

Автономное учреждение дополнительного профессионального образования
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Институт развития образования»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по обучению игре в шахматы
для педагогов дошкольных образовательных организаций

Ханты-Мансийск
2015

УДК 373
ББК 74.104

*Рекомендовано к изданию научным советом
автономного учреждения дополнительного профессионального
образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Институт развития образования»,
протокол №3 от «02» октября 2015 г.*

Автор-составитель:

А.М. Гафт,

ведущий специалист Центра сопровождения проектной
и инновационной деятельности, к.п.н.

Методические рекомендации по обучению игре в шахматы для педагогов дошкольных образовательных организаций / автор-сост. А.М. Гафт ; Авт. учреждение доп. проф. образования Ханты-Манс. авт. окр. – Югры «Ин-т развития образования». – Ханты-Мансийск : АУ «Ин-т развития образования», 2015. – 88 с.

В методические рекомендации включены разработанные уроки первоначального этапа обучения детей игре в шахматы, обучающие игры и задания, вопросы на все этапы обучения.

Методические рекомендации адресованы педагогам дошкольных образовательных организаций.

ББК 74.104

©АУ «Институт развития образования», 2015

Пояснительная записка

Концепция развития шахматного образования в учебных учреждениях Российской Федерации нашла отражение в нормативных документах Департамента образования и молодёжной политики и Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа - Югры; был утверждён план мероприятий по популяризации игры в шахматы в образовательных учреждениях Ханты-Мансийского автономного округа –Югры, определены основные направления развития начального шахматного образования в дошкольных образовательных учреждениях ХМАО – Югры.

Данные методические рекомендации разработаны для педагогов учреждений дошкольного образования и объединяют в себе различные передовые методики обучения игре в шахматы применяемые ведущими педагогами Российской Федерации.

Шахматы положительно влияют на развитие у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям развиваться быстрее своих сверстников и открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей. Возможности усвоения знаний и приобретения навыков игры в возрасте от 4 до 7 лет выше, чем у учащихся начальной школы. Чем раньше ребёнок познакомится с этой увлекательной игрой, тем выше будет уровень его знаний и умений в этом виде спорта. Многие выдающиеся шахматисты прошлого и настоящего познакомились с этой игрой в очень раннем возрасте: А. Карпов - в 4 года, В. Стейниц, М. Эйве - в 5 лет, Г. Каспаров, Б. Спасский, Р. Фишер - в 6 лет. К сожалению, в России и за рубежом не существует единой методики обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста.

В процессе разработки методических рекомендаций мы опирались на учебные и методические пособия педагогов-теоретиков и практиков в сфере преподавания шахматной теории С.Б. Губицкого, М.Г. Ханукова, С.А. Шадей, Н.И. Журавлёва, И.Г. Сухина и др.

В методических рекомендациях определены основные направления и последовательность работы педагога в процессе начального обучения детей искусству игры в шахматы, предлагаются виды дидактических задач для развития ассоциативного и логического мышления ребёнка.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для освоения в дошкольных образовательных учреждениях. Основным направлением занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использо-

вать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также, рекомендательный список художественной и методической литературы для преподавателя.

"ШАХМАТЫ. ПЕРВЫЙ ГОД"

ПРОГРАММА

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя 15 последовательных шагов обучения. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первоначальном этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана педагогов учреждений дошкольного образования для обучения искусству игры в шахматы в детских садах (для организации шахматных занятий в старших и подготовительных группах). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. При изучении игровых возможностей шахматных фигур воспитанникам 4-5 лет предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям 6-7 лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

С чего следует начинать обучение шахматной игре?

Для игры лучше всего подходят деревянные или пластмассовые шахматы, размер доски 40см. х 40см. Фигуры высотой от 5 до 10 см.

Шахматы маленьких и больших размеров для малышей непригодны, т.к. ориентироваться в скоплении шахматных фигур трудно и фигуры слишком маленькие или слишком большие, что не позволяет анализировать положение фигур на шахматной доске.

Весь процесс обучения должен быть облечен в форму увлекательной игры. Для этого можно предложить сказки, стихи, загадки (или загадки в стихах). Вариантов множество, но основным средством обучения остается игра.

Примерная тематика курса

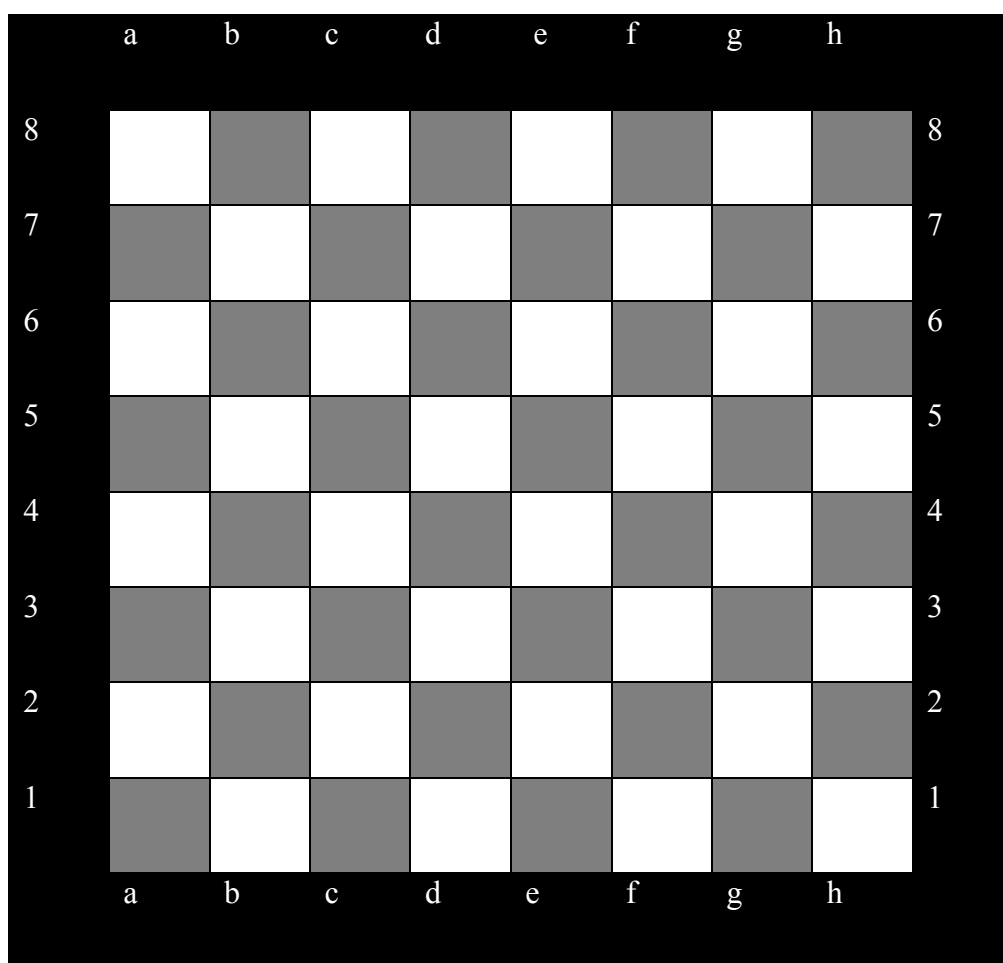
Шаги	тема	содержание	часы
1	Шахматная доска	Шахматная доска, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	1 час
2	Шахматные фигуры	Шахматные фигуры, сравнительная ценность фигур, дидактические игры и задания	2 час
3	Начальная расстановка шахматных фигур на доске	Расстановка шахматных фигур на доске	2 час
4	Ладья	Ладья правила хода, краткий путь, лабиринт, перехитри часовых, ограничение подвижности, игра на уничтожение	3 часа

5	Слон	Слон правила хода, один в поле воин, кратчайший путь, лабиринт, перехитри часовых, упражнение Слон+Ладья, двойкой удар, побей незащищённую чёрную фигуру, защита, выиграй фигуру	3 часа
6	Конь	Конь правила хода, перехитри часовых, ограничение подвижности, захват контрольного поля, Конь против Ферзя, Ладьи, Слона, двойной удар, взятие незащищённых фигур, защита, игра на уничтожение	3 часа
7	Ферзь	Ферзь правила хода, один в поле воин, кратчайший путь, захват контрольного поля, Ферзь против Ладьи, Слона, взятие незащищённых фигур, двойной удар, выиграй фигуру. Игра на уничтожение	3 часа
8	Пешка	Ход пешки, один в поле воин, ограничение подвижности, двойной удар, защита,	3 часа
9	Король	Ход Короля, один в поле воин, взятие, ограничение подвижности	3 часа
10	Рокировка	Короткая рокировка, длинная рокировка	1 час
11	Ценность фигур	Ценность фигур	1 час
12	Шах	Шах фигурами, способы защиты от шаха, шах с выигрышем фигуры, открытый шах, двойной шах	3 часа
13	Мат	Мат фигурами, мат в один ход, мат с игры	3 часа
14	Ничья	Виды ничьей	1 час
15	Правила хорошего тона	Правила хорошего тона	1 час
Итого			33 часа

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Шаг первый

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

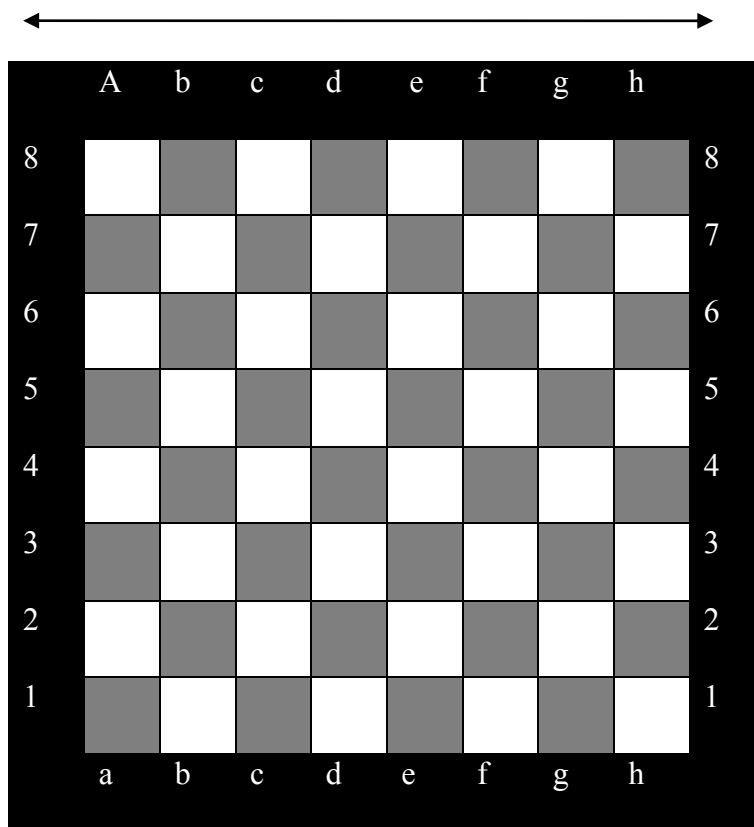


Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

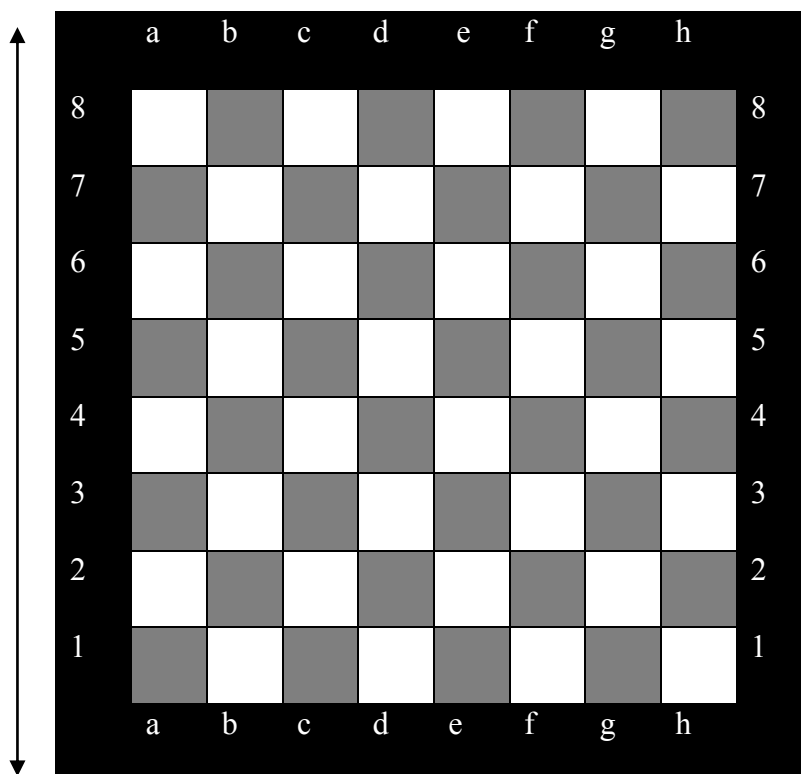
На доске одинаковые квадратные (поля) белого и черного цвета. Это белые и черные поля доски.

Если внимательно посмотреть – на доску, то можно увидеть дорожки – линии по которым передвигаются шахматные фигуры. Эти линии – дорожки проходят по доске в разных направлениях

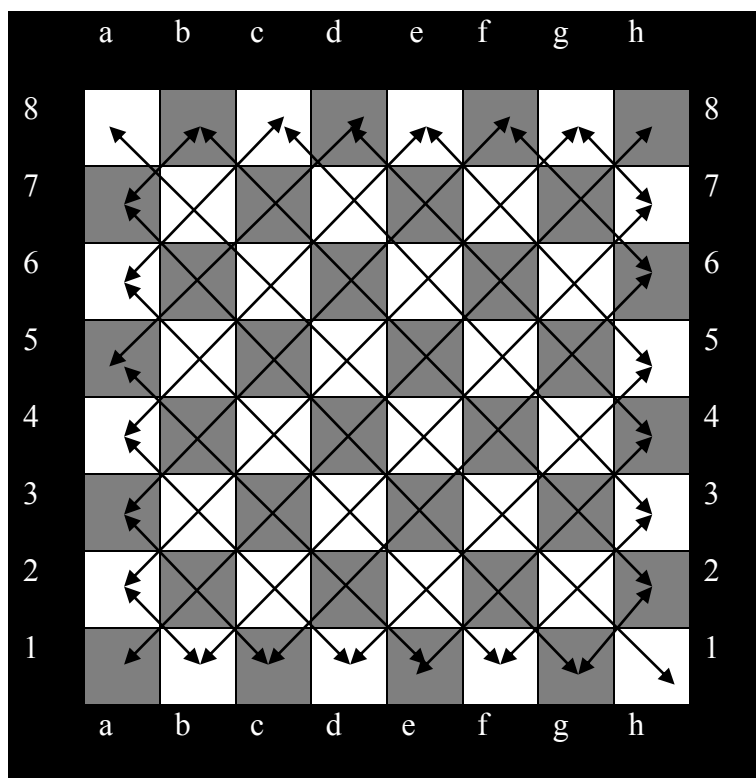
На этой доске происходят все шахматные события. На доске идет игра. Два противника – партнера играют в шахматы. Можно играть вчетвером – два на два и т.д. Важно правильно положить доску так, чтобы угловое поле справа было **белым**.



Слева – направо – горизонтали



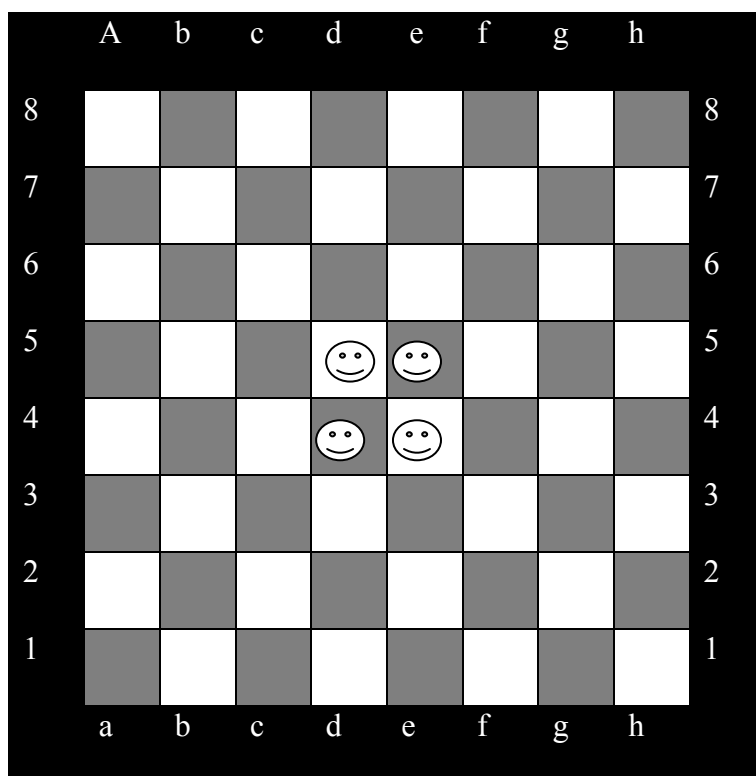
Снизу – вверх – вертикали



Диагонали

На горизонталях клеточки чередуются – белая, черная и т.д. На диагоналях поля одного цвета: или белые или черные.

Диагонали из 8 клеточек (полей) называют большими.



Центр

Центр - Четыре клетки (поля) в середине доски называют – **турнир**.

Центр доски очень важен для шахматного сражения. Кто владеет центром, тот хозяин положения. Любая фигура, стоящая в центре сильнее, чем фигура, которая ютится на краю доски, тем более, в углу.

Дидактические игры и задания

«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 9доски.

Самостоятельно нарисуйте шахматную доску и правильно раскрасьте поля. Чтобы рисунок получился аккуратным можно использовать линейку. Для занятий нужно иметь постоянную тетрадь в клеточку

Вопросы:

1. Как правильно расположить шахматную доску на столе для игры?
2. Сколько квадратов белого цвета на шахматной доске?
3. Сколько квадратов черного цвета на шахматной доске?
4. Сколько всего квадратов на доске?
5. Как шахматисты называют квадратики досок?
6. Что такое горизонталь?
7. Что такое вертикаль?
8. Что такое диагональ?
9. Сколько клеток в большой диагонали?
10. Сколько клеток в самой короткой диагонали?

Шаг второй

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

В шахматной партии участвуют белые (светлые) и черные (темные) фигуры.

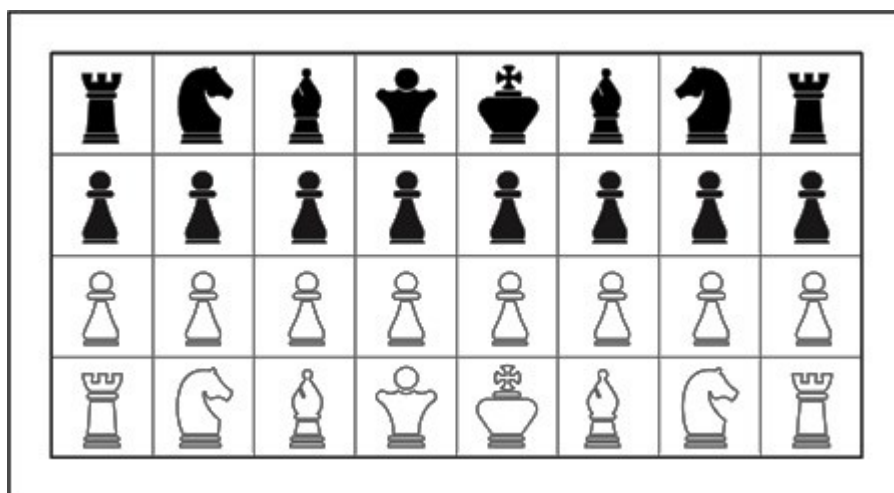
16 белых и 16 черных фигур

Белые фигуры: Король, Ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, 8 пешек.

Черные фигуры: Король, Ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, 8 пешек.

Все фигуры светлого цвета называют - Белые

Все фигуры темного цвета называют – Черные



Ценность и сравнительная сила фигур

Фигуры	Символ	Ценность
<u>Пешка</u>		
<u>Конь</u>		
<u>Слон</u>		
<u>Ладья</u>		
<u>Ладья</u>		=
<u>Ладья</u>		
<u>Ферзь</u>		
<u>Ферзь</u>		
<u>Ферзь</u>		=

Дидактические игры и задания

"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.

Шаг третий

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

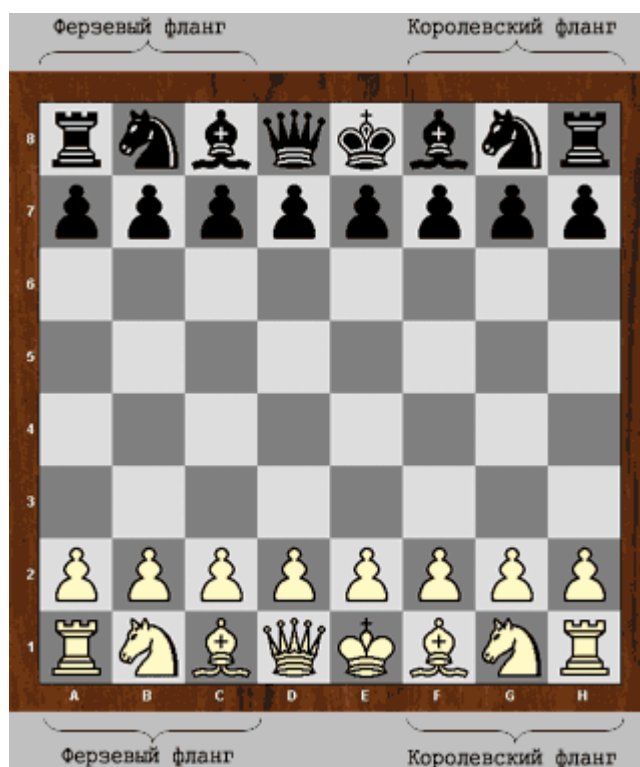
Начальное положение (начальная позиция) Первый горизонтальный ряд занимают фигуры, второй – пешки.

Начиная с крайней левой клетки фигуры расставляются так:

Белые фигуры – Ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья.

Черные фигуры – Ладья, конь, слон, король, ферзь, слон, конь, ладья.

Разница в местоположении короля и ферзя. Чтобы запомнить расстановку обычно говорят, что Ферзь любит свой цвет, то есть белый ферзь стоит на белом поле, черный – на черном.



Дидактические игры и задания

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

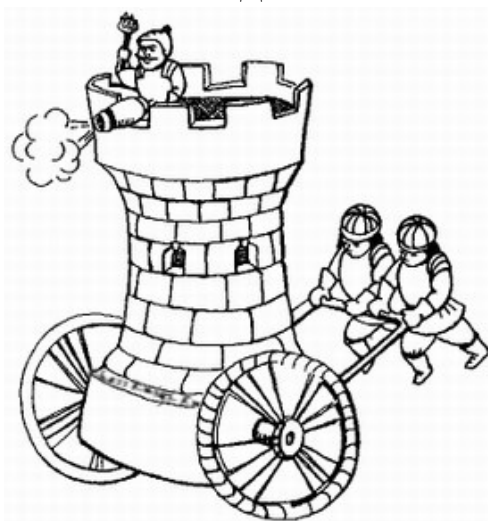
«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Вопросы:

1. Как правильно расставить на доске белые пешки? А черные?
2. Как правильно расставить фигуры? (кроме Ферзя и Короля)
3. Какое правило расстановки Ферзя и Короля?
4. Сколько всего фигур у белых?
5. Сколько у черных?
6. Сколько пешек у белых и черных вместе?

Шаг четвёртый

ЛАДЬЯ

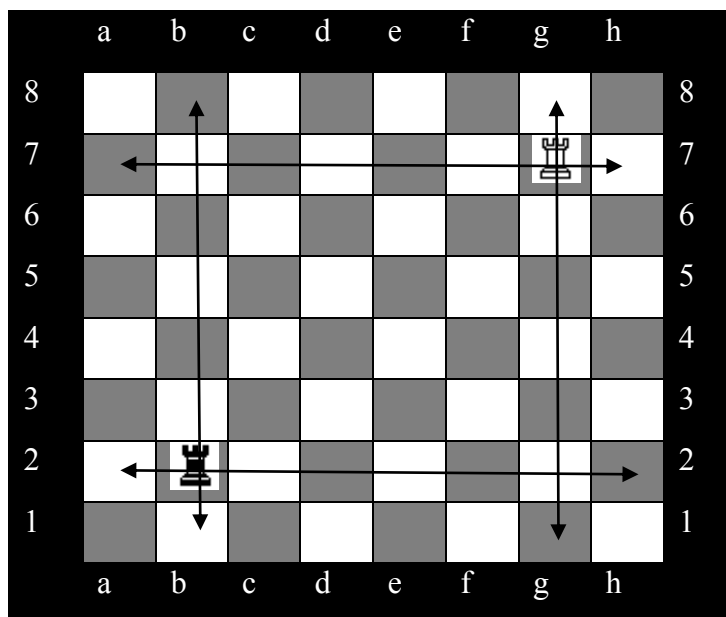


Ладья напоминает крепостную неприступную башню. Во Франции и других странах она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, такие крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться.

В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались ладьями), что эта фигура и превратилась в ладью. Старинные шахматные ладьи в России и были похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры изменился, она стала похожа на башню, название же осталось. Ладей в каждой войске по две. Ладья ходит по прямым линиям – дорожкам. Слева – направо и наоборот. Или снизу – вверх и назад, если эти «дорожки» свободны, не заняты своими чужими фигурами. Если ладья берет чужую фигуру – она должна встать на ее место. «Прыгать» через свои или чужие фигуры ладья не может.

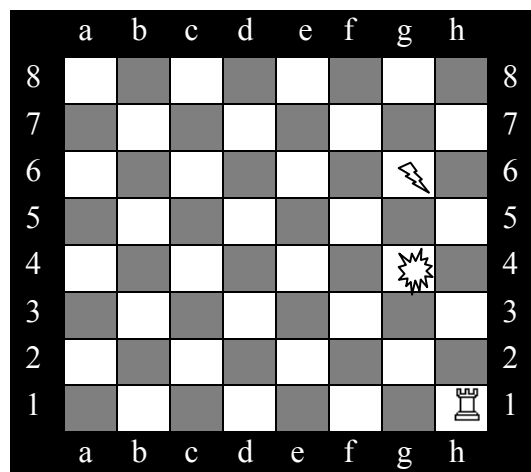
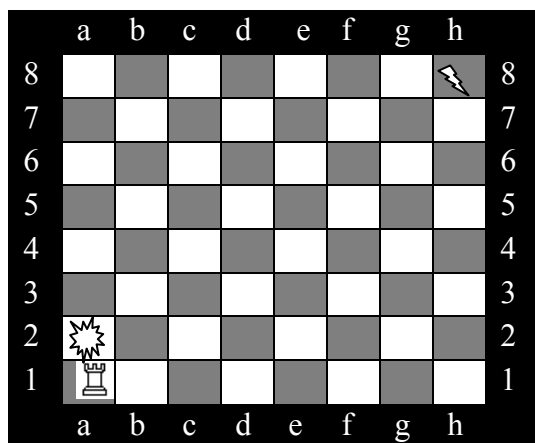
Запомни: - Ладья: - влево - вправо или вверх - вниз по прямым линиям ходит и бьет

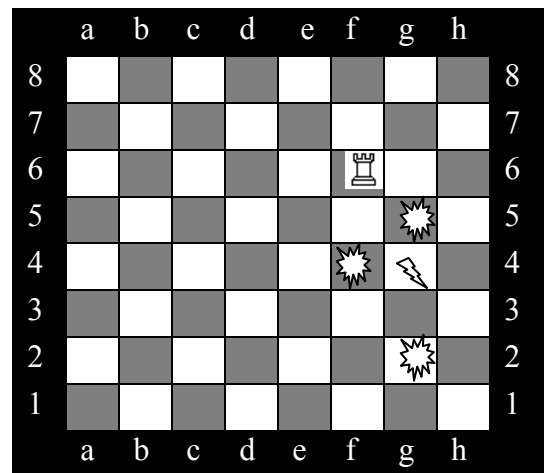
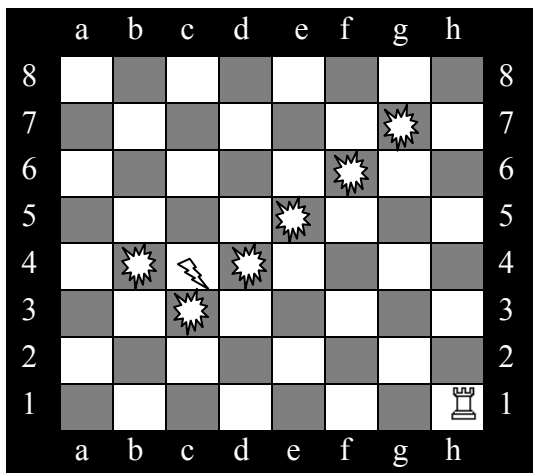
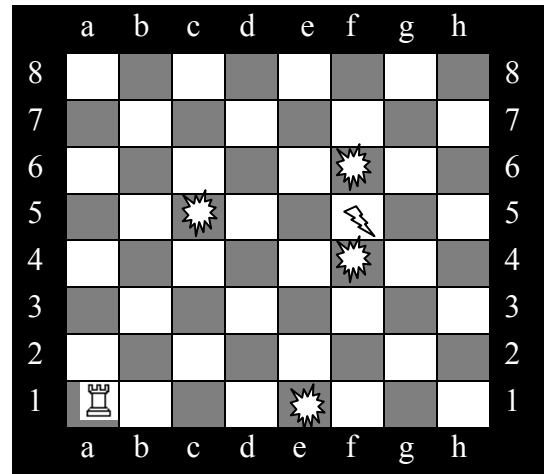
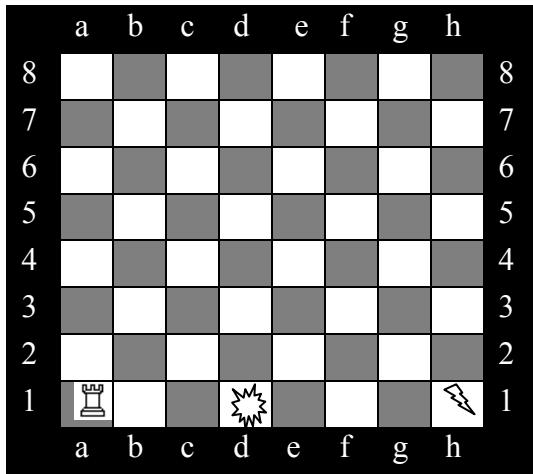
Ход Ладьи



Кратчайший путь

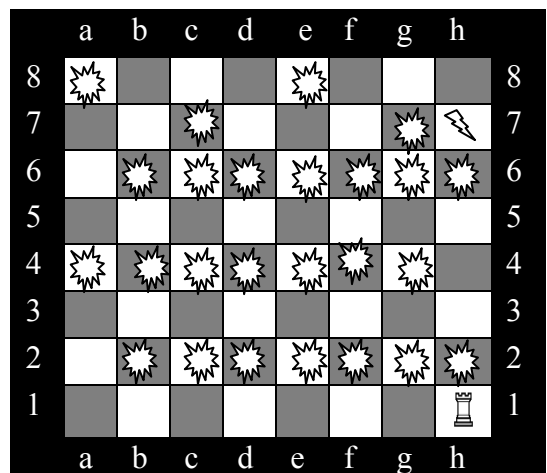
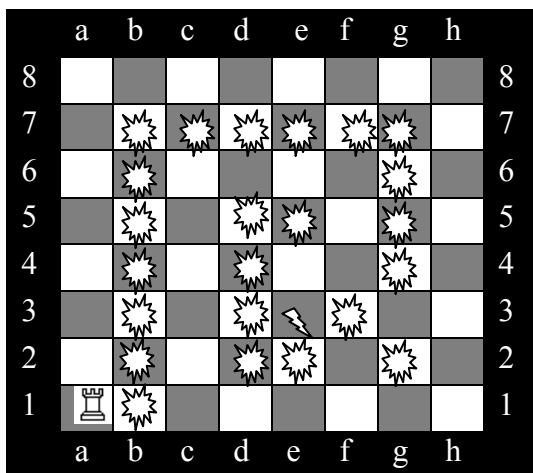
Доберитесь Ладьёй до молнии за наименьшее число ходов (не перепрыгивая через заминированные поля).

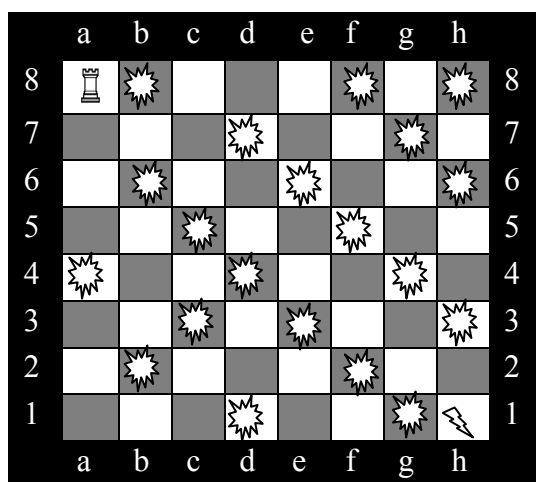
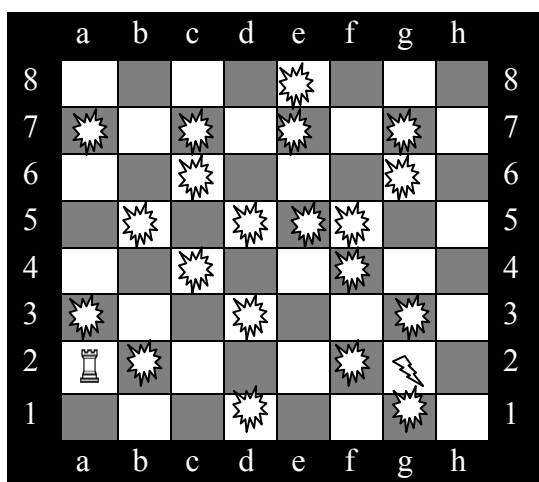
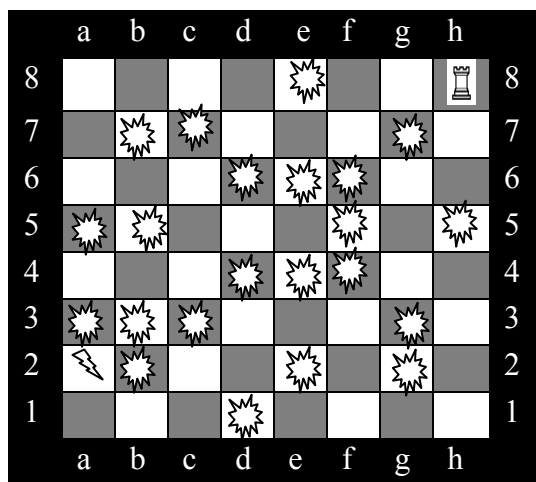
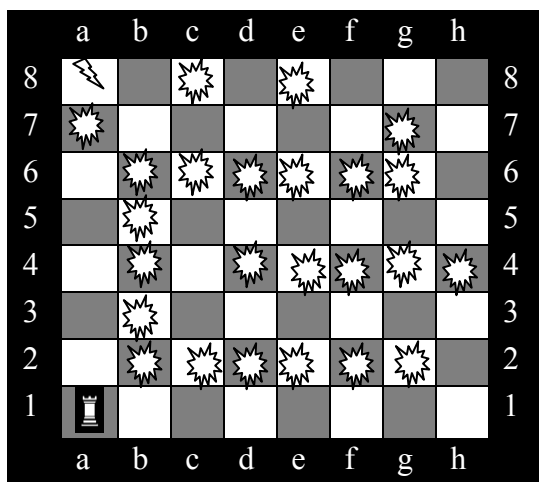




Лабиринт

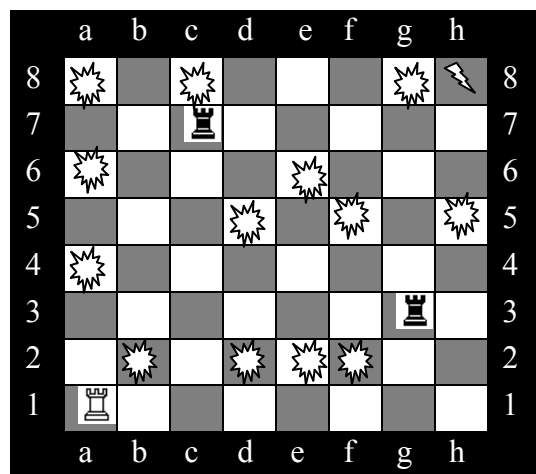
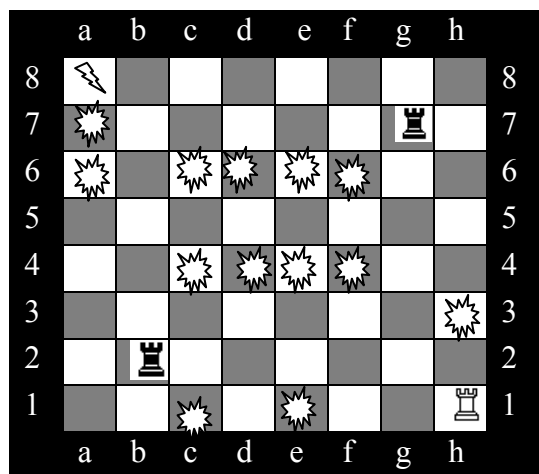
Доберитесь Ладьёй до молнии (не перепрыгивая через заминированные поля)

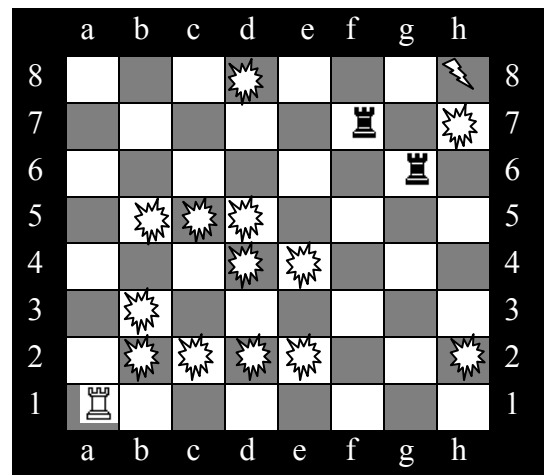
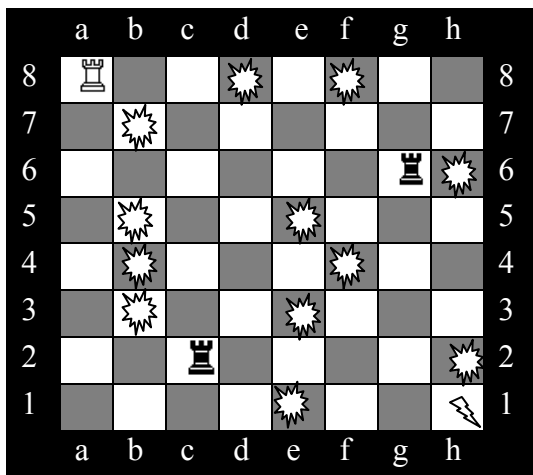
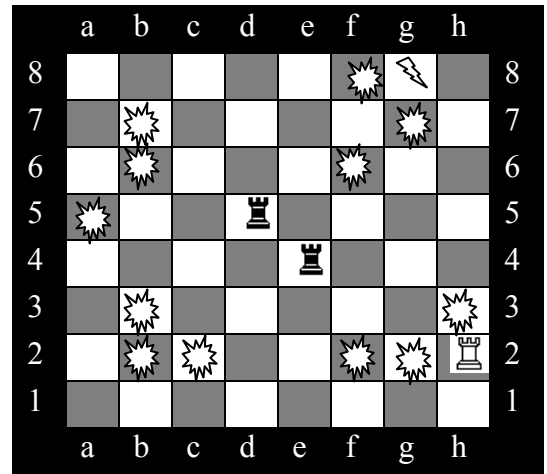
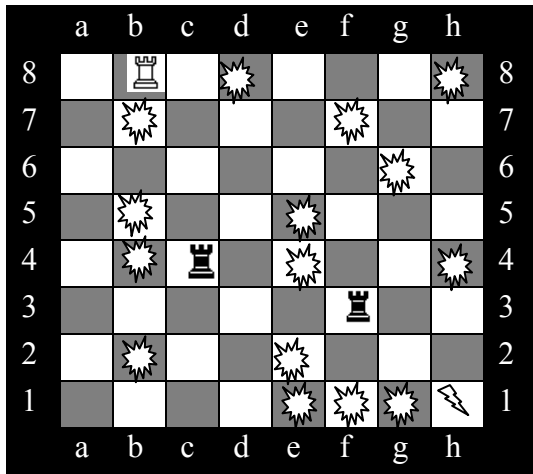




Перехитри часовых

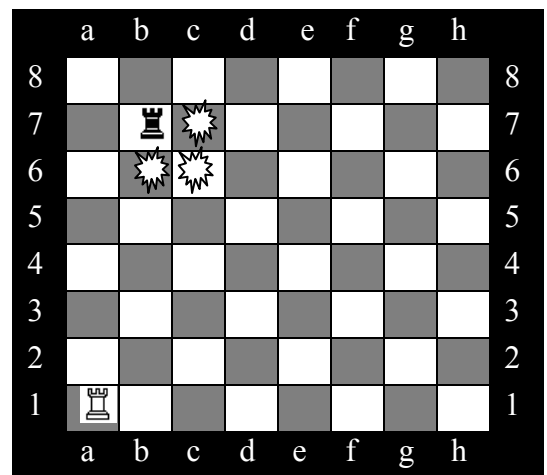
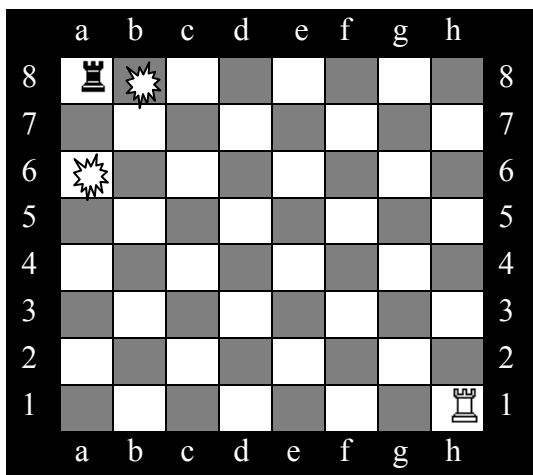
Доберитесь белой ладьёй до молнии, не становясь на поля, атакованные чёрными ладьями-часовыми и (не перепрыгивая через заминированные поля)

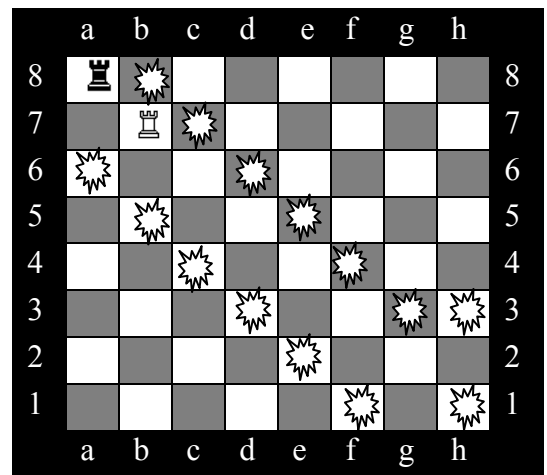
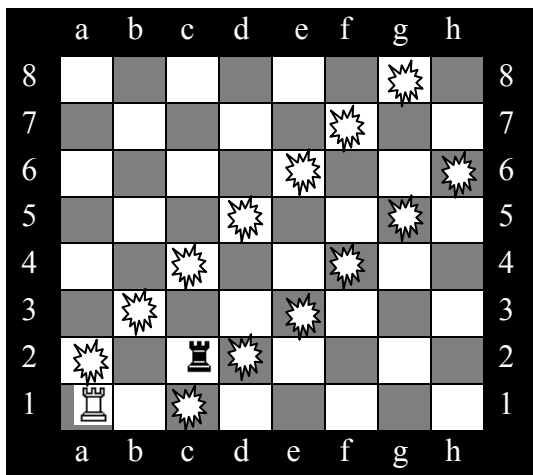
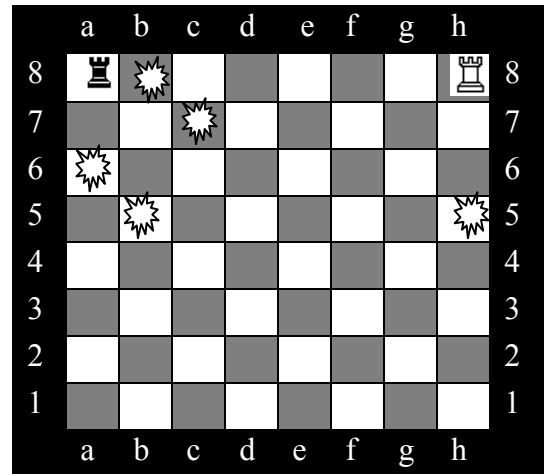
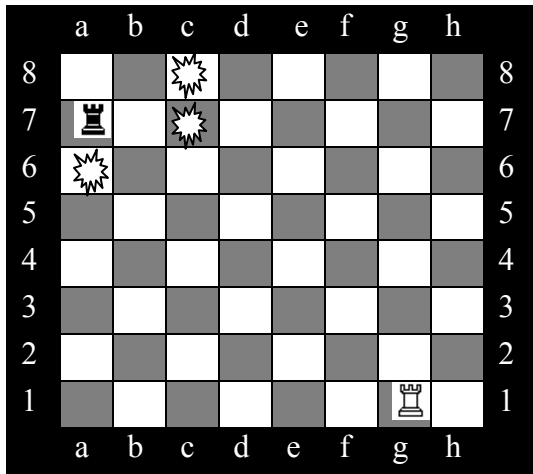




Ограничение подвижности

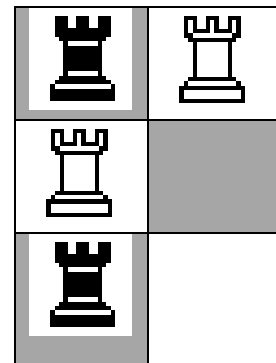
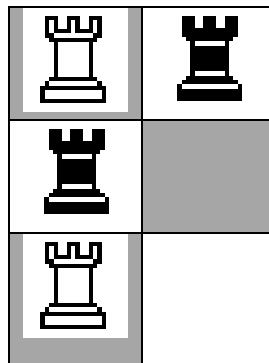
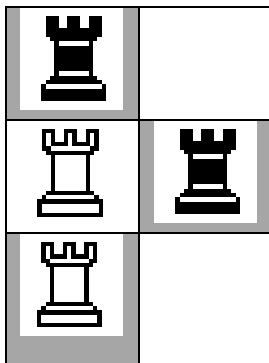
Выиграй белыми (белая и чёрная ладьи ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт ладью противника)

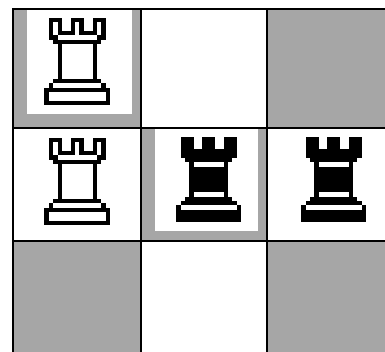
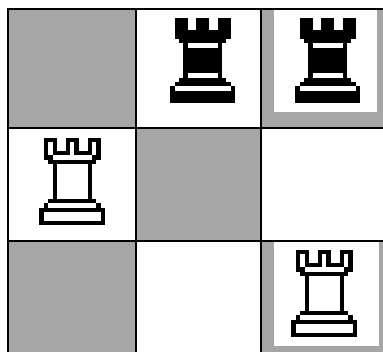
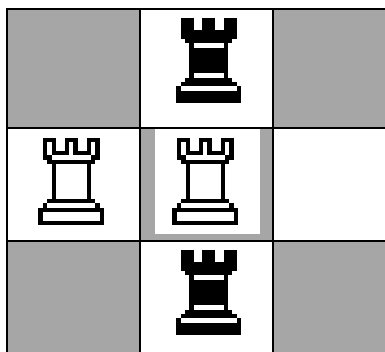




Игра на уничтожение

Выиграй белыми на фрагментах доски (белые и чёрные ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт обе ладьи противника).





