историю под названием «Мат Легалья» (по имени французского шахматиста), где черные допускают грубый просмотр, попадают в искусно расставленную ловушку и получают красивый и редчайший мат тремя легкими фигурами — слоном и двумя конями.

Ребенок (*Шахматная Доска*). Но прежде чем грянет бой, я напомним вам, что же такое шахматная партия.

Партия — запомнить ты готов?
— из отдельных состоит ходов. Что такое ход? Сейчас узнаем. Вот фигурку мы передвигаем с одного квадрата на другой — совершаем ход очередной. А порой противника фигура высится на поле, будто бы скульптура, не даёт твоей фигуре встать. Как тут быть? С доски фигуру снять! На освободившийся квадратик встанет твоей армии солдатик. Не стесняйся делать ход такой, ведь игра напоминает бой. Тот, кто белым войском управляет, первым ходом битву начинает.

А подряд два хода можно? Нет! Нужно ждать противника ответ. Так, за ходом ход идет сраженье, наступленье или отступленье. Игроки же видят цель одну: шахматную выиграть войну.

Т р е н е р по шахматам. Я буду называть и комментировать ходы, показывая их на нашей магнитной демонстрационной доске, а дети, соответственно перемещаясь на нужное (после объявленного хода) поле, дублировать их на матерчатой доске. Команда, сделавшая в ходах и перемещениях меньше ошибок, выигрывает коротенький матч, несмотря на то что уже известно — белые побеждают.

Итак, приготовились. Первыми, как всегда, начинают партию белые. e2—e4 e7—e5 (черные мешают дальнейшему продвижению пешки белых. Это считается хорошим ходом).

Kg1—f3 ... (нападая на черную беззащитную пока пешку e5).

... d7—d6 (защищая пешку и открывая дорогу слону c8, но преграждая путь своему слону f8).

Sf1—c4 ... (нацеливаясь на слабый пункт черных — поле f7).

... Cc8—g4 (сильный ход, связывается белый конь на поле f3, им пока нельзя ходить, иначе теряется ферзь у белых).

Kg1—c3 ... (подтягивает для завершения атаки еще одного коня).

... g7—gb (черные делают очень слабый ход).

Kf3 : e5 ... (подтягивая еще ближе другого коня для начинающейся грозной атаки и жертвуя для осуществления этого замысла своего ферзя за пешку).

... Sg4:d1 (черные все же польстились на приманку и взяли ферзя. Грубый просмотр. Западня захлопнулась: у черных нет спасения!).

Сс4 : f7 + (шах) ... (белые завершают свою блестящую комбинацию: брать слона королем нельзя — он защищен конем e5).

... Кре8—e7 (король вынужден уйти из-под шаха на единственное свободное поле, не контролируемое белыми).

Кс3—d5 + и X (мат). Блестящая и оригинальная концовка партии! Три легкие фигуры поставлен мат.

Ведущий (*дает общую оценку состоявшегося поединка*). Вот и подошел к концу наш шахматный праздник-карнавал. В заключение хочу напомнить всем одну поучительную восточную мудрость: «Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это,— они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это,— они мудрецы — следуйте им!»

Жюри оценивает команды, главный судья оглашает общие результаты. Вручаются грамоты, призы, в том числе специальные за лучшие шахматные костюмы. Обеим командам преподносятся специально испеченные шахматные торты.

Желающие принимают участие в сеансе одновременной игры на 20—24 досках, который дает тренер по шахматам (или родитель-разрядник). Родителям разрешается подсказывать, консультировать детей. На спортплощадке проводятся спортивные и подвижные игры. Продолжительность шахматного праздника 30—40 минут.

Дидактические игры

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на

"заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях. "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок. Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

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

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

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой. в

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («a», «b», «c» и т. д.).

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

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

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

Д

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

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

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

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

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

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

Ж

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

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

З

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

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

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

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура. Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

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

К

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

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

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

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

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

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

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

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

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

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

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

Н

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

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

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

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

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

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

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

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко. Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу. Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

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

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

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

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

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

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

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

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

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

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

С

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

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

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

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

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

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

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п. Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д. Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым». Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения. финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

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

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

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

Ц

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

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

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

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли. Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

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

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

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