

КАК НАУЧИТЬ ШАХМАТАМ



Александра Костенюк
Наталья Костенюк



до ШКОЛЬНЫЙ
ШАХМАТНЫЙ
УЧЕБНИК

Александра Костенюк
Наталья Костенюк

КАК НАУЧИТЬ ШАХМАТАМ



www.chessm.ru
МОСКВА
2008

ББК 75.581
УДК 794.1
К 72

КОСТЕНЮК Александра Константиновна

КОСТЕНЮК Наталия Павловна

КАК НАУЧИТЬ ШАХМАТАМ

– серия «ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК» – 2008 – 144 с.

© Костенюк А.К., Костенюк Н.П. Текст 2008

© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», (директор Мурад Аманназаров), 2008

Тел./факс: (495) 963-80-17

e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru

<http://www.chessm.ru> – Интернет-магазин

Редактор Андрей Панеях

Художник Евгений Пермяков

Компьютерная верстка Андрей Ельков

Авторы книги гроссмейстер Александра Костенюк и специалист по дошкольному воспитанию Наталия Костенюк делятся с читателями секретами обучения малышей от 4-х лет основам шахматной игры. Используя свой многолетний опыт, авторы разработали конспекты учебно-игровых занятий, с помощью которых любой педагог или родитель может сделать первые шаги с малышами в мире шахмат.

Все задания, предлагаемые в конспектах для выполнения ребенком, приспособлены к детскому развитию, создают эмоциональный фон, при котором дети эффективнее усваивают учебный материал.

ISBN 978-5-94693-085-7

При участии ООО «Стрежень»
Подписано в печать 20.08.07. Формат 70x100/16. Тираж 3000 экз. Заказ 4160
Отпечатано в ОАО «ИПК «Ульяновский Дом печати»
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14

ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ОСНОВАМ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Конспекты учебно-игровых занятий с детьми 4-6 лет

Александра Костенюк
международный гроссмейстер,
вице-чемпионка Мира 2001 г. и чемпионка Европы 2004 г. среди женщин

Дорогие читатели! Я очень рада, что вы открыли эту книгу: значит, вы готовы подарить своим детям волшебный мир шахмат!

В каждом из малышей живет гений, которого надо только разглядеть. Пробуя и узнавая новые вещи, человек растет, и чем больше знаний он получит в детстве, тем насыщеннее и интереснее будет его жизнь. Навыки, полученные в детстве, остаются в памяти навсегда, поэтому так важно уделить особое внимание разностороннему развитию ребенка. Мне сразу понравилась идея написания такой книги, тем более, что эта тема ранее не была затронута: написано много книг по обучению шахматам школьников, но дошкольников до сих пор авторы обходили стороной.

Моя мама — Наталия Павловна Костенюк, используя свой многолетний опыт работы в дошкольных учреждениях, решила воплотить идею в реальность и взялась за работу над книгой. Я с большим удовольствием согласилась помочь ей в этом прекрасном деле.

Конечно же, самое трудное в любом деле — начало. Цель этой книги — помочь читателям сделать первые шаги с ребенком в мире шахмат, открыть детям захватывающий и интригующий мир черно-белого королевства. Самое главное — заинтересовать детей, сделать так, чтобы после знакомства с правилами игры ребенку захотелось продолжить занятия на более высоком уровне. Мы постарались учесть все это и создать конспекты занятий, которые отвечают психологическим и физиологическим особенностям детей дошкольного возраста.

Я научилась играть в шахматы в 5 лет и вот уже на протяжении 15-ти лет не устаю удивляться нескончаемым возможностям шахмат. Каждый день я узнаю что-то новое об этой игре, ставшей для меня частью жизни.

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития. Игра в шахматы развивает наглядно-образное и логическое мышление, внимание и память, способствует развитию воображения и творчества, воспитывает усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решений. Как правило, дети, умеющие играть в шахматы, намного лучше учатся в школе. Шахматы являются маленькой моделью жизни: все навыки, приобретенные в процессе занятий шахматами, помогут ребенку в будущем, кем бы он ни стал.

Я очень рада, что благодаря этой книге еще больше детей откроют для себя мир шахмат. И пусть не все дети в конечном итоге станут чемпионами, но хочется верить в то, что в их сердцах навсегда останутся драгоценные минуты, проведенные рядом с шахматной доской, фигурами и миром волшебных возможностей!

Наталья Костенюк
(методист по дошкольному обучению)

Уважаемые педагоги, родители, все те, кто желает познать азы древней и мудрой игры **ШАХМАТЫ** и передать знания своим детям — эта книга для ВАС!

Наряду с тем, что шахматы являются целым миром — прекрасным и удивительным, способным вовлечь людей в увлекательный процесс игры и созидания, они еще способствуют развитию интеллектуальных черт личности: развивают внимание, память, логическое мышление.

Представленный в этой книге материал предназначен для работы с детьми 4-6 лет в дошкольно-образовательных учреждениях, а также может быть использован родителями для обучения детей дошкольного возраста в домашних условиях.

Методы обучения, используемые в работе, соответствуют возрастным особенностям ребенка и способствуют более эффективному процессу обучения детей дошкольного возраста *первоначальным* навыкам игры в шахматы.

Автор не ставит перед собой цели подготовки профессиональных шахматистов, (ведь не надо забывать, что это материал для обучения детей дошкольного возраста), поэтому основная цель — воспитание любви к древней игре, развитие потребностей к обучению и подготовка «ступеньки» к профессиональному овладению шахматами и, в конечном итоге, повышение уровня интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Поверьте, не столь важно: выберет ли ваш ребенок в дальнейшем для себя шахматную карьеру или какую-либо другую — шахматы на протяжении всей жизни будут верными спутниками, они способны помочь вашему ребенку в выборе правильного решения в той или иной жизненной ситуации. Шахматы дисциплинируют мышление и обостряют интуицию.

Могу вас заверить на личном жизненном примере — две мои дочери очень многим в жизни обязаны шахматам. И если старшая дочь Александра стала профессиональной шахматисткой — она гроссмейстер, неоднократная чемпионка Мира и Европы среди девушек, вице-чемпионка Мира и экс-чемпионка Европы среди женщин, член олимпийской сборной России по шахматам, является лицом швейцарской часовой компании и снимается в рекламе компьютеров LG — то младшая дочь Оксана не стала профессиональной шахматисткой, но шахматы — ее верный спутник по жизни. Она легионер английского шахматного клуба, студентка факультета журналистики МГУ, играет за шахматную команду своего университета.

И еще один немаловажный аргумент в наше столь непростое время: занятия шахматами не несут больших материальных затрат, самое главное — это огромное желание взрослых обучить детей навыкам игры в шахматы, набор шахматных фигур с шахматной доской и...

Счастливого пути в мир шахмат!

О методике обучения детей дошкольного возраста первоначальным навыкам игры в шахматы

Данное методическое пособие представлено конспектами учебно-игровых занятий. Каждое занятие состоит из нескольких частей: сначала идет подача нового материала, а затем закрепление новой темы с помощью дидактических игр — упражнений и индивидуальных заданий.

Каждая новая тема дается на протяжении нескольких занятий, чтобы дети смогли повторить, закрепить и запомнить материал: 1-е занятие — это первоначальное знакомство с новой темой. Сюда входит подробное объяснение темы, беседа с детьми по навязываемым вопросам по данной теме, разнообразные задания детям с целью выяснения усвоения материала, индивидуальные задания для закрепления и обязательно — творческое задание.

Творческие задания — это особый вид заданий для формирования устойчивого интереса малышей к шахматам. Такие задания представляют собой часть занятия, на котором дети занимаются творческой деятельностью, столь любимой дошкольниками — они получают задание нарисовать или слепить ту или иную шахматную фигуру так, как они ее себе представляют. Такие задания формируют у детей творческую фантазию и воображение, умение воплощать задуманное в реальном образе. Можно организовать в группе выставку детских работ, которую следует постоянно пополнять новыми работами или использовать их для украшения праздников и досугов.

2-е занятие — продолжение темы, в процессе которого новая тема повторяется и закрепляется с помощью разнообразных дидактических игр-заданий. Некоторые задания даются с *усложнениями* — это игры-задания более сложной конструкции для детей, быстрее других справившихся с предыдущими заданиями.

3-е и последующие занятия — это, как правило, тоже закрепление материала с вариацией различных игр, упражнений и индивидуальных занятий, а в дальнейшем уже и игровая практика, или практические занятия, в процессе которых дети разбиваются на пары и уже за шахматной доской — в режиме, приближенном к реальной игре — закрепляют изученный материал.

В пособии приведены примеры и обобщающих занятий. Такой тип занятий как бы завершает цикл занятий по какой-то отдельно взятой теме и включает в себя разнообразные игровые и соревновательные моменты, что способствует как закреплению материала, так и эмоциональному отклику детей.

Безусловно, подачу материала можно варьировать: нет общих и жестких постулатов — сколько занятий и каких должно отводиться на ту или иную тему. Это зависит от уровня обученности детей и их индивидуальных особенностей и, конечно, от педагога, работающего с детьми.

Самое главное — не надо бояться, что у вас что-то не получится, ведь основной замысел этой книги — создание, по существу, шахматного «букваря» для взрослых, не умеющих играть в шахматы, но желающих научить этой игре своего ребенка!

Основное назначение методического пособия:

- оказать практическую помощь педагогам и родителям в проведении занятий по обучению детей навыкам игры в шахматы в условиях дошкольно-образовательного учреждения или в домашних условиях;

- предоставить детям систему увлекательных дидактических игр и упражнений, которые помогут усвоить материал;
- подготовить детей к школе, способствуя
 - формированию запаса знаний, умений и навыков, которые станут базой для дальнейшего обучения;
 - овладению мыслительными операциями (анализ и синтез, сравнение, обобщение и классификация);
 - формированию умения понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно;
 - формированию умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку;
 - развитию способности к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач;
 - овладению навыками речевого общения;
 - развитию мелкой моторики и зрительно-двигательной координации.