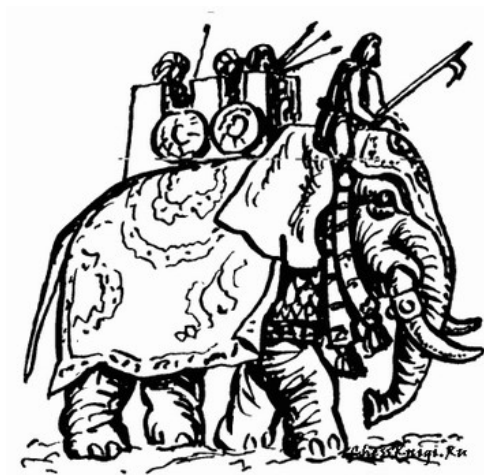
Вопросы:

1. Где ставят ладьи в начальной позиции?
2. По каким линиям ходят ладьи?
3. Как ладья берет фигуру противника?
4. Может ли «прыгать» ладья через фигуры другого цвета?
5. Может ли «прыгать» ладья через свои фигуры?

Шаг пятый

СЛОН

Слон – на слона совсем и не похож. Правда, давным-давно шахматный слон был слоном – это подтверждают старинные шахматы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране слоны не везде водятся, да и, если упадёт шахматный Слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться. Поэтому со временем на шахматной доске и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.



Слоны «живут» на полях разного цвета один - на белом, другой на черном. И никогда во время игры не поменяют цвет полей.

Поэтому их называют:

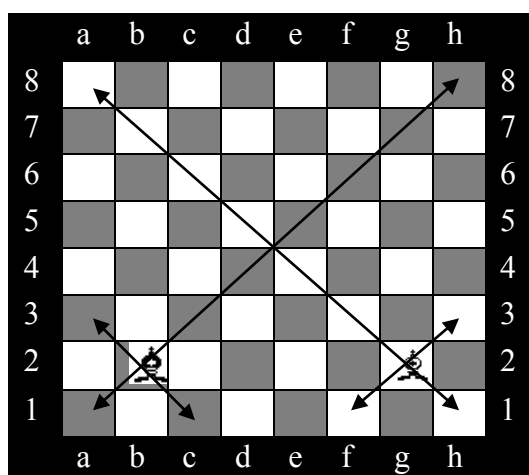
- а) белопольный Слон;
- б) чернопольный Слон.

Так их называют у белых фигур и у черных фигур.

Слон хозяин (перемещается) по диагоналям (наискосок) на любое число свободных полей, в любом направлении по диагонали вперед и назад.

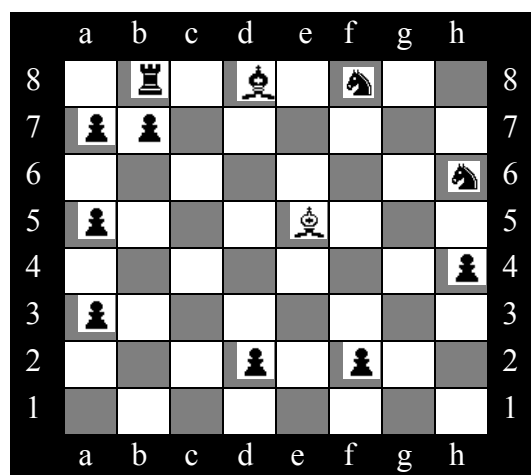
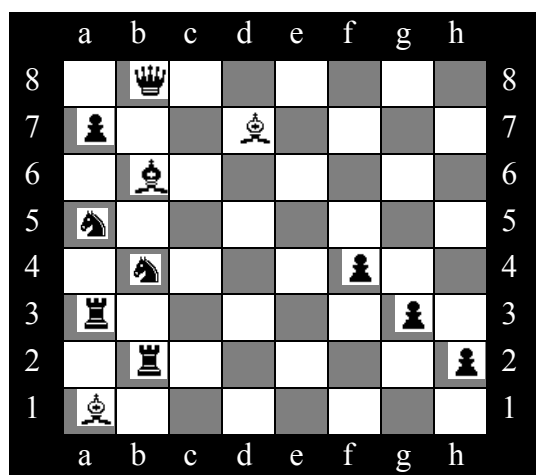
Если Слон бьет фигуру соперника (другого цвета) он встает на ее место.

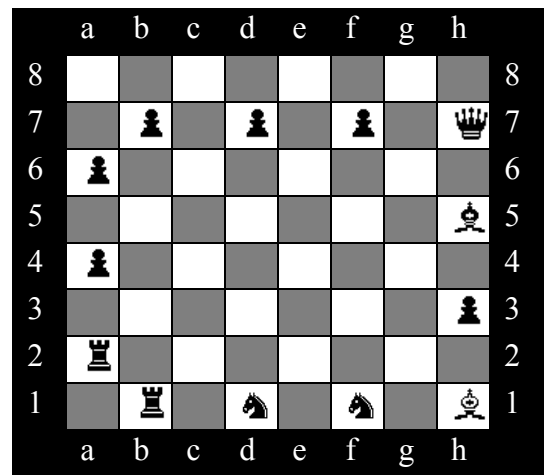
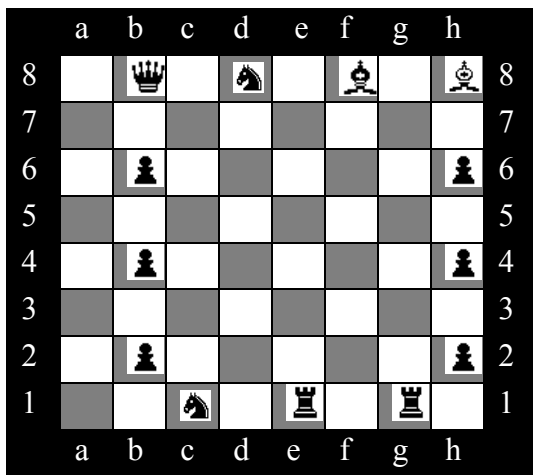
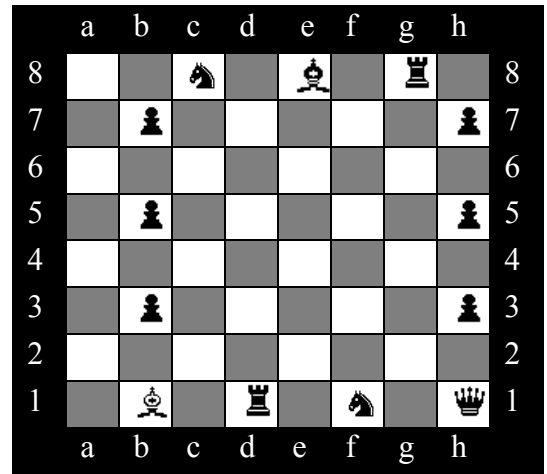
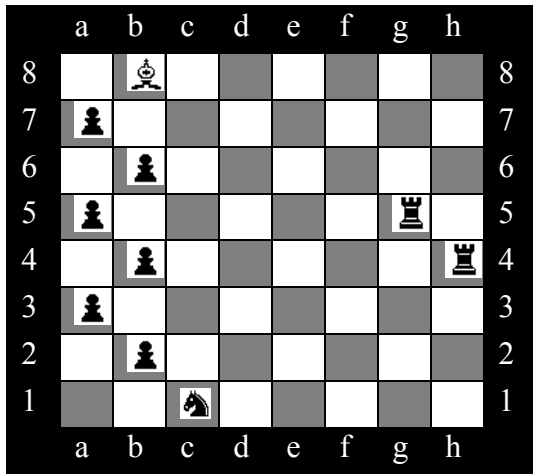
Ход Слона



Один в поле воин

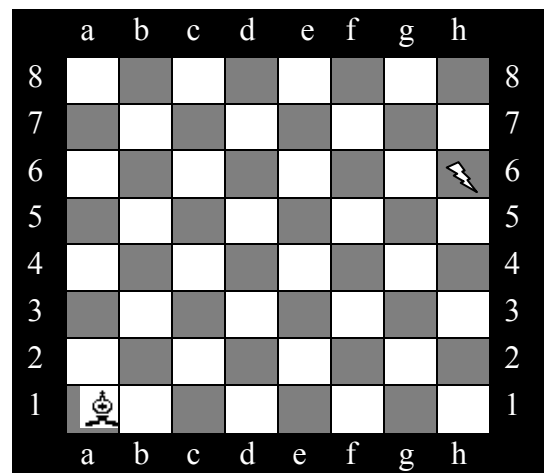
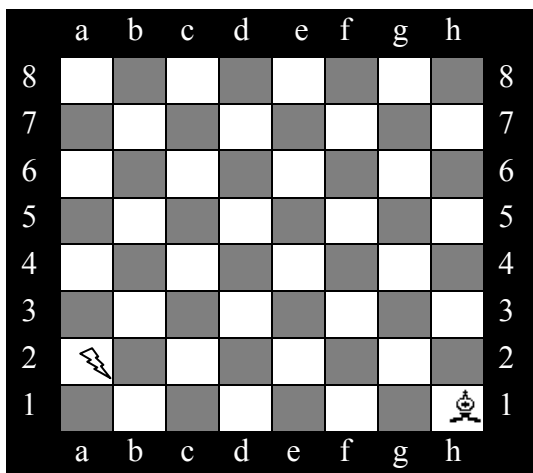
Побей белым слоном все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре

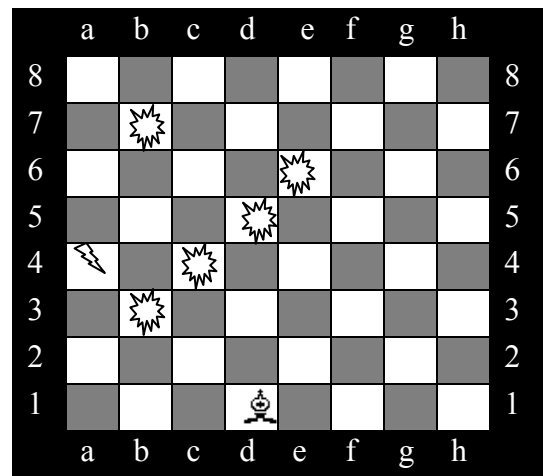
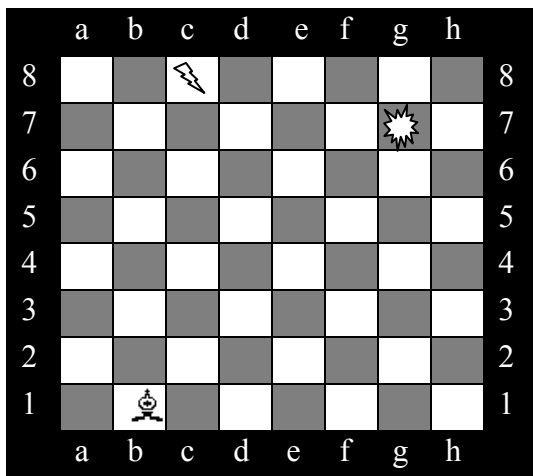
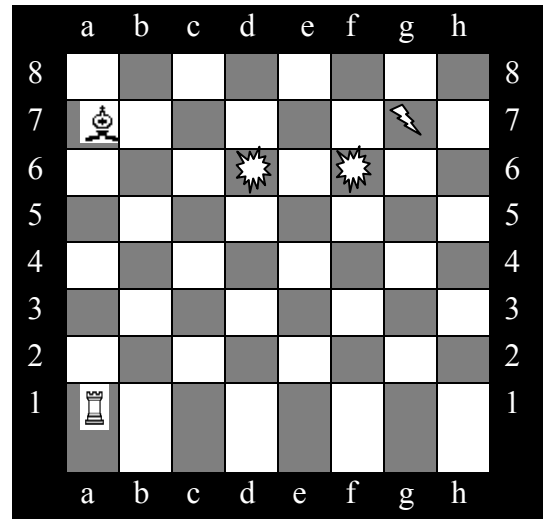
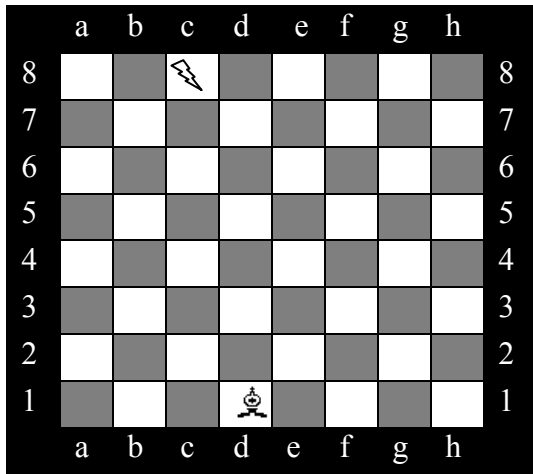




Кратчайший путь

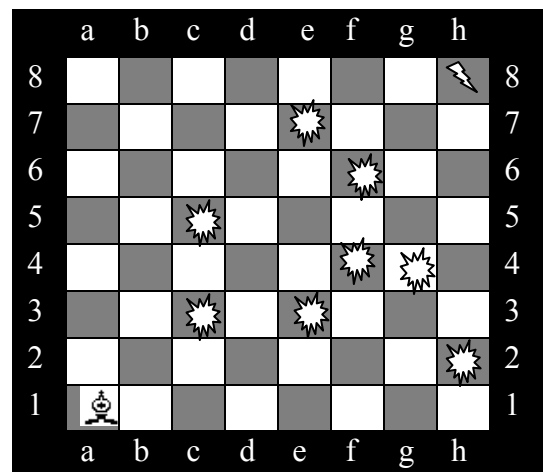
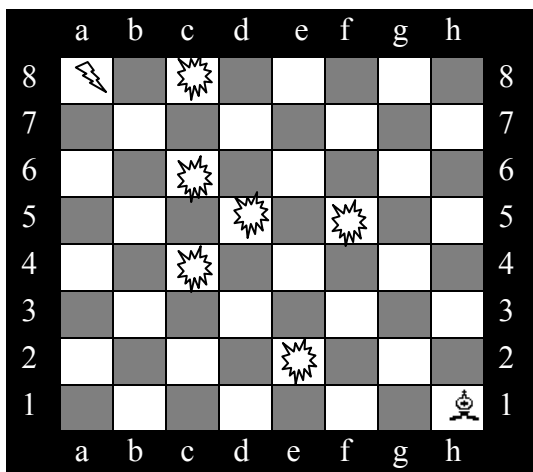
Доберитесь слоном до молнии за наименьшее число ходов (не перепрыгивая через заминированные поля).

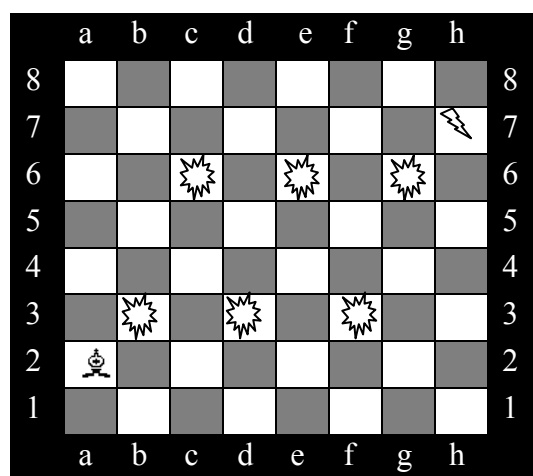
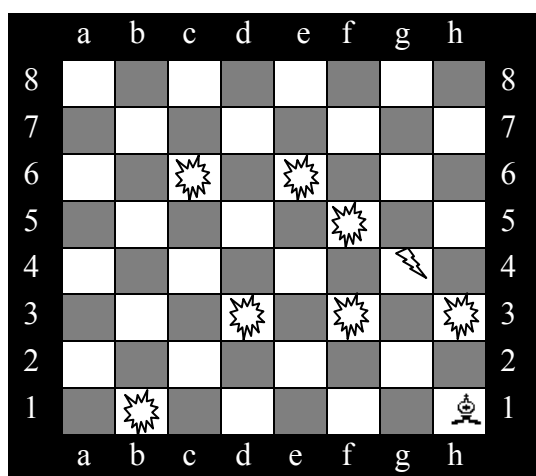
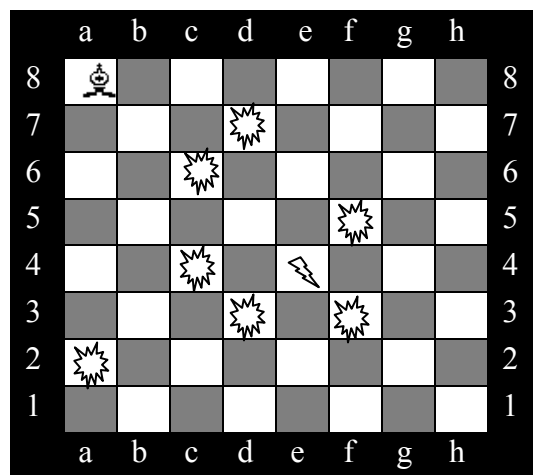
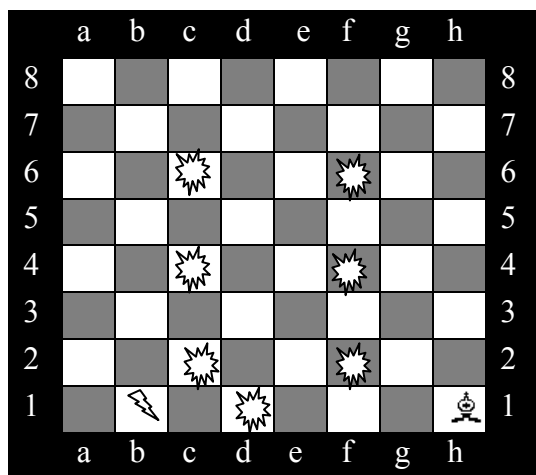




Лабиринт

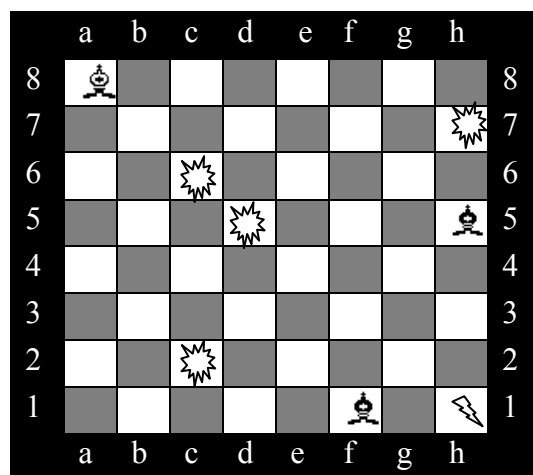
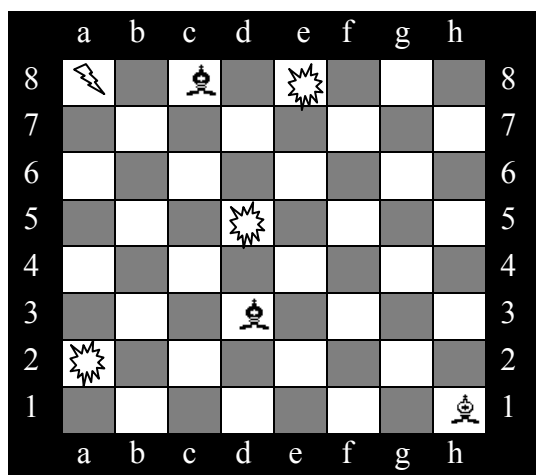
Доберитесь слоном до молнии (не перепрыгивая через заминированные поля)

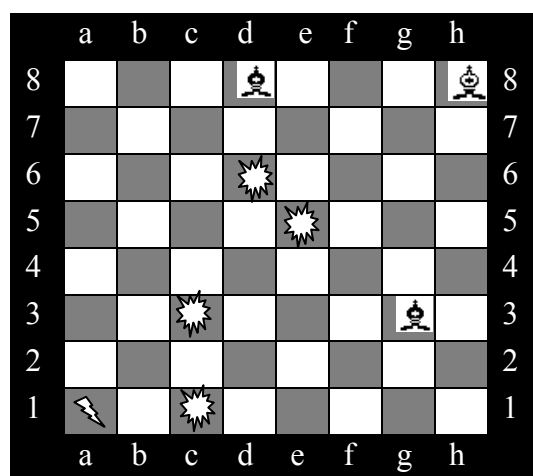
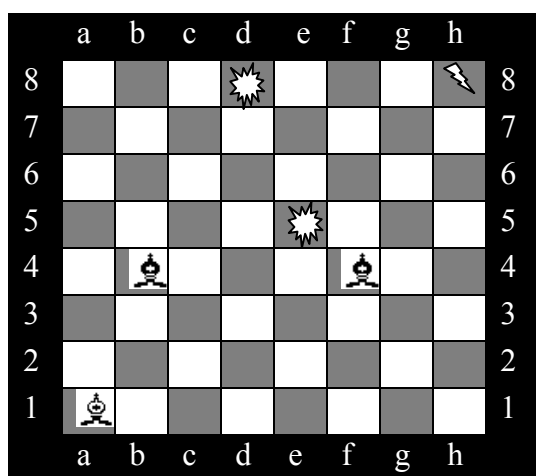
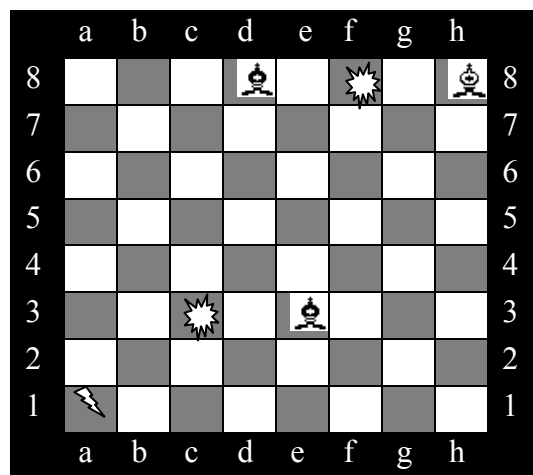
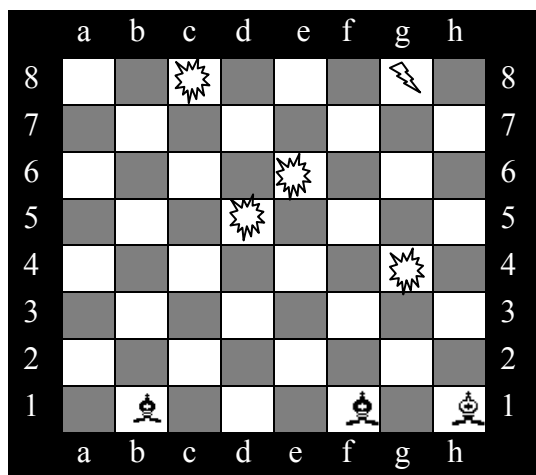




Перехитри часовых

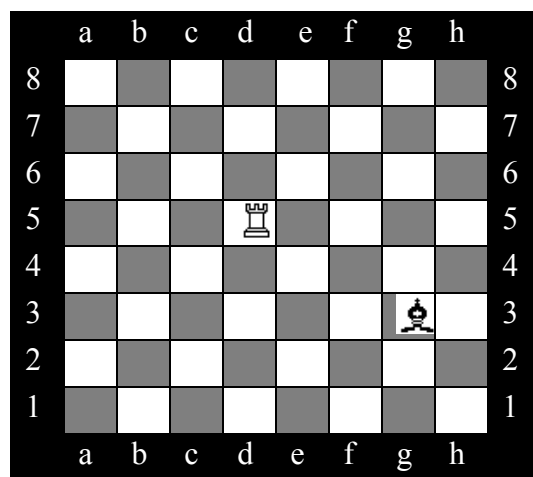
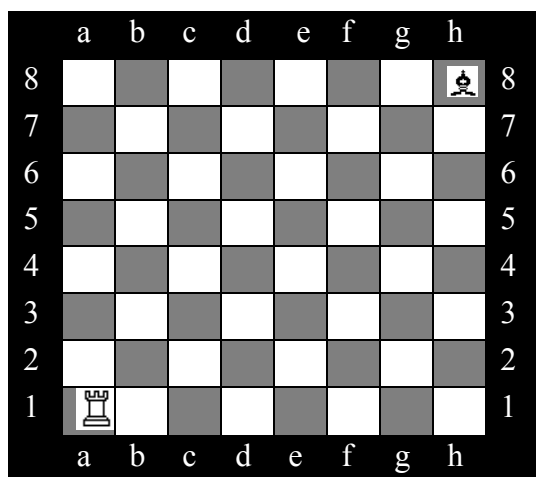
Доберитесь белой ладьёй до молнии, не становясь на поля, атакованные чёрными слонами-часовыми и (не перепрыгивая через заминированные поля)

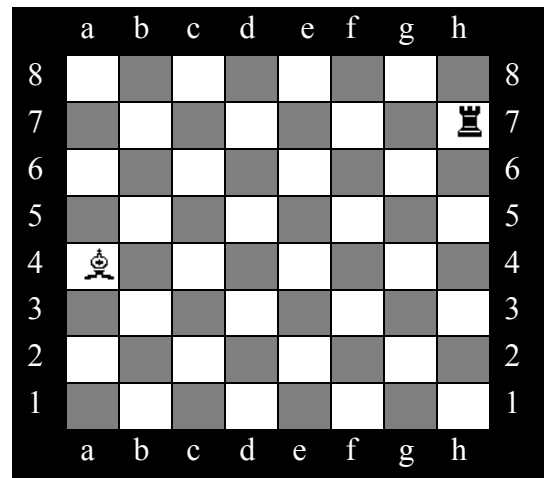
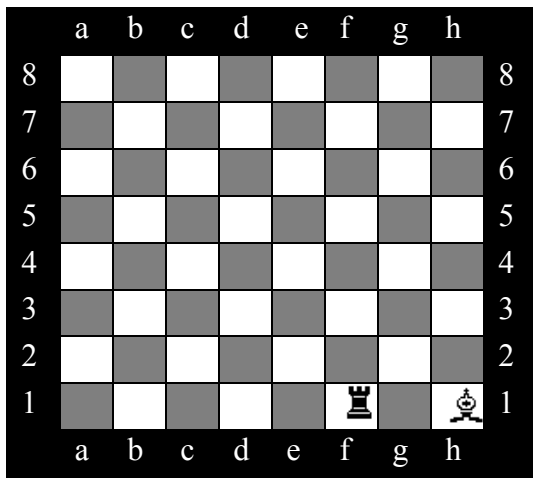
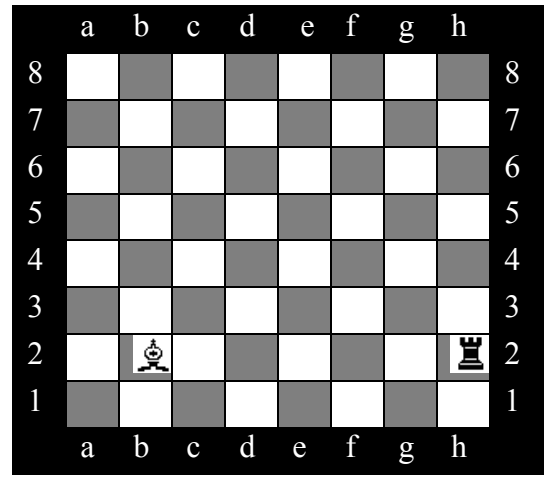
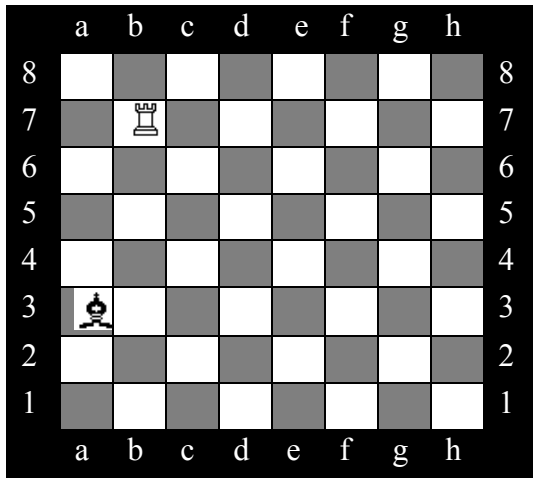




Упражнение Слон + Ладья

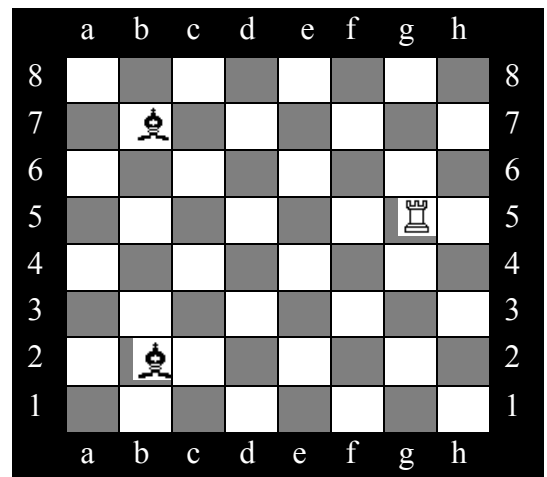
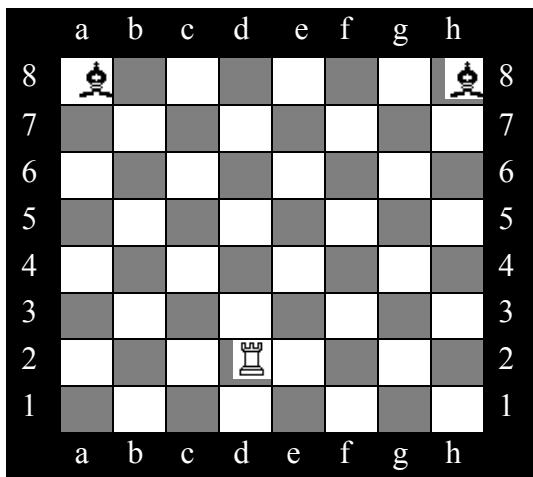
Атака неприятельской фигуры. Напади белой ладьёй на чёрного слона (двумя способами) или белым слоном на чёрную ладью.

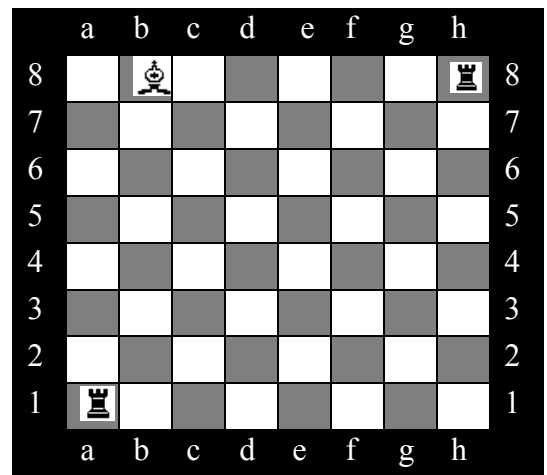
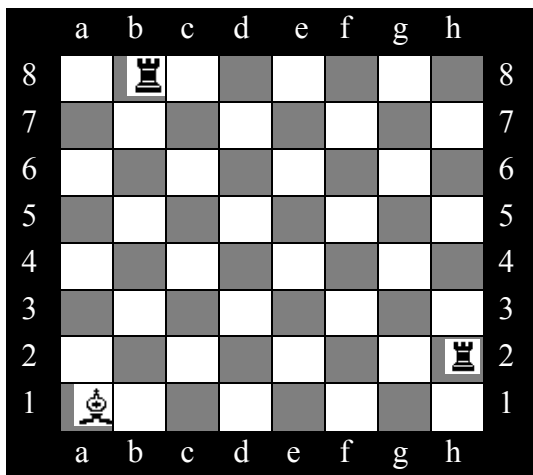
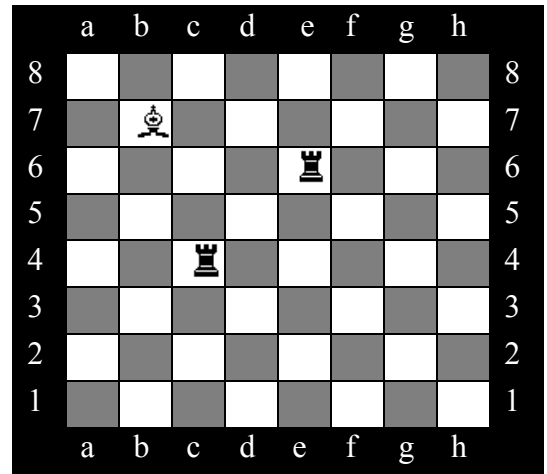
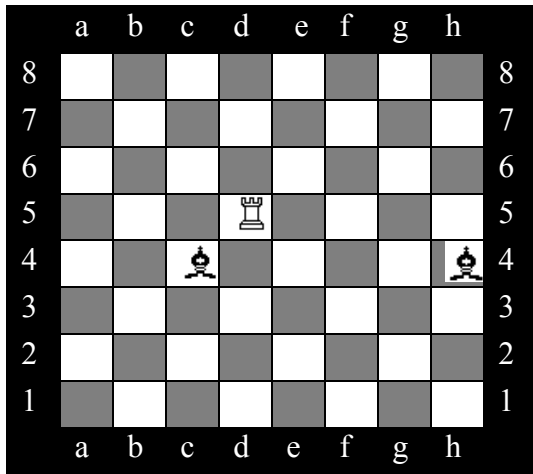




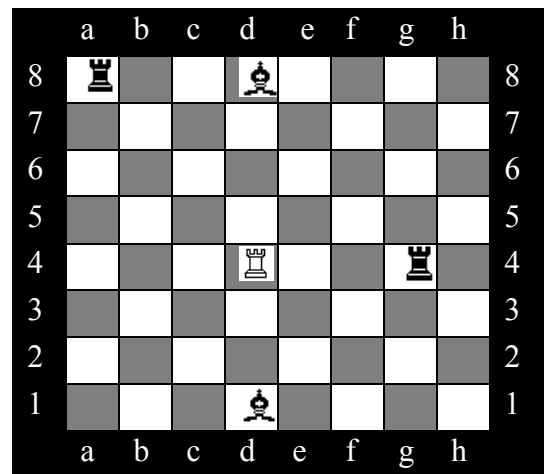
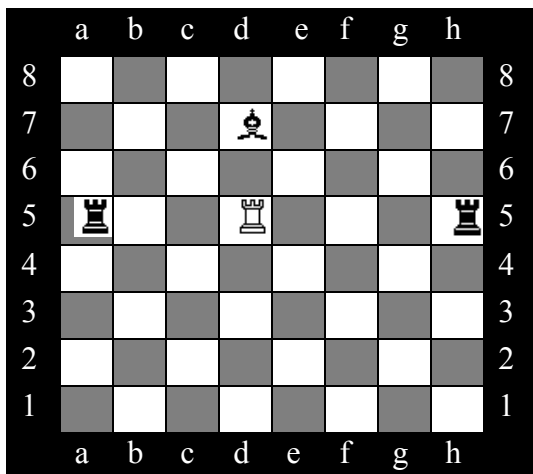
Двойной удар

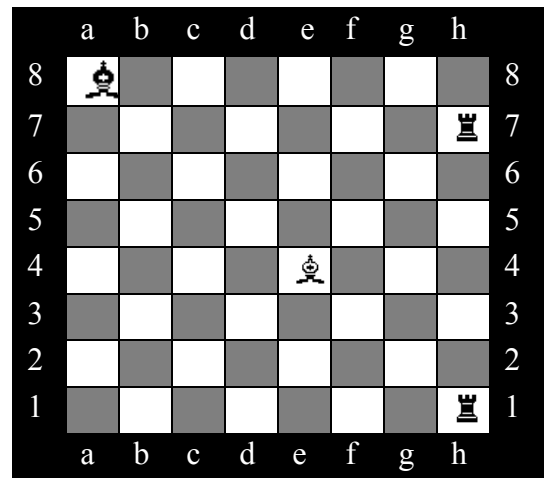
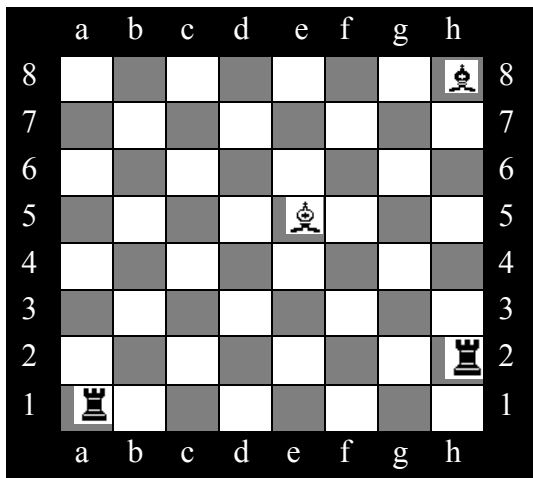
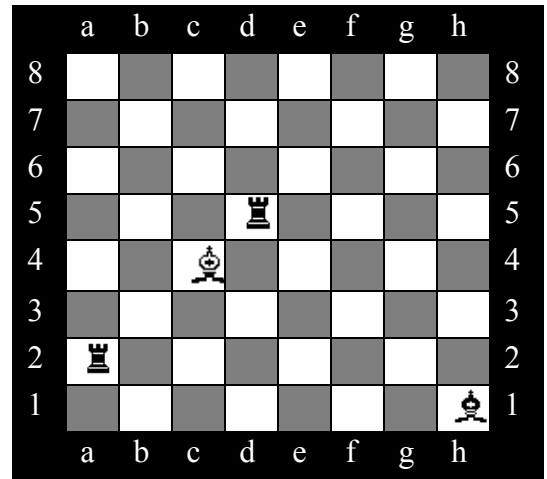
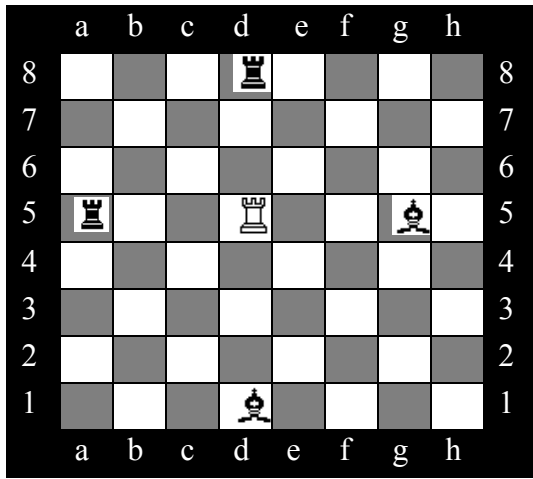
Напади белой фигурой на две чёрные



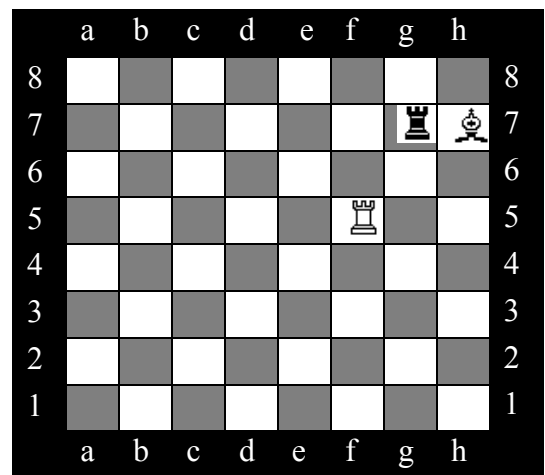
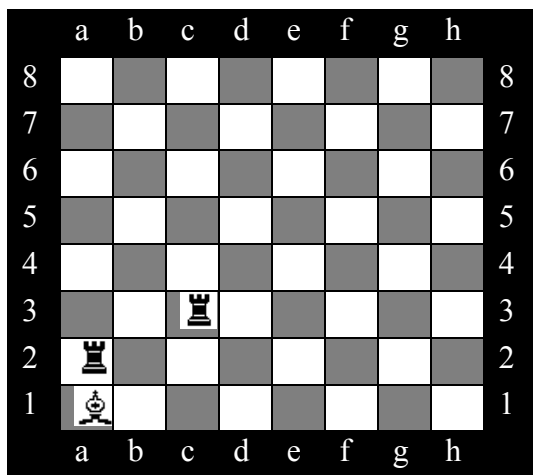


Побей незащищённую чёрную фигуру

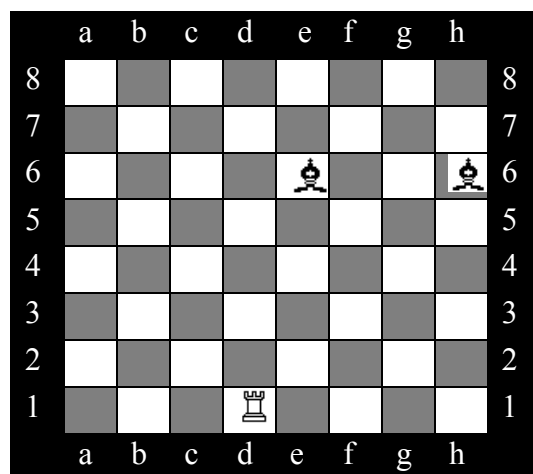
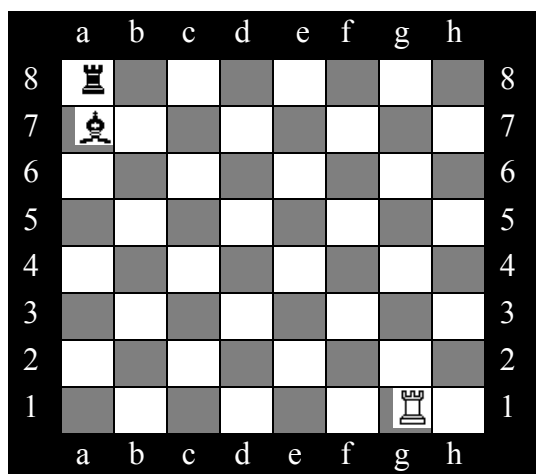




Защита. Сделай белыми такой ход, чтобы чёрным было невыгодно бить слона



Выиграй фигуру. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе противника, вторым ходом забрать одну из чёрных фигур



Шаг шестой

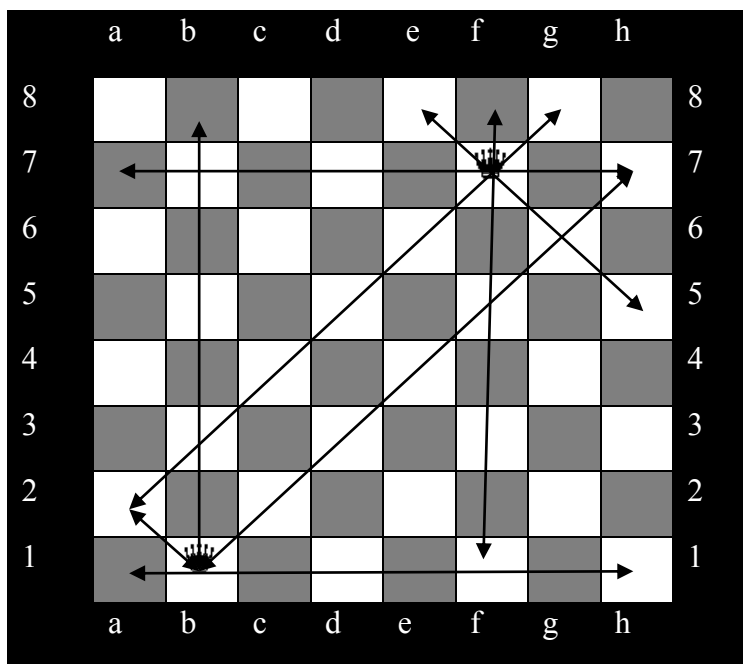
Ферзь



Ферзь – чуть меньше короля. У него на голове небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной доске у ферзя красивая корона с пятью зубцами. В Индии военачальника называли визирем или ферязью. А в европейских странах эта шахматная фигура стала королевой или дамой. Но у нас в России сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Не привыкли русские, чтобы ими женщины командовали! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферязь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами. В начале шахматной партии ферзей каждого соперника по одному. Ферзь самая сильная, самая подвижная фигура на шахматной доске. Он может ходить и как Ладья и как Слон т.е. перемещается он по всем линиям шахматной доски: горизонталям, вертикалям, диагоналям вперед и назад.

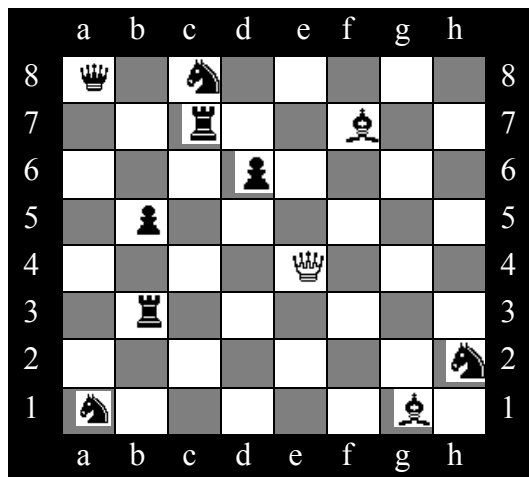
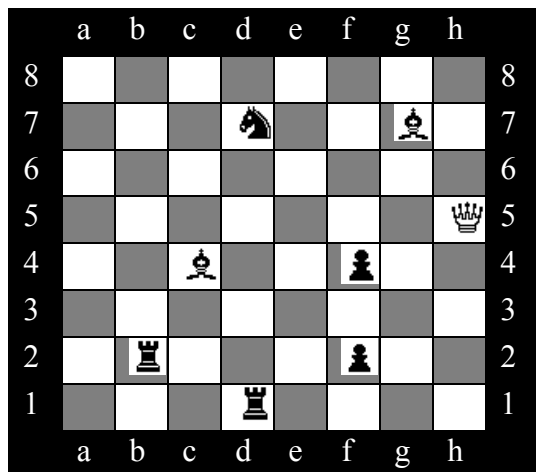
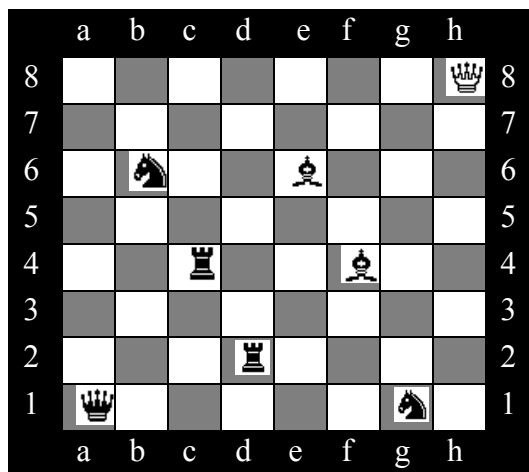
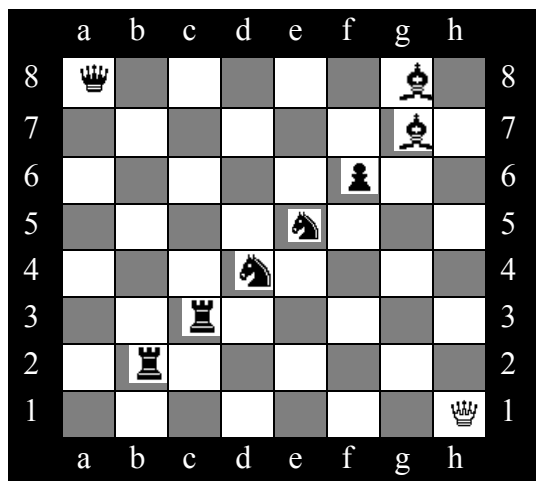
Если Ферзь берет чужую фигуру, он встает на ее место (поле, где стояла фигура). В шахматах так бьют все фигуры от пешки до Короля - встает на место побитой фигуры.

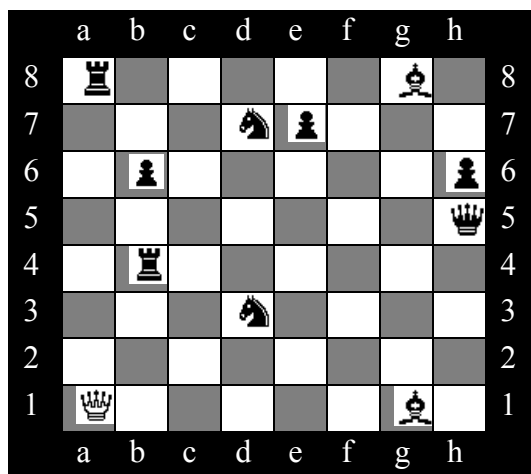
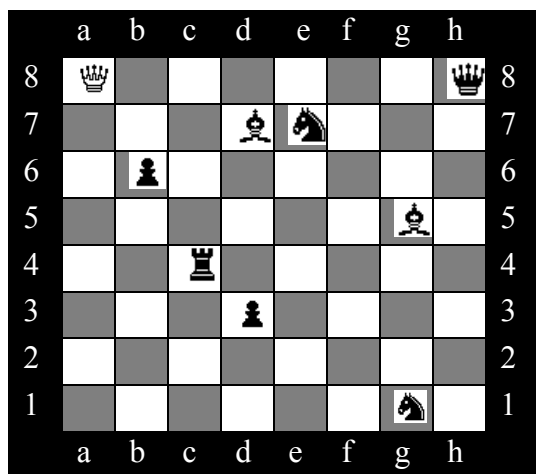
Ход ферзя



Один в поле воин

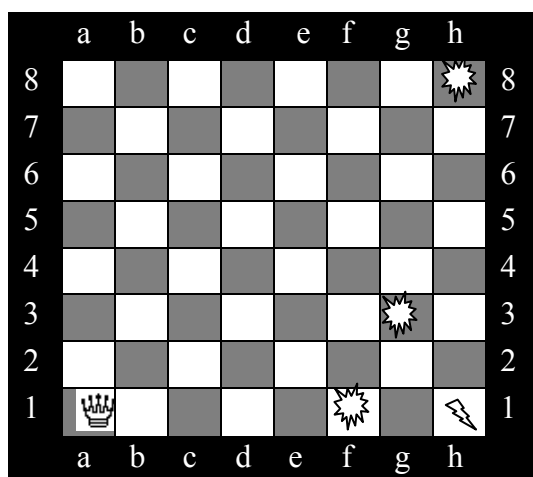
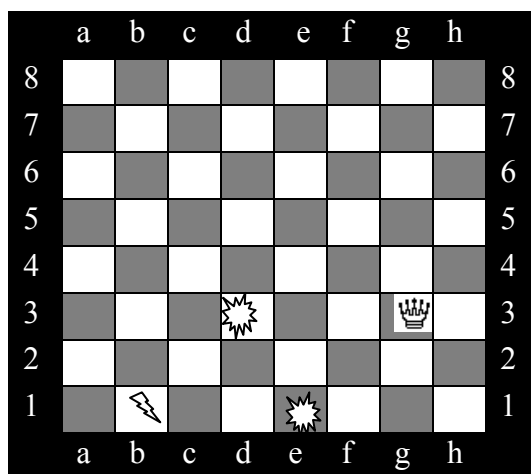
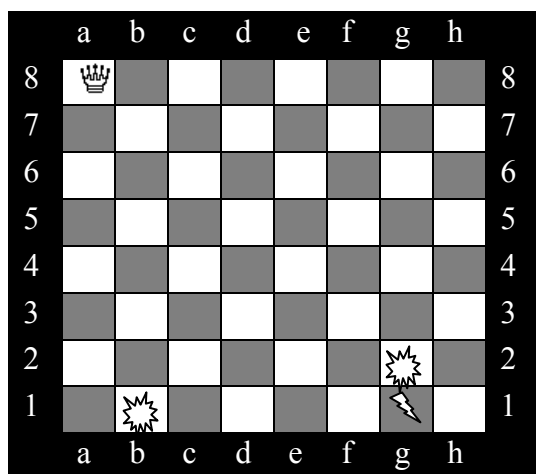
Побей белым ферзём все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

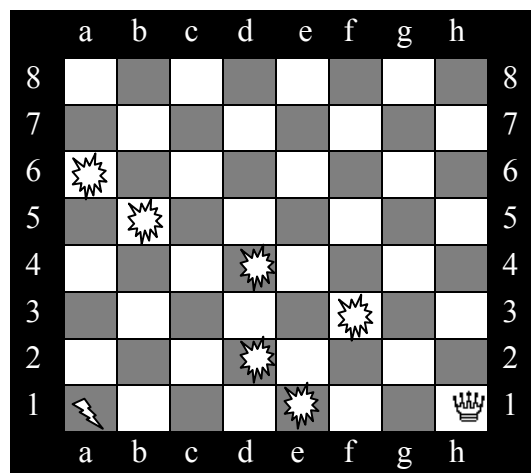
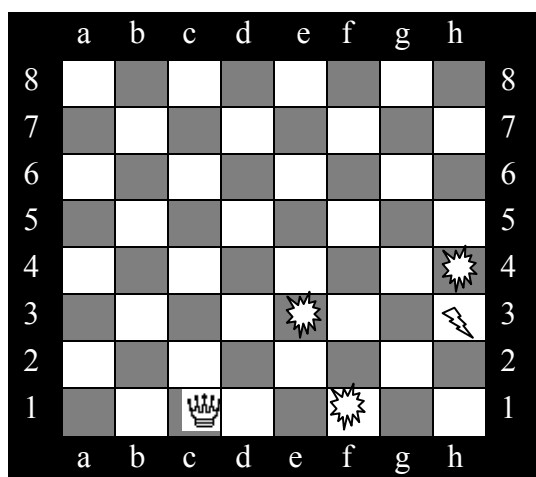




Кратчайший путь

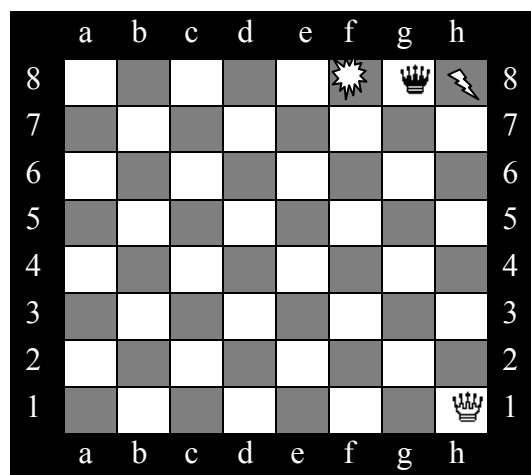
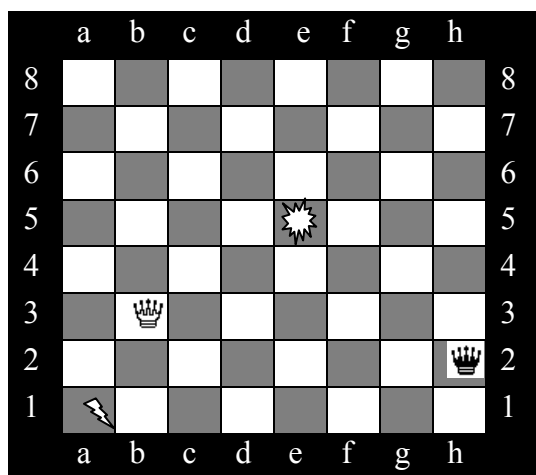
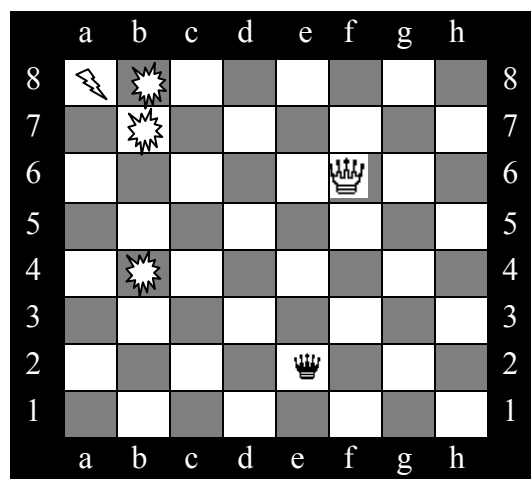
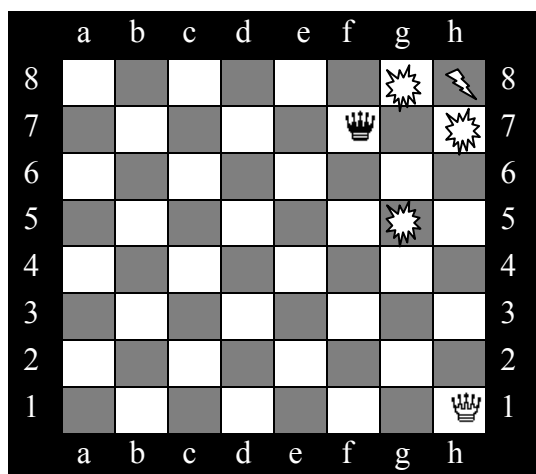
Доберитесь ферзём до молнии за наименьшее число ходов (не перепрыгивая через заминированные поля).

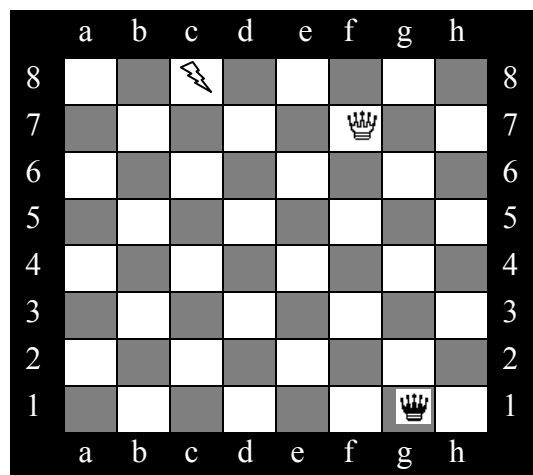
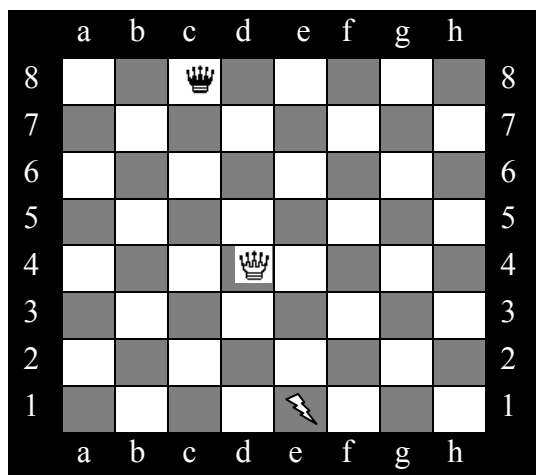




Захват контрольного поля.

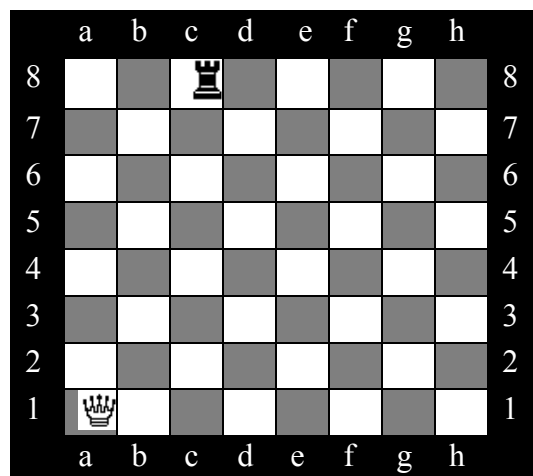
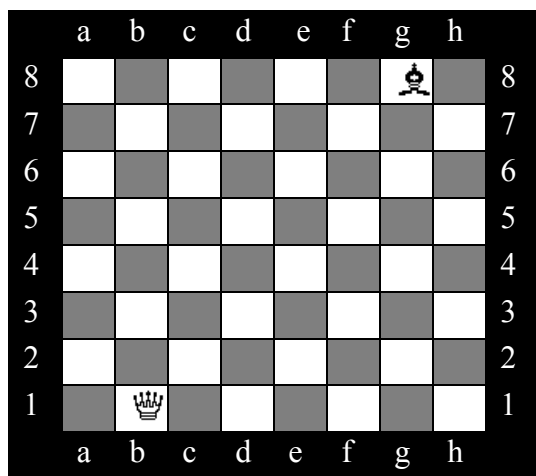
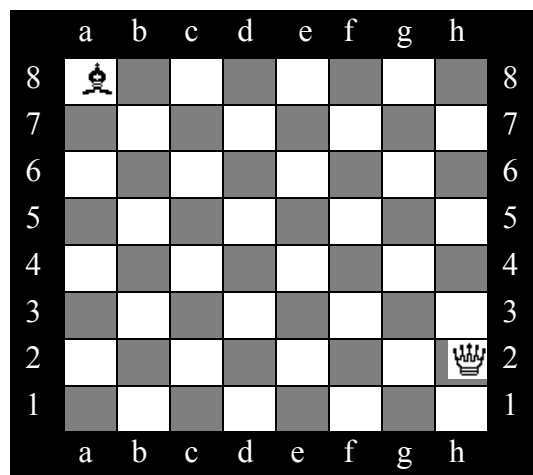
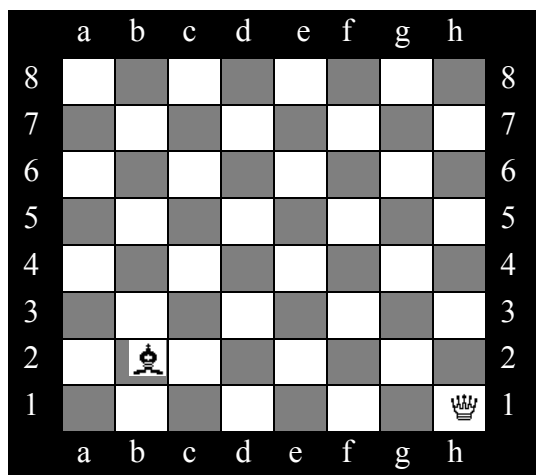
Проберись белым ферзём к молнии, мешая чёрному ферзю добиться той же цели (белый и чёрный ферзи ходят поочерёдно, под бой ферзей ставить нельзя, даже на поле занимаемое молнией).

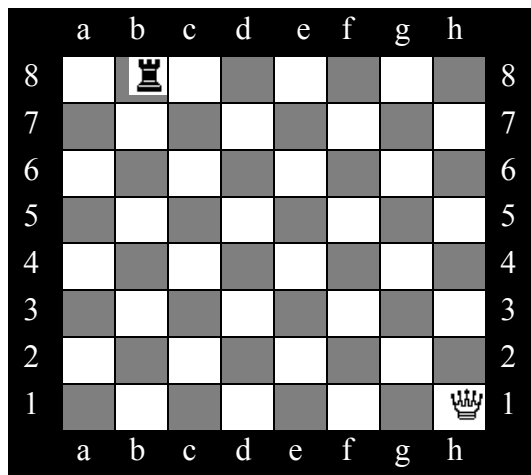
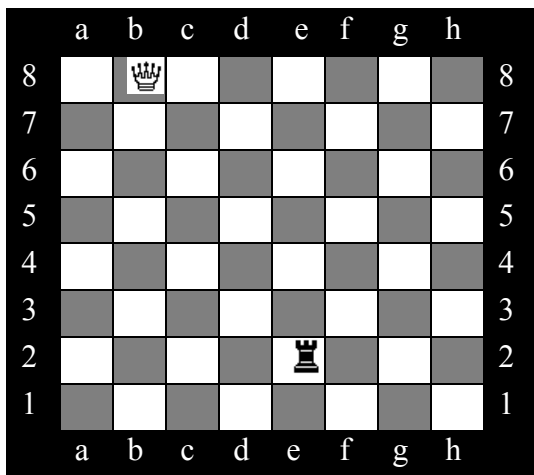




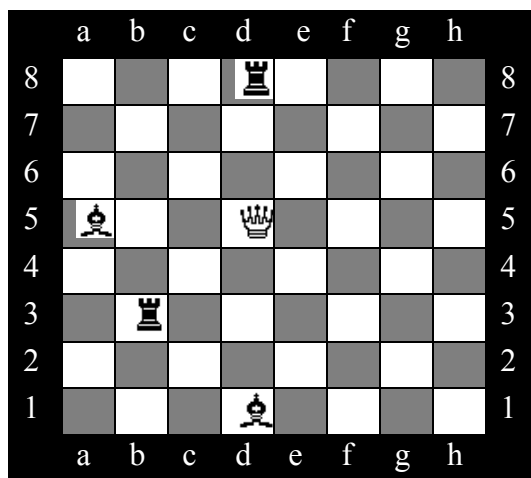
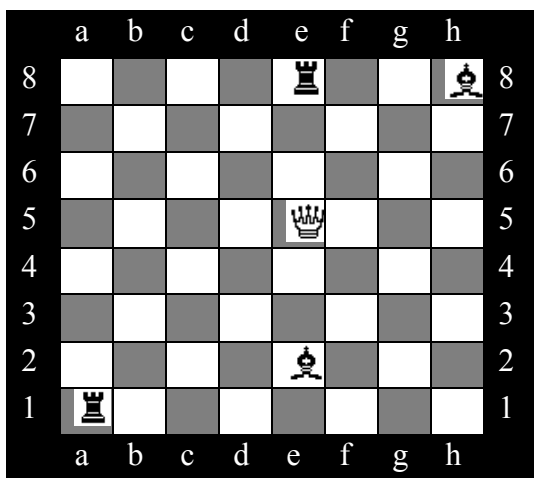
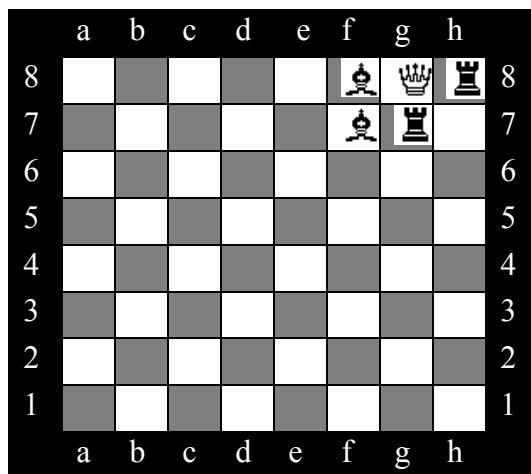
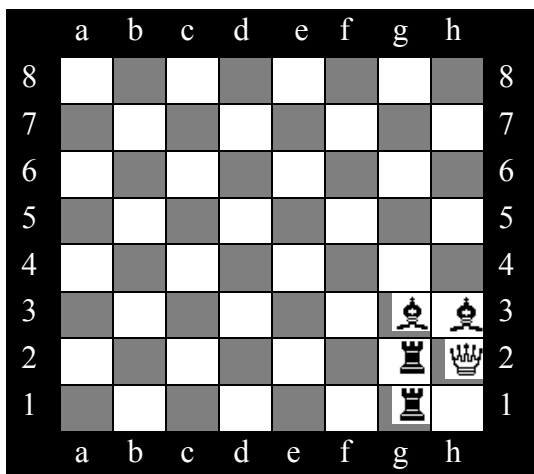
Ферзь против ладьи, слона.

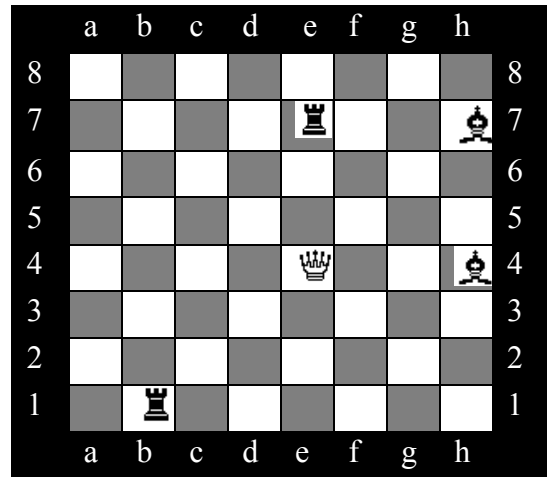
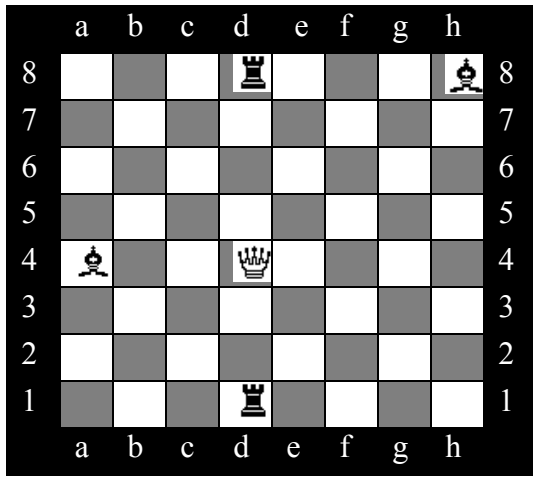
Атака неприятельской фигуры. Напади белым ферзём на чёрного слона (тремя способами) или чёрную ладью. Ферзя нельзя ставить под бой.



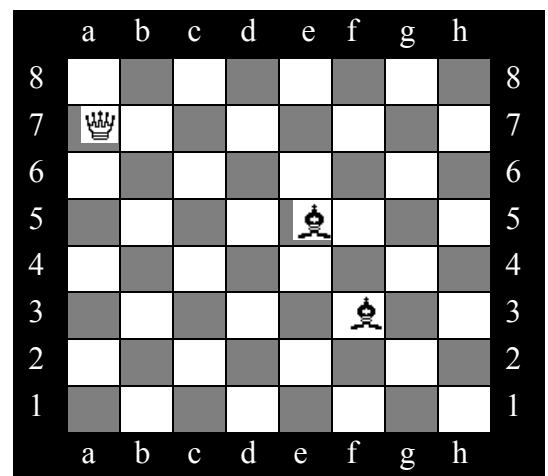
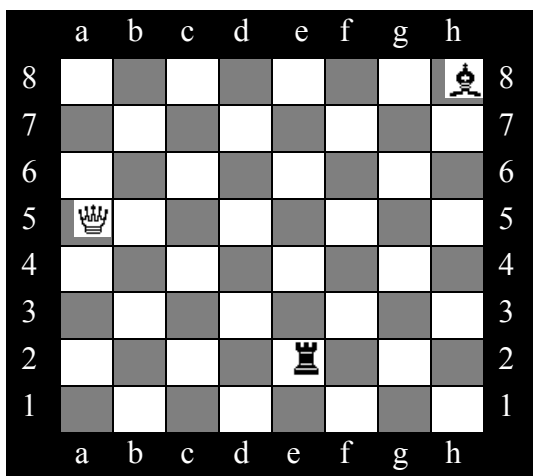
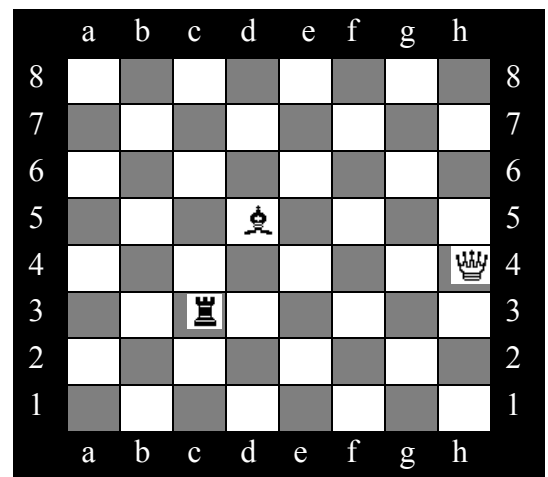
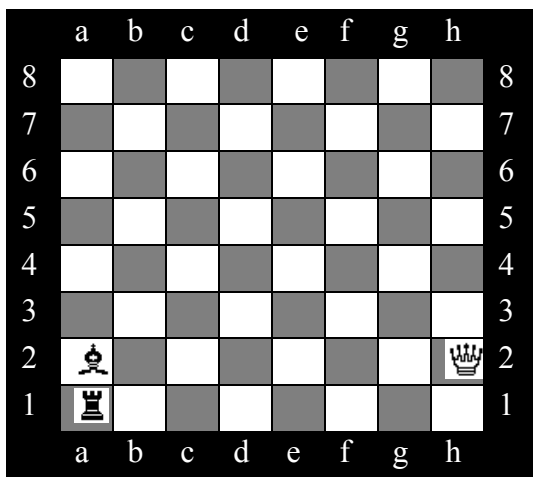


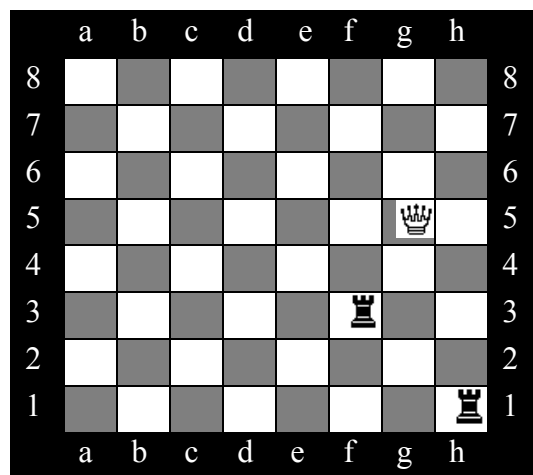
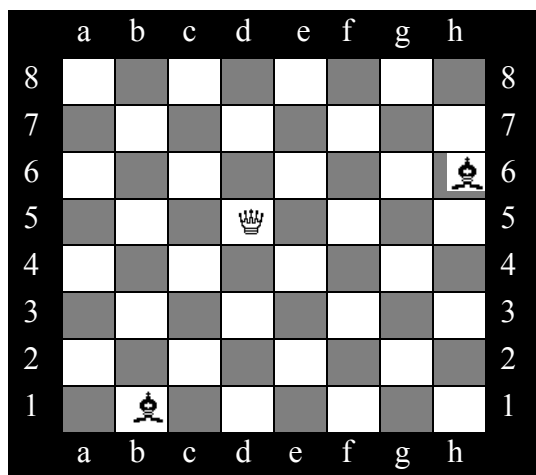
Взятие. Побей белым ферзём незащищённую фигуру.



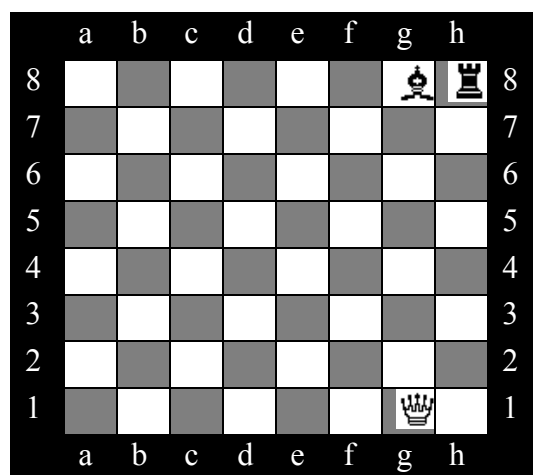
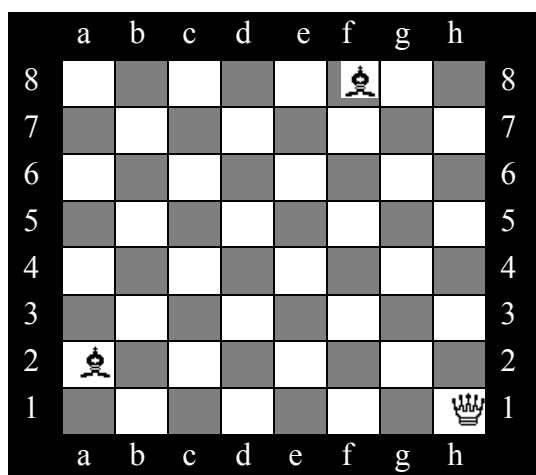
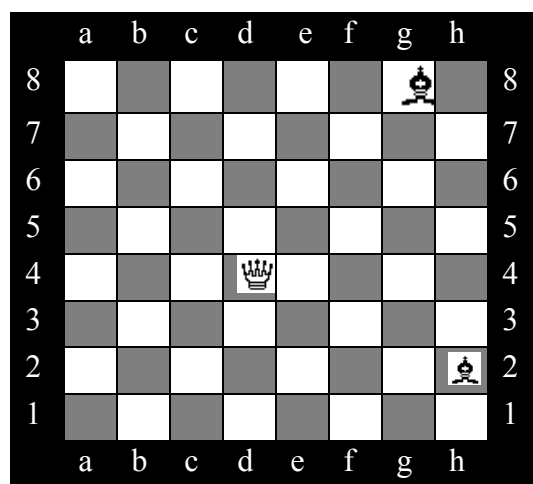
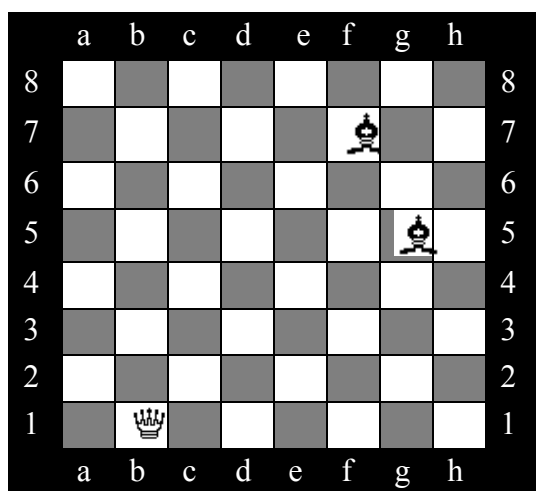


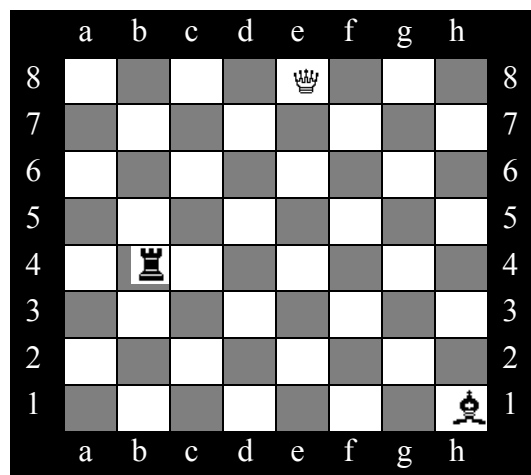
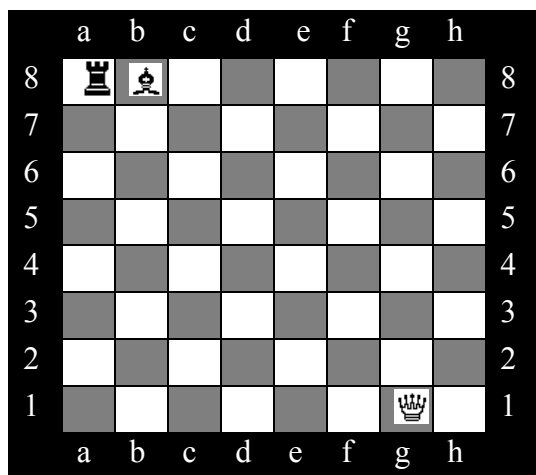
Двойной удар. Напади белым ферзём на две чёрные фигуры



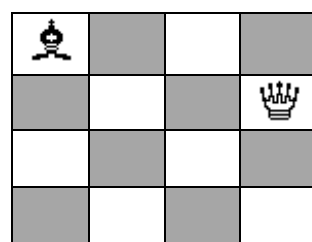
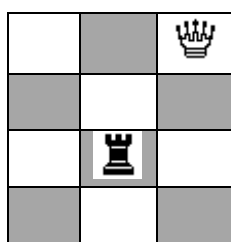
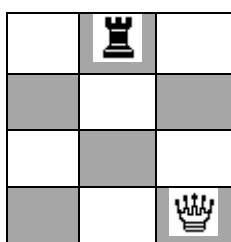
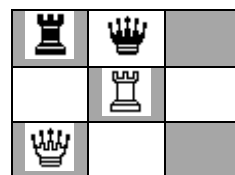
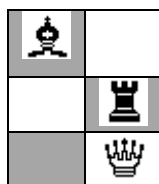
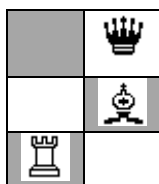
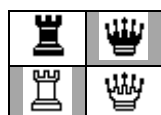
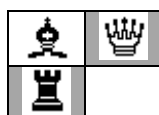
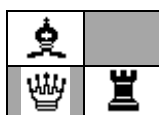


Выиграй фигуру. Сделай белым Ферзём такой ход, чтобы при любом ответе противника вторым ходом забрать одну из чёрных фигур.





Игра на уничтожение. Выиграй белыми на фрагментах доски (белые и чёрные ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт все фигуры противника).



Вопросы:

1. Как правильно поставить на доске белого и чёрного ферзя?
2. Как ходит ферзь
3. Может ли Ферзь играть на диагоналях разного цвета?
4. Кто по вашему сильнее : Слон, Ладья или Ферзь?
5. Может ли Ферзь «прыгать» через фигуры, свои и чужие?

Шаг седьмой

Конь



Конь. Коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником.