Все задания, предлагаемые в конспектах для выполнения ребенком, приспособлены к детскому развитию, создают эмоциональный фон, при котором дети эффективнее усваивают учебный материал.

При работе по данному методическому пособию у детей в одинаковой мере развивается как логическое мышление, так и эмоциональное, что, в свою очередь, способствует развитию как левого полушария головного мозга (отвечающего за логическое мышление), так и правого (отвечающего за образное мышление).

При работе по данному пособию обратите внимание на следующие моменты:

- до начала занятия внимательно прочтите конспект; если вас что-то не устраивает — внесите изменения;
- переходите к следующему занятию, только если дети усвоили предыдущий материал;
- выполняйте работу последовательно (желательно в таком порядке, как изложен материал в данном пособии);
- на протяжении всего занятия сохраняйте доброжелательный тон, с уважением относитесь к ребенку, даже если у него что-то не получилось;
- тщательно и заранее готовьтесь к занятию;
- стремитесь к тому, чтобы ребенок сам захотел выполнить задание.

Для успешной работы по обучению детей первоначальным навыкам игры в шахматы

- систематически проводить занятия с детьми (как минимум 2 раза в неделю);
- создать условия для самостоятельной деятельности детей вне занятий (наличие в групповой комнате шахматной доски с фигурами, настольно-печатных игр для развития мышления, внимания и памяти; если есть возможность — использование компьютерных игр);
- взаимодействовать с семьей по вопросам обучения детей дома.

Проведение занятий по данному методическому пособию предполагает работу с подгруппами из 6–8 человек.

Оборудование, пособия, необходимые для проведения занятий:

- шахматная доска с набором шахматных фигур (желательно по одному комплекту на 2-х детей).

- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур (для проведения коллективных занятий; если с ребенком занимаются родители, можно использовать только настольную шахматную доску с набором фигур);
- шахматные часы (для первоначального знакомства и нескольких практических занятий будет достаточно 1–2 штук);
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий (можно вырезать из старых картонных шахматных досок или изготовить из цветной бумаги или картона);
- шаблоны латинских букв (можно вырезать из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- фишки (изготовленные из картона или пластмассы, любой формы) для дидактических игр-упражнений;
- мешочек, сшитый из любой ткани (можно украсить его аппликацией на шахматную тему) для игры «Чудесный мешочек»;
- для выполнения индивидуальных заданий на занятиях хорошо иметь тетради в клетку для каждого ребенка
- штамп с оттиском шахматной диаграммы (таким штампом можно проставлять в тетради ребенка шахматную диаграмму и давать любое задание для закрепления нового материала, а также домашние задания детям, плохо усвоившим материал и подключать таким образом родителей);
- цветные карандаши, фломастеры, пластилин, доски для лепки, бумагу для рисования — для творческих заданий.

В методическое пособие, кроме сценариев игр-занятий, входят:

- досуговая деятельность — здесь представлены примерные конспекты сценариев проведения шахматных досугов и праздников;
- краткий экскурс в историю шахмат;
- словарь шахматных терминов — здесь перечислены некоторые шахматные термины; не все они упоминаются в данном пособии, но они могут быть полезными при дальнейшей работе над изучением шахмат;
- эссе о жизни выдающихся шахматистов современности.

Данное методическое пособие было разработано и апробировано на базе дошкольного подразделения Центра образования № 1804 «Кожухово» г. Москвы, директор — Людмила Анатольевна Курбатова, научный руководитель Андрей Всеволодович Курбатов.

В течение нескольких лет воспитатель Елена Николаевна Смирнова, не имеющая профессионального шахматного образования (что еще раз подтверждает слова о том, что обучить детей первоначальным навыкам игры в шахматы может любой педагог или родитель!), проводила занятия по шахматам с детьми 4, 5 и 6 лет по конспектам, вошедшим в эту книгу. Большую помощь в работе над созданием данного методического пособия и разработкой конспектов учебно-игровых заданий оказала заместитель директора по учебно-воспитательной работе Наталья Александровна Волкова.

И самое главное — эмоциональный отклик детей, занимающихся в течение этого времени шахматами, их неугасимая жажда знаний, огромный интерес к шахматам, помогли закончить эту непростую работу над созданием методического пособия.

Спасибо всем вам!

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 1

➤ Вводное занятие на тему:

«В стране шахматного королевства»

➤ **Цель занятия:** Познакомить детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.



Ход занятия

И часть. Знакомство с историей возникновения шахмат.

Воспитатель предлагает детям познакомиться с новой и очень интересной игрой, которая называется **ШАХМАТЫ**. Шахматы — это очень древняя игра, она появилась на Востоке более двух тысяч лет назад. В те далекие времена все было по-другому: не было больших городов, не было автомобилей и самолетов, но, несмотря на все это, один мудрец придумал шахматную игру и сделал шахматные фигуры и шахматную доску.

Согласно индийской легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сисса, воспитателем принца. Сисса соиздал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных.

Педагог предлагает детям совершить путешествие в страну шахматного королевства (в этот момент можно включить «сказочную» музыку, например: Э. Григ, Сюита «Пер Пюнт» — «Утро»).

Можно предложить детям закрыть глаза и представить, что они оказались в очень красивом сказочном королевстве, вокруг цветут диковинные цветы, поют птицы, журчит ручеек, светит теплое солнышко.

После того как дети открыли глаза, воспитатель показывает им шахматную доску (для первого занятия желательно подобрать, для сюрпризного момента, набор шахматных фигур и шахматную доску *больших* размеров, чем традиционные), открывает ее, достает шахматные фигуры и говорит детям о том, что их приветствуют жители сказочного королевства.

В этот момент можно дать возможность детям рассмотреть шахматные фигуры, побеседовать о том, на что они похожи, и после этого предложить узнать, как же появилось шахматное сказочное королевство и его жители — шахматные фигуры.

Итак, сказка начинается...

В древние времена жил и правил королевством царь. Был он очень добрый и справедливый, и все жители его очень любили. Было у царя два сына — старший и младший. Братья были очень дружны и всегда помогали друг другу. Время шло, король становился все старше и старше, и братья стали думать, кто из них придет на смену отцу и станет королем. По обычаям времени, престол должен был занять старший сын. День ото дня старший брат становился все радостней — он знал, что вскоре сядет на трон и станет править королевством, а младший брат день ото дня становил-

ся все печальнее. И вот настал день, когда старый король уступил свой трон старшему сыну. Но младший сын тоже хотел стать царем и управлять страной. И решили тогда братья воевать друг с другом. Они забыли про свою дружбу, стали собирать войска. И, наверное, произошла бы битва, если б не пришел к братьям старый-престарый придворный Мудрец и предложил: «Зачем же воевать, я знаю надежное средство, которое помирит вас с братом. Я придумал новую игру — *ШАХМАТЫ*». И достал Мудрец из своей котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки-квадраты, и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки (ладьи), рядом с ними — коней, по соседству с конями — слонов, по две одинаковые фигурки с каждой стороны. А в самом центре — короля и его главного помощника — ферзя. Во втором ряду поставил в ряд белые пешки.

— Вот твоя шахматная армия, Королевич, — сказал старшему брату Мудрец, указывая на белые фигурки. Посмотрел Королевич на забавные фигурки, да так и ахнул. В его войске, в самом деле, были пехотинцы и конница, боевые слоны и крепостные башни. И цвет фигур был его любимый — белый.

— А где же армия брата? — допытывался Белый Королевич.

Мудрец достал из котомки другие фигурки. Они были точь-в-точь как расставленные, но только черного цвета.

— Вот и твоя шахматная армия, Королевич, — сказал младшему брату Мудрец, указывая на черные фигуры.

— Игра эта называется «*шахматы*», — пояснил Мудрец, — она так интересна, увлекательна, обладает такой магической силой и загадочной красотой, что, начав играть, вы вскоре забудете про все ваши распри и раздоры.

И стал Мудрец обучать братьев этой мудрой игре. А когда обучил, то братья действительно так увлеклись, что просиживали за шахматами дни и ночи и вели только шахматные сражения, а само королевство превратилось в шахматное.

И часть. Беседа с детьми после прочтения сказки по следующим вопросам:

Понравилась ли вам сказка?

Правильно ли поступил Мудрец, научив братьев играть в шахматы?

Какие шахматные фигуры запомнились (понравились)?

Где происходят шахматные сражения?

Есть ли желание научиться этой древней и мудрой игре?

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №2

► **Тема:** «Волшебная доска»

► **Цель:** Познакомить с новыми понятиями — «шахматная доска», «белые и черные поля», чередование белых и черных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски.



Ход занятия

I часть.

Воспитатель предлагает детям продолжить путешествие по шахматной стране, закрыть глаза и представить, что они переносятся в сказочную страну (на первых занятиях можно использовать включение «сказочной» музыки в некоторых моментах) — поют птицы, дует теплый ветерок, светит ласковое солнышко.

После того как дети откроют глаза, воспитатель достает шахматную доску и предлагает вспомнить, в какой сказочной стране они оказались.

Дети вспоминают, что это шахматная страна и они видят перед собой волшебную шахматную доску, на которой и ведутся шахматные сражения.

При рассматривании шахматной доски задайте следующие вопросы:

- Какой формы шахматная доска?
- Что вы видите на шахматной доске, как она расчерчена?
- Какого цвета клетки на шахматной доске?
- Чередуются ли клетки между собой на шахматной доске?