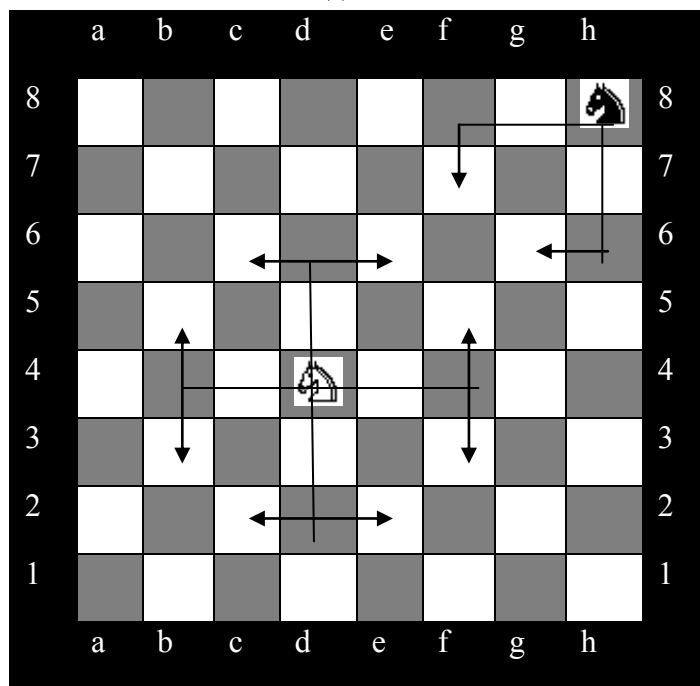
Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.

Конь, как и Слон является «легкой» фигурой и его силе равен Слону. Эти фигуры можно не опасаясь обменивать одну на другую.

Ходит Конь замысловато - прыжками и перепрыгивает через свои и чужие фигуры. Ход Коня выглядит, как буква «Г». Два поля - вперед и одно поле в бой или два поля - в бой и одно вперед. Если Конь стоял на белом поле, после хода обязательно встанет на черное и наоборот. На поля, занятые «своими» фигурами Конь встать не может, а чужую фигуру может побить (взять) если это выгодно.

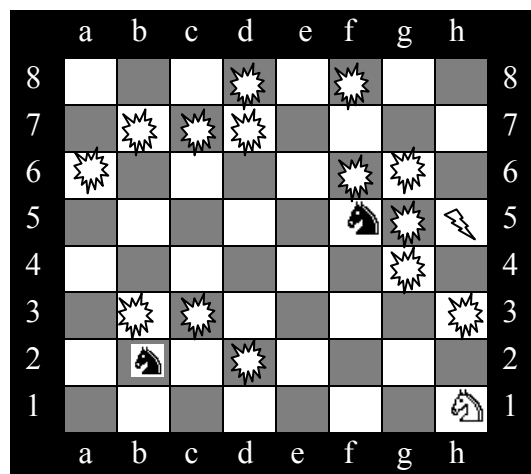
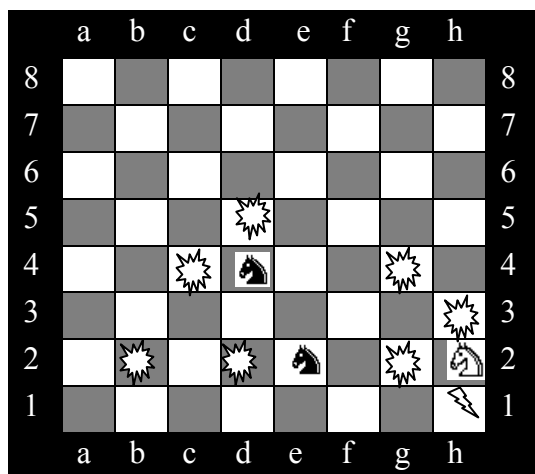
Если Конь нападает на 2 фигуры - такое положение называется «вилка».

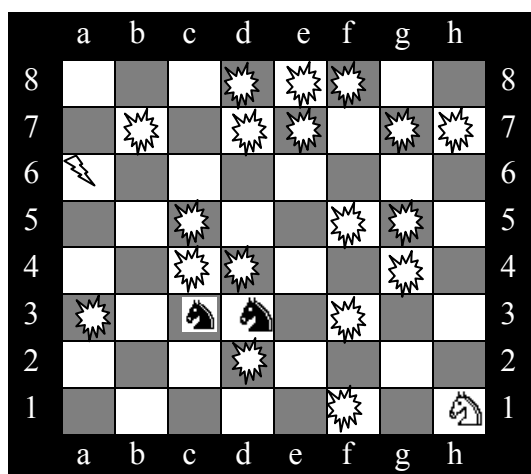
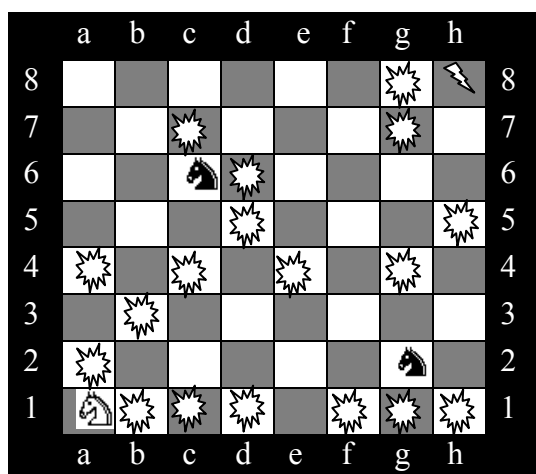
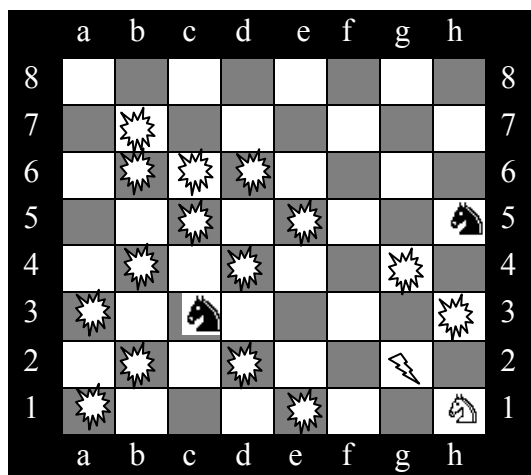
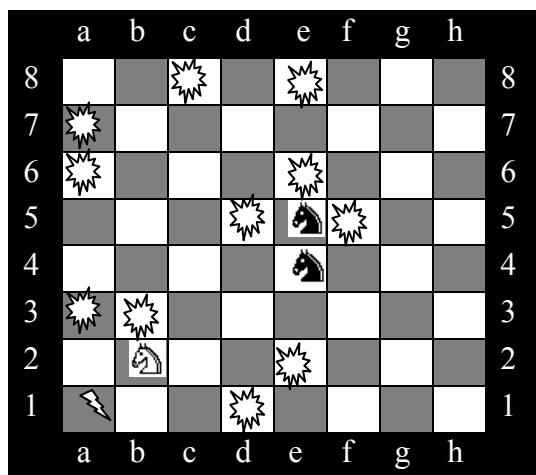
Ход коня



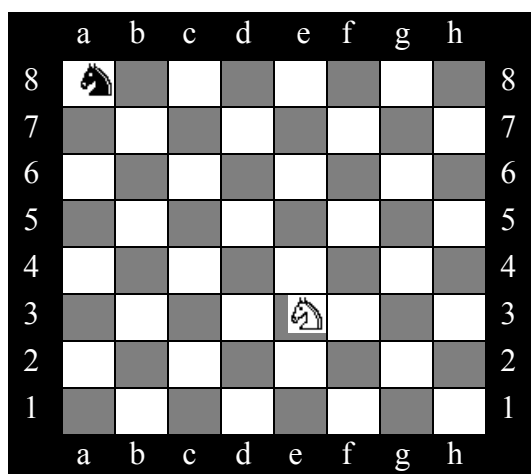
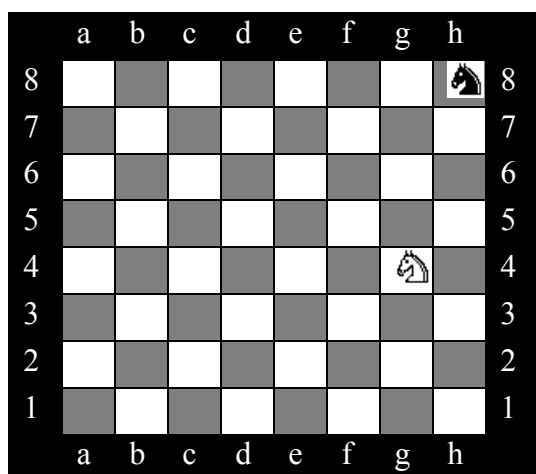
Перехитри часовых

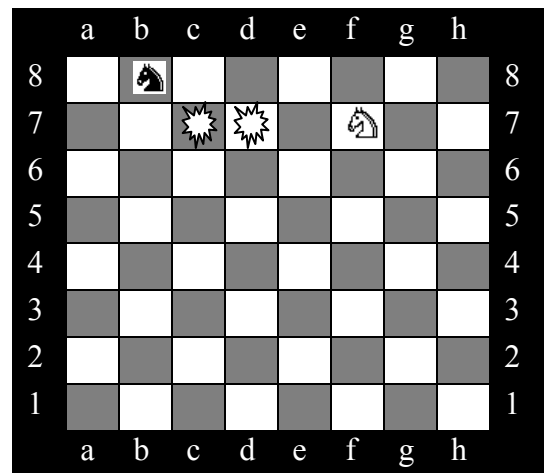
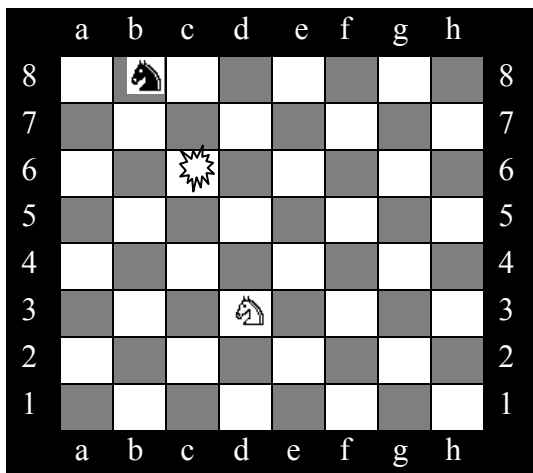
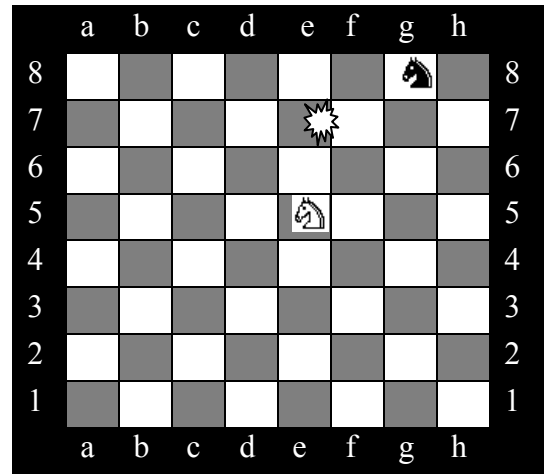
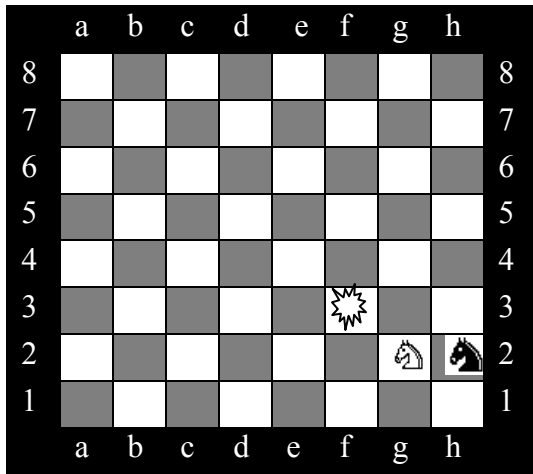
Доберитесь белым Конём до молнии, не становясь на поля, атакованные чёрными конями - часовыми (не забываем что конь может перепрыгивать через заминированные поля)



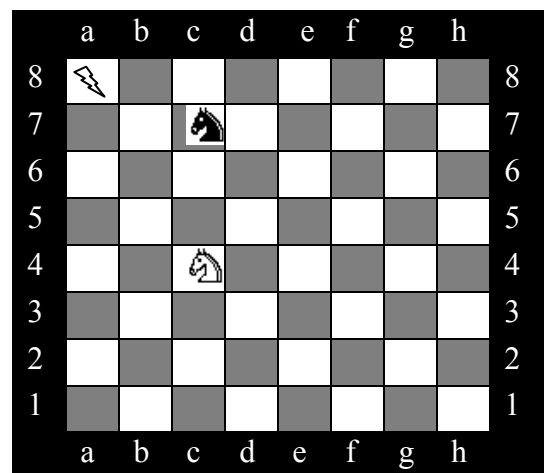
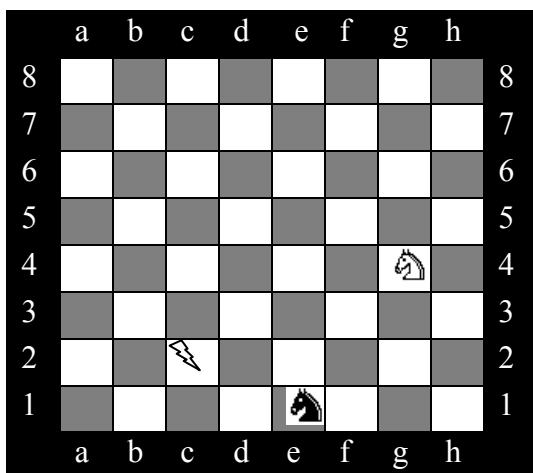


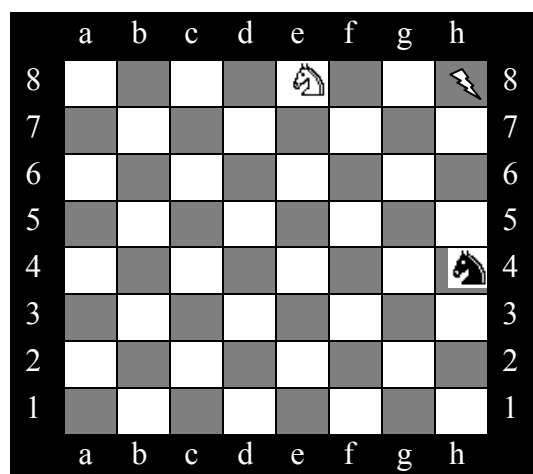
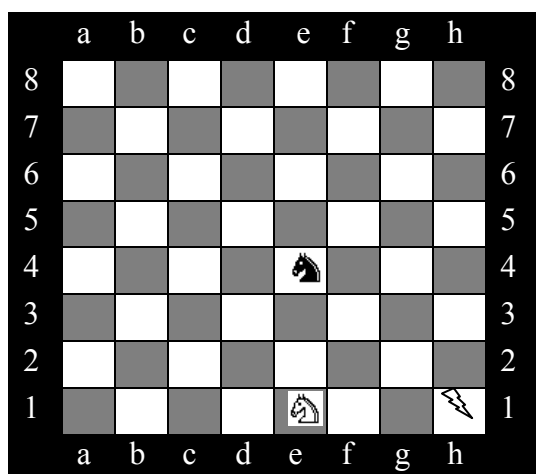
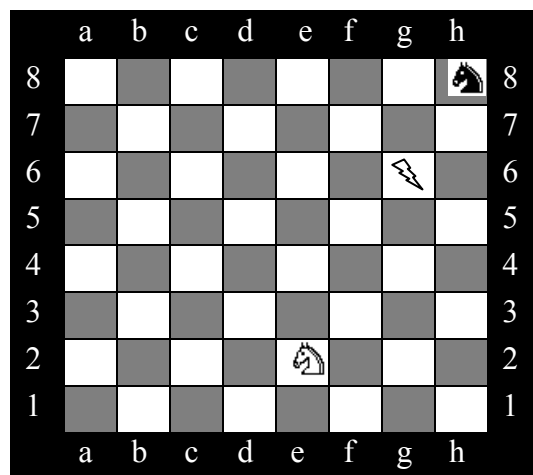
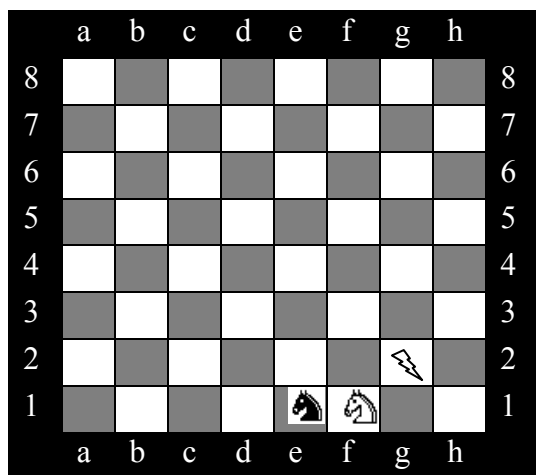
Ограничение подвижности. Выиграй белыми (белый и чёрный кони ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт коня противника).



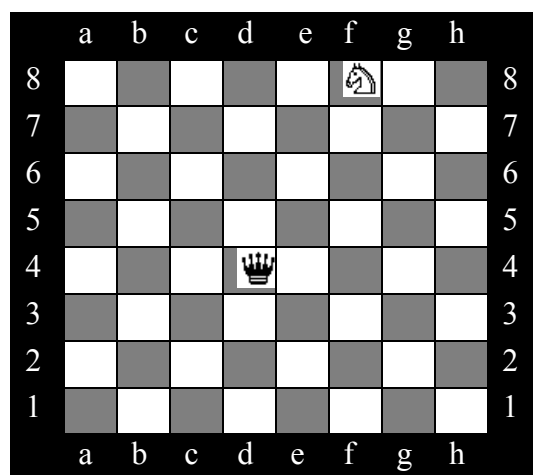
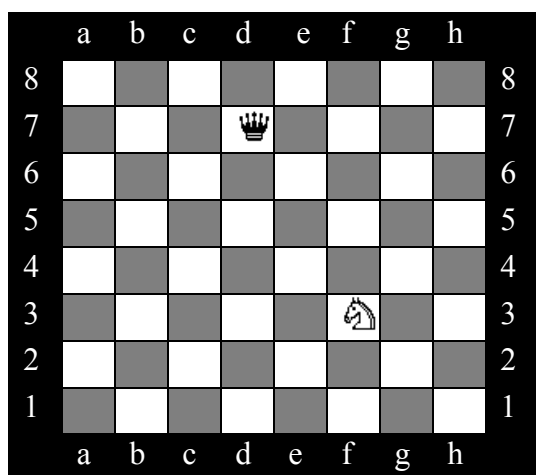


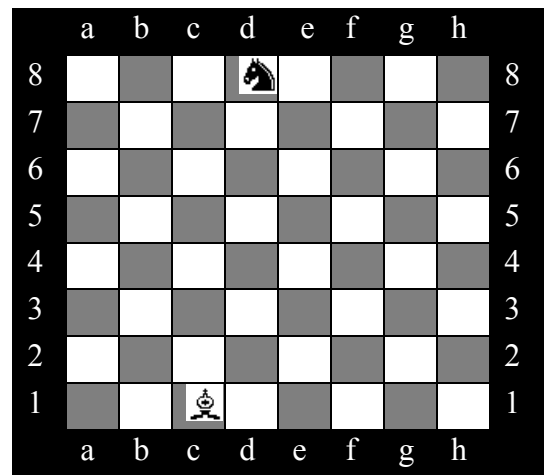
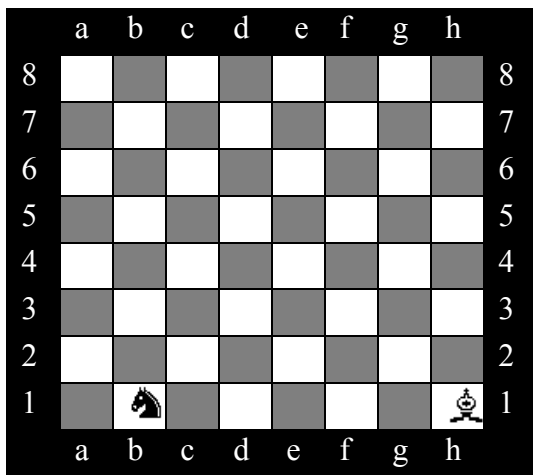
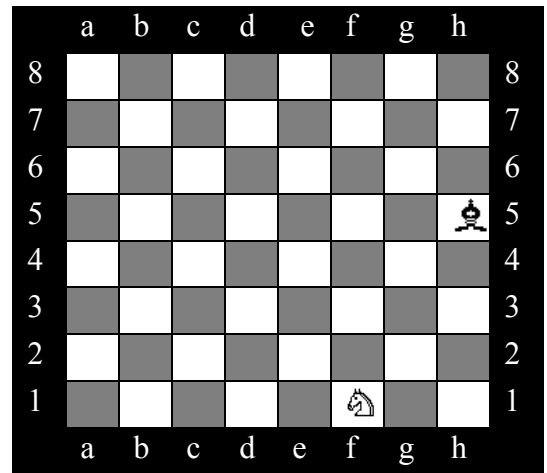
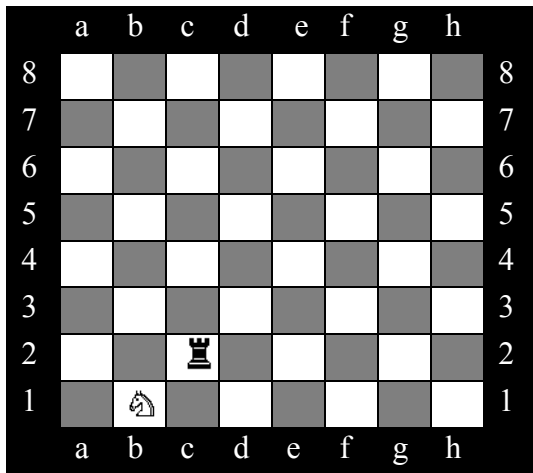
Захват контрольного поля. Пробрерись белым конём к молнии, мешая чёрному коню добиться той же цели (белый и чёрный кони ходят поочерёдно).



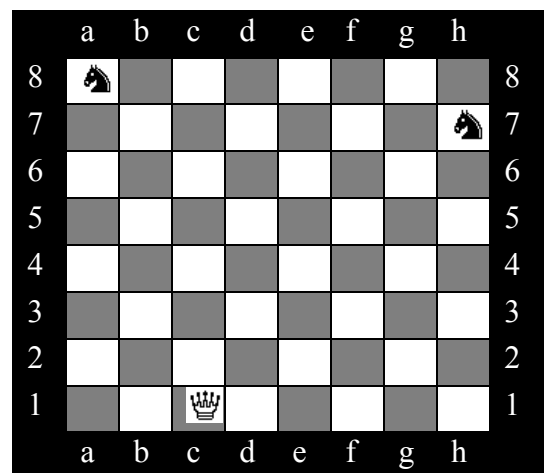
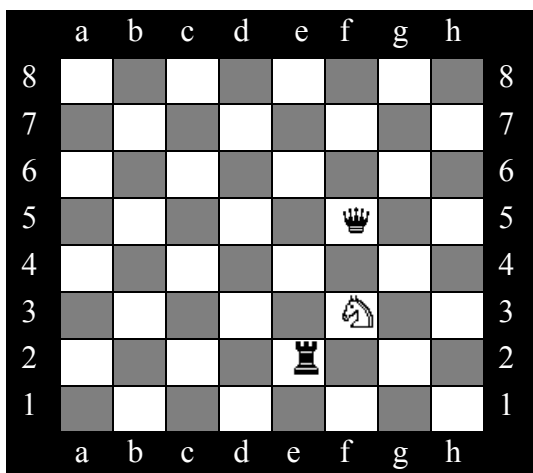


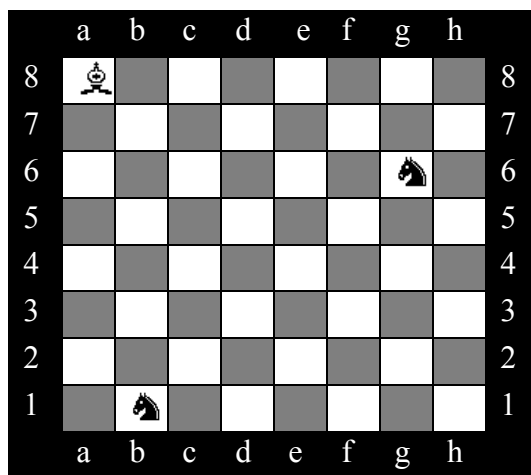
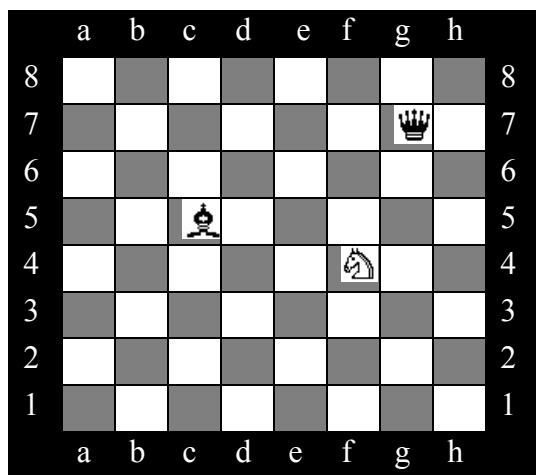
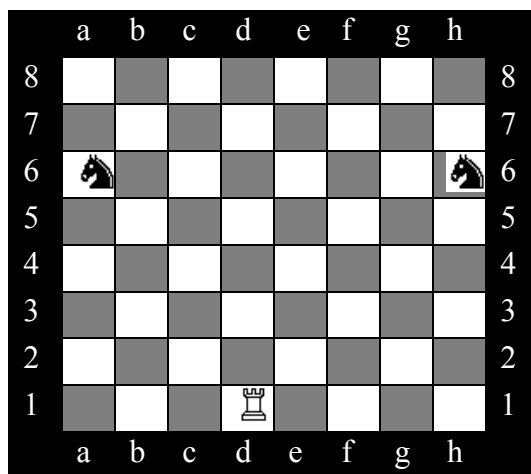
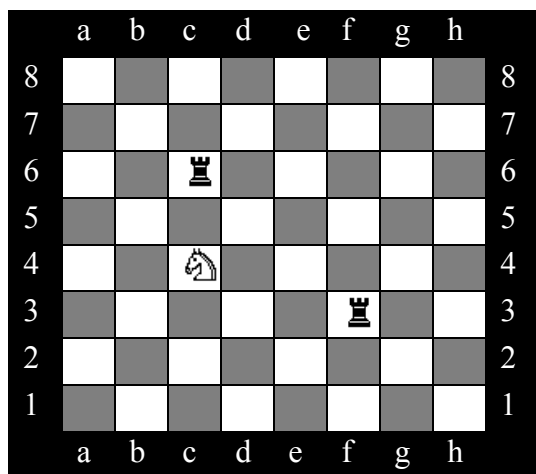
Конь против Ферзя, Ладьи, Слона. Атака неприятельской фигуры. Напади белой фигурой на чёрную.



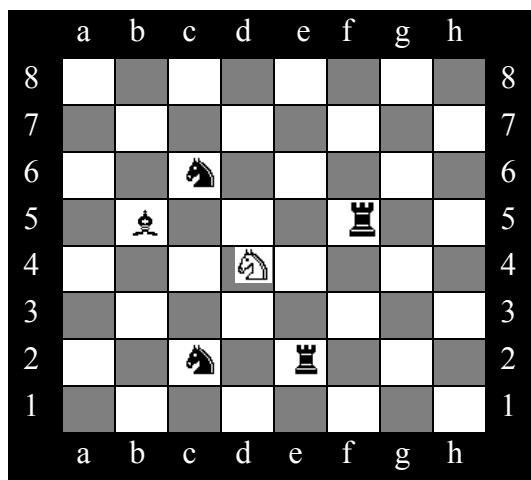
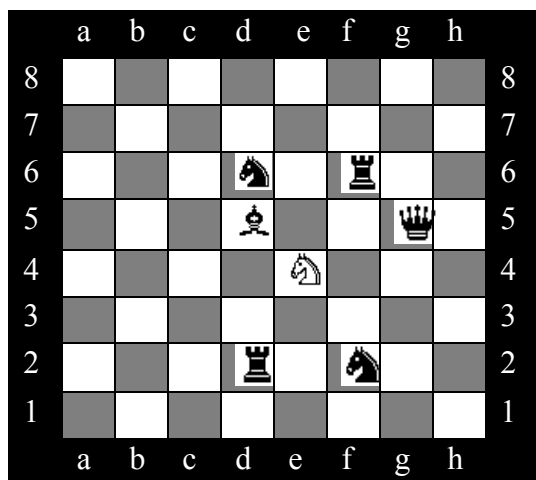


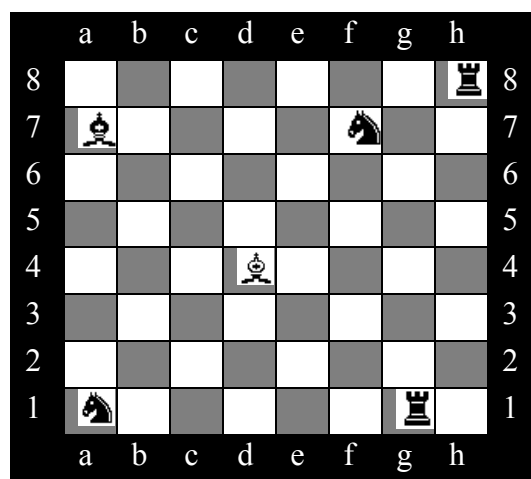
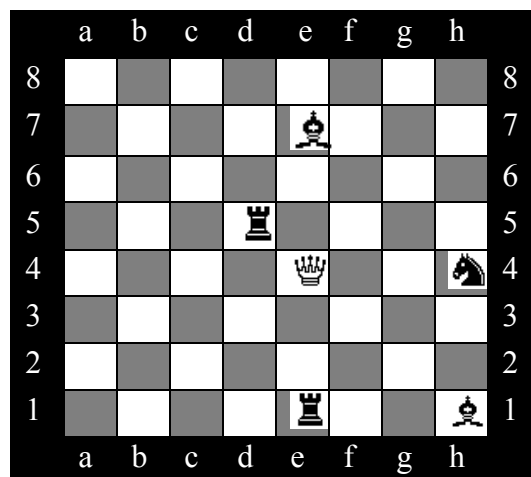
Двойной удар. Напaди белой фигурой на две чёрных.





Взятие. Побей незащищённую чёрную фигуру.

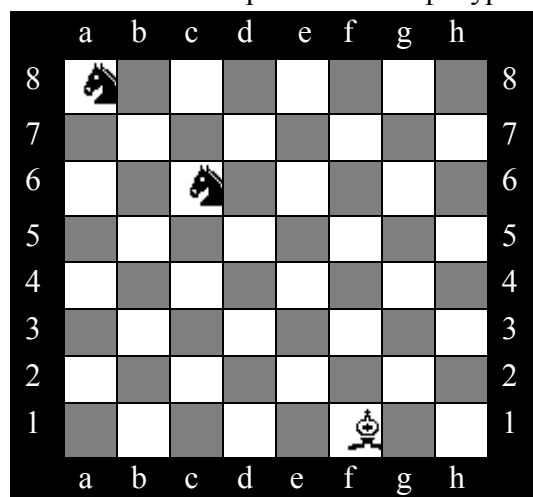
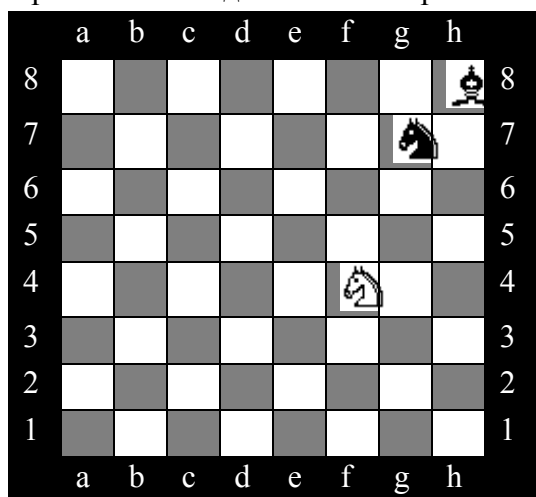




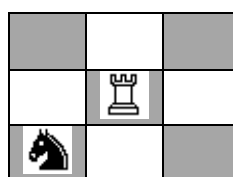
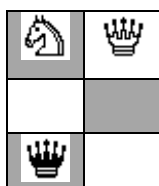
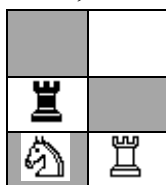
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2			 						2
1	 	 							1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

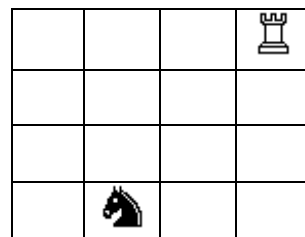
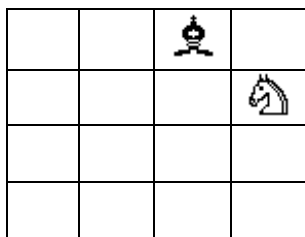
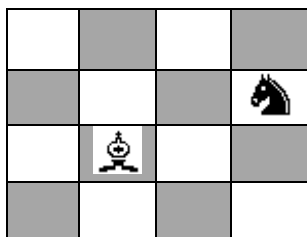


Выиграй фигуру. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе противника, вторым ходом забрать одну из чёрных фигур.



Игра на уничтожение. Выиграй белыми на фрагментах доски (белые и чёрные ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт все фигуры противника).





Вопросы:

1. Как ходит Конь?
2. Почему ходы Коня называются прыжки?
3. Между какими фигурами стоит Конь на доске?
4. Как Конь бьёт чужие фигуры?
5. Можно ли брать фигуры «по пути» до прихода на новое поле?
6. Чем Конь отличается от Слона? Ладьи? Ферзя?
7. Что такое коневая вилка?
8. Сколько полей бьёт Конь стоящий в углу доски?
9. Сколько полей бьёт Конь, если стоит в центре?

Шаг восьмой

Пешка



Пешка – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта шахматная фигура так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пеш-

ки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага. Пешек в каждой армии больше всего – по восемь. Стоят они стройными шеренгами на 2 и 7 горизонталях.

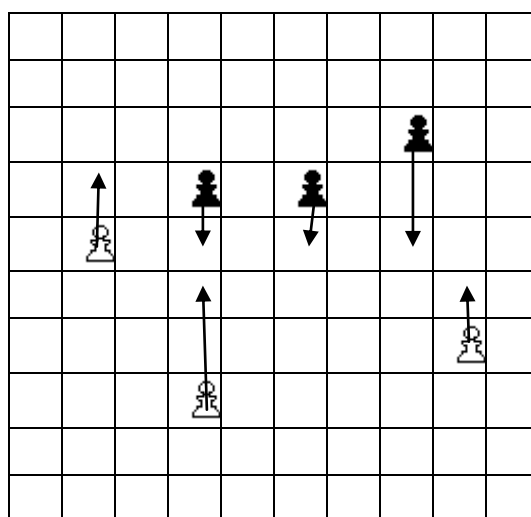
Пешка идет только вперед, назад не ходят и не бьет. Девиз пешки «назад ни шагу!» Если пешка в игре проходит трудный путь до 8 -ой или (черная) до 1 – ой горизонтали она может по желанию играющего превращена в любую фигуру (кроме Короля) независимо есть такие фигуры на доске или нет. Таким образом, теоретически на доске может быть 9 Ферзей или например 3 Коня или четыре Слона и т.д. Превращение пешки в фигуру обязательно, только после этого ход считается законченным.

Пешка ходит только прямо, вперед по вертикали, причем с начального поля может сделать ход на 2 поля или по желанию играющего, а дальше делает по 1 шагу, она не может «прыгать» через фигуры противника или свои.

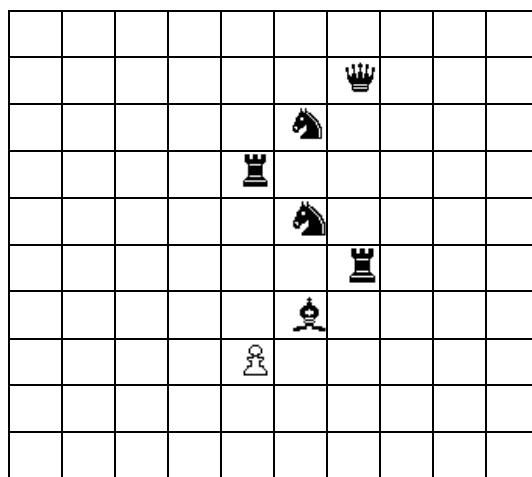
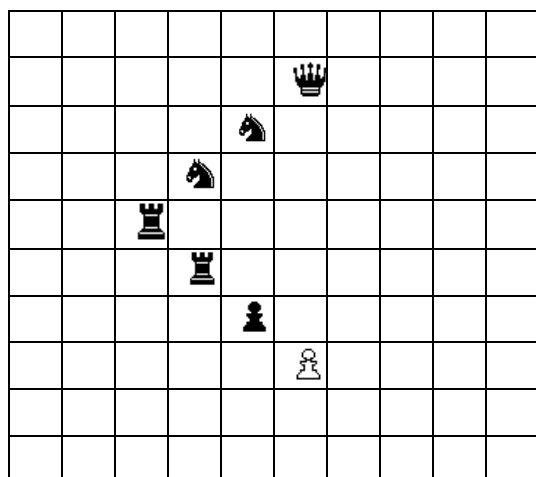
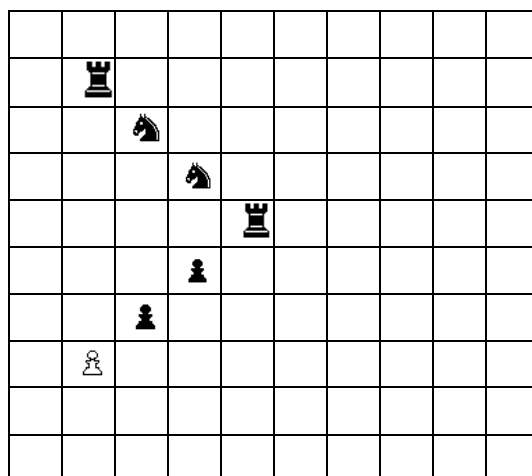
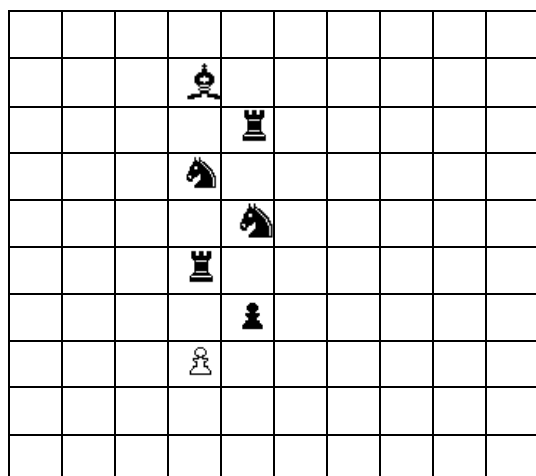
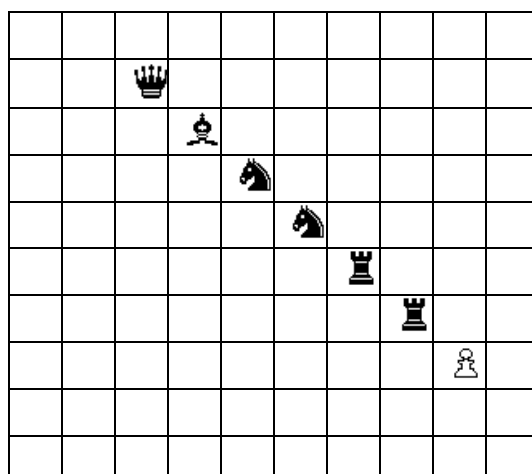
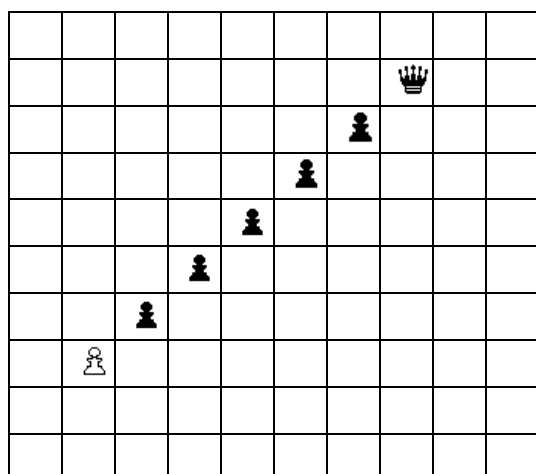
Чужие фигуры пешка берет по диагонали, наискосок, на 1 клетку вправо вверх или влево вверх (Если смотреть от играющего)

Иногда бывает положение, что пешка проходит мимо поля, битого пешка другого игрока. И этот игрок может взять ее своей пешкой наискосок, как если бы она находилась рядом. Это правило называется взятие на проходе. Такое взятие обязательно игрок может брать на проходе, может не брать. И если пешка на проходе не взята сразу, это право на следующем ходу теряется. Взятие на проходе происходит на 3 или 6 горизонталях, когда пешка противника выдвигается вперед на 2 поля. Побитая пешка убирается с доски. Необходимо на каждом занятии приучать детей не отдавать пешки просто так, ведь пешка - это будущий Ферзь или Ладья.

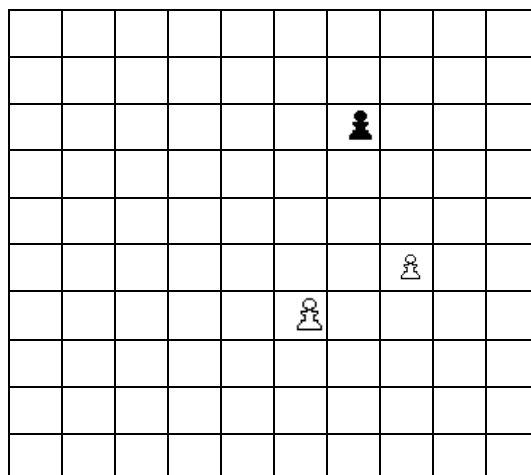
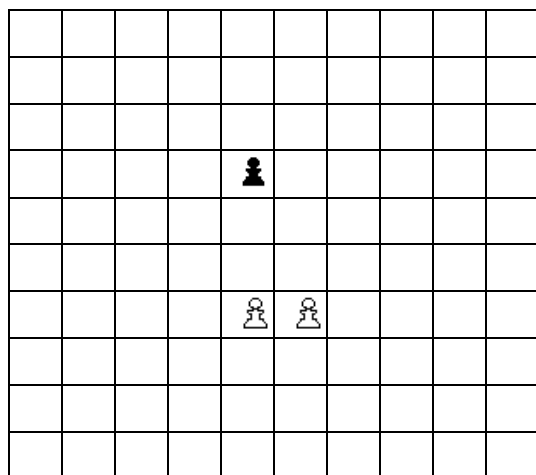
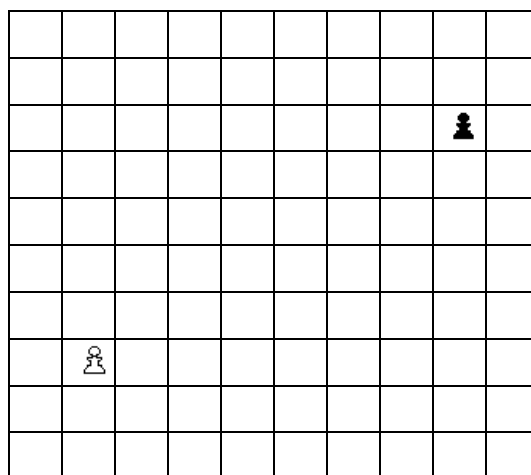
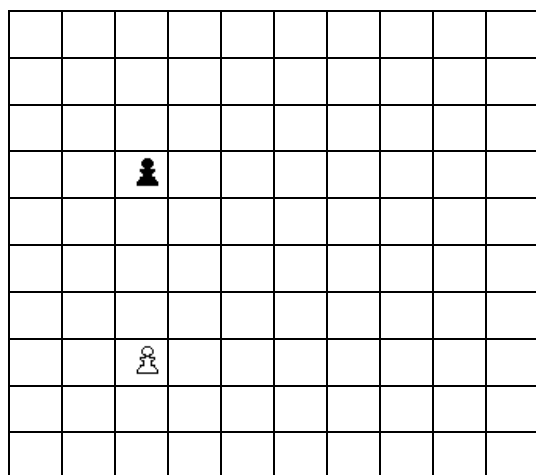
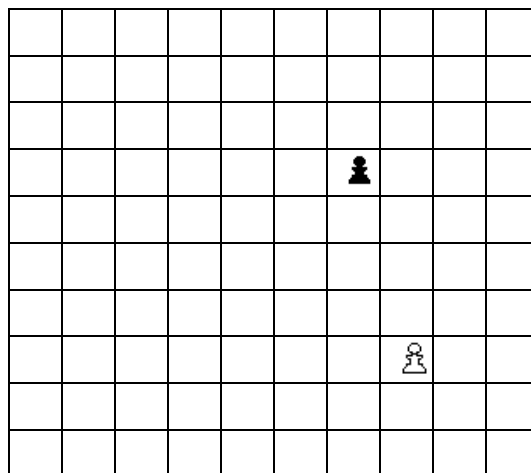
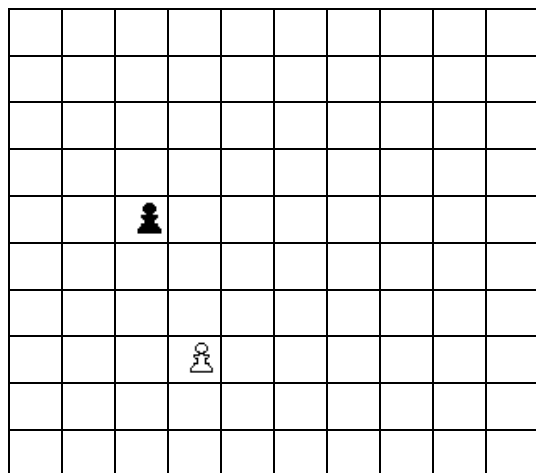
Учитывая это - пешка одна может решить исход боя, наказать маленького шахматиста, который пренебрег пешкой, отдал ее просто так или не выиграл пешку в подходящей ситуации

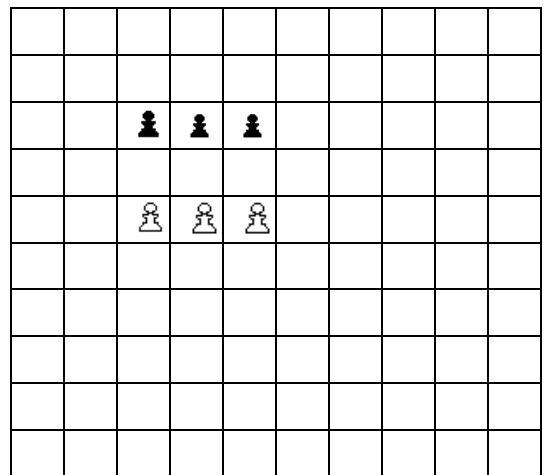
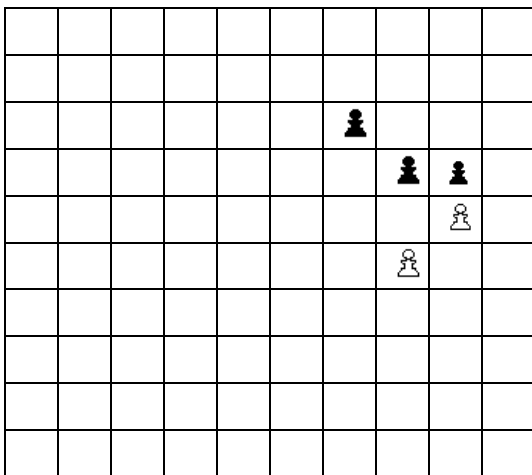
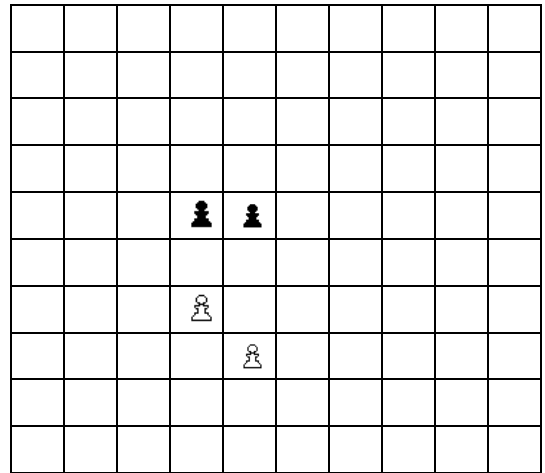
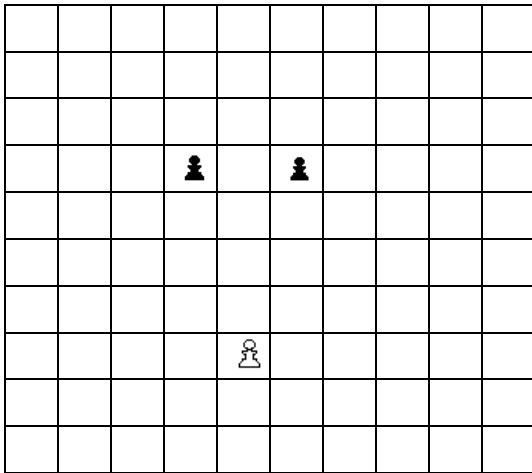
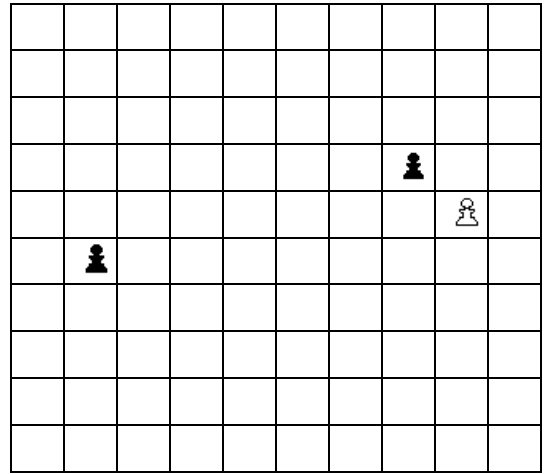
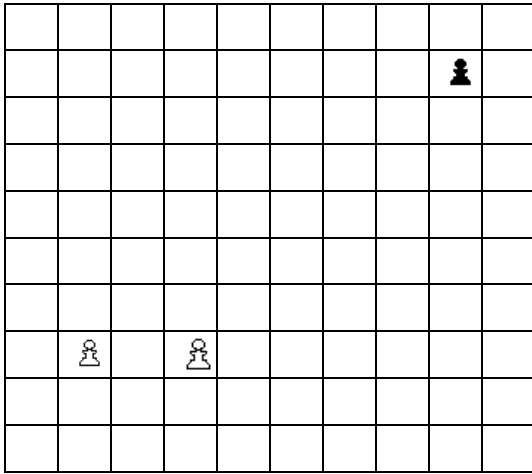


Один в поле воин. Побей белой пешкой все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

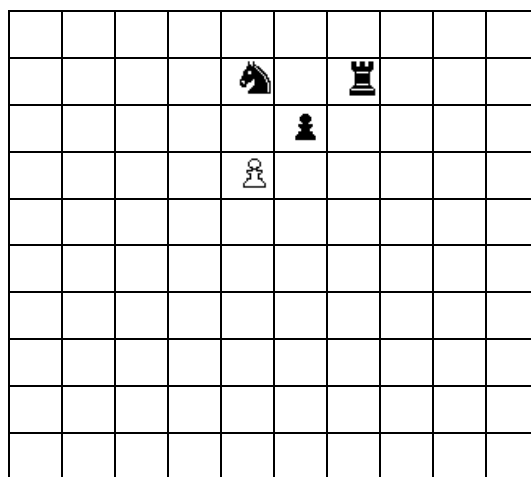
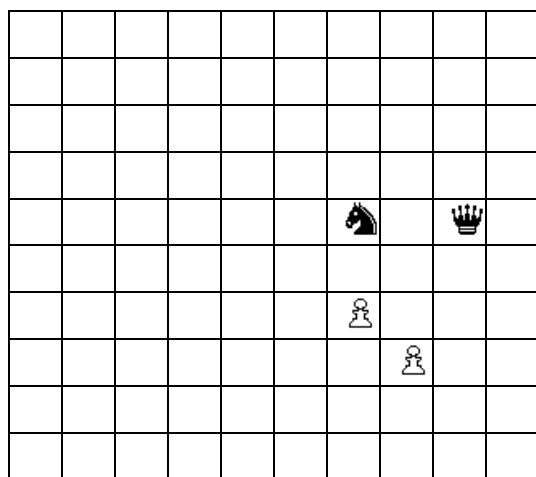
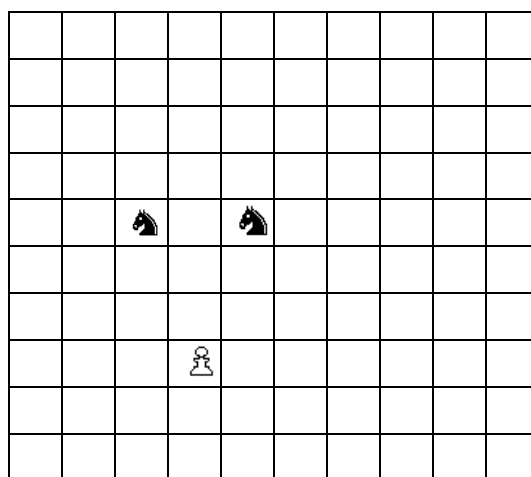
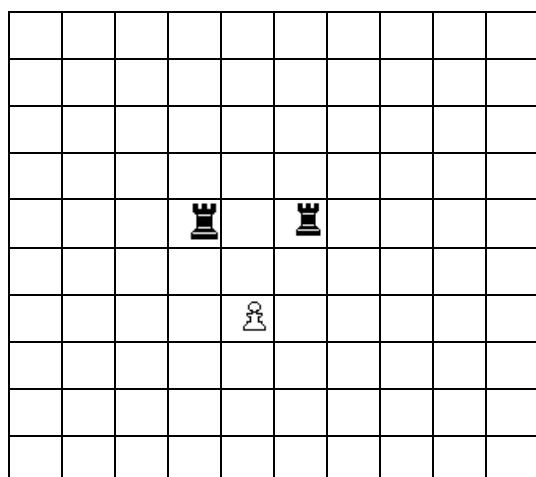


Ограничение подвижности. Выиграй белыми (белые и чёрные ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт все пешки противника)

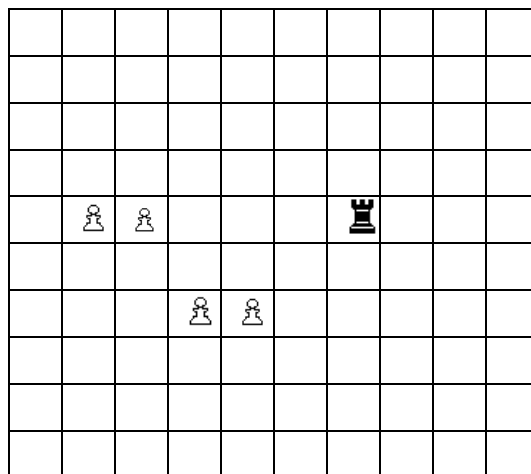
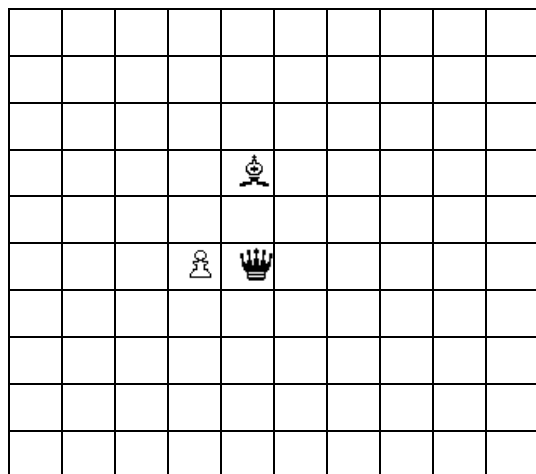


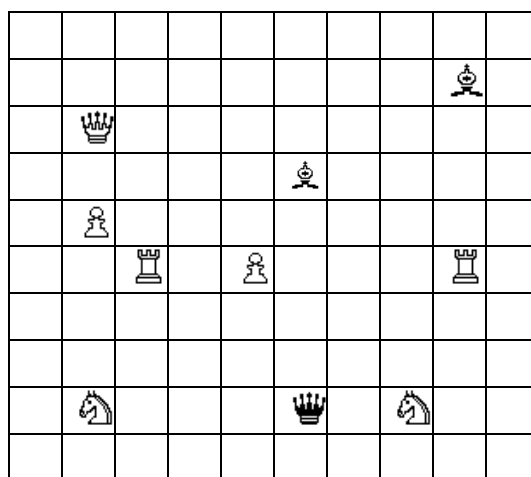
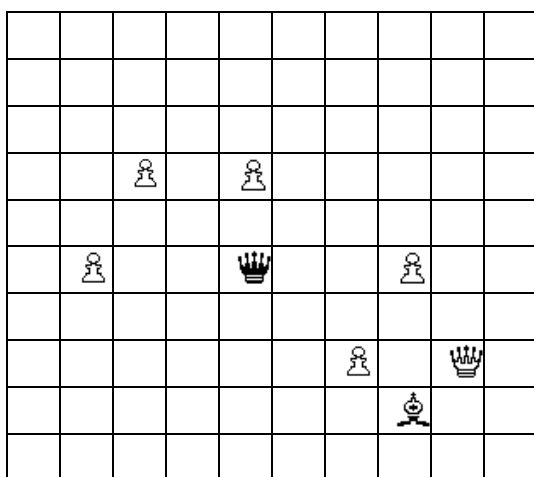
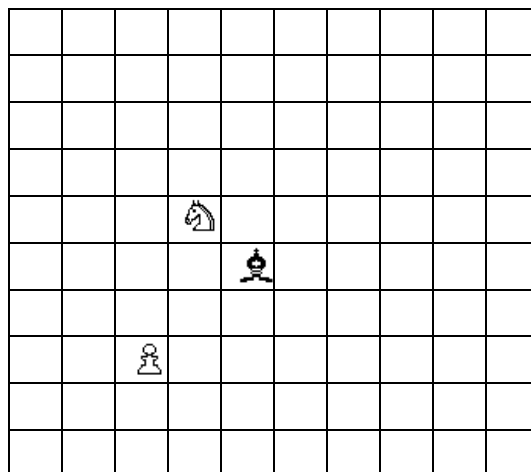
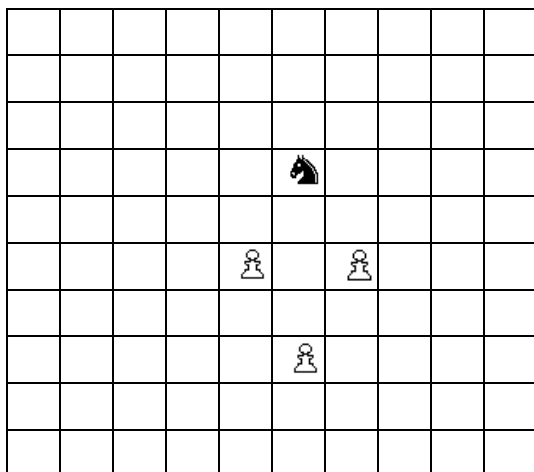


Двойной удар. Напади белой пешкой на две чёрных фигуры



Защита. Сделай белыми такой ход, чтобы чёрным было невыгодно бить ни одну из белых фигур





Вопросы:

1. Как ходит пешка?
2. Как она бьёт чужие фигуры?
3. Может ли пешка перепрыгивать через свои и чужие фигуры?
4. Может пешка ходить назад
5. Что такое взятие на проходе?
6. На каких горизонталях оно возможно
7. Где и на какой линии возможно превращение пешки?
8. В какую фигуру превращается пешка?
9. Какова первоначальная расстановка всех пешек на доске?

Шаг девятый

Король



Король – Его Величество, самый высокий и самый заметный. На шахматной доске он похож на человечка с короной в виде пики или креста. Правда, ручек нет!

На демонстрационной доске и на диаграммах в шахматных книгах король выглядит, как царская корона с крестиком наверху. Но можно представить себе и мужчину с могучими плечами. В каждом войске королей по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.

Самая важная, самая главная фигура на шахматной доске. С гибелью Короля партия заканчивается, сколько бы сил (фигур) не оставалось на доске. Гибель Короля называют «Мат». И название игры шахматы переводится как смерть Короля: «Шах» (Король), «Мат» (умер).

Король передвигается по доске во всех направлениях на 1 клетку вперед, назад, наискосок, влево, вправо и по таким же правилам Король может взять незащищенную фигуру. Делать прыжки, как Конь, Король не может, не может он и сделать «дальний» ход, как Слон, Ладья или Ферзь - только на 1 клеточку.

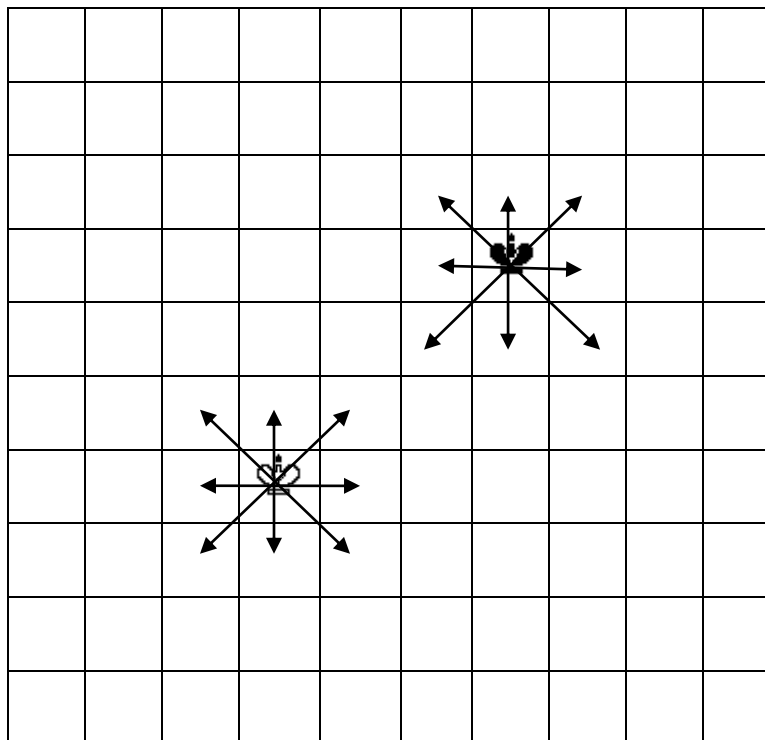
Один раз за всю партию (игру), Королю разрешено сделать странный ход совместно с ладьей - этот ход называют «рокировка»

Рокировка может быть сделана на правый фланг и левый фланг и называется «длинная» или «короткая».

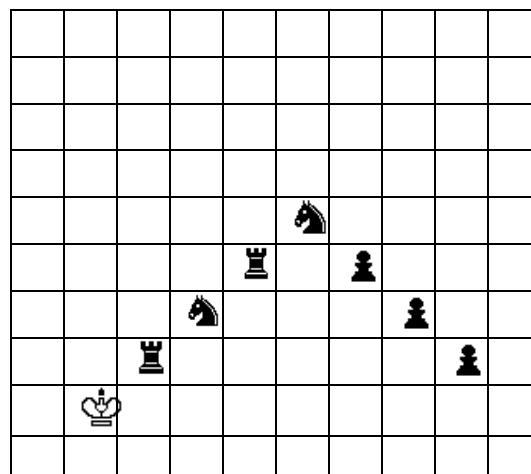
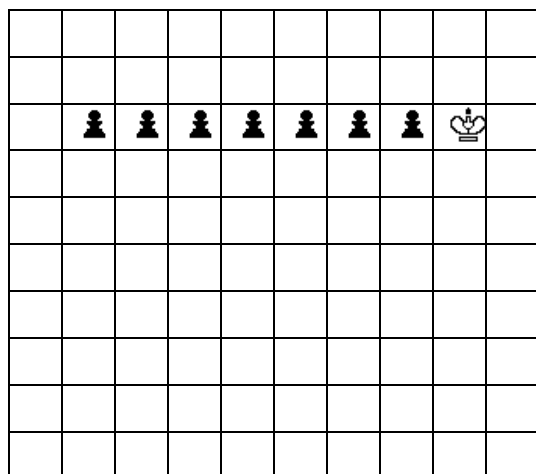
Если королю угрожает опасность (шах) игрок должен ее обязательно устранить: уйти королем, защитить короля своей фигурой или уничтожить напавшую фигуру

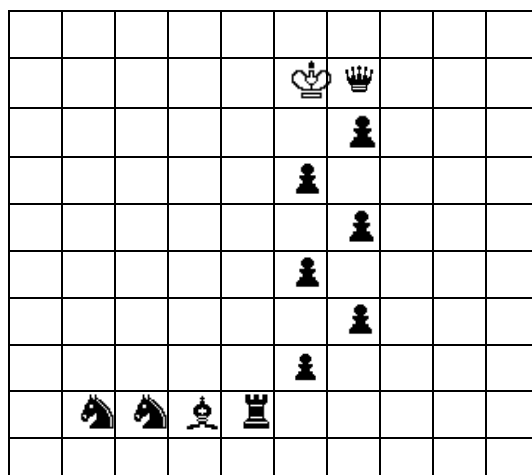
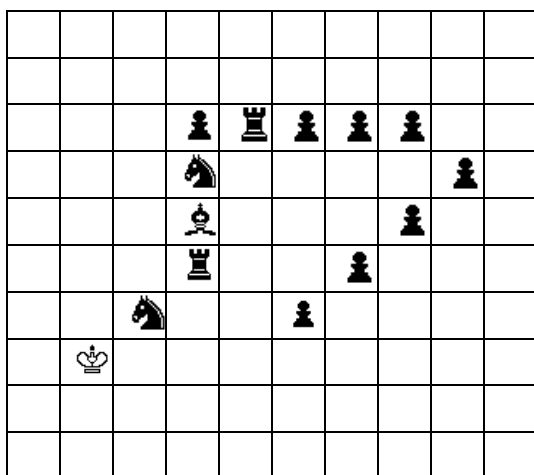
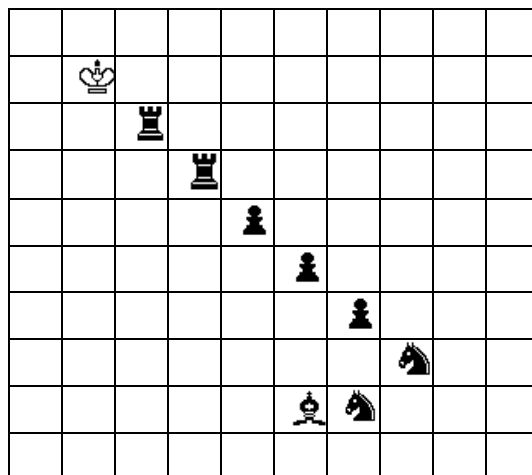
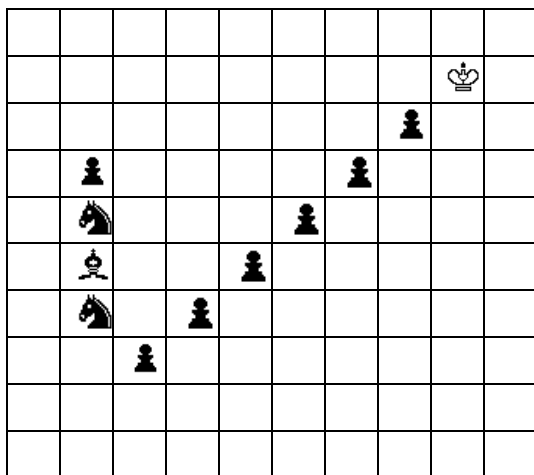
Оставлять своего короля под шахом нельзя

Ход Короля

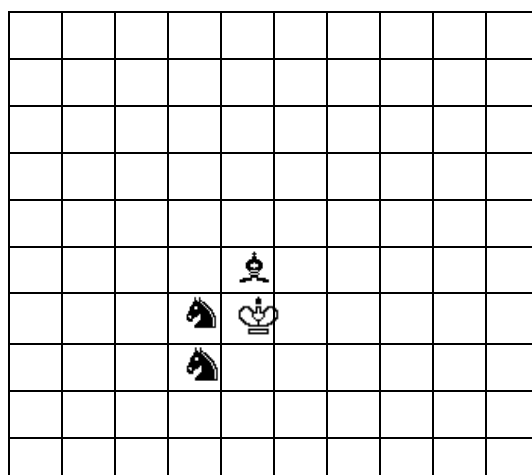
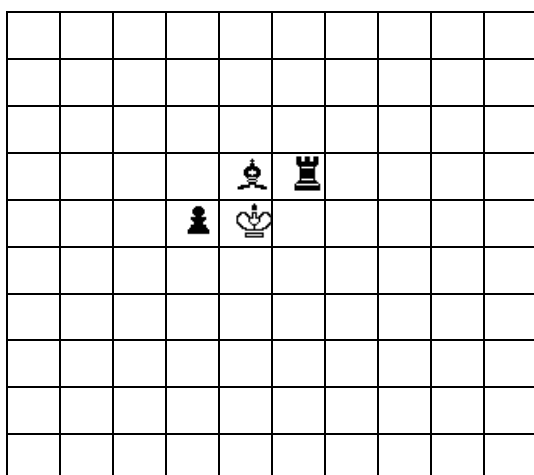


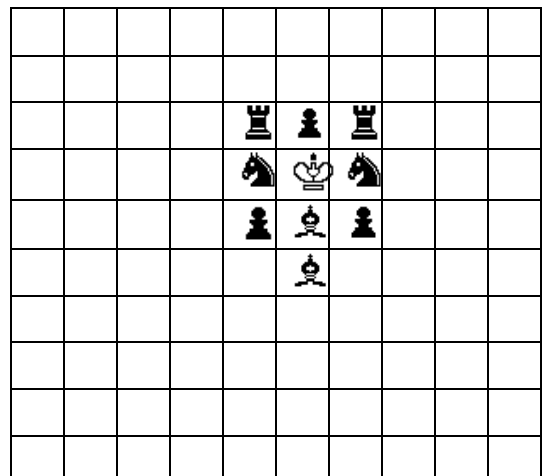
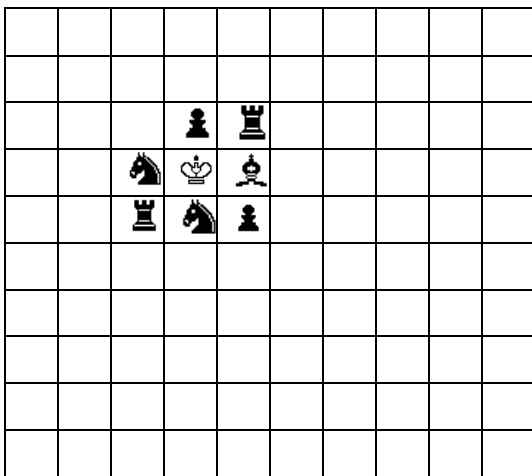
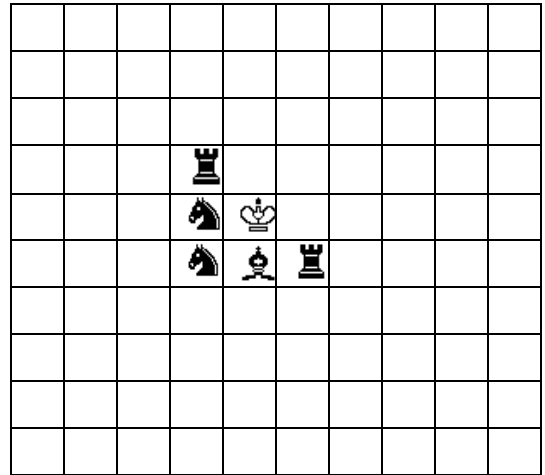
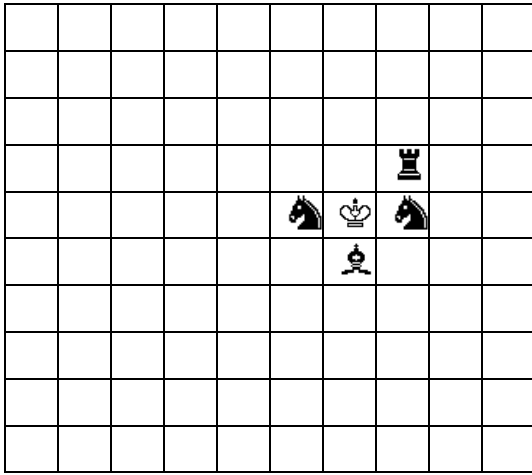
Один в поле воин. Побей белым Королём все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.



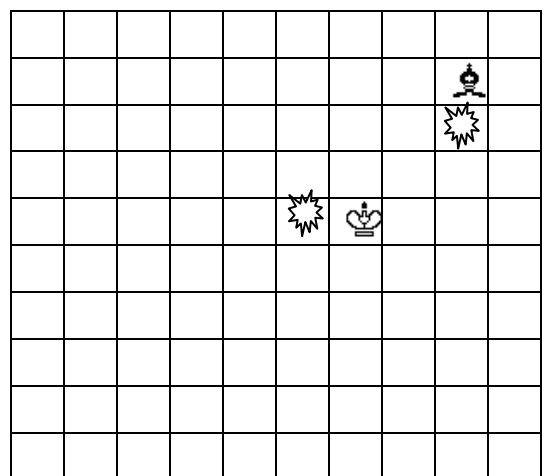
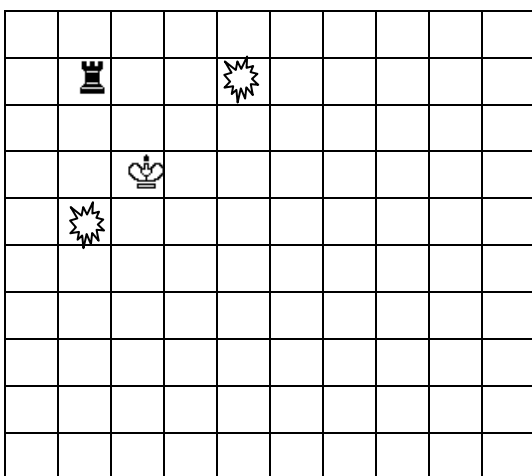


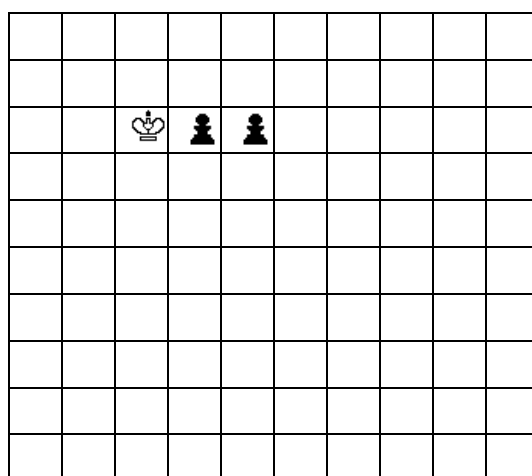
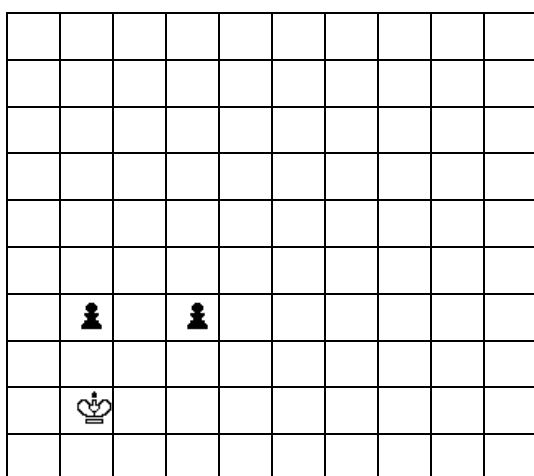
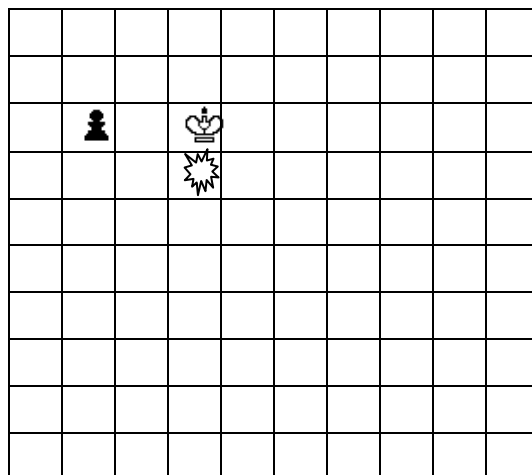
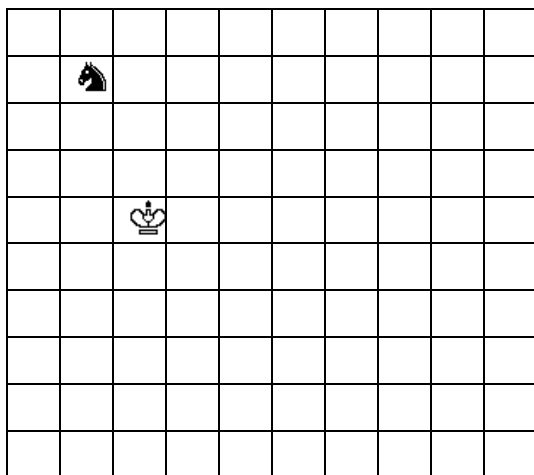
Взятие Побей белым Королём незащищённую чёрную фигуру.





Ограничение подвижности. Выиграй белыми (белые и чёрные ходят поочерёдно; побеждает тот, кто побьёт все фигуры противника).





Шаг десятый Рокировка

В шахматах существует удивительный ход который непохож на все остальные - (один за всю партию) - рокировка. Это одновременное перемещение короля и ладьи. Цель рокировки - убрать короля в безопасное место, увести его из центра, затруднить сопернику нападение на короля.

Рокировка бывает 2-х видов:

1. короткая,
2. длинная.

Ход выполняется как:

1. белый король перемещается по первой горизонтали на 2 поля вправо, ладья «перемещается» через короля влево и становится рядом ним, на соседнюю клетку (короткая рокировка)

2. белый король перемещается по первой горизонтали на 2 поля влево, ладья перешагивает через короля вправо и становится рядом на соседнюю клетку (длинная рокировка)

Рокировка возможна при определенных условиях:

1. король и ладья не делали хода
2. между ними нет фигур

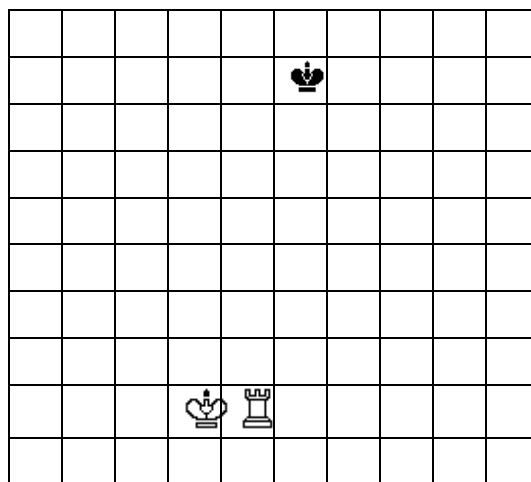
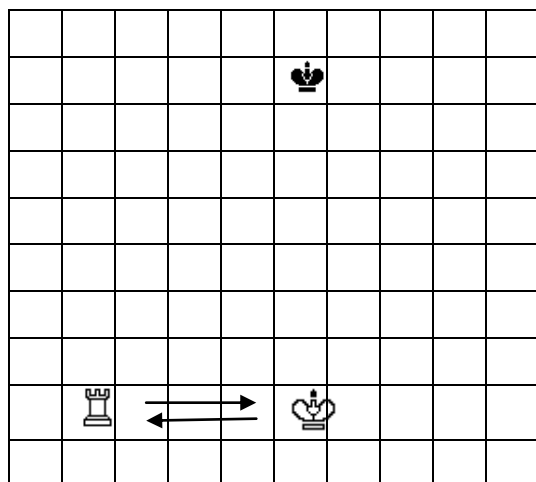
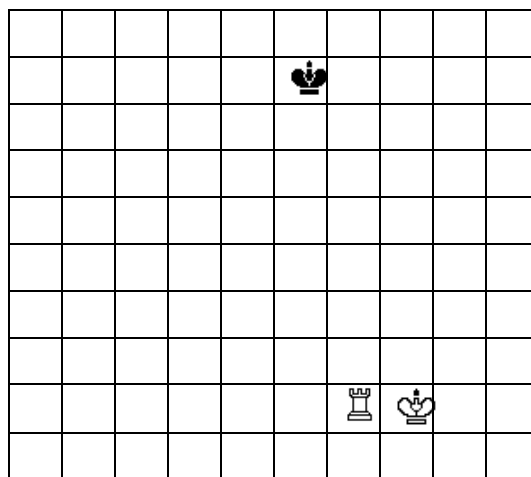
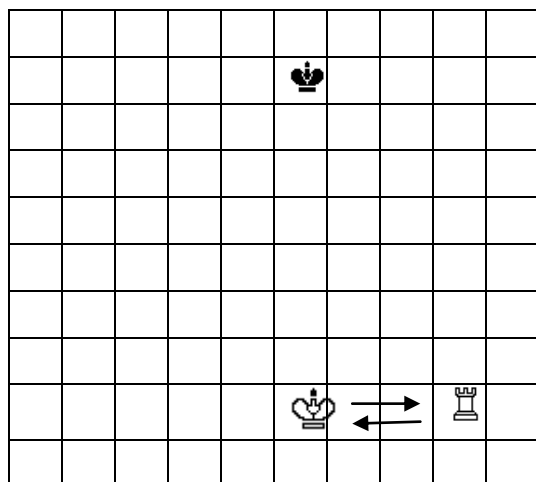
3. король не атакован (не под шахом)

4. поля, через которые передвигается король не под ударом (битые поля)

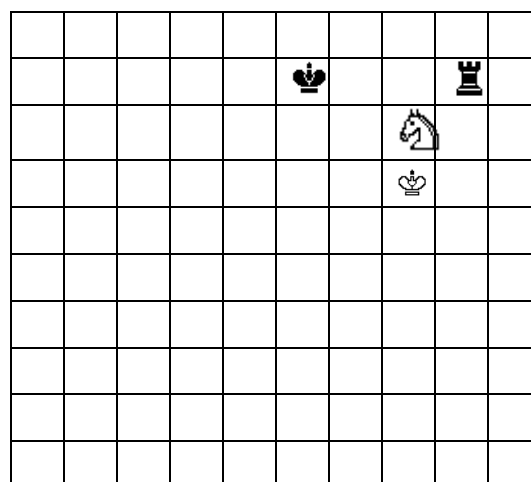
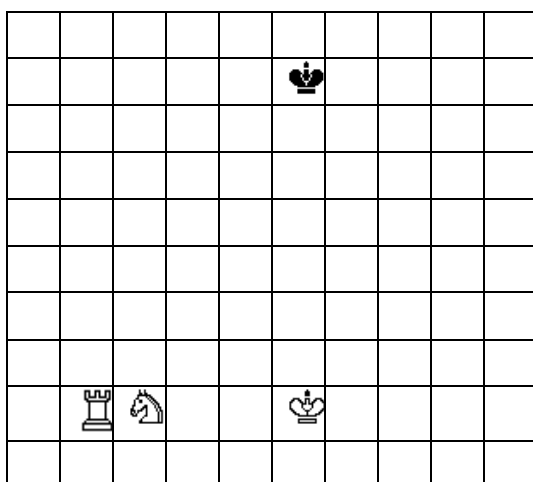
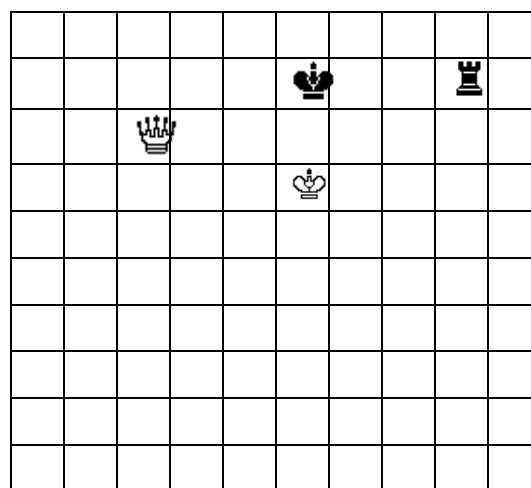
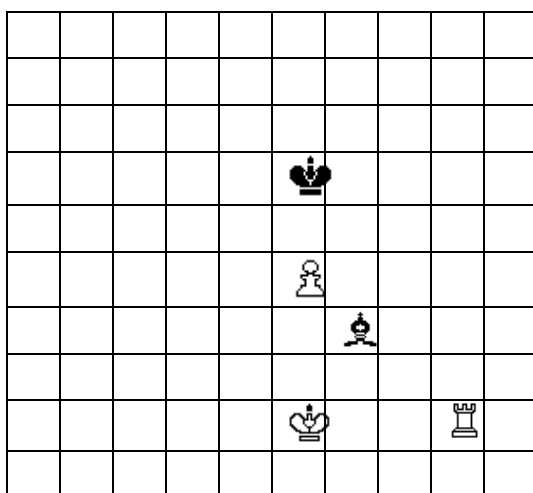
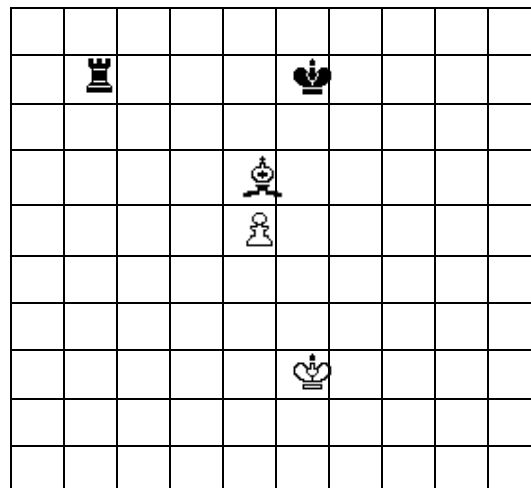
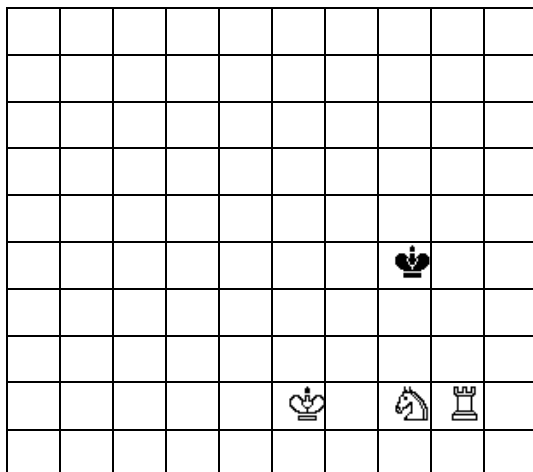
5. после рокировки король не кажется под шахом.