И далее подвести итоги беседы: шахматная доска расчерчена на одинако-

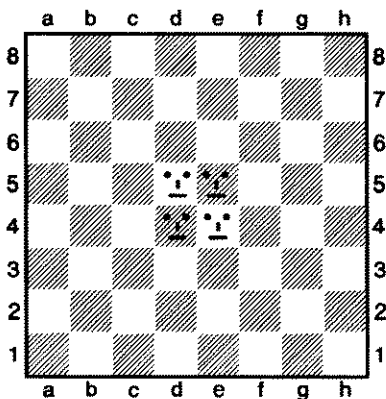
вые клетки-квадратики (их всего 64 — 32 белых и 32 черных). Они одинаковые по размеру, но отличаются друг от друга цветом — светлые и темные клеточки. Они называются *полями*: светлые клеточки — *белые поля*, темные клеточки — *черные поля*.

Белые поля не всегда бывают белого цвета: на некоторых шахматных досках они могут быть и желтыми, или других оттенков светлых цветов, а черные поля — коричневыми (или другими темными) тонами.

Подберите для наглядности несколько шахматных досок с разным цветом шахматных полей и рассмотрите с детьми.

Обратите внимание детей на то, как располагаются белые и черные поля на шахматной доске. Белые и черные поля чередуются друг с другом: за белым полем идет черное, за черным — белое и т.д.

II часть: Познакомьте детей с тем, что в середине шахматной доски находится *центр*, его образуют четыре клетки — две черные и две белые. Можно заранее нарисовать центр на шахматной диаграмме в виде улыбающихся лиц-символов.



Затем покажите *центр* на демонстрационной шахматной доске; предложите кому-либо из детей показать центр на демонстрационной доске.

III часть. Закрепление изученного материала.

Игры-задания:

1. Раздать детям вырезанные из плотной бумаги квадратики (белых и темных тонов) — выложить из квадратиков дорожку чередующихся между собой белых и черных полей.

2. Нарисовать на доске мелом белые и черные (закрашенные) поля (это задание можно предложить детям выполнять по очереди: каждый ребенок подходит к доске и рисует то поле, которое следует далее в ряду остальных, чередующихся между собой полей).

3. В тетрадах в крупную клетку нарисовать чередующиеся между собой белые и черные поля.

4. В тетрадах на заранее поставленной с помощью штампа шахматной диаграмме обозначить *центр* с помощью условных символов (улыбающихся мордочек, крестиков, звездочек и т.п.)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №3

► **Тема:** «Волшебная доска» (продолжение темы)

► **Цель:** продолжать знакомство с шахматной доской. Учить правильно располагать доску между партнерами. Познакомить с новыми понятиями: *горизонтальная* и *вертикальная* линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.



Ход занятия

I часть.

Повторение пройденного на предыдущем занятии материала.

Воспитатель предлагает детям продолжить путешествие по шахматной стране и знакомство с шахматной доской. Вспомнить, что из себя представляет шахматная доска. Она расчерчена на белые и черные квадратики — *поля*, — которые чередуются между собой: за белой клеточкой идет черная, за черной — белая, всего на шахматной доске 64 клеточки (поля): 32 белых и 32 черных.

II часть.

Дать детям понятие о том, что в шахматы играют два *соперника*. Их еще называют *партнеры*. Они садятся лицом друг к другу, а шахматную доску кладут так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета.

Разделите детей на пары, дайте каждой паре шахматную доску и предложите потренироваться в правильном расположении доски между партнерами.

III часть.

Познакомить детей с «дорожками» шахматной доски, по которым передвигаются шахматные фигуры.

Объяснить, что *горизонтальная линия*, или *горизонталь* (можно предложить детям хором повторить эти слова) — это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо.

Очень хорошо, если для знакомства с этой темой вы подготовите шаблон горизонтали (его можно вырезать из старых картонных шахматных досок или просто из цветной бумаги).

Игры-задания:

— показать одну из горизонталей на демонстрационной шахматной доске;

— расставить фишки на одной из горизонталей;

— предложить нарисовать горизонтальную линию в тетради (в крупную клетку); если у вас есть штамп с оттиском шахматной диаграммы, то можно дать задание детям прочертить любую горизонтальную линию карандашом или фломастером на диаграмме.

Объяснить детям что такое *вертикальная линия* или *вертикаль* (повторить хором): это любая черно-белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикалей, как и горизонталей — 8. В каждой вертикали белые и черные поля чередуются. Как и при объяснении горизонтали, пока-

зять вертикаль на шахматной доске; для наглядности использовать шаблон
можно нарисовать мелом на доске и вертикали.

Игры-задания:

- показать любую вертикаль на шахматной демонстрационной доске;
- расставить фишки по любой из вертикалей на шахматной доске;
- нарисовать вертикальную линию в тетради.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №4

► **Тема:** «Волшебная доска» (продолжение темы)

► **Цель:** Повторить понятие горизонтальных и вертикальных линий, познакомиться с новым понятием: «диагональ». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом.

Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.



Ход занятия

I часть.

Повторение пройденного на предыдущем занятии материала.

Вспомнить с детьми, по каким дорожкам «волшебной доски» двигаются шахматные фигуры, как эти дорожки называются (горизонталь, вертикаль).

Для закрепления этих понятий можно использовать следующие *игры*:

- горизонталь — заполнить фишками любую горизонтальную линию на шахматной доске (можно провести в форме соревнования между двумя детьми: выиграет тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на горизонтальной линии);

- вертикаль — проводится аналогично;

- игра с кубиками — из кубиков (можно использовать для этой игры и простые квадратики из картона) темных и светлых оттенков построить «горизонталь» и «вертикаль»;

- индивидуальная работа — в тетради, на шахматной диаграмме (заранее ставится в тетради специальной печатью с оттиском шахматной диаграммы) прочер-

тить красным карандашом — горизонтальную линию, зеленым карандашом — вертикальную линию.

II часть.

Познакомить детей с понятием *диагональ* — это любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Показать детям шаблоны большой белой и большой черной диагоналей, пояснить, что диагонали бывают разной длины. В самых длинных (больших) диагоналях — по восемь полей. В самых коротких диагоналях — по два поля. Можно показать шаблоны коротких диагоналей. Обратите внимание детей на то, что диагонали всегда состоят из полей одинакового цвета. Рассмотрите диагонали на шахматной доске, нарисуйте мелом на доске.

Задание детям:

- показать на демонстрационной доске большую белую (черную) диагональ;

- показать на доске короткую белую (черную) диагональ;

- на индивидуальных шахматных досках — расставить фишки на любой из диагоналей.

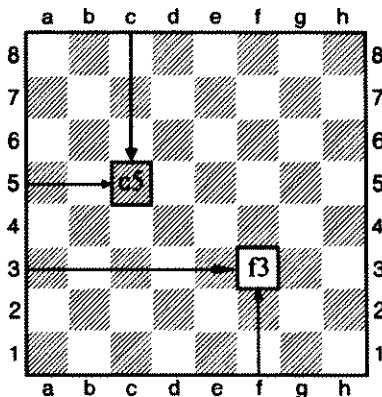
III часть.

Рассказать детям о том, что в шахматах издавна принято пользоваться не русскими буквами, а буквами из латинского алфавита.

Рассмотрите эти буквы на шахматной доске, назовите их: **a** (а), **b** (бэ), **c** (це), **d** (дэ), **e** (е), **f** (эф), **g** (же), **h** (аш), произнесите хором.

Поясните, что буквами обозначаются вертикали (показать на доске вертикаль **a**, вертикаль **b**, вертикаль **c** и т.д.). Обратите внимание детей на то, что помимо букв, на доске есть и цифры от 1 до 8, ими обозначаются горизонтали (показать на доске). Поясните, что у каждого поля на шахматной доске есть свой адрес — название улицы (обозначающееся буквой) и номер дома (обозначающийся цифрой). Рассмотреть

это на шахматной доске, показать, что например, поле на пересечении вертикали «с» и пятой горизонтали имеет адрес с5, а поле на пересечении вертикали «f» и третьей горизонтали имеет адрес f3.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №5

► **Тема:** «Волшебная доска» (продолжение темы)

► **Цель:** Повторить понятие «диагональ», продолжить знакомство с «шахматным» алфавитом, упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить, что такое «диагональ» (любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга углами).

Игры-задания на закрепление этого понятия:

- «диагональ» — вызвать двух детей, дать им фишки, побеждает тот, кто быстрее заполнит фишками диагональ;
- игра с кубиками: из белых кубиков выложить белую диагональ, из черных — черную;
- индивидуальное задание (в тетради) — на шахматной диаграмме прочертить карандашом или фломастером любую из диагоналей.

II часть.

Повторить «шахматный» алфавит: сначала хором, затем каждый ребенок называет по одной, запомнившейся ему букве.

Игра «Какой буквы не хватает». Подготовить карточки с названием букв алфавита, разложить на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске (можно дать это задание ребенку, который лучше всех запомнил алфавит). Затем убрать несколько букв из этого ряда и предложить детям найти недостающие буквы и поставить их на место.

Игра «Шахматное лото». Подготовить для каждого ребенка фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности детей). Правила игры такие же, как в обычном лото — фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

III часть.

Игра «Почта». Упражняться в нахождении «адреса» поля на шахматной доске.

Заранее подготовить большой красивый конверт и написать на нем «шахматный адрес» — например, улица А, дом 5 или любой другой. Рассказать детям о том, что в детский сад пришел загадочный конверт с необычным адресом: все в полном недоумении, кому же этот конверт предназначен. Предложите детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как правильно найден адресат, пакет можно открыть, а там детей ожидает сюрприз — это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздать детям и предложить раскрасить их, кто как хочет.

После выполнения задания рассмотреть буквы, раскрашенные детьми, предложить каждому назвать свою букву.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №6

► *Обобщающее занятие на тему «Волшебная доска»*

► **Цель:** Повторить и закрепить знания о шахматной доске — горизонтали, вертикали, белые и черные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация.



Ход занятия

I часть.

Разделить детей на 2 команды, предложить следующие задания:

- выложить из кубиков (или квадратиков) двух цветов: 1-й команде — горизонтальную линию, 2-й команде — вертикальную линию;

- заполнить фишками на шахматной доске: 1-й команде — большую белую диагональ, 2-й команде — большую черную диагональ;

- дать каждой команде набор карточек с названием букв шахматного алфавита; дети должны расставить их в правильной последовательности (от «а» до «h»);

- каждая команда получает несколько фишек с указанием «адреса» поля (на закрепление шахматной нотации): необходимо поставить фишки на соответствующей им поля шахматной доски.

II часть.

Работа парами за шахматной доской. Каждая пара получает следующие задания:

- расположить правильно шахматную доску между партнерами;
- расставить на все углы шахматной доски фишки;
- найти центр шахматной доски и заставить его фишками.

III часть.

Индивидуальная работа:

- в тетради в крупную клетку раскрасить шахматные «дорожки» (каждому ребенку — одну из шахматных «дорожек», например: 1-му — горизонталь, 2-му — вертикаль, 3-му — белую диагональ из 3-х полей, 4-му — черную диагональ из 5-ти полей и т.д.);

- написать буквы шахматного алфавита (кто сколько помнит; тем детям, которые затрудняются, можно дать возможность срисовать буквы с карточки);

- графический диктант: от заданной в тетради точки ведем дорожку — на 2 клеточки вверх по вертикали, на 2 клеточки вправо по горизонтали, на 2 клеточки вверх по диагонали.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №7

► **Тема:** «Шахматные фигуры»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и черными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король), учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.



Ход занятия

I часть.

Для первоначального знакомства с шахматными фигурами лучше использовать *сюрпризный момент*, например, появление шахматных фигур из «волшебного сундучка». Перед показом шахматных фигур педагог объясняет детям, что в шахматы играют особыми фигурами — *шахматными*. На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один соперник «командует» армией белых фигур, другой — армией черных фигур.

После того, как фигуры достали из «волшебного сундучка», надо каждую фигуру назвать, произнести хором, рассмотреть, описать ее внешний вид.

Так, например, *король* — самая главная фигура королевства, самая высокая и заметная. Носит на своей голове остроконечную нашлепку (корону) — острую, как пика.

Ферзь — самая приближенная к королю фигура, чуть поменьше короля, вместо пики носит на голове небольшой круглый шарик.

Шахматная *ладья* напоминает крепостную башню. Ладей — всего 4, 2 белые и 2 черные. Если поставить две белые ладьи и две черные по своим

местам — каждую в свой угол доски, туда, где им положено быть, то в самом деле увидим, будто шахматную доску окружает крепостная стена, а по углам застыли сторожевые башни.

Пешка — самая маленькая среди фигур. Таких пешек по восемь с каждой стороны: 8 белых и 8 черных.

Слон шахматный — без ушей и хобота, даже не напоминает слона настоящего. Зато очень похож на пешку! Будто пешка потихоньку росла-росла и вот выросла. Слонов, так же как и ладей — 4, 2 белых и 2 черных.

Зато шахматный *конь* вполне похож на настоящего, даже грива есть. Коней так же, как и ладей и слонов, 4: 2-белых и 2-черных.

II часть.

Игры-задания для закрепления нового материала:

- «найди фигуру»: расставить на столе белые и черные шахматные фигуры, дать детям задание найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных;

- «угадай-ка»: педагог описывает словами одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь; затем можно предложить кому-либо из детей описать какую-нибудь фигуру, а остальным детям необ-

ходимо догадаться, о какой фигуре идет речь.

- «кто быстрее»: предложить детям посостязаться в такой игре — кто быст-

рее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой — слонов, третий — коней).

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №8

► **Тема:** «Шахматные фигуры» (продолжение темы)

► **Цель:** Закрепить знания детей о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Учить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить, что такое «шахматные фигуры» — с помощью этих фигур ведутся «сражения» на шахматной доске. Повторить названия шахматных фигур: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.

Для закрепления можно использовать следующие *дидактические игры-задания*:

- «Чудесный мешочек»: сложить все шахматные фигуры в мешочек из плотной ткани (можно специально для занятий по шахматам сшить мешочек, украшенный шахматной символикой), каждый ребенок пытается на ощупь определить шахматную фигуру, назвать ее, затем достать из мешочка и проверить правильность своей версии;

- «Белые и черные»: поставьте на столе белые и черные шахматные фигуры. Воспитатель первым начинает игру, выбрав любую шахматную фигуру, произносит ее название и цвет (например, *белый ферзь*), следующий ребенок должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета, обязательно называя ее (например, *черная ладья*) и т.д.;

- «Снежный ком»: расставить в ряд шахматные фигуры — король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка (можно одного цвета). Первый ребенок произносит название первой фигуры — король, следующий ребенок произносит название двух фигур — короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур — короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур;

- «Какой фигуры не стало»: поставить в ряд несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает 1 или 2 фигуры — дети должны сказать, каких фигур не стало.

II часть.

Подобрать несколько разных наборов шахматных фигур (карманные, сувенирные и т.д.), рассмотреть с детьми эти фигуры, попробовать угадать название той или иной фигуры, затем рассмотреть, как изображают шахматные фигуры в книгах и учебниках (можно специально для этого занятия подготовить карточки со схематичным изображением фигур, «портретами» шахмат-

ных фигур), а также шахматные открытки, на которых по-разному трактуется изображение шахматных фигур (чем разнообразнее подобран материал для занятия, тем лучше — все это способствует развитию детского воображения и творческой фантазии).

После этого предложить детям побыть настоящими художниками и на-

рисовать свои любимые шахматные фигуры.

В конце занятия рассмотреть детские рисунки, дать возможность каждому рассказать о своем творчестве (этими рисунками можно украсить группу или использовать для украшения будущего шахматного праздника или досуга).

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №9

► **Тема:** «Начальное положение»

► **Цель:** Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий.



Ход занятия

I часть.

Объяснить детям, что перед началом партии шахматные фигуры занимают на доске одни и те же места (каждая фигура имеет свое место — свой домик). Такая расстановка фигур называется *начальным положением* или *начальной позицией*.

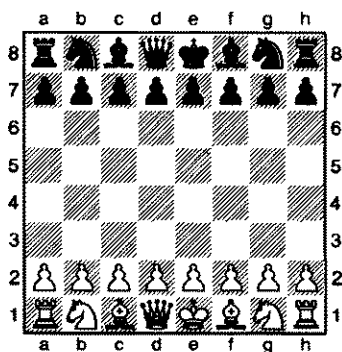
Повторите с детьми название всех шахматных фигур и покажите (если есть демонстрационная доска, то на ней, или на индивидуальной шахматной доске), какое место занимает каждая из фигур в начальной позиции — перед началом шахматной партии.

Ладьи в начальном положении стоят на углах доски, на угловых полях: белые ладьи располагаются на первой горизонтали — ближайшей к партнеру, играющему белыми, а черные ладьи стоят на последней горизонтали, самой близкой к партнеру, играющему черными. Рядом с ладьями поставим коней: белых коней рядом с белыми ладьями, черных коней рядом с черными ладьями. По соседству с конями расположим слонов. Обратите внимание детей на то, что в центре между расставленными фигурами осталось два свободных поля — это места для короля и ферзя. Чтобы не пе-

репутать, куда ставить ферзя, а куда короля, существует правило: *ферзь любит свой цвет*. Перед началом игры белый ферзь располагается на поле белого цвета, а черный ферзь — на поле черного цвета.

Рядом с ферзем, на последнее свободное поле, поставим короля.

Спросите у детей, все ли фигуры расставлены? Оказывается, у нас еще много маленьких пешек — где же их место перед началом шахматного сражения? Пешек больше всего — восемь белых и восемь черных, они «защищают» свои армии, располагаются в один ряд: белые пешки перед белыми фигурами, черные пешки — перед черными фигурами.



II часть:

Дидактические игры-задания:

— Игра «Путаница»: расставить начальную позицию на шахматной доске

с неточным расположением шахматных фигур.

Задание детям — проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и переставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

— Игра «Что пропало?»: в начальной позиции не хватает нескольких фигур.

Задание: определить, каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и поставить на свои места.

— «Чудесный мешочек»: каждый ребенок достает из мешочка любую фигуру, называет ее и ставит на то поле, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 10

► **Тема:** «Начальное положение» (продолжение темы)

► **Цель:** Продолжать знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

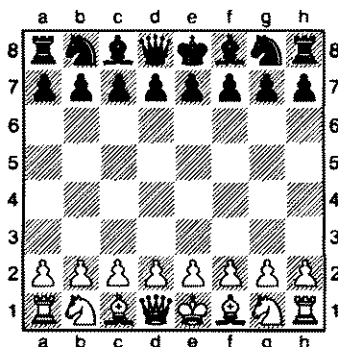


Ход занятия

I часть.

Вспомнить как называется расстановка шахматных фигур перед началом шахматной партии (*начальной позицией* или *начальным положением*).

Белые фигуры располагаются на 1-й и 2-й горизонталях, черные — на 7-й и 8-й горизонталях.



Предложить кому-либо из детей (по желанию) расставить начальную позицию на демонстрационной шахматной доске, остальные дети проверяют правильность расстановки фигур и в случае необходимости исправляют.

Игра «Путаница»: расставить начальную позицию на шахматной доске, перепутав фигуры местами.