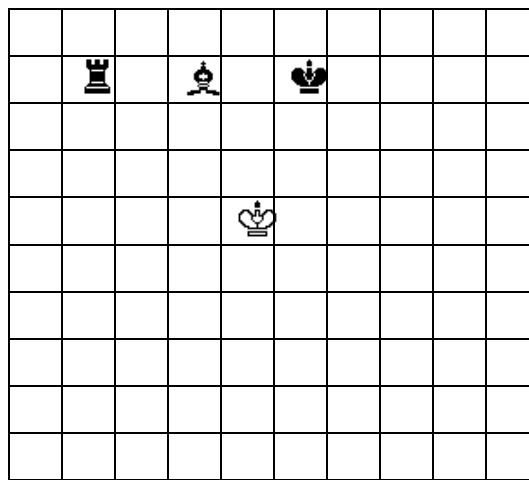
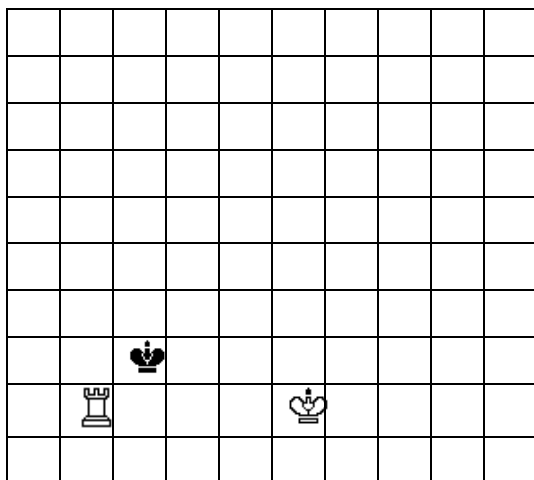
Черные король и ладья делают рокировку соответственно по восьмой горизонтали, соблюдая еще же правила

Рокировка



Могут ли чёрные рокироваться?





Вопросы:

1. Что такое рокировка?
2. Какие фигуры участвуют в рокировке?
3. Сколько раз во время игры возможна рокировка?
4. Для какой цели делается рокировка
5. Чем отличаются короткая и длинная рокировки?
6. Когда рокировка возможна?

Шаг одиннадцатый

Ценность фигур

Мы уже знаем, что разные фигуры ходят по-разному, обладают разными возможностями. Одни, например, чтобы перейти с одного края доски на другой должны сделать несколько ходов, другие сделают это за 1 ход. Ферзь, например, держит ход доски на свободной доске 27 полей, а пешка – всего 2

Ладья держит под боем 14 полей, а конь – 8 и т.д.

Подвижность фигур на доске, их боеспособность определяют силу и ценность каждой фигуры.

Каждый шахматист должен знать, насколько одна фигура сильнее или слабее другой. Это важно при обменах фигурами, чтобы не обдать более сильную фигуру за менее сильную. От «правильности» обменов фигур зависит исход поединка. Обычно побеждает тот, на чьей стороне материальный перевес – преимущество в силах.

Как оценивать фигуры?

За единицу ценности в шахматах принято считать пешку. Так, например, конь стоит 3 пешки, слон – столько же. Значит, в игре не опасаясь проиграть, можно менять слона на коня.

Если к слону или коню добавить 2 пешки – получим стоимость ладьи.

А две ладьи примерно равны 1 ферзю. 2 слона + конь или 2 коня + слона заменят ферзя.

Особо отметись ценность короля. Из-за особой роли, которую король играет в шахматах, ценности он не имеет, хотя по силе примерно равен легкой фигуре (слону или коню).

Ферзь и ладья ввиду их высокой цены называют тяжелые фигуры, а слонов и коней – легкими.

Ферзь, ладья, слон – фигуры дальнобойные т.к. «простреливают» всю доску. Разница в ценности ладьи и коня или ладьи и слона получила название «Качество».

Поэтому, если мы отдаем ладью за коня или слона – мы поигрываем «Качество». Если один игрок получает в игре перевес в силах, мы говорим: у него «Материальное преимущество»

Если в игре фигура отдается за равноценную – произошел размен фигур.

Чтобы быстро и правильно определять, выгодно или невыгодно жалеть одну или несколько фигур, надо знать и помнить такую табличку:

Ферзь = 9 пешек

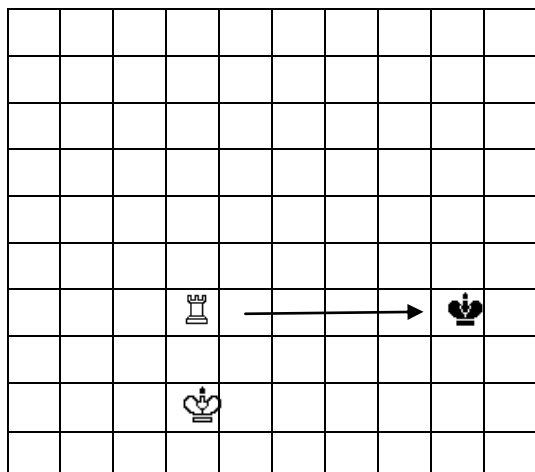
Ферзь = Ладья + Ладья = 2 ладьи

Ферзь = Слон + Слон + Конь = Конь + Конь + Слон

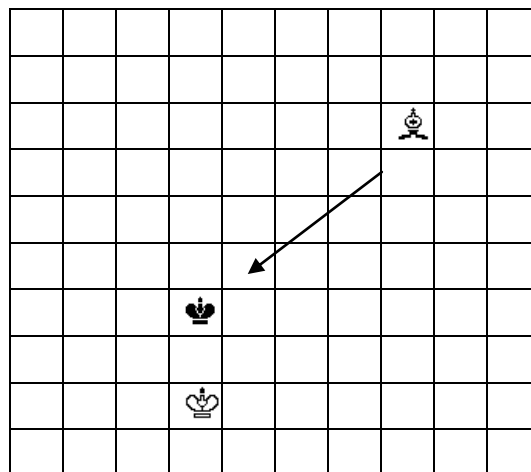
Ферзь = Ладья = Слон = пешка или Ладья = Конь = пешка

Шаг двенадцатый ШАХ

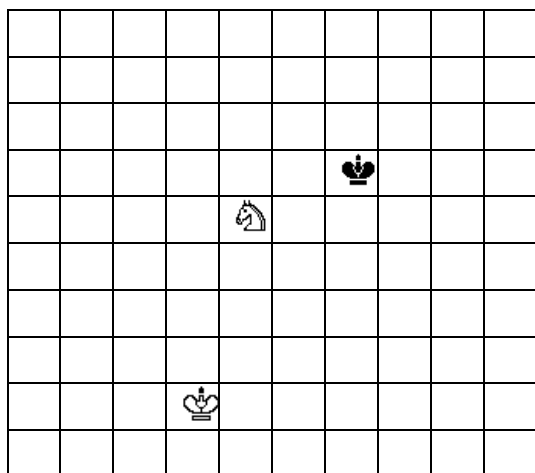
Шах ладьёй



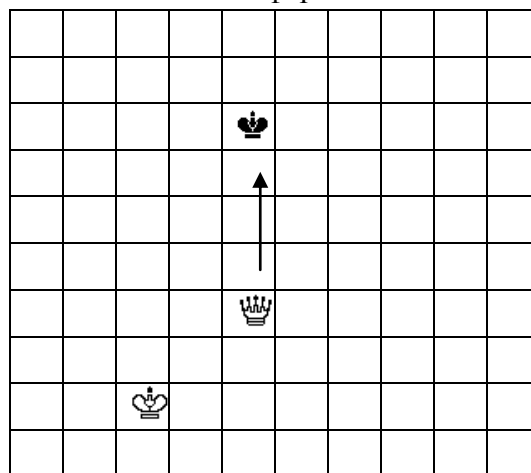
Шах слоном



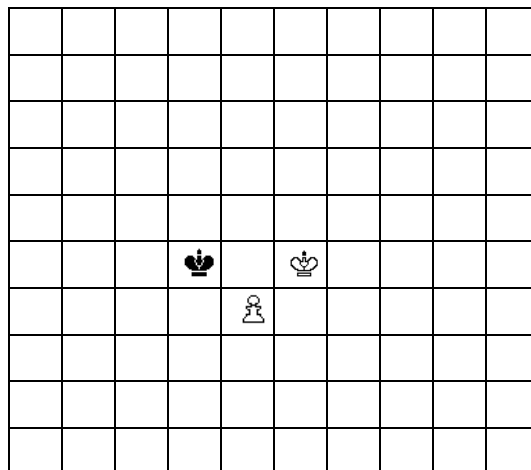
Шах конём



Шах ферзём

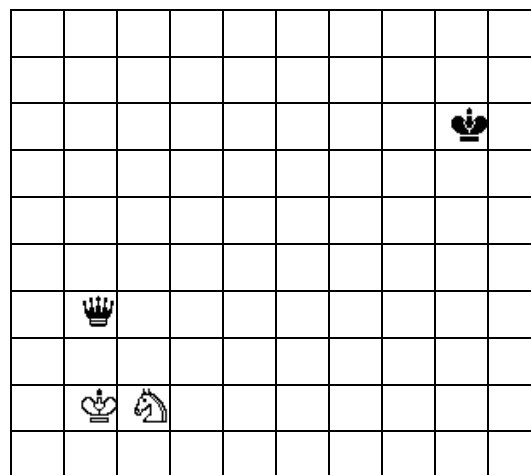
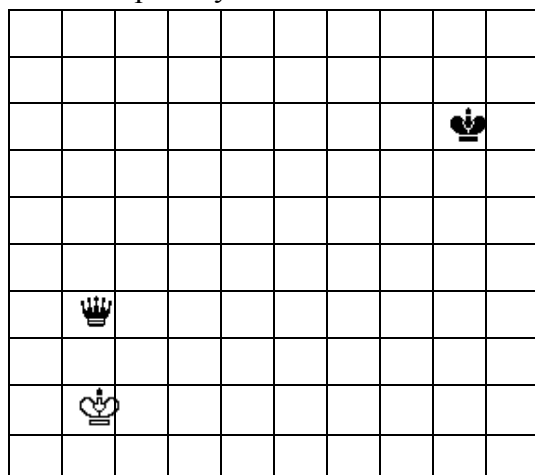


Шах пешкой

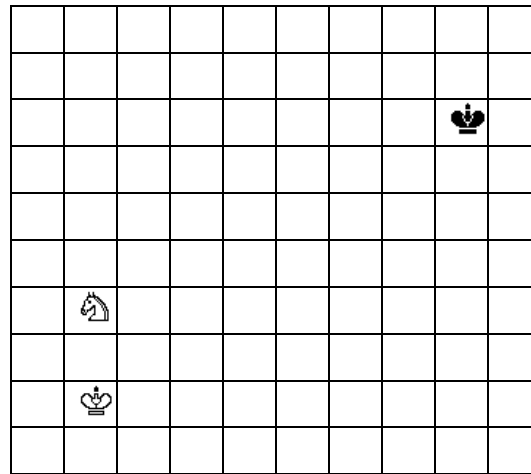
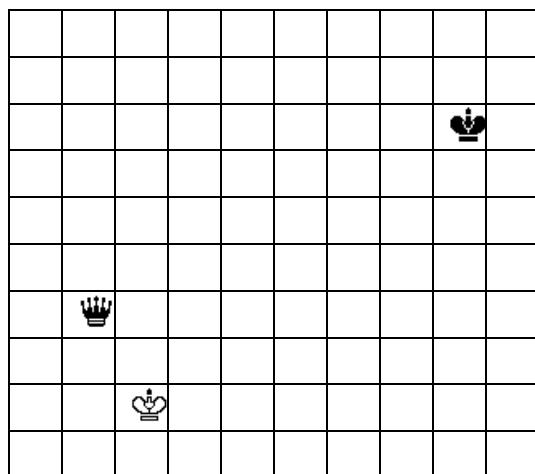


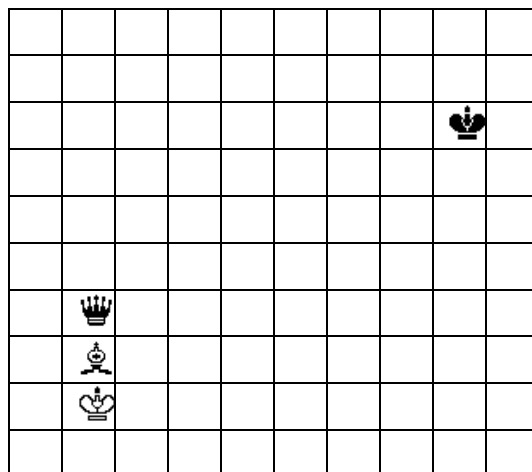
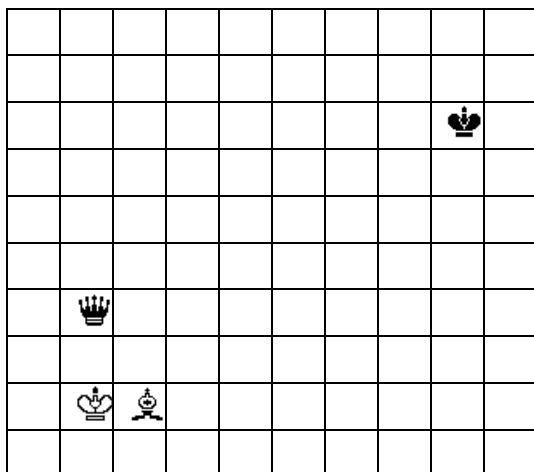
Три способа защиты от шаха

Король уходит из под шаха

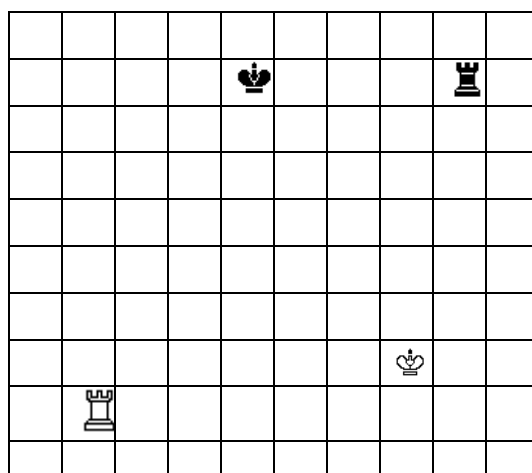
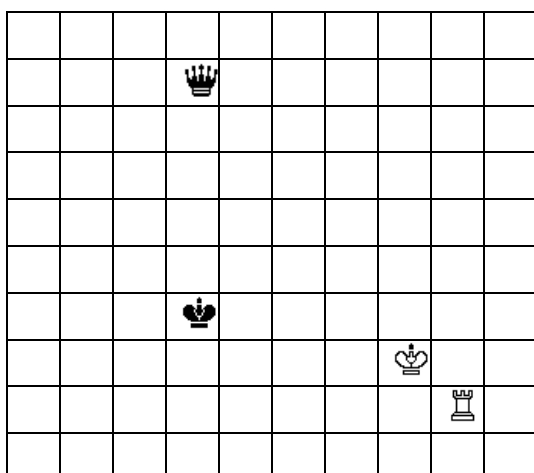
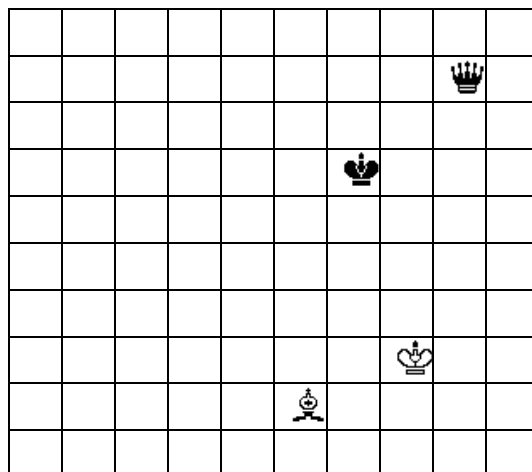
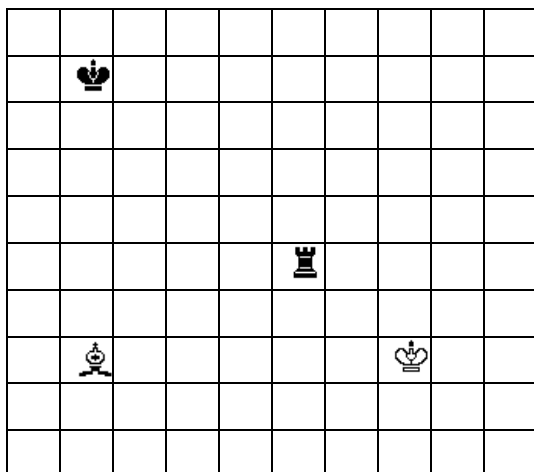


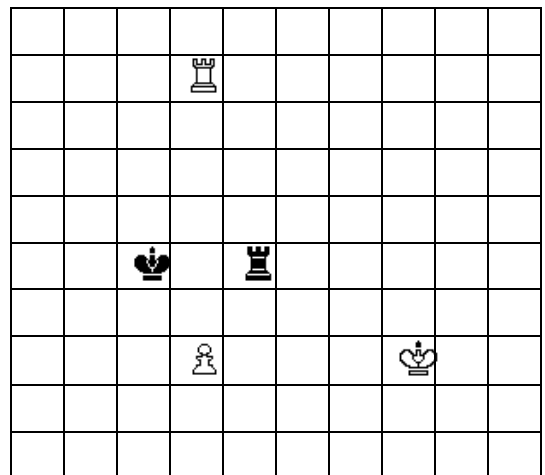
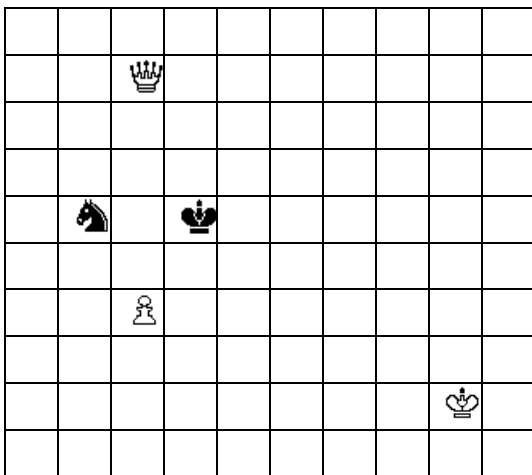
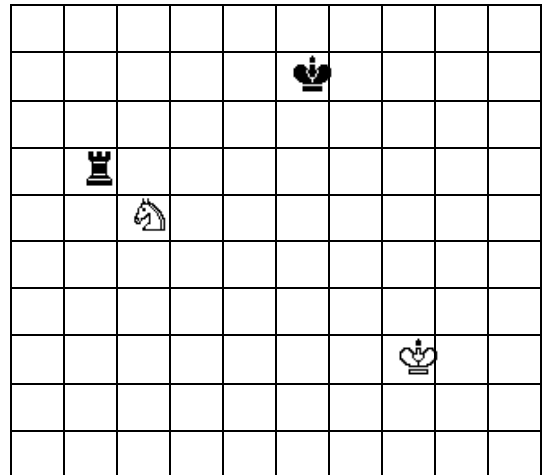
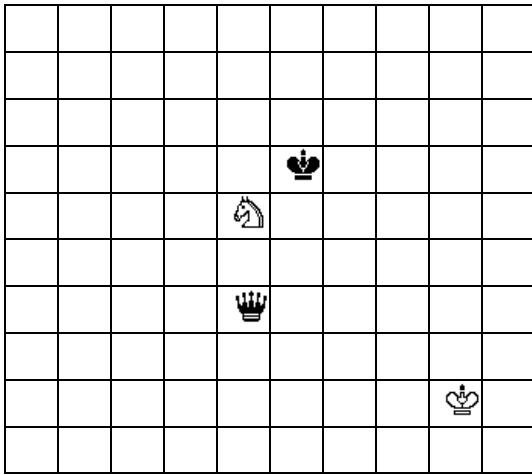
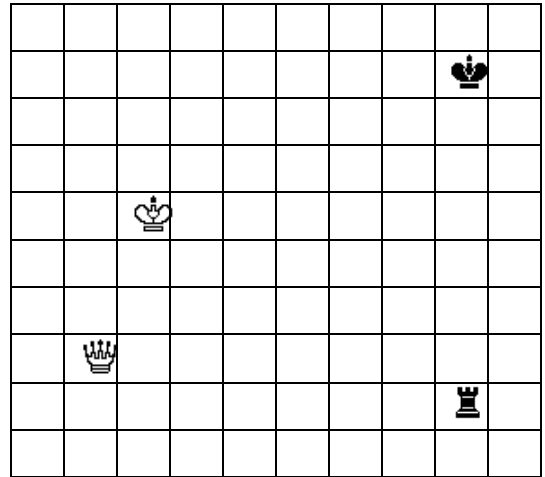
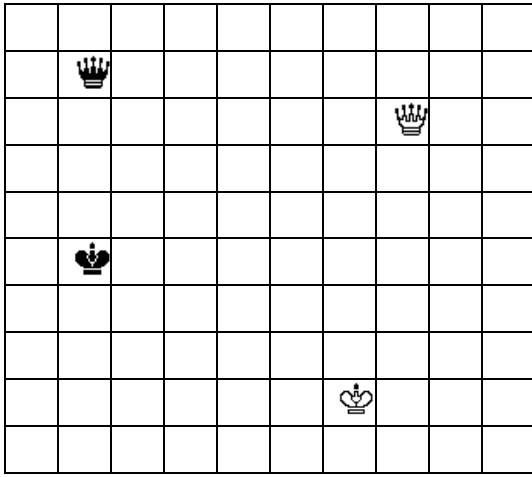
Короля закрывает другая фигура

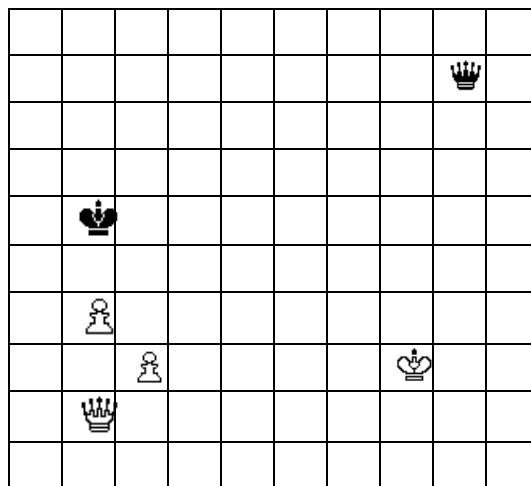
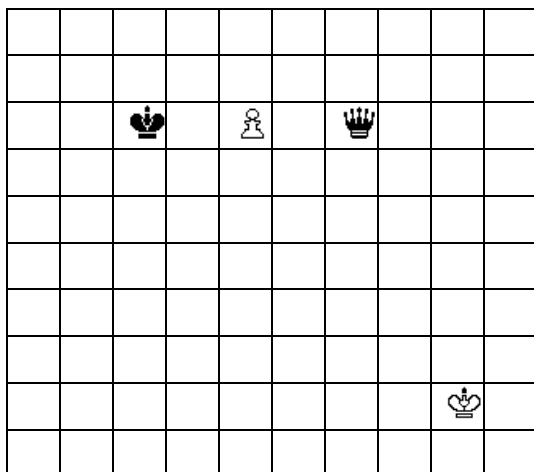




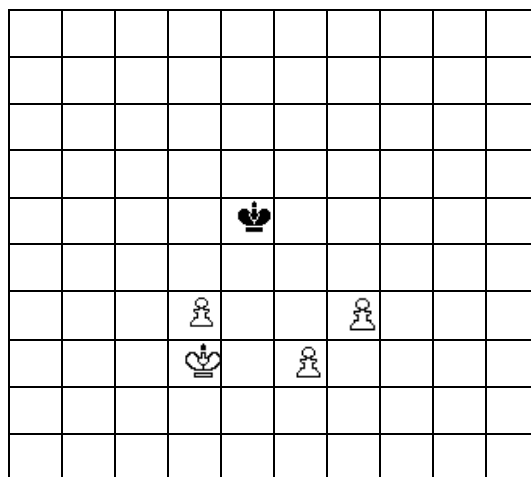
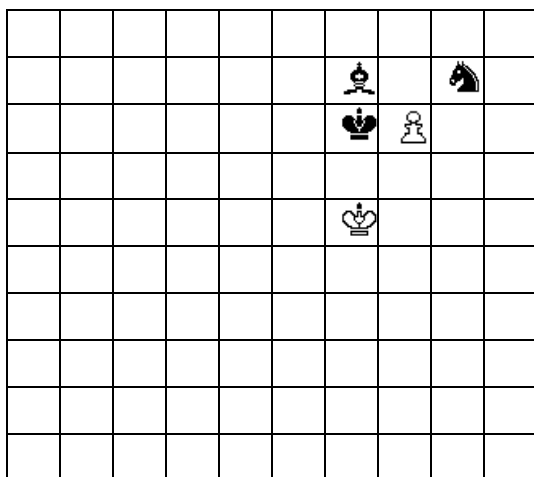
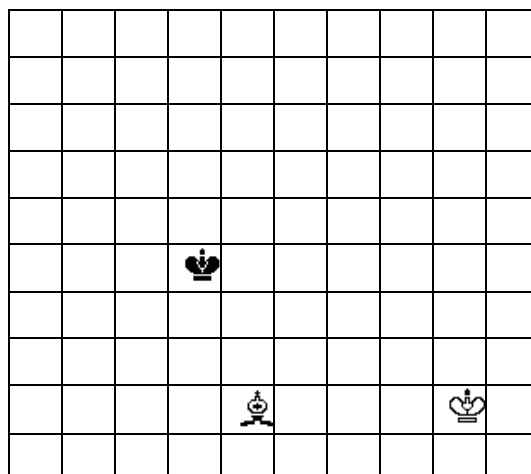
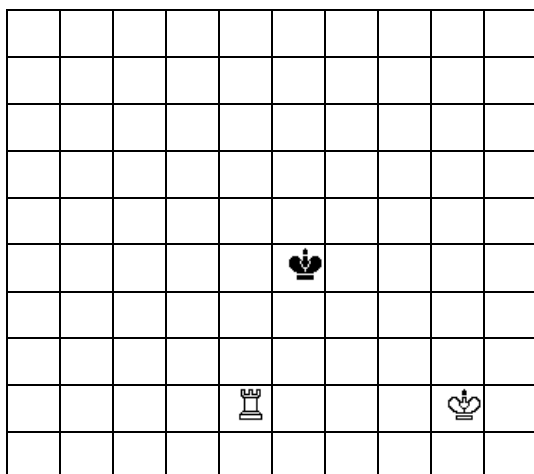
Шах с выигрышем фигуры. Объяви белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить чёрную фигуру

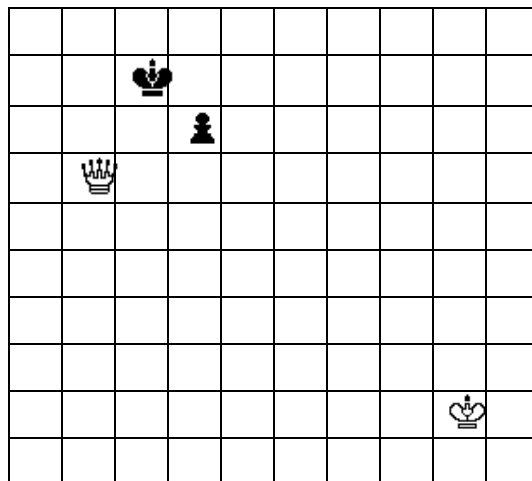
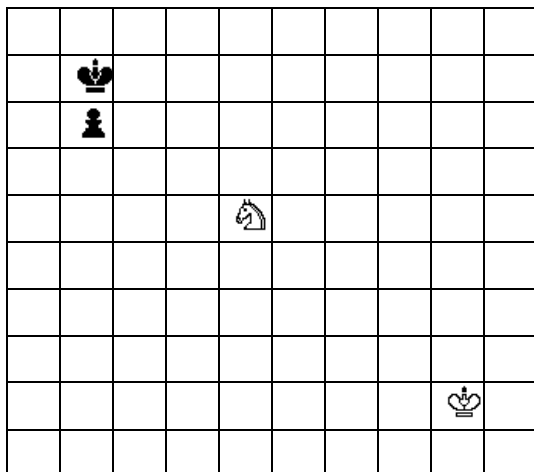




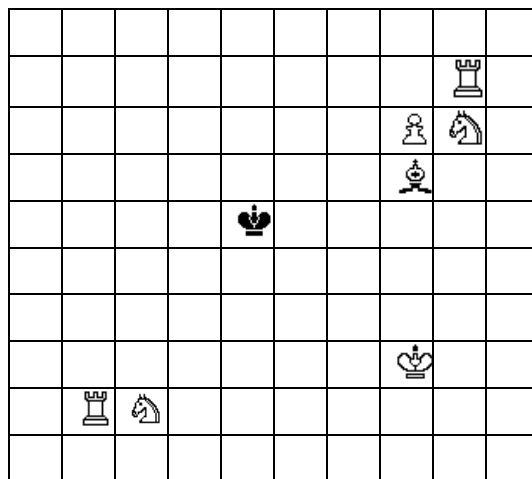
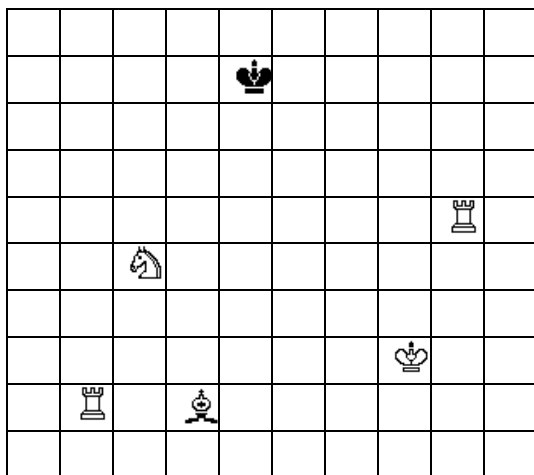
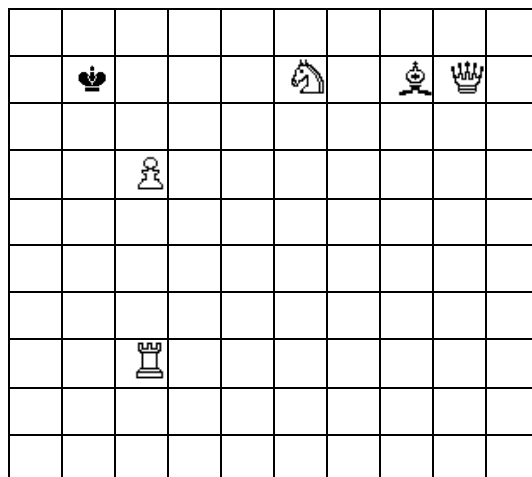
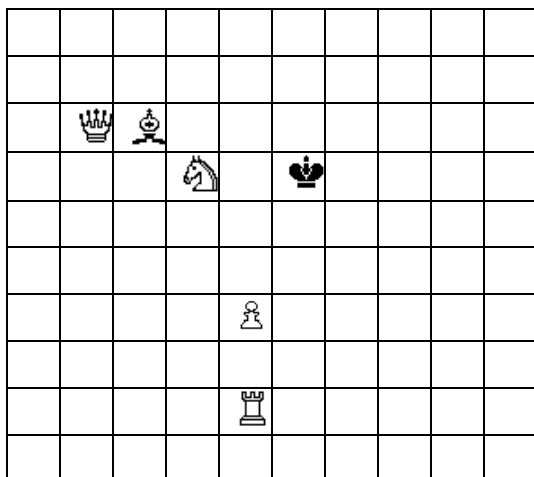


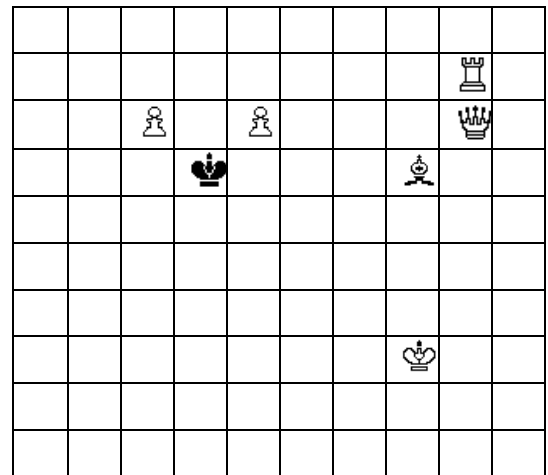
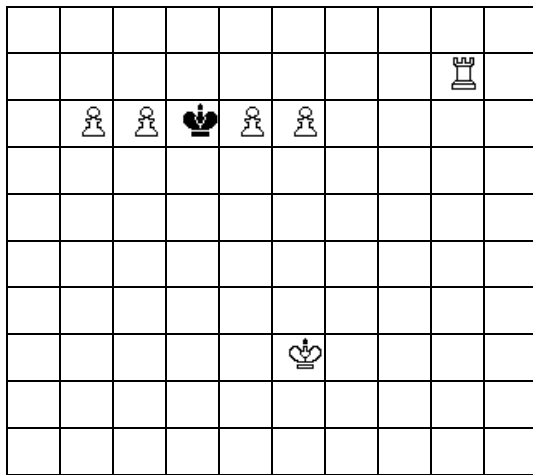
Объяви шах черному Королю так, чтобы чёрные не побили атакующую фигуру



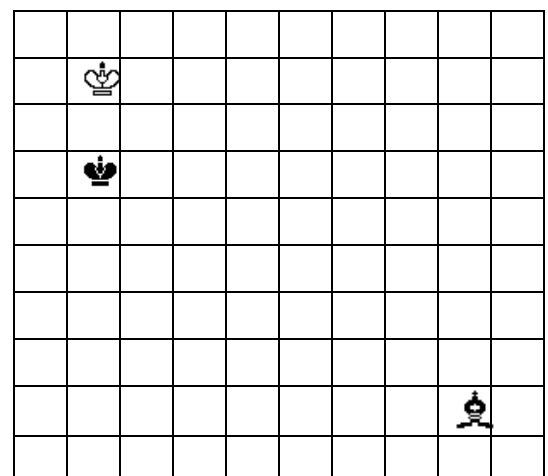
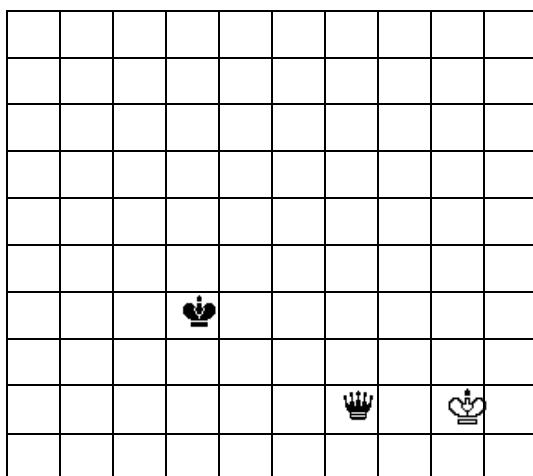
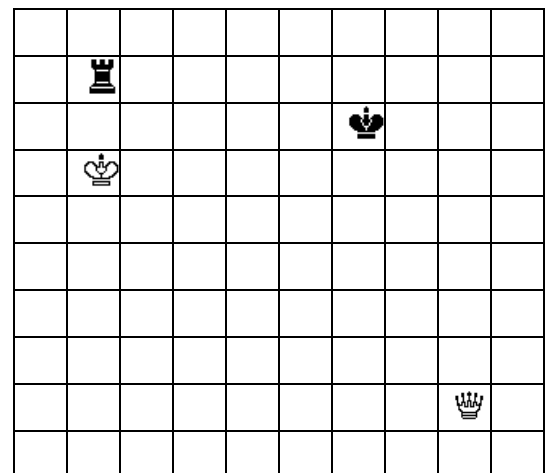
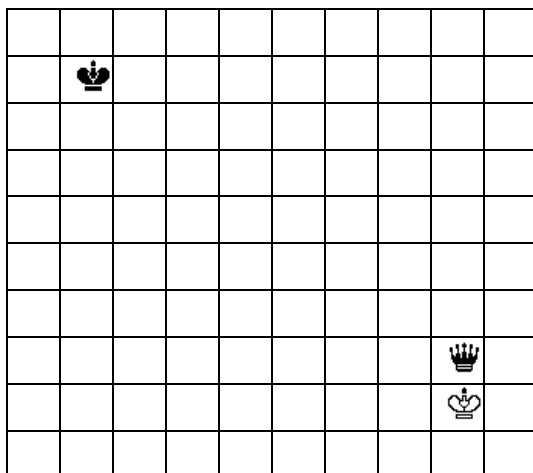


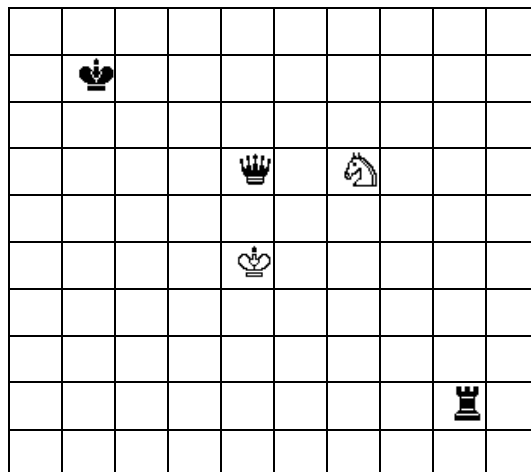
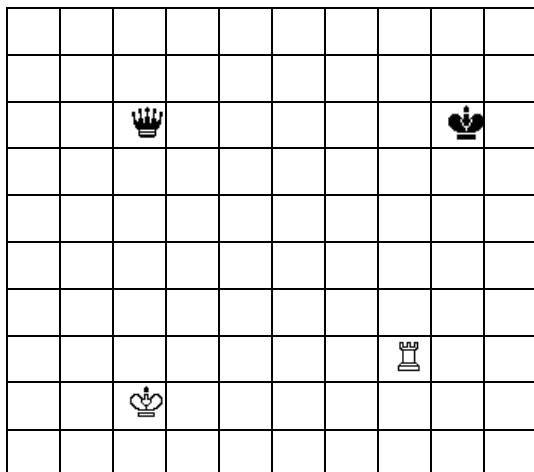
Объяви шах каждой из пяти белых фигур



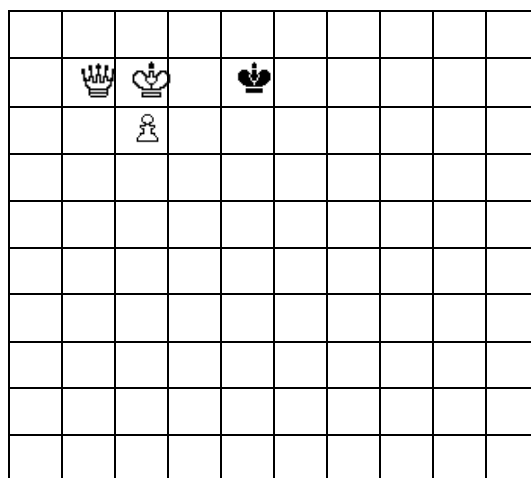
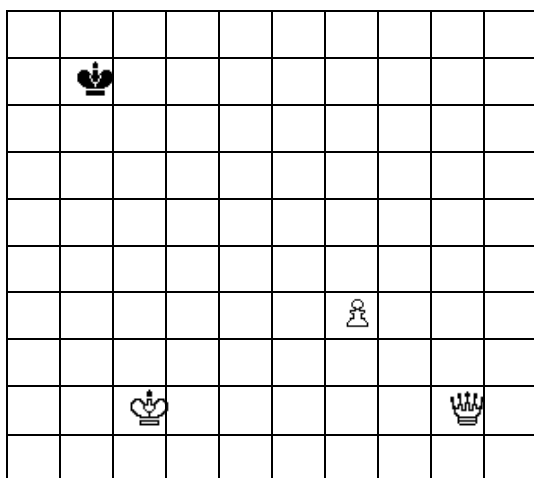
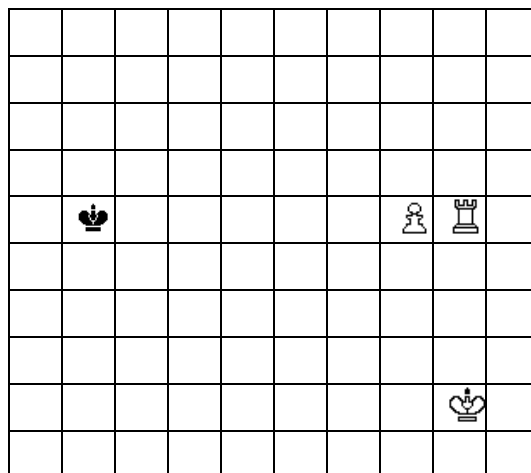
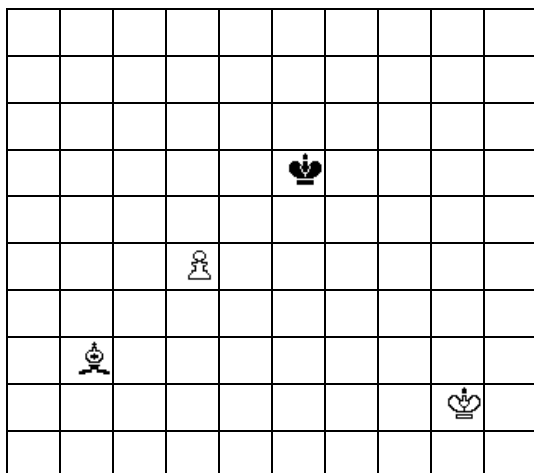