Задание детям — проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и переставить фигуры так, что-

бы начальное положение оказалось правильным.

II часть.

Напомнить детям, что в шахматы играют два соперника, один белыми фигурами, другой — черными. Предложить детям разбиться на пары, каждой паре дать шахматную доску с набором фигур, вспомнить как правильно расположить доску (угловое поле справа от каждого игрока должно быть белого цвета). Дети получают задание расставить начальную позицию, предварительно договорившись о цвете расставляемых фигур. После выполнения задания предложить проверить правильность расстановки начальной позиции друг у друга (если возникнет необходимость, исправить допущенные ошибки).

III часть.

Блиц-опрос по пройденной теме.

Примерный перечень вопросов:

- Сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей; черных пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей?
- Какие фигуры стоят в углах доски? (ладьи)
- Каких фигур на доске больше

всего? (пешек); меньше всего? (ферзей и королей)

• На поле какого цвета стоит черный ферзь? (черного) Белый ферзь? (белого)

• Какая фигура стоит между ладьей и слоном? (конь) Между конем и ферзем? (слон) Между конем и королем? (слон)

• На каких горизонталях стоят белые фигуры в начальном положении? (на 1 и 2-й) Черные фигуры? (на 7 и 8-й).

• Как называется расстановка фигур перед началом шахматной партии? (начальное положение или начальная позиция)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 11

► **Тема:** «Шахматная фигура Ладья»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры».

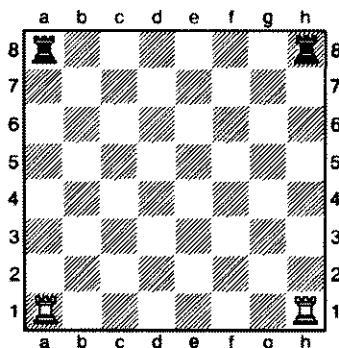


Ход занятия

I часть.

В начале занятия можно вспомнить названия шахматных фигур и расставить на доске начальное положение. Затем убрать с доски все фигуры, кроме ладей. Спросить у детей, какие фигуры остались на шахматной доске (ладьи), сколько ладей и каких (две белых и две черных лады).

Предложить детям назвать шахматные поля, на которых стоят лады: белые лады стоят на полях «a1» и «h1», а черные лады стоят на полях «a8» и «h8».

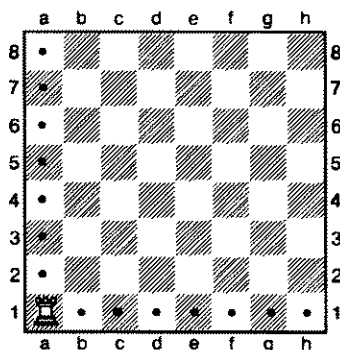


II часть.

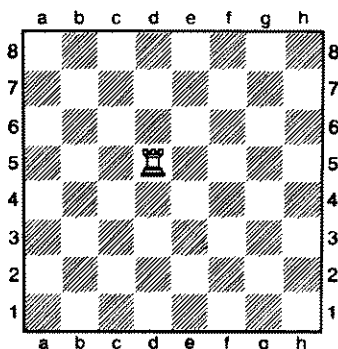
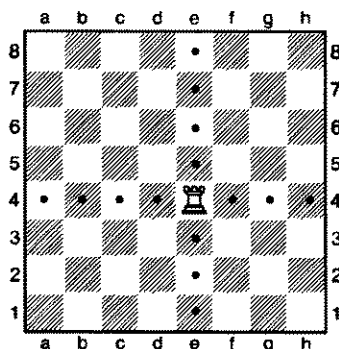
Познакомить детей с новым понятием — ход фигуры. Объяснить, что такое «ход» — это передвижение шахматной фигуры с одного поля шахматной

доски на другое. Соперники совершают ходы по очереди. В начальной позиции первый ход всегда делают белые. За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру. Чужими фигурами ходить нельзя. Каждая из фигур перемещается по доске по своим правилам.

Так, *ладья* передвигается только по прямым линиям: по горизонталям и вертикалям (вспомнить с детьми, что такое «вертикаль» и «горизонталь»). Показать детям на шахматной доске различные варианты передвижения ладьи из начального положения.



Затем переместите ладью на любое другое поле и так же покажите возможные ходы фигуры (из любого положения ладья может сделать 14 различных ходов: 7 по горизонтали и 7 по вертикали).



III часть.

Закрепление изученного материала.

Вызвать к демонстрационной доске детей (по желанию), поставить ладью на одно из полей шахматной доски и предложить показать все возможные варианты ходов.

Усложнение: при выполнении этого упражнения можно задать направление движения ладьи, например: «Покажи движение ладьи налево по горизонтали, или вниз по вертикали и т.п.».

Индивидуальная работа: раздать каждому ребенку шахматную диаграмму (возможна и работа в тетрадах, если у вас имеется специальный штамп шахматной диаграммы). На каждой диаграмме поставить ладью на одно из полей.

Задание: точками (или любыми другими условными обозначениями) обозначить каждое из полей, куда может пойти ладья из данного положения.

IV часть.

Творческое задание.

Предложить детям нарисовать или слепить (на выбор) шахматную фигуру «ладья».

После выполнения задания рассмотреть детские работы, оценить творческую индивидуальность, фантазию (вполне возможно, что в конце учебного года в результате таких творческих заданий у вас соберется целый комплект вылепленных детьми шахматных фигур и «картинная галерея» портретов шахматных фигур).

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №12

► **Тема:** «Шахматная фигура Ладья» (продолжение темы).

► **Цель:** продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие». Закрепить новые знания посредством дидактических игр.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить с детьми, какое положение занимают ладьи в начальной позиции (в начальной позиции ладьи занимают угловые поля шахматной доски) и сколько всего ладей имеют в начальном положении «армии» белых и черных фигур (всего 4 ладьи — 2 белые и 2 черные).

Предложить детям (по желанию) расставить ладьи (на магнитной доске) так, как они стоят в начальной позиции.

Усложнение: при выполнении этого задания можно предложить детям не только расставить ладьи в заданное положение, но и назвать поле, на котором стоит та или иная ладья, используя шахматную нотацию.

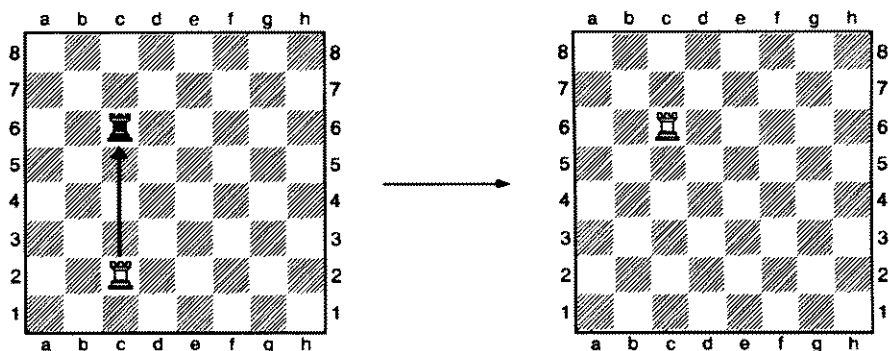
Далее вспомнить, что такое «ход» фигуры (передвижение фигуры с одного поля шахматной доски на другое) и, в частности, ход ладьи — ладья передвигается по горизонталям и вертикалям. Поставить ладью на любое поле шахматной доски и предложить детям показать все возможные пути ее передвижения по шахматному полю (можно использовать для этого упражнения как

индивидуальные шахматные доски, так и демонстрационную магнитную шахматную доску).

В соответствии с использованным инвентарем, предложить различные варианты закрепления «хода» ладьи: показать движение ладьи с любого поля шахматной доски, движение по заранее заданному «маршруту», например, — направо по горизонтали, или вверх по вертикали и т.д. К тому же, вы можете сами определять: давать ли задание всем детям, в порядке очередности, или вызывать тех, кто, по вашему мнению, лучше усвоил эту тему.

II часть.

Познакомить детей с новым понятием «взятие». Объяснить детям (сопровождая слова показом на шахматной доске), что если на пути ладьи встретится фигура своего цвета, то перепрыгивать через нее (или становится с ней на одном поле) ладья не может. Но если на ее пути встанет неприятельская фигура, ладья может *побить (взять)* ее. *Взятие* выполняется так: вражеская фигура снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а наша ладья становится на поле, которое занимала побитая фигура.

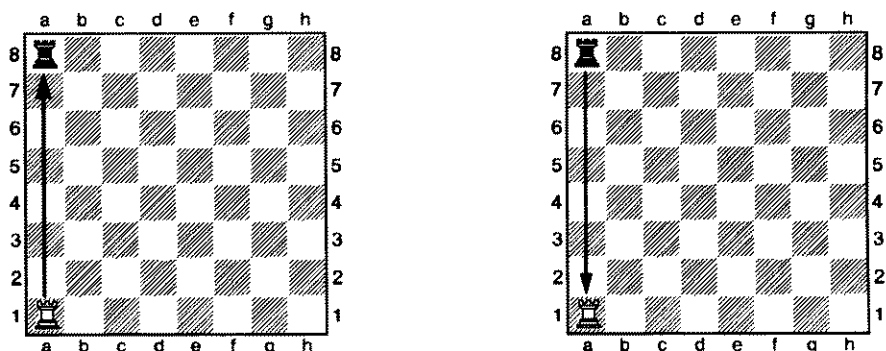


На приведенных диаграммах показано, как производится взятие. Белая и черная ладьи стоят на одной вертикали. При ходе белых белая ладья может побить черную. А если бы в данной позиции был ход черных фигур, то в этом случае черная ладья могла взять белую и занять ее поле.

Таким образом, если неприятельская фигура стоит под боем, то ее можно *побить*. *Взятие* выполняется за

один ход, но оно не обязательно: можно бить, а можно и не бить — это определяет в каждом конкретном случае сам играющий: выгодно ему это или нет.

Поставьте ладьи (белую и черную) на демонстрационной доске на другие поля и предложите детям (по желанию) произвести взятие при ходе белых, а затем, вернув ладьи назад, произвести взятие при ходе черных фигур.



III часть.

Закрепление изученного материала.

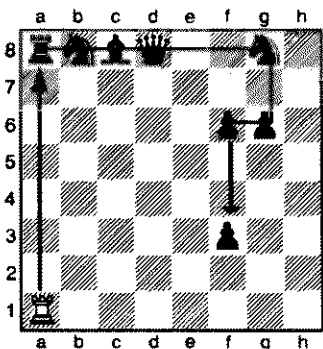
Задания:

1. «Цепочка» (это упражнение можно выполнять как на демонстрационной доске, так и на индивидуальных шахматных досках). Белая ладья долж-

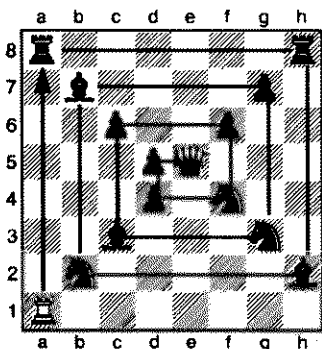
на побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (диаграммы 1, 2, 3).

Усложнение: при выполнении этого упражнения можно использовать элемент соревновательности — например, кто быстрее и правильнее пройдет ла-

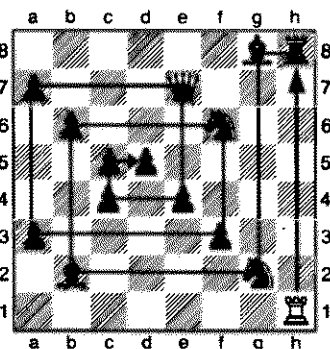
№1



№2



№3



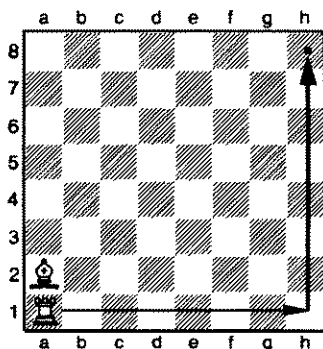
дней по той или иной цепочке. Это могут быть как парные соревнования, так и игра-эстафета, где каждый член команды по очереди выполняет ход ладьи по цепочке.

2. «Самая короткая дорожка» — белая ладья должна самым коротким путем добраться до пункта назначения

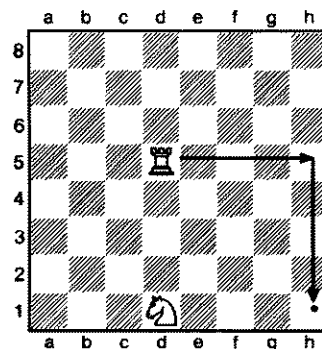
(для обозначения такого пункта можно использовать любые фишки, мелкие игрушки и т.п.), избегая «запрещенные» поля, на которых устанавливаются любые белые фигуры (как известно, через свои, т.е. белые фигуры, ладья не имеет права перепрыгивать).

Примеры на диаграммах 4, 5, 6.

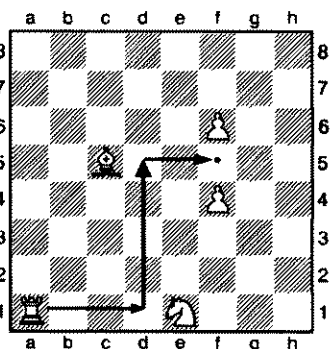
№4



№5

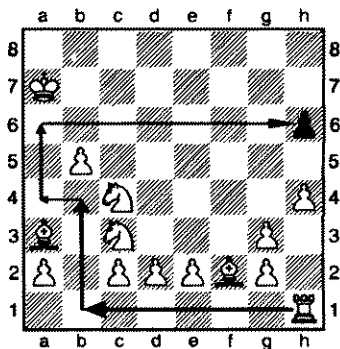
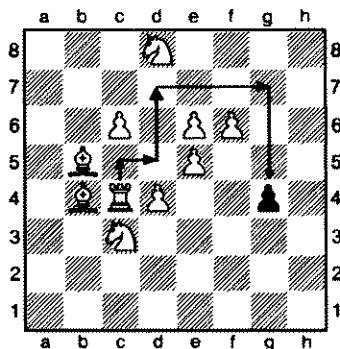


№6

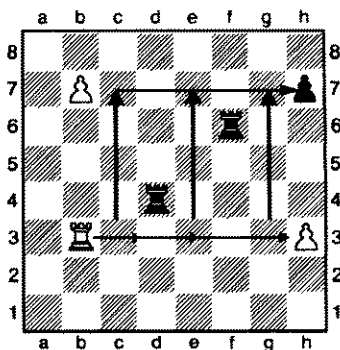


3. «Лабиринт» — подобно предыдущему заданию, белая ладья должна добраться до пункта назначения, не становясь на «запрещенные» поля и не перепрыгивая через них. В этом упражнении не требуется найти кратчайший

путь — достаточно добраться до цели, которая может быть обозначена, например, черной пешкой, и дети, ко всему прочему, будут еще упражняться во взятии ладьей.



Усложнение: детям, наиболее быстро справившимся с предыдущим заданием, предложить вариант этой же игры, но с включением черных ладей, которые двигаться в данном случае не могут; они статичны, но для белой ладьи есть опасность оказаться под боем этих черных ладей, что усложняет продвижение по лабиринту (диаграмма справа).



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №13

► **Тема:** «Шахматная фигура Ладья» (игровая практика)

► **Цель:** закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед.



Ход занятия

1 часть.

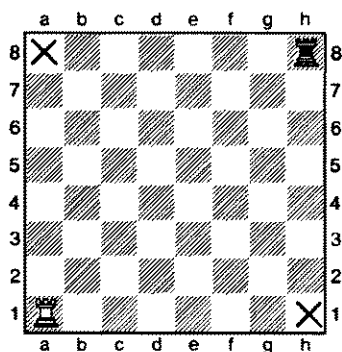
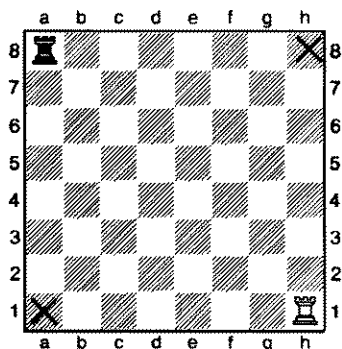
Это занятие практическое. В начале занятия вспомним вместе с детьми все о шахматной фигуре «ладья»: ее месте в начальной позиции перед шахматной партией (здесь уместно повторить и шахматную нотацию), как она ходит, как бьет (можно предложить кому-нибудь из детей, по желанию, показать все это на демонстрационной доске). Далее напомним о том, что в шахматы играют два соперника — один из них белыми фигурами, а другой — черными; как располагается шахматная доска между партнерами (правое угловое поле должно быть белого цвета); белые фигуры начинают игру первыми.

Дети разбиваются на пары, получают шахматную доску. Определяют, каким цветом каждый из них будет играть, и получают задание:

«*Разыгрывание позиции*»: ладья против ладьи. Белые и черные фигуры ходят по очереди. Исходное положение — ладьи стоят в противоположных углах доски. Выигрывает тот, кому удастся побить неприятельскую ладью.

При разыгрывании позиции «Ладья против ладьи» очевидно, что при безошибочной игре партнеров поединок закончится вничью: ведь нападать ладьей на ладью нельзя — побьют! Обратите внимание детей на то, что необходимо следить,

чтобы не подставить свою ладью под удар (т.е. не ставить ее на горизонталь или вертикаль, на которой расположена неприятельская ладья, ведь если это произойдет, то ладья будет побита и выиграет соперник). Не торопите детей, а напоминайте им, чтобы они не спешили делать свой ход, а думали, куда лучше поставить свою ладью, чтобы не попасть под удар, и только после этого делали ход.



*Крестиком обозначены поля, куда не может пойти первым ходом белая ладья, потому что будет побита черной ладьей.

II часть.

Продолжаем работу парами за шахматной доской.

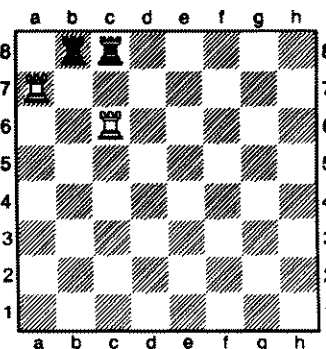
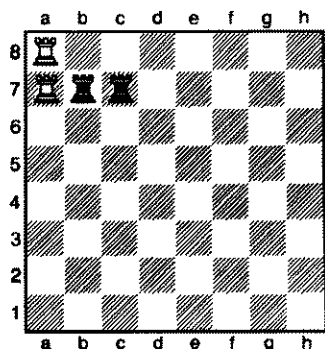
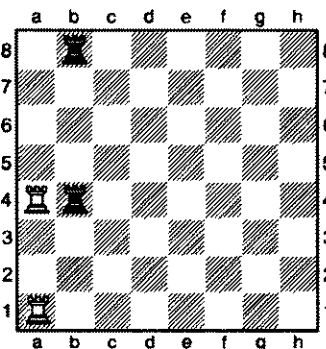
«Разыгрывание позиции»: две ладьи против двух. Более сложный вариант игры, в которой принимают участие две

ладьи с обеих сторон. Это заставляет держать в поле зрения сразу несколько своих фигур и фигур соперника, чтобы не допустить ошибки и не поставить свои ладьи под удар неприятельских фигур.