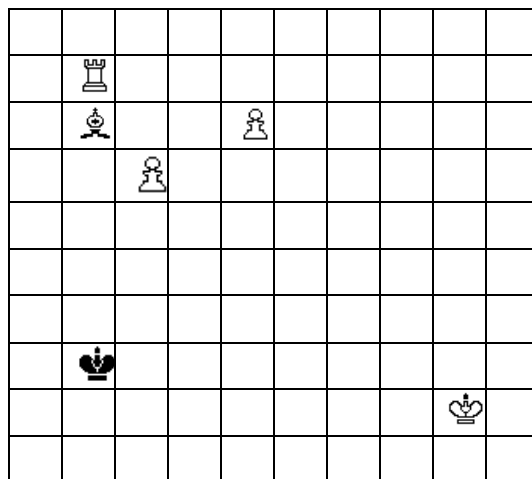
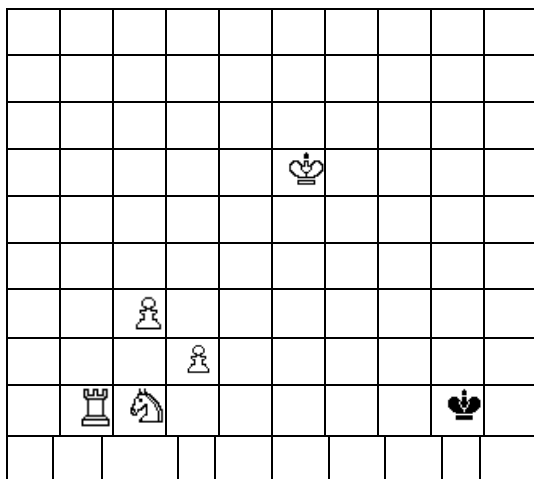
Защита от шаха. Найди лучших ход за белых



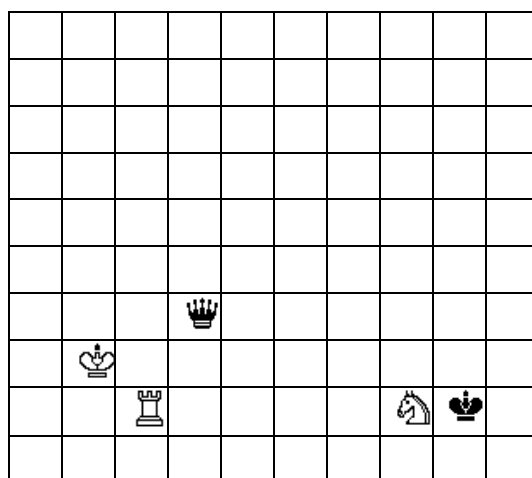
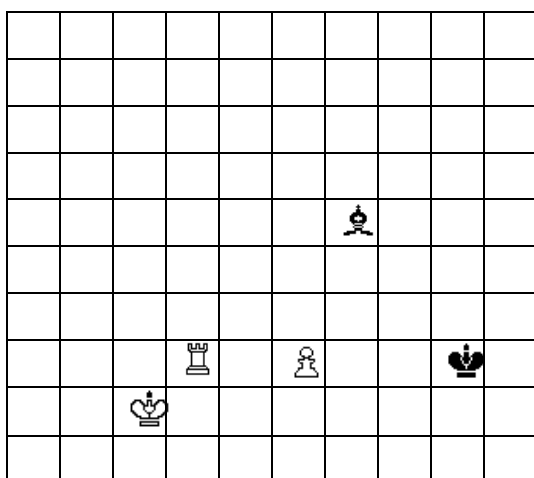
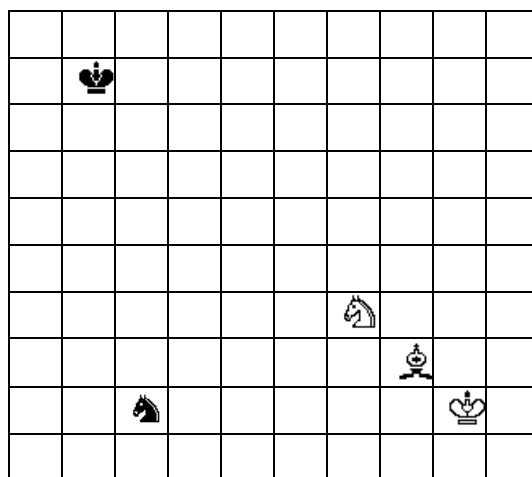
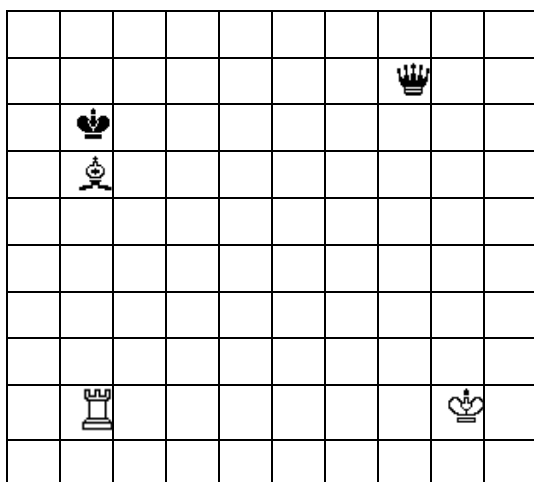


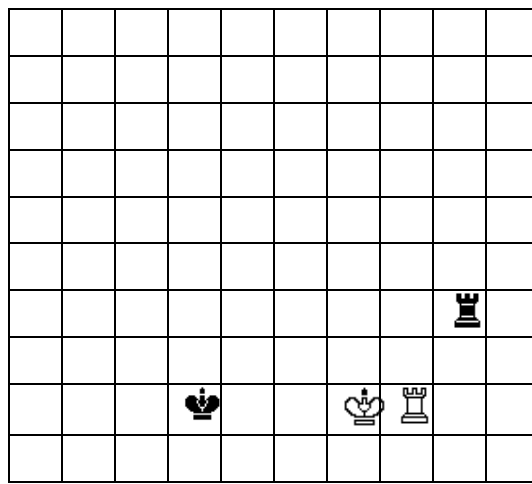
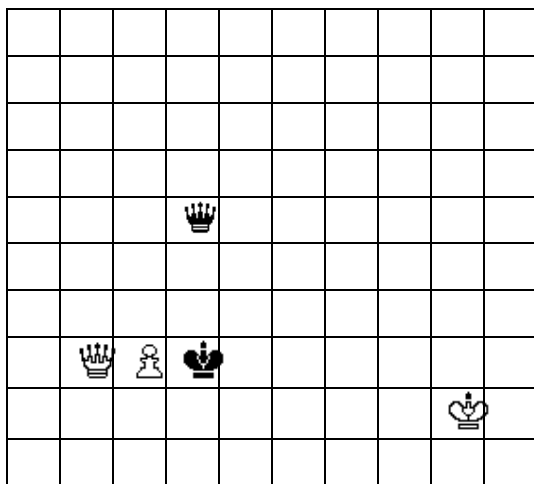
Объяви открытый шах чёрному королю



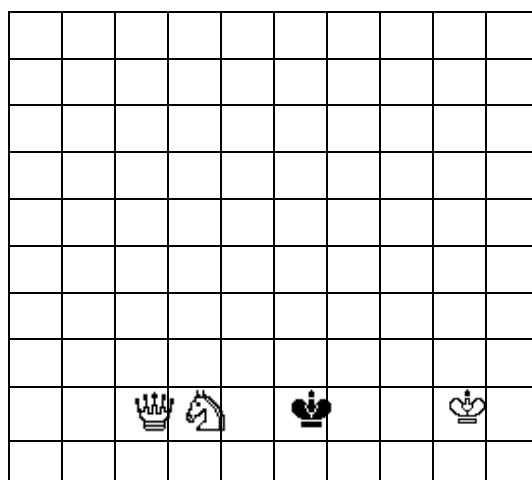
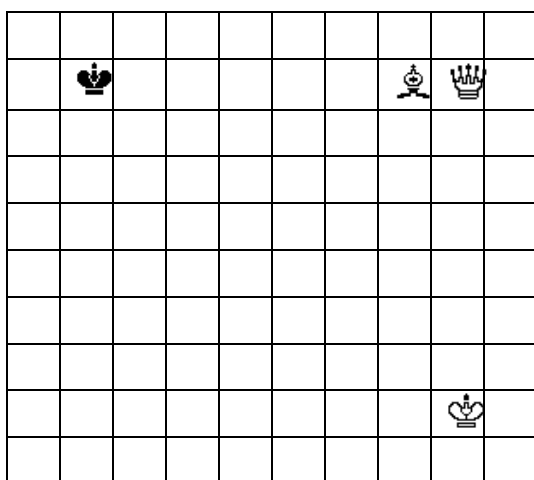
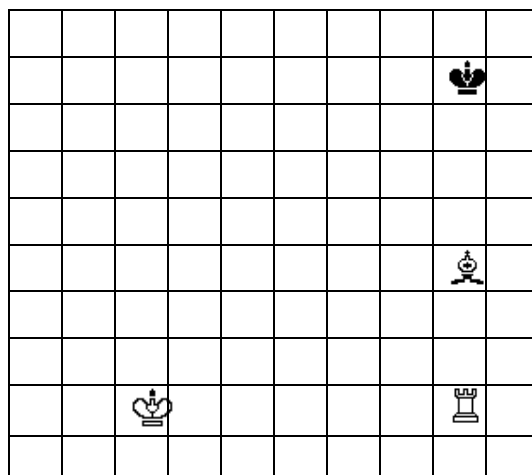
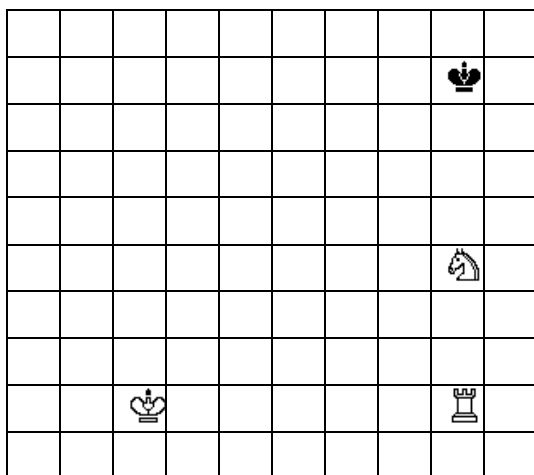


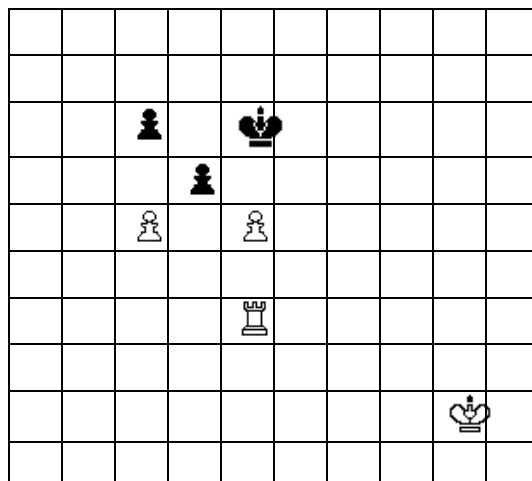
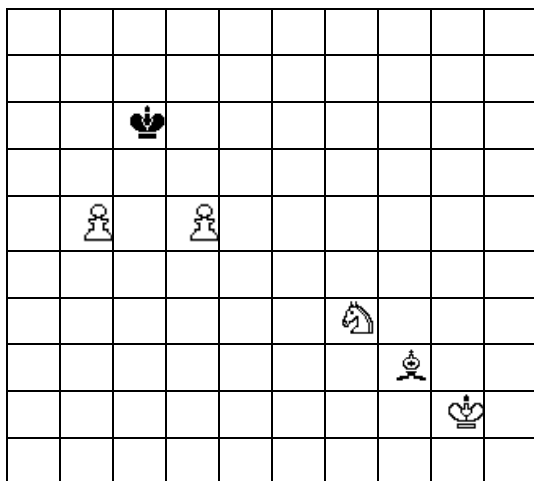
Объяви открытый шах белой фигурой так, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить чёрную фигуру



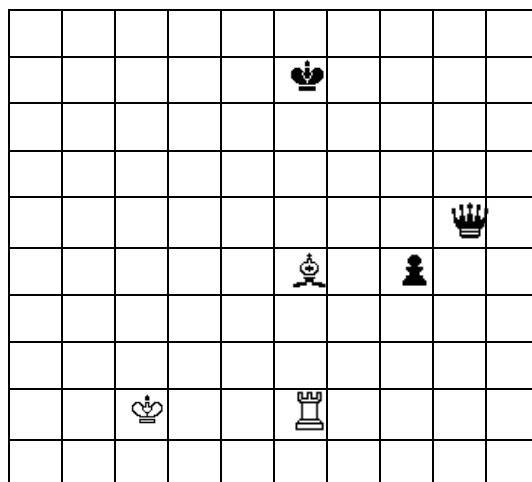
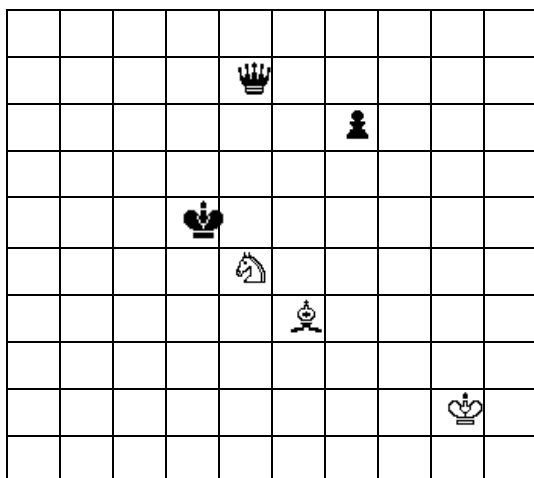
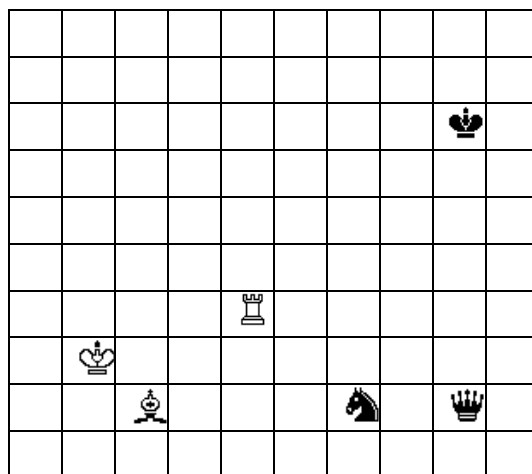
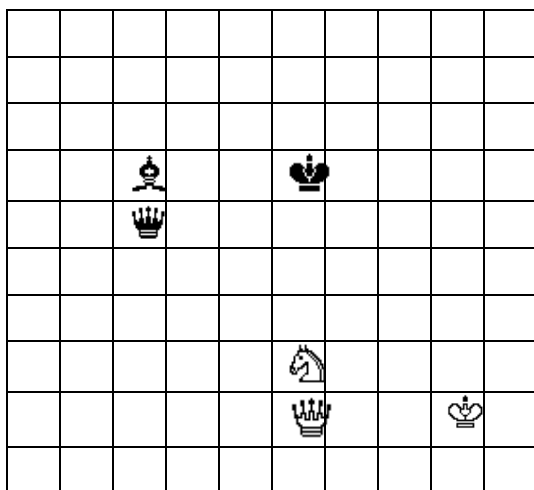


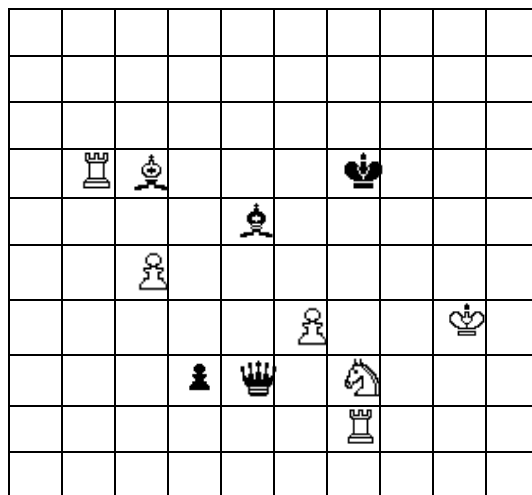
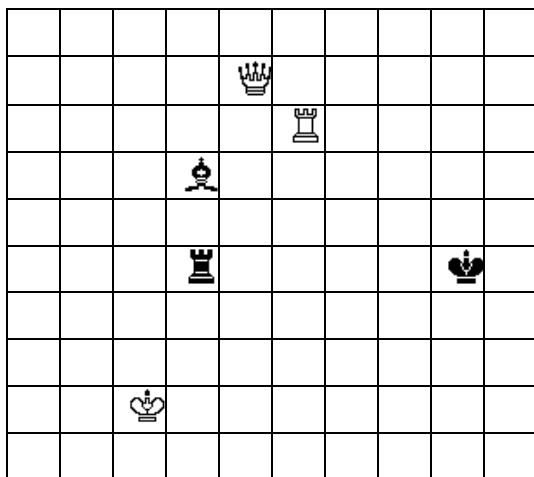
Объяви двойной шах чёрному королю



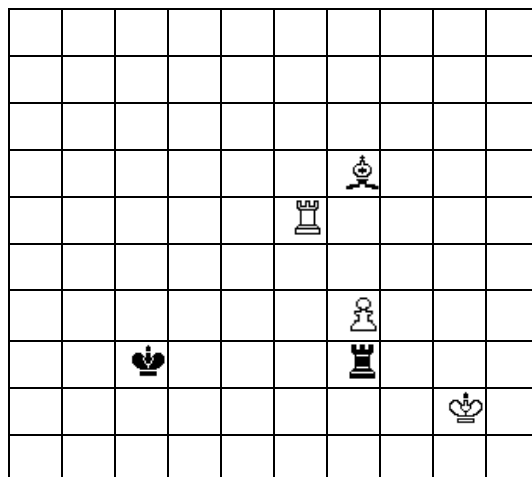
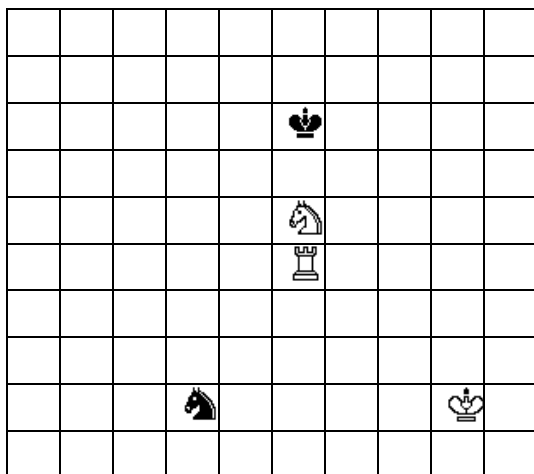
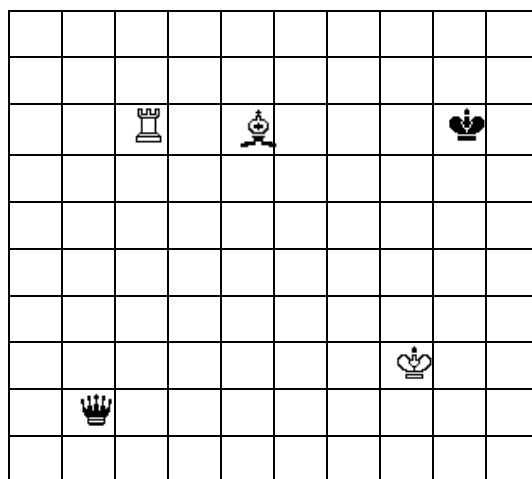
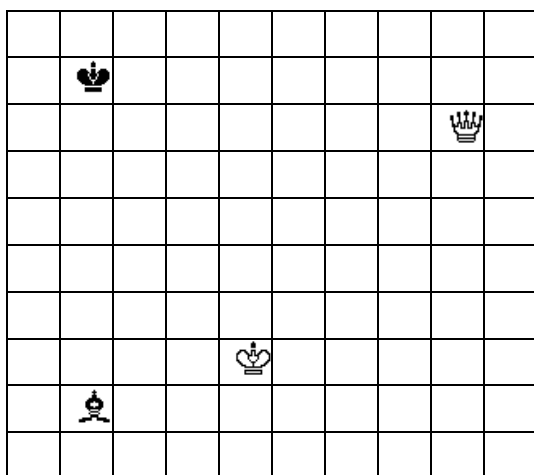


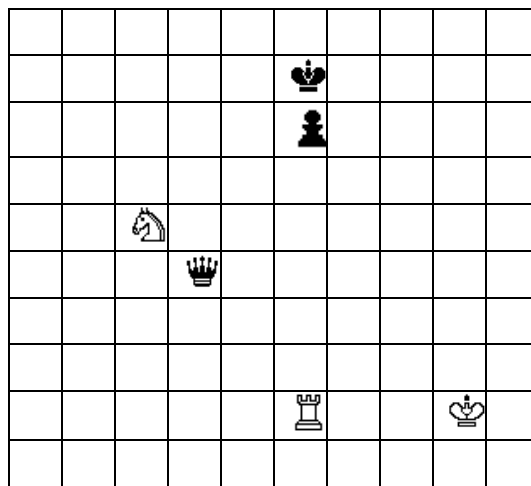
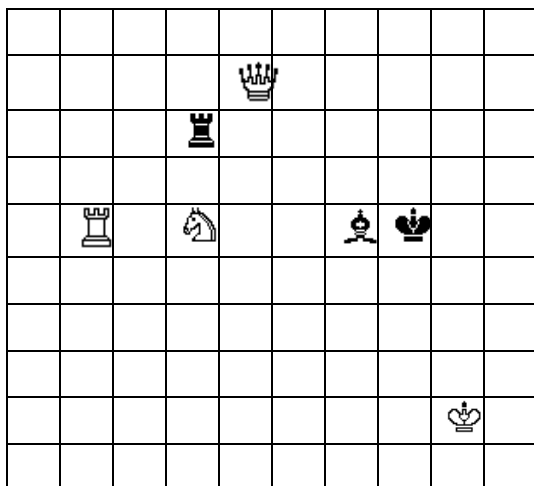
Объяви двойной шах белой фигурой так, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить чёрную фигуру





Объяви белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить чёрную фигуру

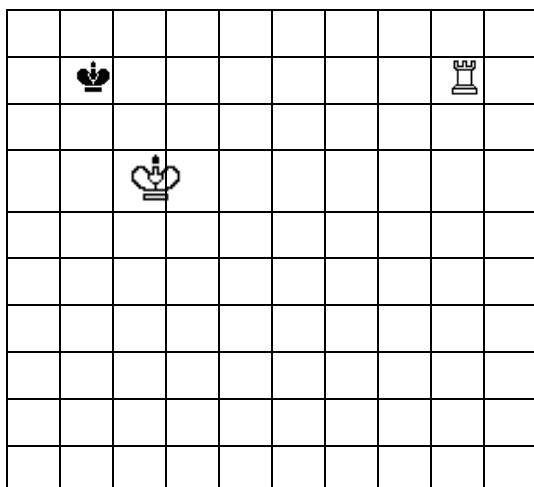




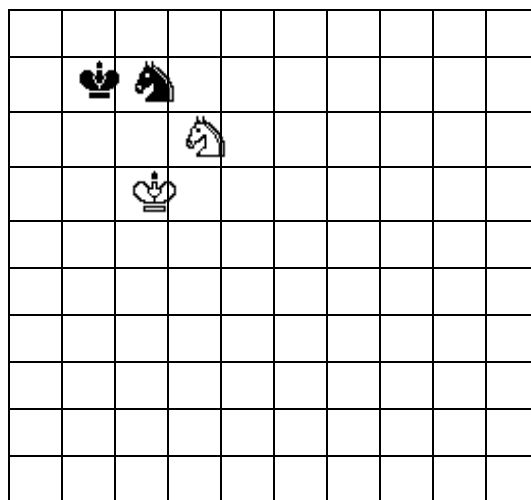
Шаг тринадцатый МАТ

Мат - это безвыходное положение в шахматной партии для короля(белых или черных). Король атакован одной или несколькими фигурами и нельзя избежать его гибели. Королю некуда уйти из-под шаха, нельзя (нечем) защитить, нельзя взять напавшую на короля фигуру. Это поражение в шахматной партии, выигрыш того, кто поставил мат и проигрыш его соперника.

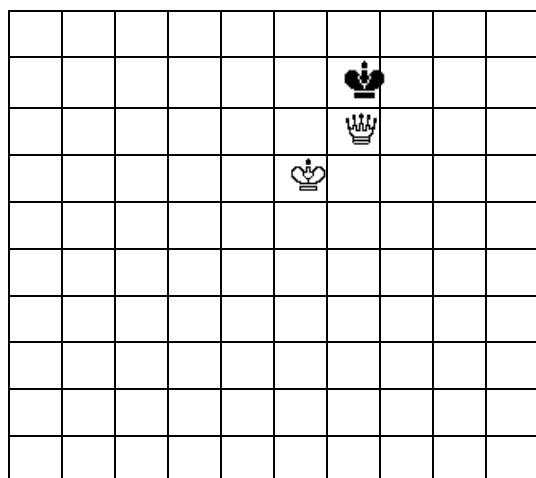
Мат ладьёй



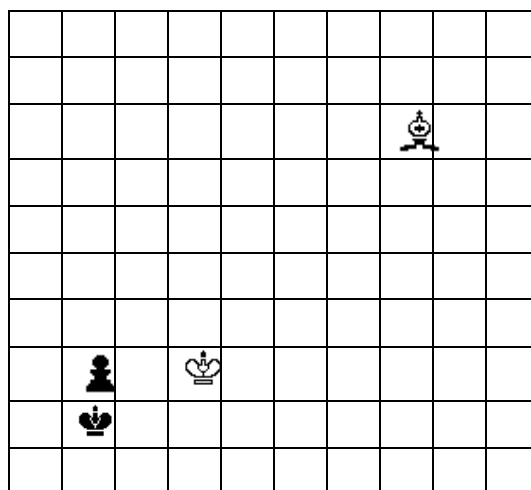
Мат конём



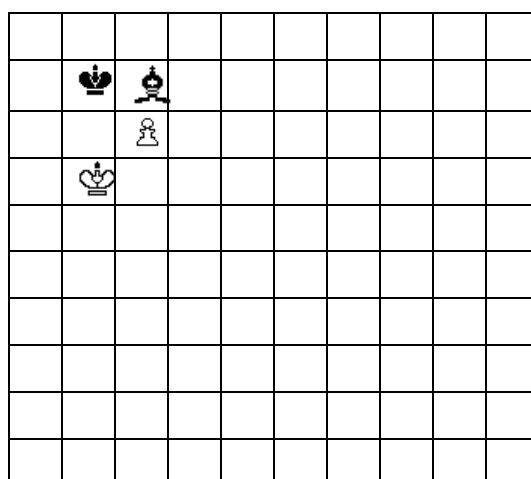
Мат ферзём



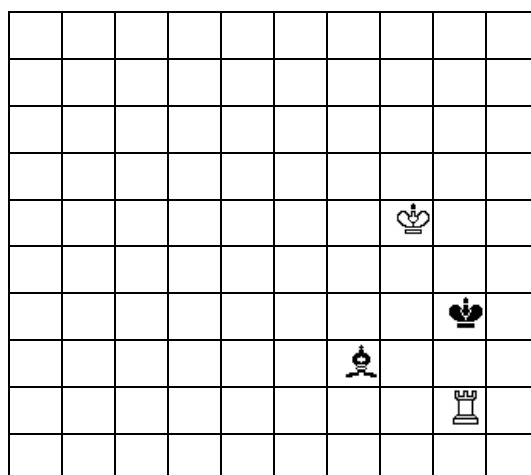
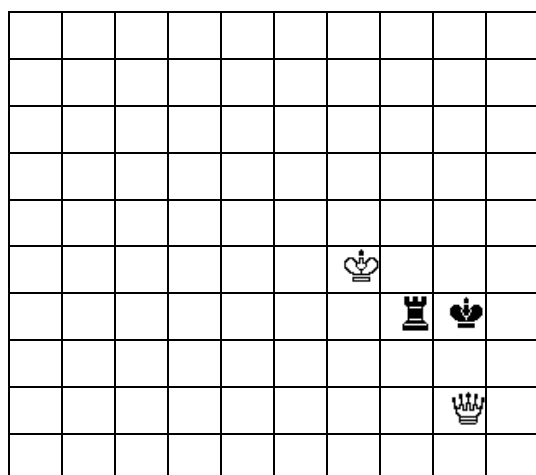
Мат слоном

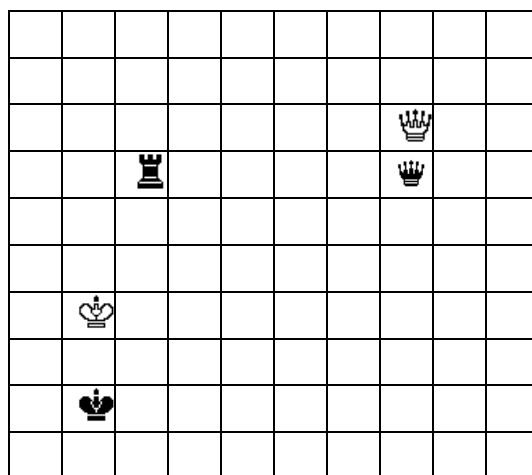
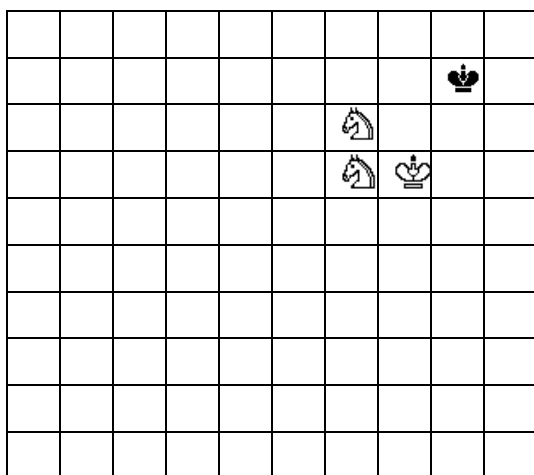
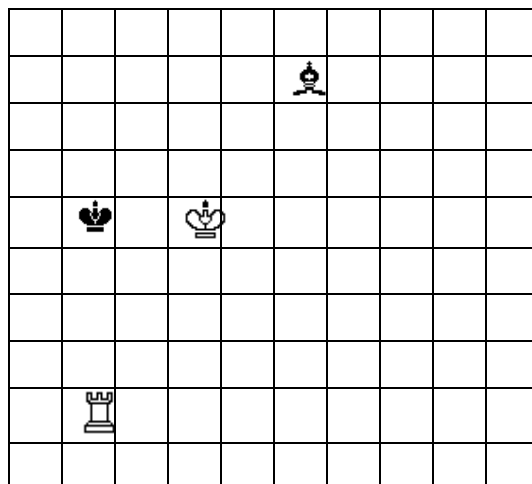
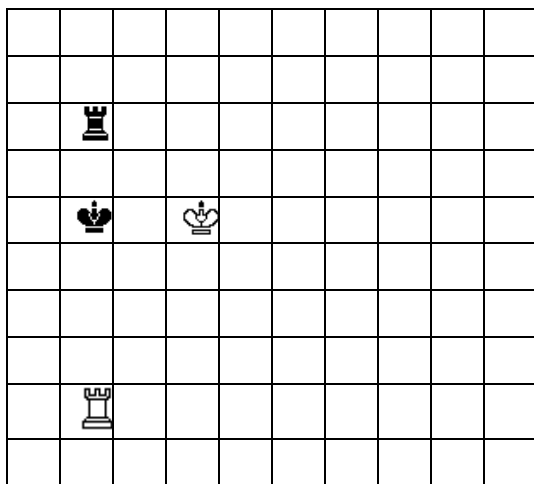


Мат пешкой

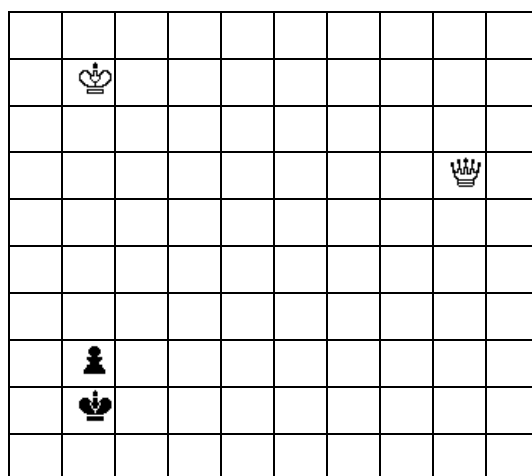
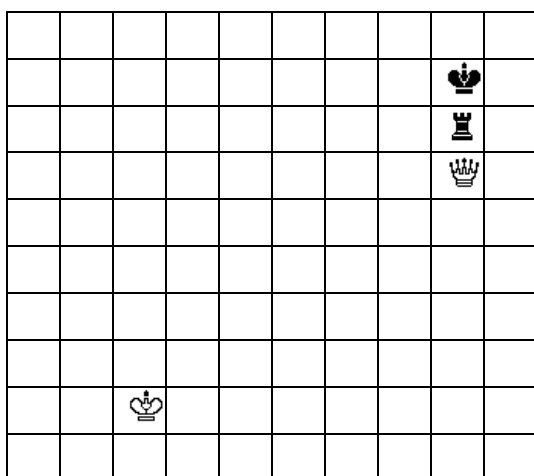


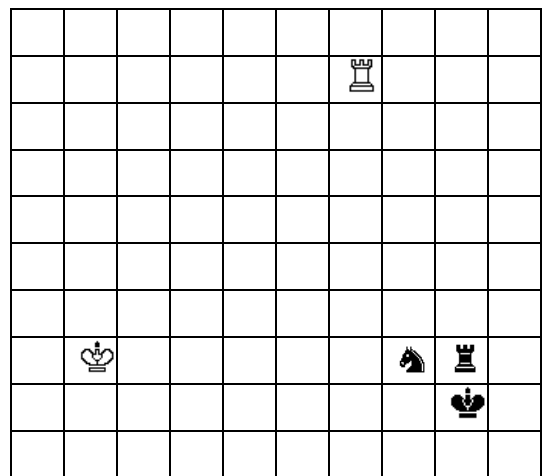
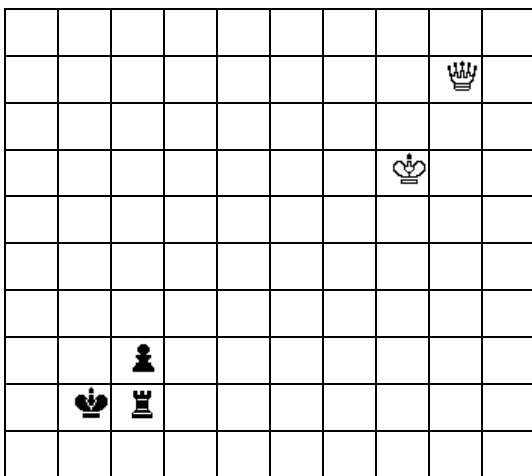
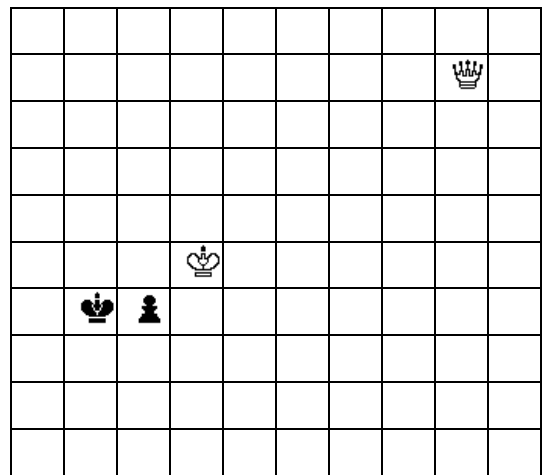
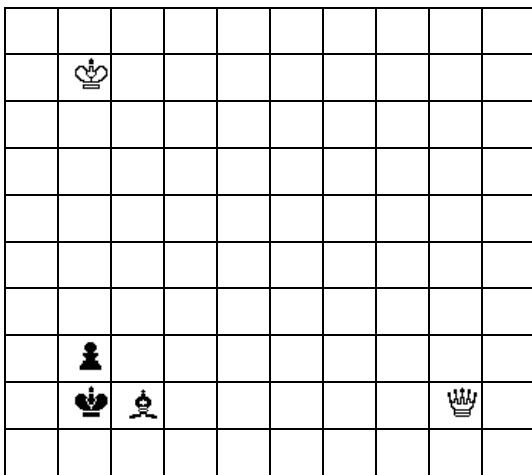
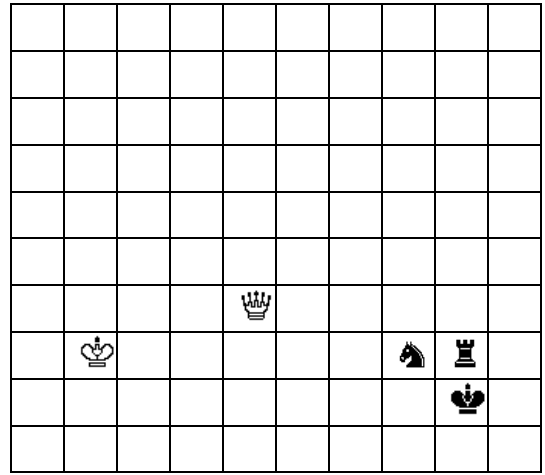
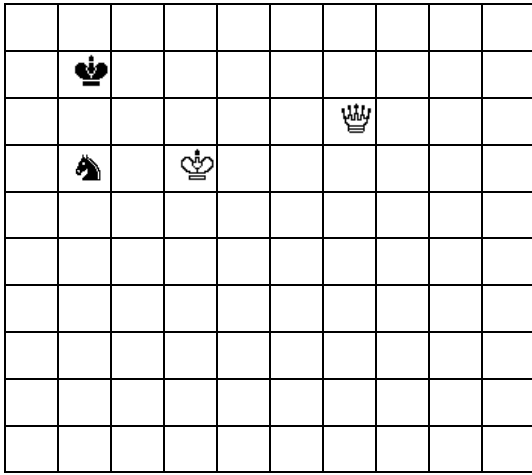
Получил ли чёрный король мат?