Ход белых

Ход белых

Ход белых



(если ♖a4x♜b4, а черные ответят ♜b8x♜b4, то позиция сводится к игре «одна ладья против одной»)

x — обозначает «взятие»

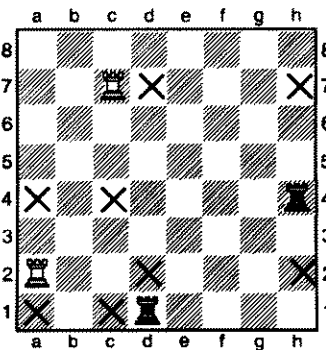
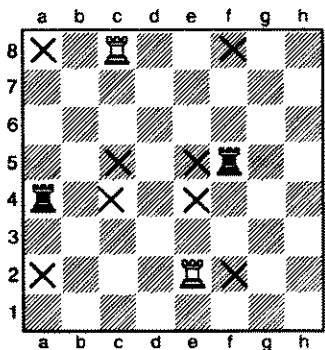
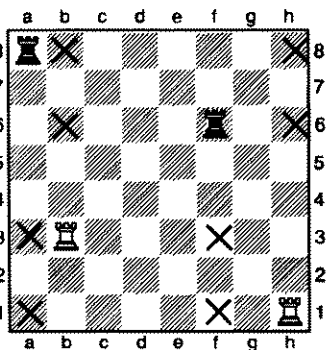
(если ♖a7x♜b7, а черные ответят ♜c7x♜b7, то позиция сводится к игре «одна ладья против одной»)

(если ♜c8x♜c8, а черные ответят ♜b8x♜c8, то позиция сводится к игре «одна ладья против одной»)

Ход белых

Ход белых

Ход белых



* Крестиком обозначены поля, куда не может пойти белая ладья первым ходом, чтобы не попасть под удар.

Усложнение для детей, быстрее и точнее справившихся с предыдущими заданиями.

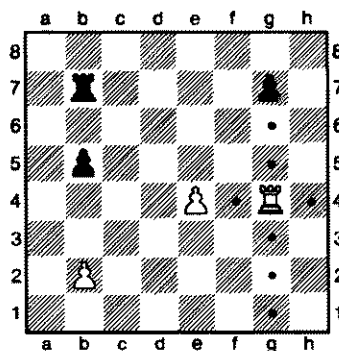
«Разыгрывание позиции»: ладья против ладьи + пешки.

В этой игре принимают участие только ладьи, пешки же в данной позиции не ходят, — они статичны и только ограничивают движение ладей. Ладьи же, в свою очередь, могут напасть на пешки и побить их.

Это один из самых сложных примеров из всех разыгрываемых на этом занятии, но он больше всего приближает

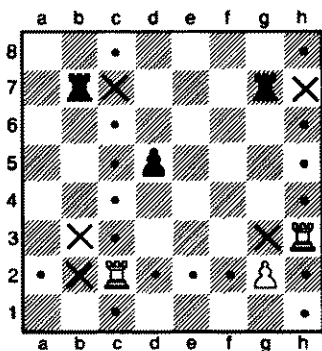
к реальной шахматной партии (в данном случае это похоже на ладейный эндшпиль).

Ход белых



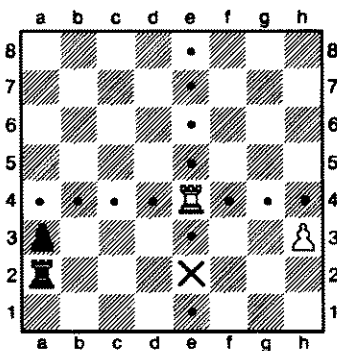
Игра в этой позиции может пойти по такому плану: белая ладья g4 не может брать первым ходом черную пешку g7, т.к. эта пешка защищена черной ладьей b7

Ход белых



Игра в этой позиции может пойти по такому плану: ♖c2-d2 (белая ладья напала на черную пешку d5, а пока не защищает). Дело за черными фигурами...

Ход белых



В данной позиции игра может развиваться таким образом: белая ладья e4 не может пойти первым ходом на поле e2 из-за угрозы взятия ее черной ладьей a2. Куда же может пойти белая ладья e4 в этой позиции?

* Точками обозначены поля, куда может пойти белая ладья первым ходом.

* Крестиком обозначены поля, куда не может пойти белая ладья первым ходом, чтобы не попасть под удар.

! **Домашнее задание:** предложить родителям разыграть с детьми позиции, которые рассматривались на занятии.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 14

► **Тема:** «Шахматная фигура Ладья» (итоговое занятие)

► **Цель:** повторить и закрепить данные детям знания о шахматной фигуре «Ладья» — место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших шахматных задач.



Ход занятия

I часть.

Для итогового занятия по данной теме можно использовать такой игровой прием — в гости к детям пришла шахматная фигура «Ладья» (для этого можно использовать обычную шахматную фигуру, украшенную по вашему усмотрению; можно использовать фигуру из другого шахматного набора — большего размера и т.п.)

В начале занятия сказать детям, что сегодня к ним в гости кто-то придет, но чтобы узнать, — нужно отгадать загадку:

«Стою на краю, путь откроют — я пойду.

Только прямо я хожу, как зовут, не скажу».

После того, как дети правильно называют отгадку, появляется «ладья» и просит детей ответить на ряд вопросов:

— Сколько в начальном положении на доске ладей? (4: 2 белые и 2 черные)

— На каких полях в начальной позиции стоят белые ладьи? (a1, h1)

— На каких полях в начальной позиции стоят черные ладьи? (a8, h8)

— Как передвигается ладья по шахматной доске? (по прямым линиям —

горизонталям и вертикалям)

— Может ли ладья, двигаясь по шахматной доске, перепрыгивать через фигуры своего цвета? (нет, не может)

— Сколько ходов может сделать ладья из любого положения на шахматной доске? (14 различных ходов: 7 по горизонтали и 7 по вертикали)

За каждый правильный ответ «ладья» может начислять детям баллы в виде вручения им различных символов (это могут быть звездочки, фишки или даже, вырезанные из цветной бумаги силуэты ладьи).

II часть.

Индивидуальная работа.

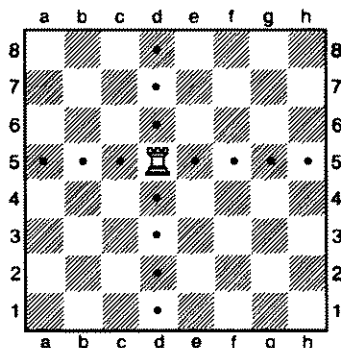
Главное действующее лицо занятия — «ладья» — вручает каждому ребенку шахматные диаграммы с заданиями:

1. Отобразить все возможные варианты ходов ладьи (карандашом или фломастером проставить точки на полях, куда может пойти ладья) из данного на диаграмме положения.

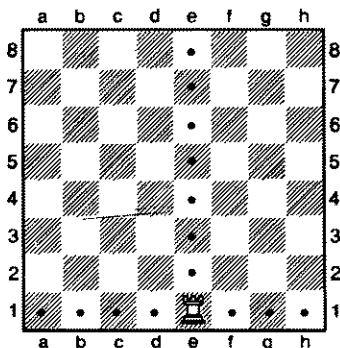
2. Начертить карандашом на диаграмме «путь движения» ладьи по «цепочке».

Примерные варианты данных заданий представлены на диаграммах №1, 2, 3, 4.

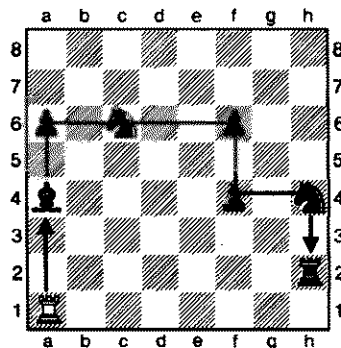
№1



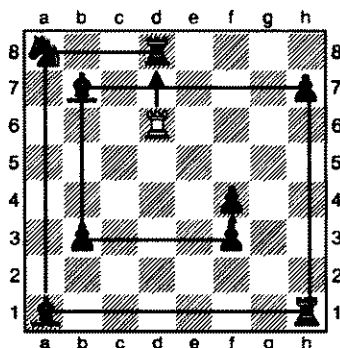
№2



№3



№4



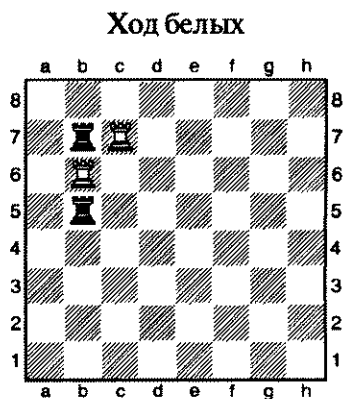
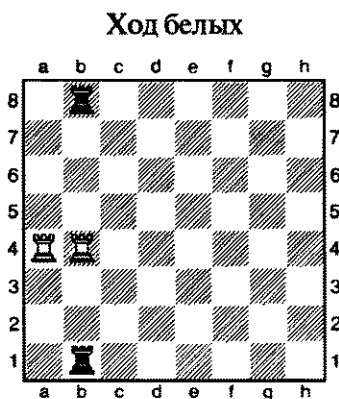
За правильно выполненные задания «ладья» также может начислять детям баллы.

III часть.

Работа парами за шахматной доской.

Каждая пара получает набор шахматных фигур, правильно располагает шахматную доску — с учетом выбора цвета фигур, которыми будет играть тот или иной соперник — и получает следующие задания:

1. На каждой доске педагог ставит задачу, предполагающую упражнение на «взятие». При выполнении данного упражнения дети тренируются в реальной ситуации на шахматной доске во взаимодействии шахматных фигур, учатся планировать свои ходы, составлять план своих действий.