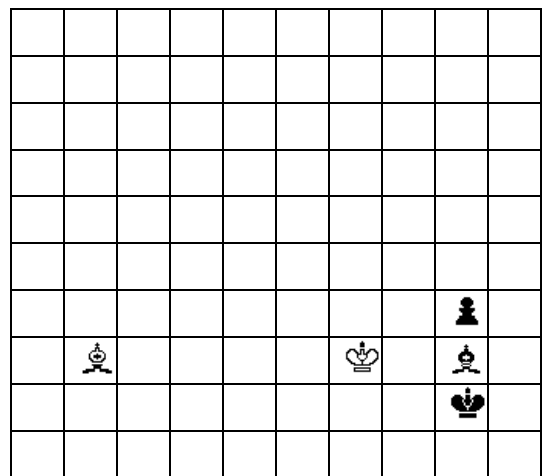
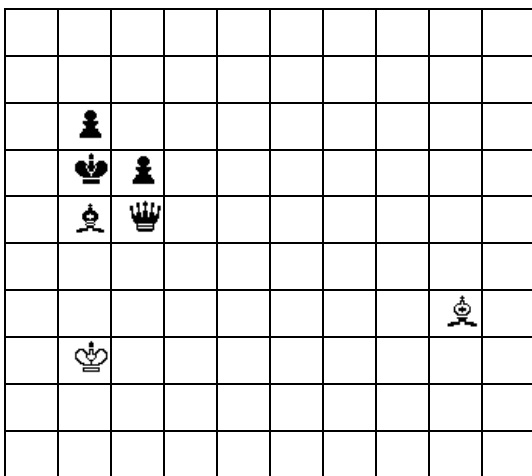
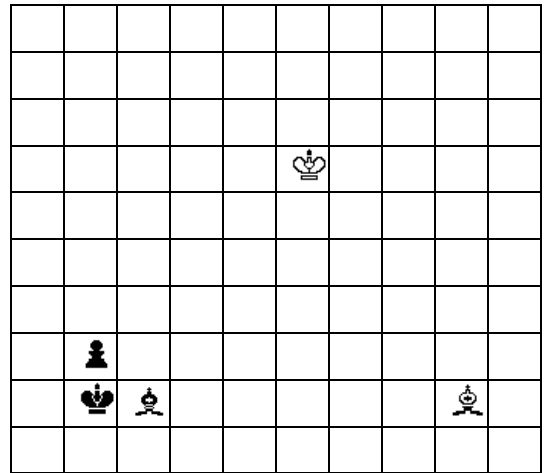
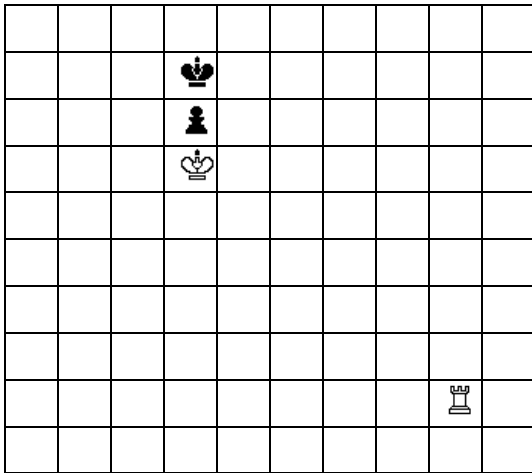
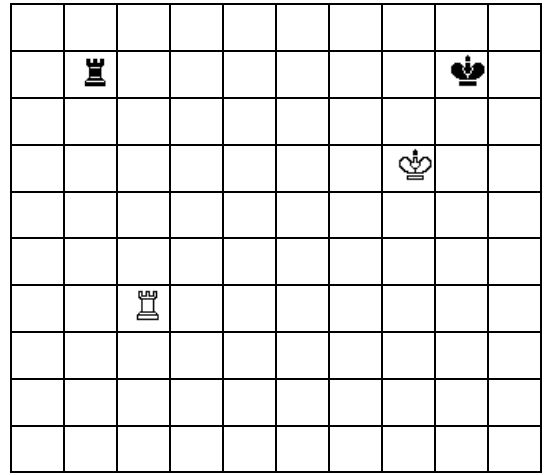
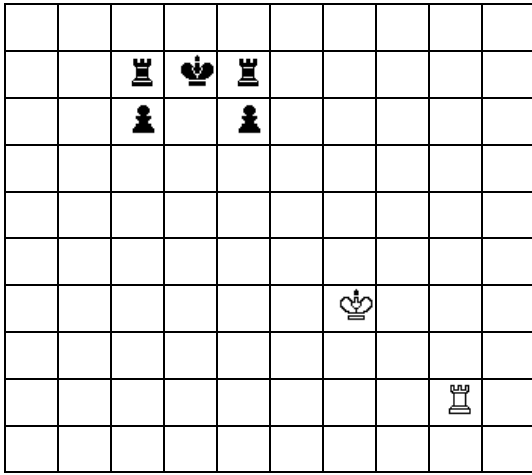


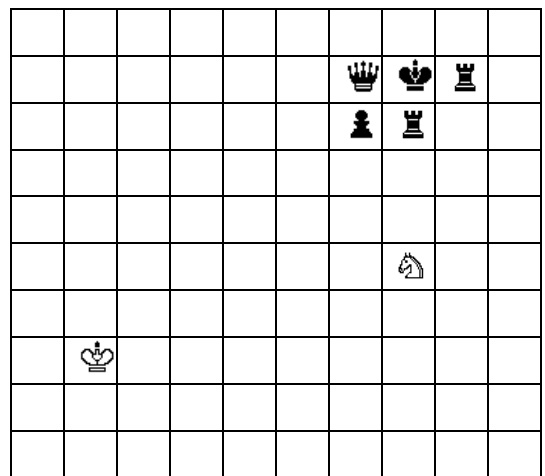
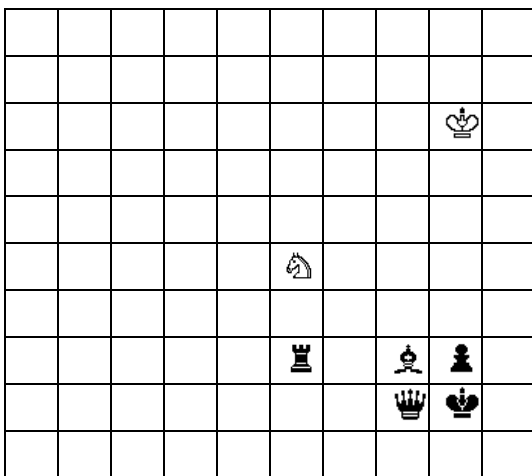
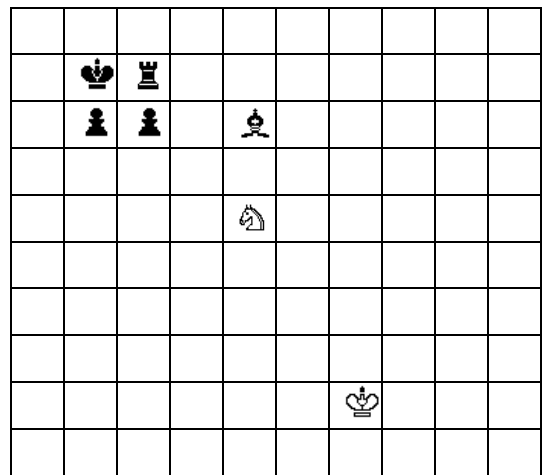
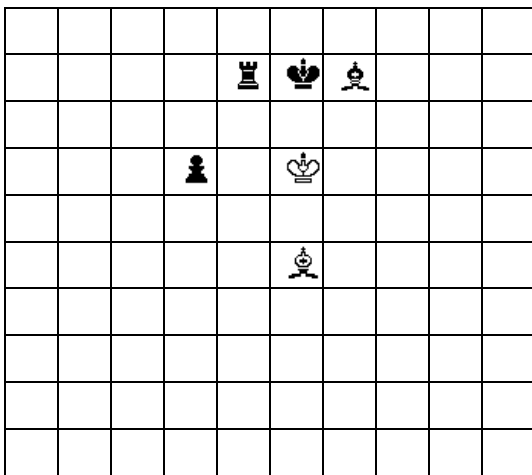
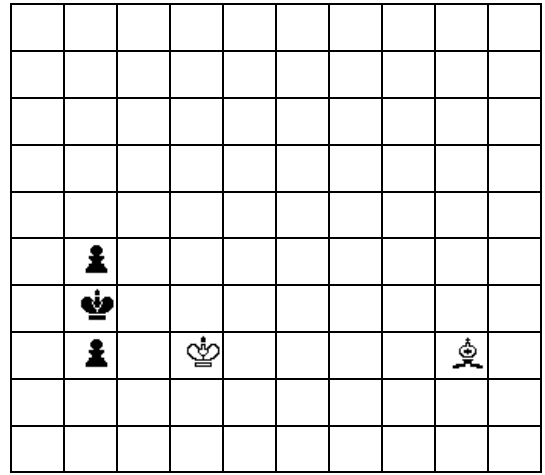
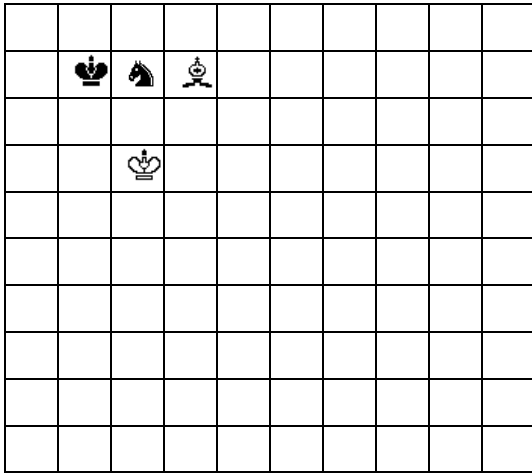


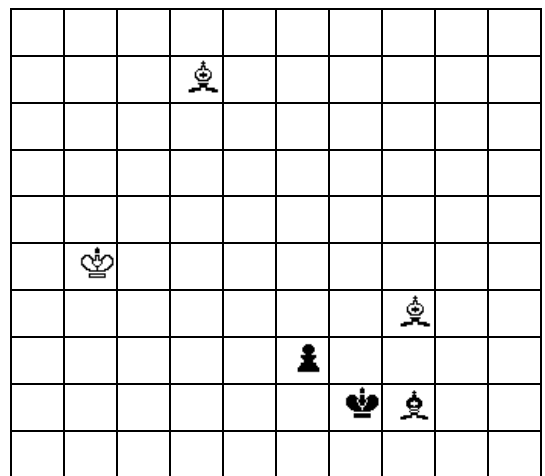
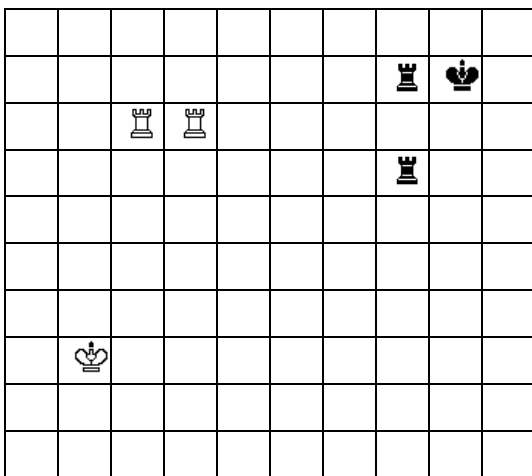
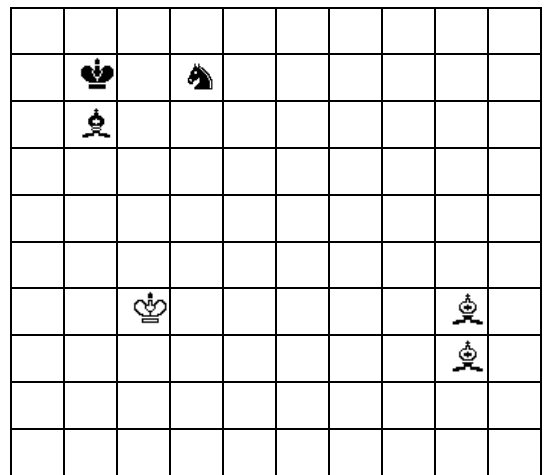
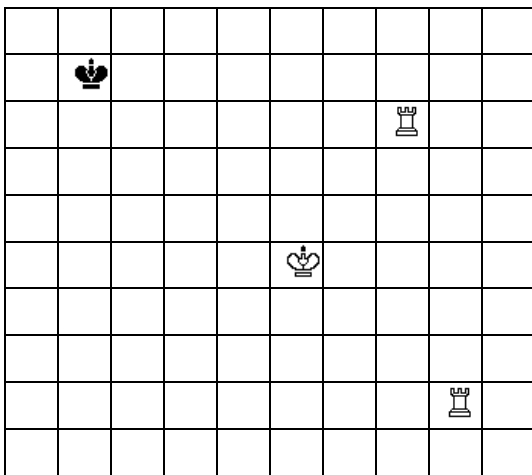
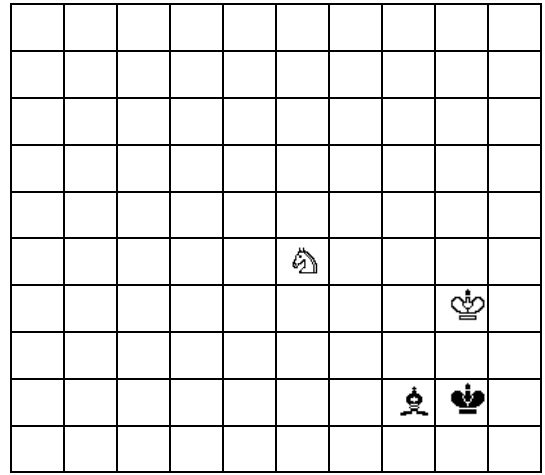
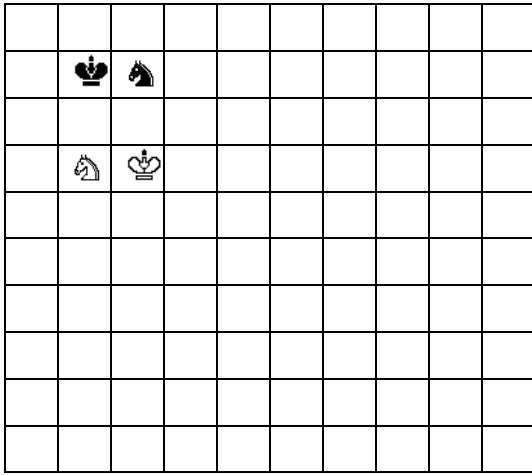
Мат в один ход

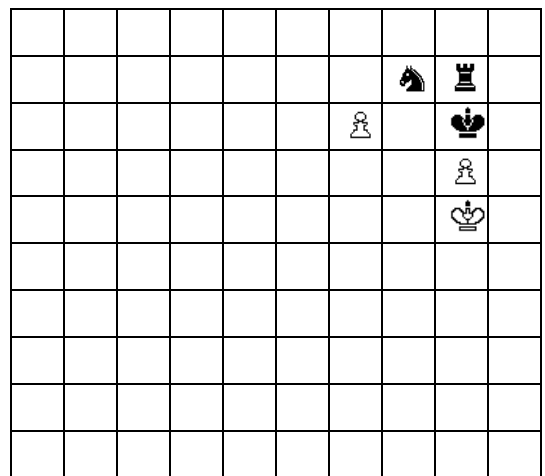
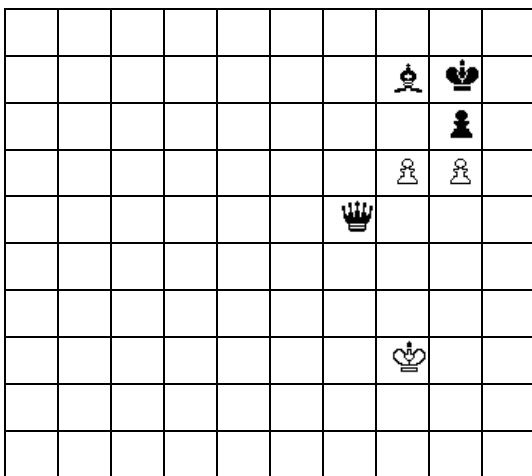
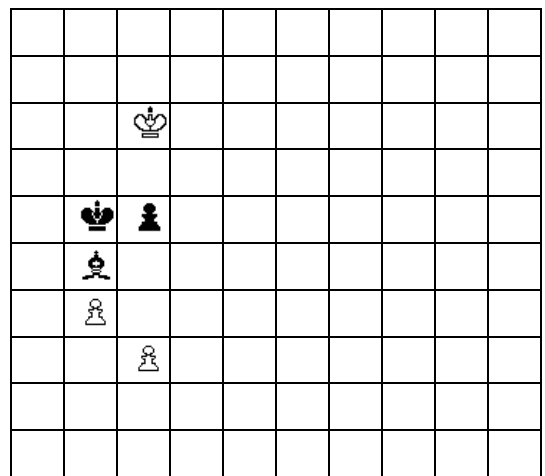
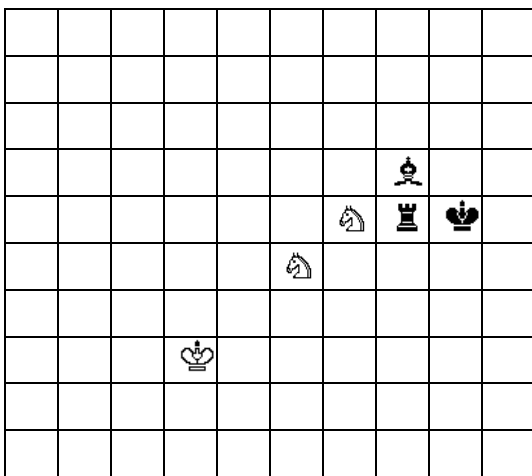
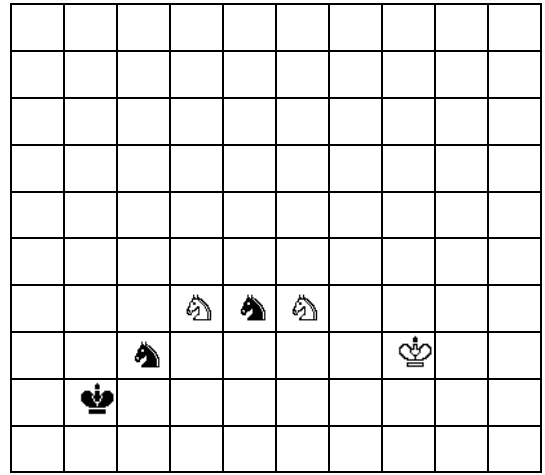
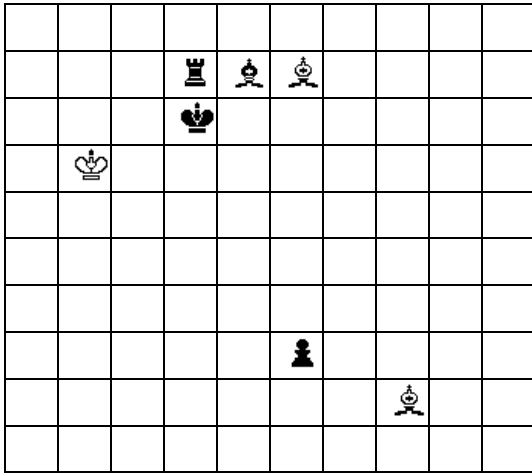


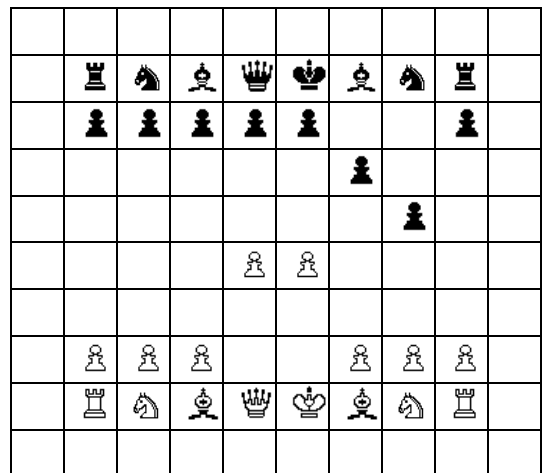
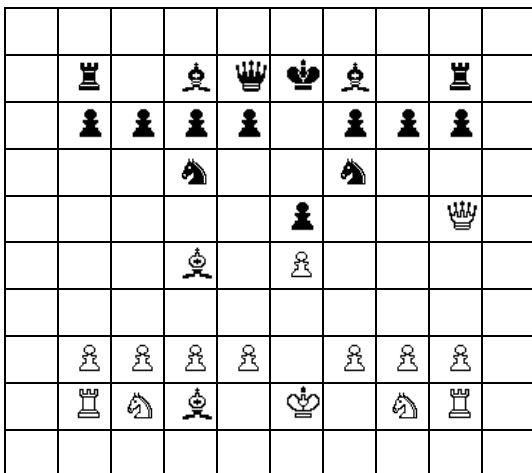
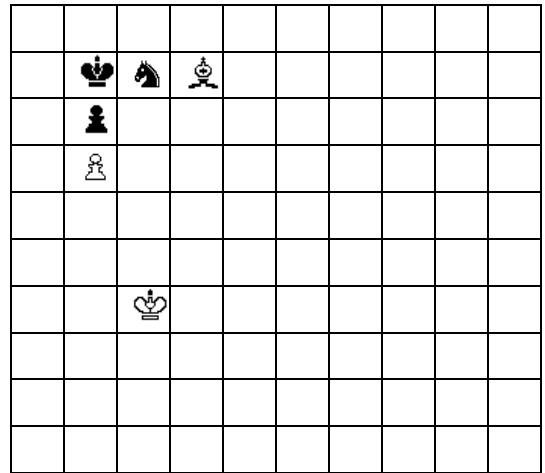
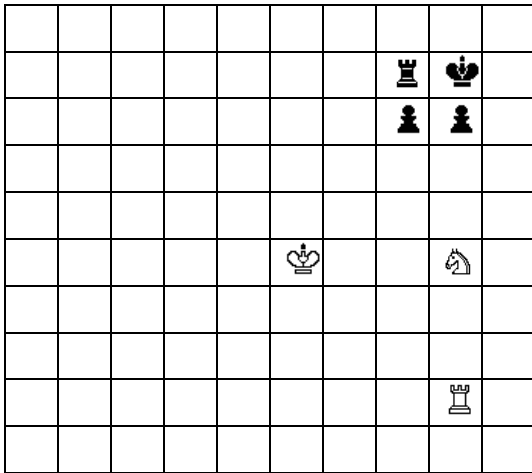
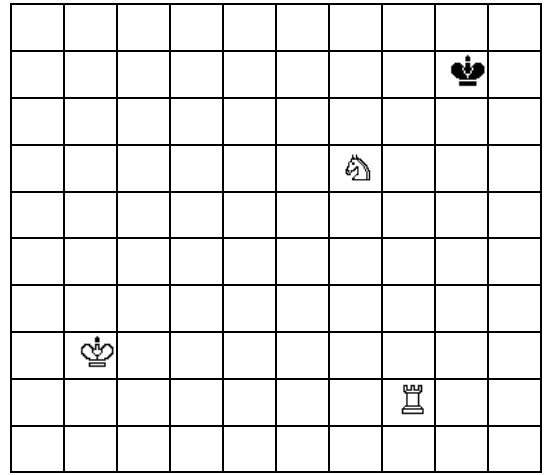
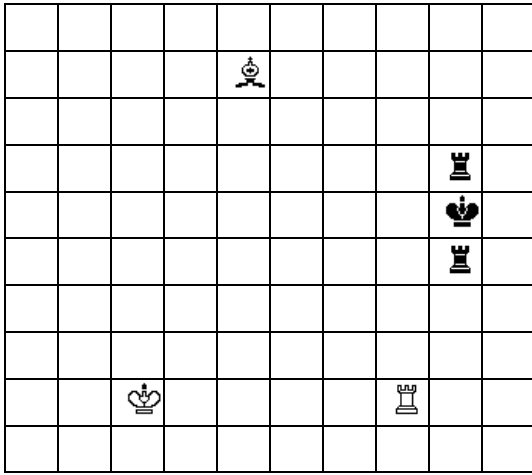


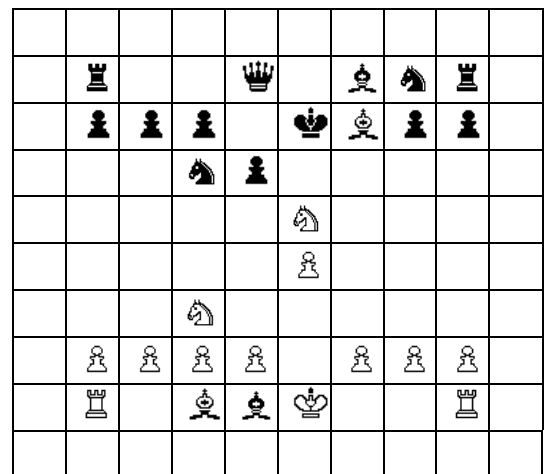
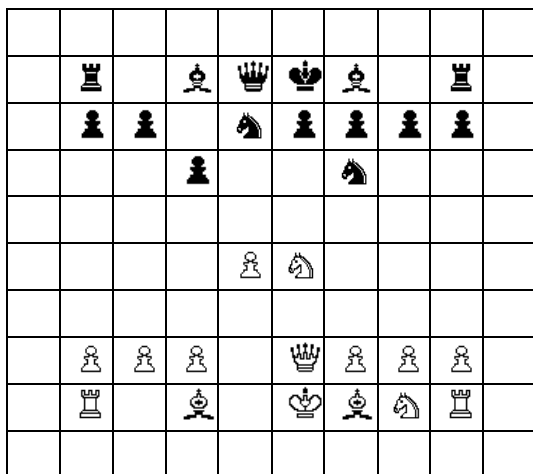
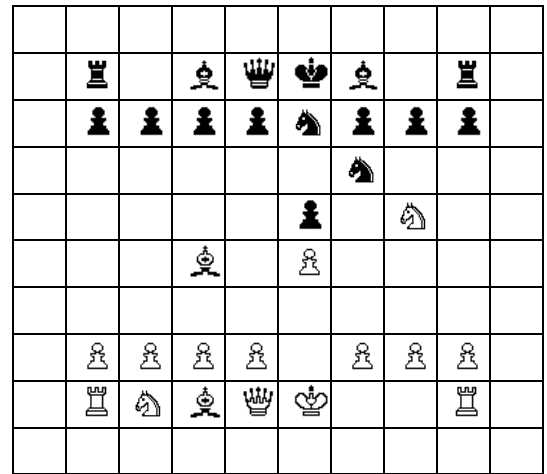
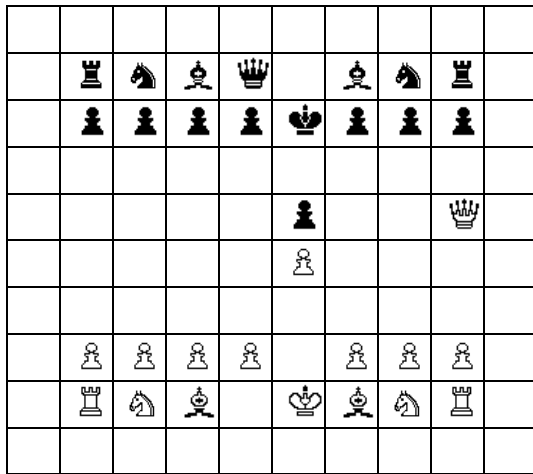




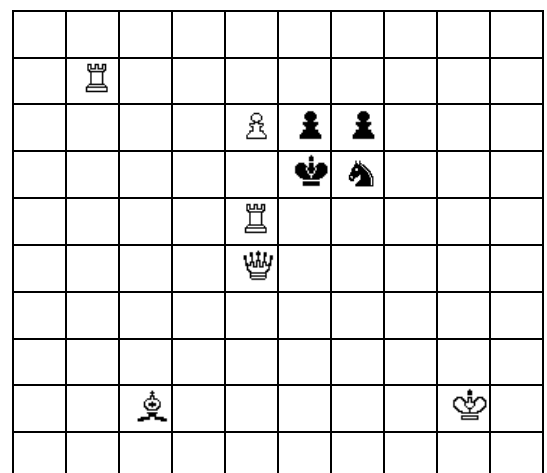
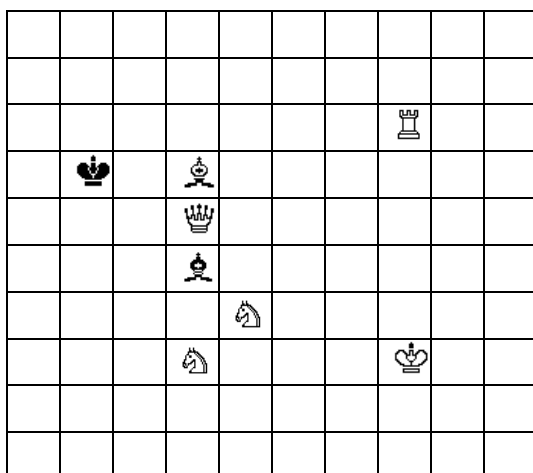


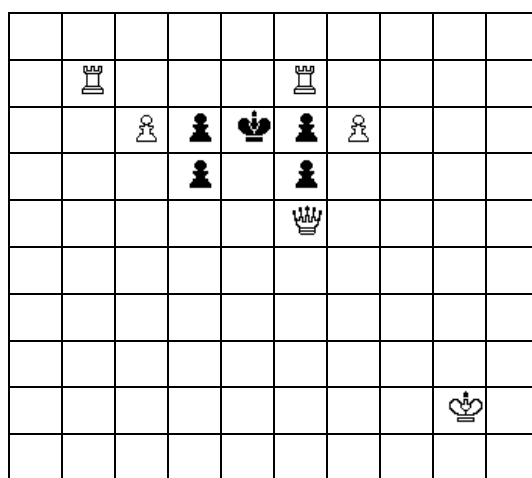
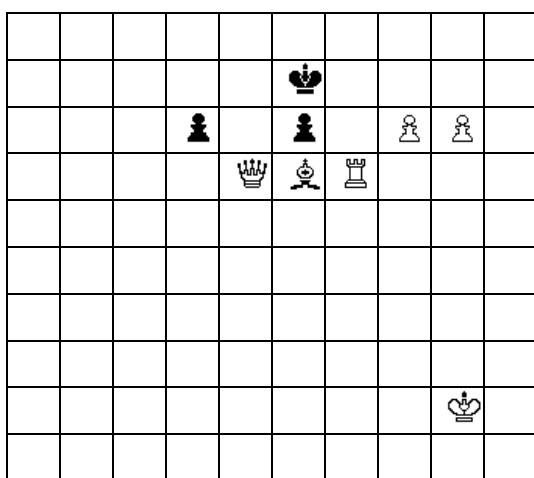
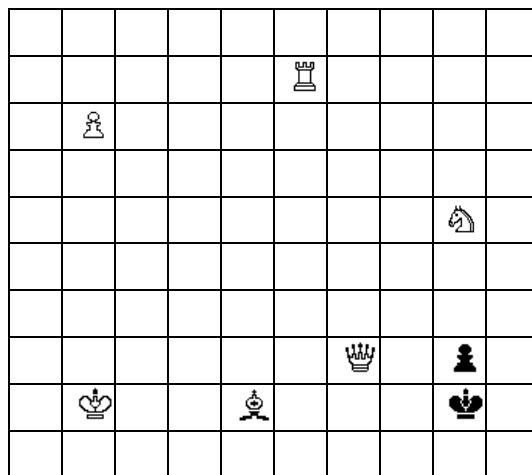
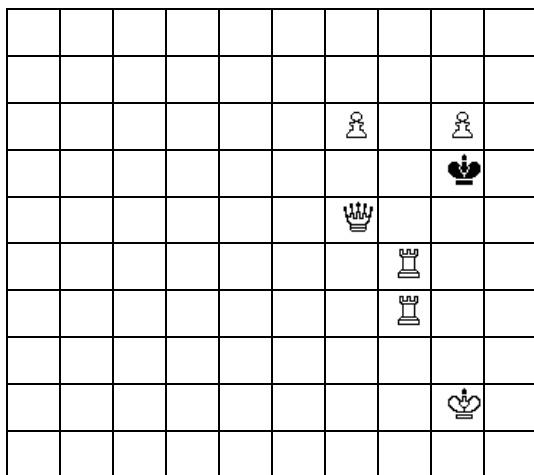




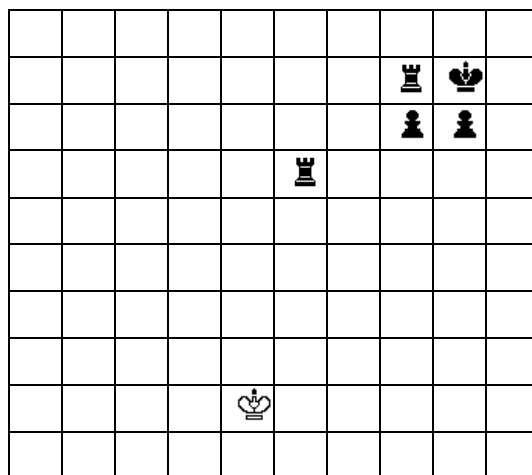
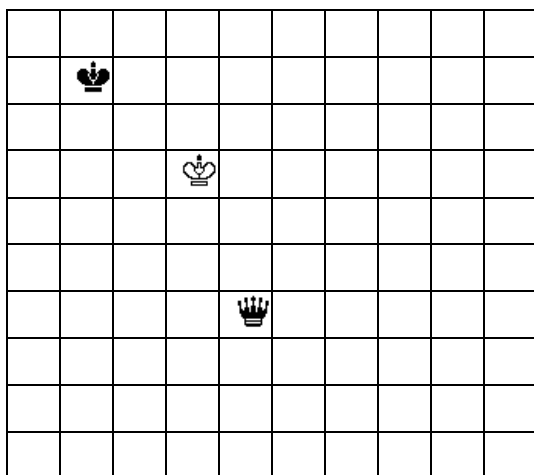


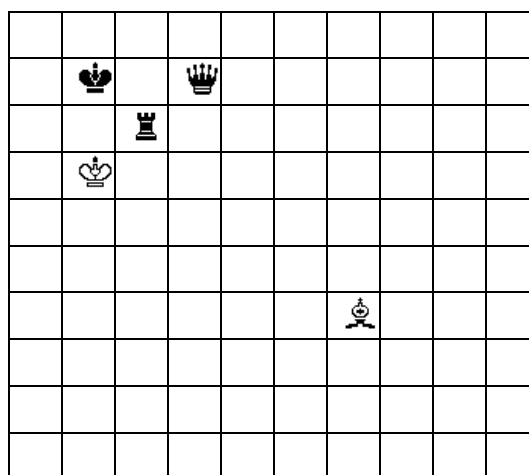
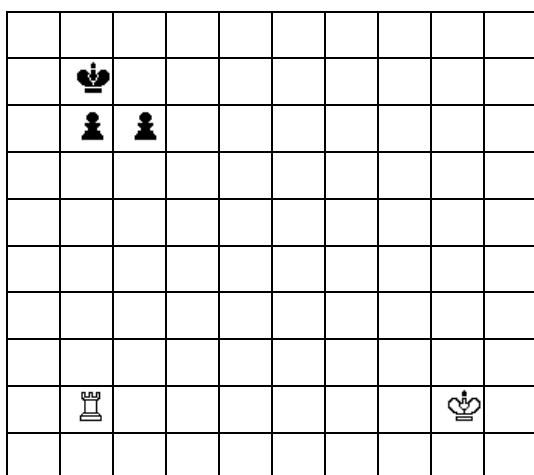
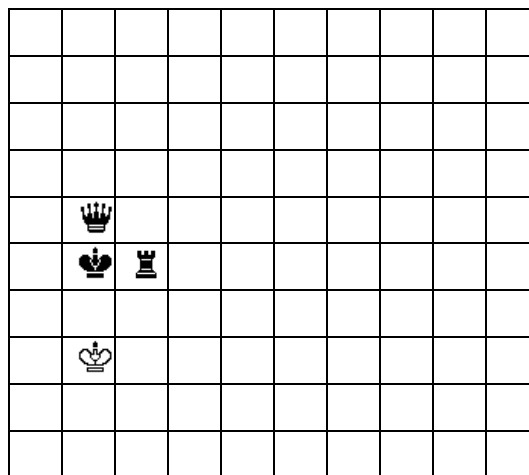
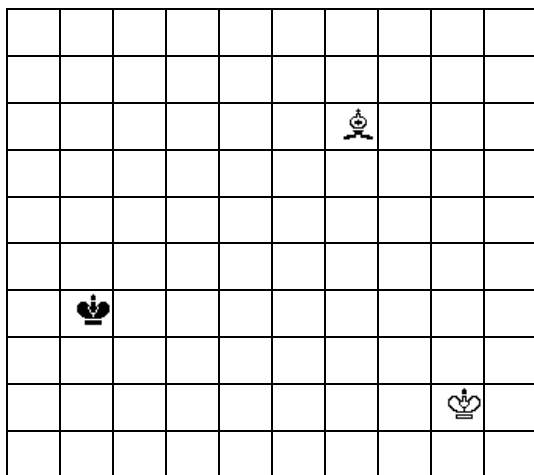
Объяви чёрному королю мат в один ход по очереди каждой из белых фигур кроме (белого короля).





Догадайся, какая белая фигура (и с какого места) исчезла, если известно, что она объявила мат чёрному королю.





Вопросы:

1. Что такое мат?
2. Какая фигура может объявить мат?
3. Может ли объявить мат король?
4. Можно ли продолжать игру после мата?

Шаг четырнадцатый

Ничья

За выигрыш шахматной партии игрок получает очко. За ничью партнеры получают по половине, делят единицу на двоих

А) Ничья может получиться, если противники уничтожили свои армии и на доске остались только короли. Или сил у того или другого осталось слишком мало, чтобы поставить мат. Пример: Король + Конь против короля или король и слон против короля Король и 2 коня не могут выиграть, если соперник будет играть правильно и т.д.

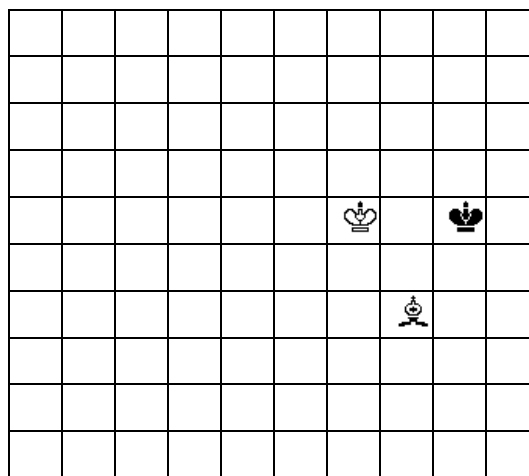
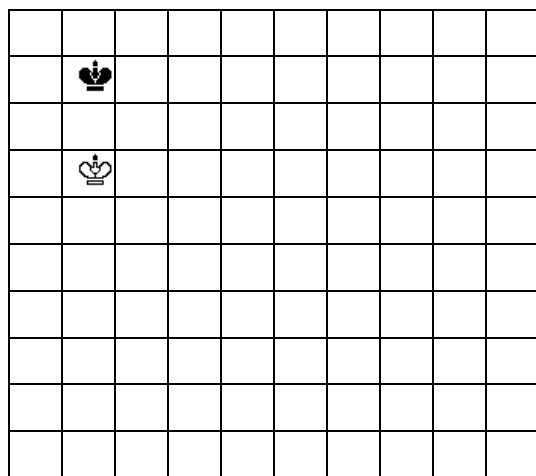
Б) Ничья бывает вследствие «вечного» шаха. Когда один игрок беспрерывно дает

шах, а другой не может уклониться, избежать этого

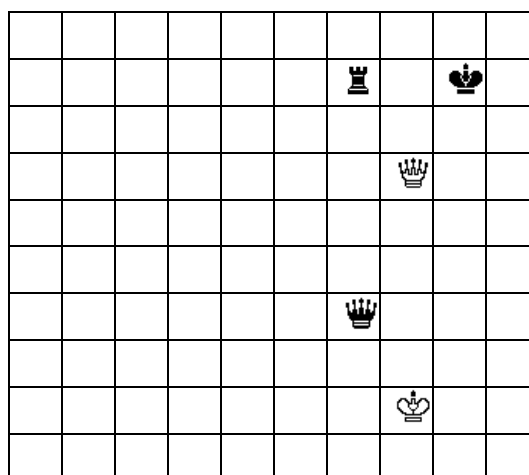
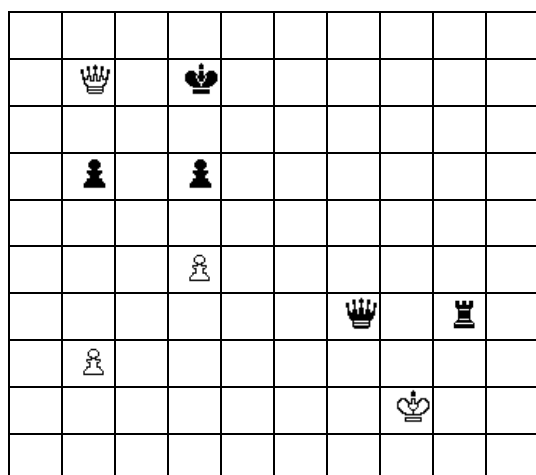
В) Ничья из-за пата. Пат – это такое положение когда шаха королю нет, а идти ему некуда, и другие фигуры тоже не имеют хода.

Г) Ничья может быть при обоюдном согласии шахматистов. Когда оба считают, что перевеса нет и выигрыша добиться невозможно. Тогда игра прекращается и партия заканчивается вничью.

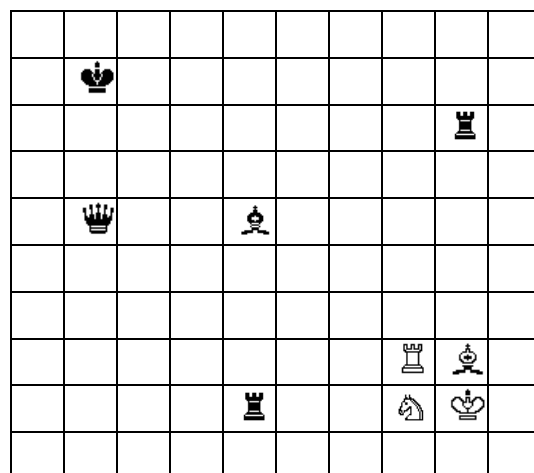
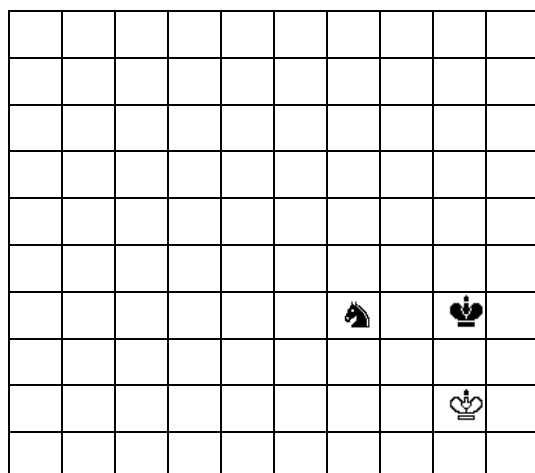
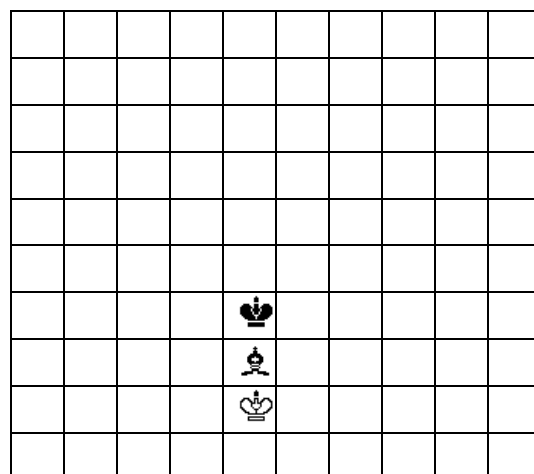
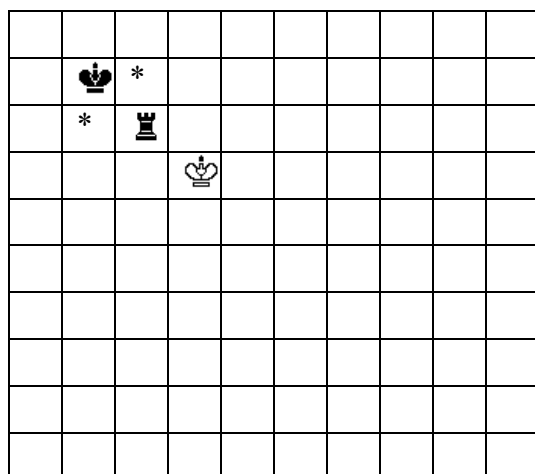
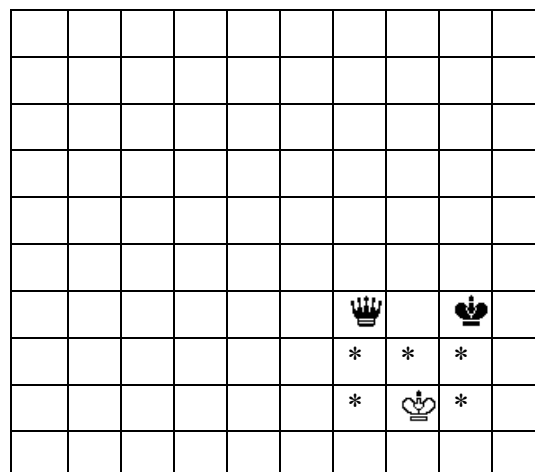
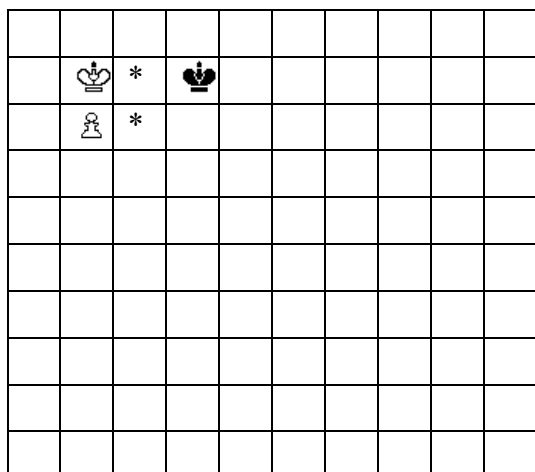
Ничья из-за невозможности объявить мат.



Ничья вследствие вечного шаха.



Ничья из-за пата.



Вопросы:

1. Что такое ничья?
2. Какие виды ничьих бывают?
3. Что такое вечный шах?
4. Что такое пат?
5. Ничья по обоюдному согласию?
6. Что делать если на доске одни короли?
7. Ставят ли 2 коня мат?
8. Король и слон против короля, есть ли выигрыш?

Шаг пятнадцатый ***Правила хорошего тона***

Обязательные для всех шахматистов правила:

Когда играешь в шахматы, не хватайся то за одну, то за другую фигуру. Вначале обдумай, кокой будет следующий твой ход, и только потом ходи.

Когда шахматист, за которым очередь хода, прикасается к своей фигуре (нечаянно или нарочно), он должен сделать ход именно этой фигурой. Если он прикасается к неприятельской, то обязан взять ее, даже если ему это невыгодно.

Если желаешь поправить неаккуратно поставленную фигуру, то предварительно надо предупредить партнера словом «Поправлю!», иначе вступает в силу правило «Тро-нул - ходи».

Ход считается сделанным когда шахматист переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял от ее руку. Сделанный ход нельзя заменить другим. Но если рука еще не отнята от фигуры, разрешено эту же фигуру поставить на другое поле.

Не прикасайся к фигурам, пока твердо не решил, какой из них пойти. Нельзя трогать и поля шахматной доски, чтобы облегчить себе расчет ходов.

Во время игры соблюдай тишину и порядок. Некрасиво высмеивать и осуждать ходы партнера, даже если они ошибочны.

Проиграв партию, не забудь поздравить соперника с победой.

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные терминыназвания шахматных фигур:
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Оригинальные учебники и пособия-сказки в помощь обучающим детей шахматной игре

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.

Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.

Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000, 2001.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Шахматы – школе /Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

Дидактические шахматные сказки

Сухин И. Котят-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.

Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

Сухин И. Шахматная сказка //Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

Сухин И. Страна Грез //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный №4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

Автор-составитель
Гафт Александр Михайлович

Методические рекомендации
по обучению игре в шахматы
для педагогов дошкольных образовательных организаций

Оригинал-макет изготовлен
редакционно-издательским отделом
АУ «Институт развития образования»

Дизайн обложки:
Белов М.В.

Формат 60*84/16. Гарнитура Times New Roman.
Заказ № 394. Усл.п.л.5,5.

АУ «Институт развития образования»

628011, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра,
г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, 12.