2. Каждый ребенок придумывает задачу с использованием шахматной фигуры «ладья» (любую, на свой выбор: либо цепочку, либо задачу на «взятие») и предлагает решить ее своему сопернику. Затем проверяет правильность выполнения данной задачи и при необходимости исправляет.

В конце занятия можно подсчитать количество баллов, набранных детьми за выполнение того или иного задания.

* По аналогии с этим занятием можно в дальнейшем проводить подобные обобщающие занятия при знакомстве с другими шахматными фигурами.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 15

► **Тема:** «Шахматная фигура Слон»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чернопольные слоны. Ход слона.

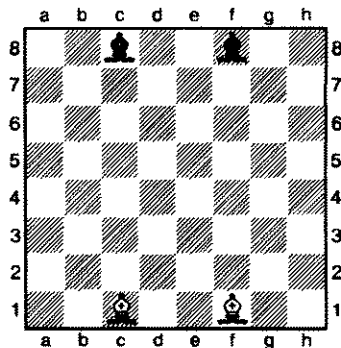


Ход занятия

I часть.

В начале занятия объяснить детям, что новое занятие посвящено шахматной фигуре «слон». Расставьте начальную позицию на демонстрационной шахматной доске и обратите внимание детей на то, что один из слонов расположен между конем и ферзем, второй — между конем и королем. Всего на шахматной доске 4 слона: два белых и два черных.

Усложнение: предложить детям назвать шахматные поля, которые занимают слоны в начальном положении (c1, f1, c8, f8).

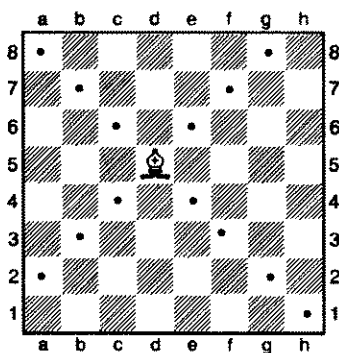


II часть.

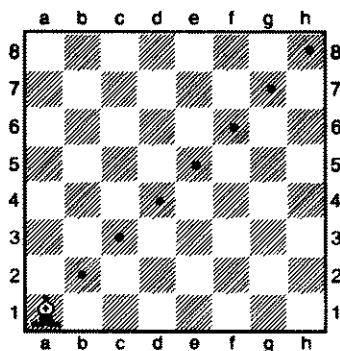
Познакомить детей с *ходом* слона. Ходит слон только по диагоналям

(можно напомнить детям, что такое *диагональ* — это любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками). За один ход слон может переместиться на любое количество полей диагоналями, свободных от других фигур (т.е. слон может сам «выбирать» длину хода: пойти ли на одну клетку, на две, на три).

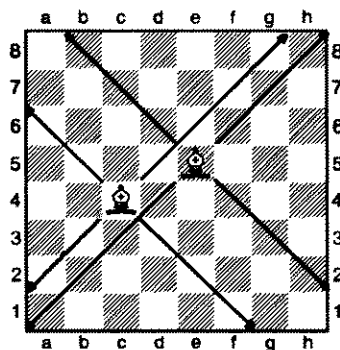
Поставьте слона на одно из центральных полей и покажите все поля, на которые может пойти слон за один ход (из этого положения он может сделать 13 ходов: 7 по большой диагонали и 6 по другой диагонали).



Затем расположите слона на одном из угловых полей шахматной доски. Отсюда он может сделать всего 7 ходов — все по большой диагонали.



Обратите внимание детей на то, что если слон стоит на белом поле, то он может передвигаться только по белым диагоналям; такой слон называется *белопольным*. Если же слон стоит на черном поле, то он может передвигаться только по черным клеточкам (черным диагоналям); такой слон называется *чернопольным*.



III часть.

Закрепление изученного материала.

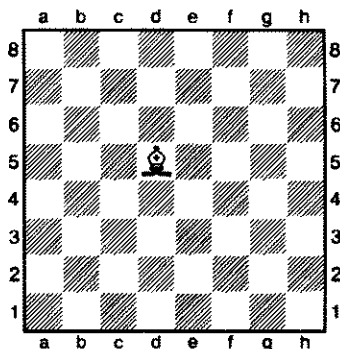
Вызвать к демонстрационной доске детей (по желанию), поставить слона на одно из полей шахматной доски и предложить сначала сказать, какой это слон (белопольный или чернопольный), а

затем показать все возможные варианты ходов.

Усложнение: при выполнении данного упражнения можно предложить, при перемещении слона на то или иное поле, называть это поле, используя шахматную нотацию.

Индивидуальная работа. Раздать каждому ребенку шахматную диаграмму (возможна и работа в тетрадах, если у вас имеется штамп, с помощью которого можно сделать оттиск шахматной диаграммы).

На каждой диаграмме поставить слона на одно из полей.



Задание: точками обозначить каждое из полей, куда может пойти слон из данного положения.

IV часть.

Творческое задание.

Предложить детям нарисовать или слепить (на выбор) шахматную фигуру «слон».

После выполнения задания рассмотреть детские работы, оценить творческую индивидуальность, фантазию.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ № 16

► **Тема:** «Шахматная фигура Слон» (продолжение темы)

► **Цель:** продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое *белопольные* и *чернопольные* слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить с детьми, какое положение занимают слоны перед началом шахматной партии, т.е. в начальном положении (один из слонов — между конем и ферзем, второй — между конем и королем). Всего на шахматной доске 4 слона: 2 белых и 2 черных.

Предложить детям поставить слонов на те поля, которые они занимают на доске в начальной позиции (на демонстрационной доске).

Усложнение: не только расставить слонов на шахматной доске, но и называть поля, на которых стоят слоны в начальном положении, используя шахматную нотацию.

Далее вспомнить, как ходит слон, — по диагоналям. Причем если слон стоит на черном поле, то это *чернопольный* слон и передвигается он строго по черным диагоналям, если же слон стоит на белом поле, то это — *белопольный* слон и передвигается он только по белым диагоналям.

Поставить слона на любое поле шахматной доски и предложить детям показать все возможные ходы фигуры из данного положения (для этого упражнения можно использовать как демонстрационную, так и индивидуальные шахматные доски).

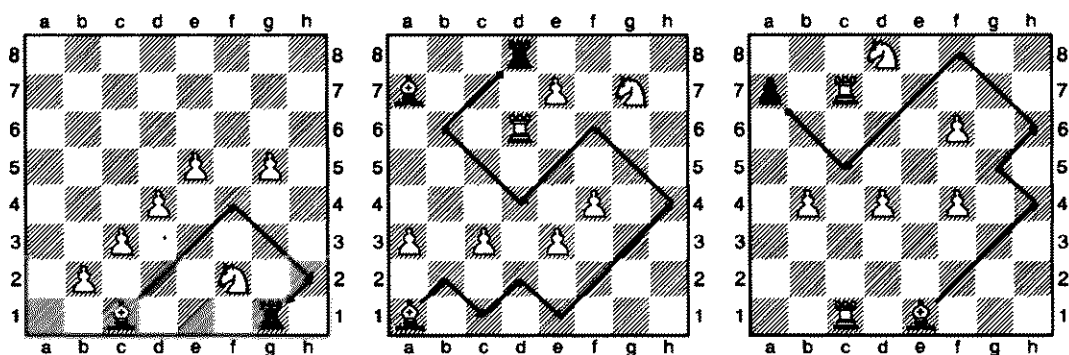
II часть.

Объяснить детям, что слон бьет (выполняет взятие) тоже по диагонали. Правила взятия такие же, как и у ладьи: бить можно только фигуру противника; взяв ее, слон становится на место побитой фигуры. Напомните, что *взятие* в шахматах не обязательно (это зависит от желания играющего и от ситуации на шахматной доске во время партии) и что слон не имеет права перепрыгивать через другие фигуры.

Поставьте белого и черного слонов на одной из диагоналей демонстрационной доски и покажите детям, как белый слон побьет черного при ходе белых и как черный слон побьет белого при первом ходе черных фигур.

III часть.

до пункта назначения, не становясь на «запрещенные» поля и не перепрыгивая через них. В этой игре не требуется найти кратчайший маршрут — достаточно добраться до цели, которую можно обозначить любой черной фигурой, и дети смогут еще упражняться во взятии слоном.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №17

► **Тема:** «Ладья против слона» (игровая практика)

► **Цель:** закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомнить все о шахматных фигурах — «ладье» и «сло-не»: место в начальной позиции перед шахматной партией (здесь уместно вспомнить шахматную нотацию), ход фигур, а также правила взятия этими фигурами.

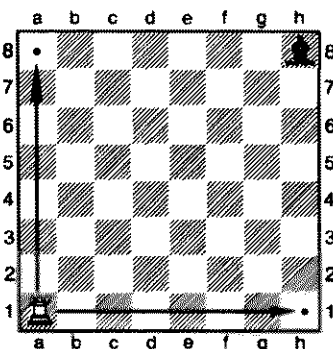
II часть.

Дидактические игры-задания. Педагог сам определяет, какие задания давать индивидуально каждому ребенку, на шахматной доске или на шахматной

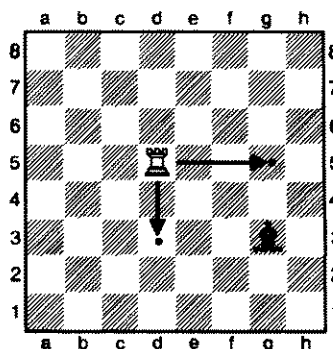
диаграмме; разыграть их на магнитной демонстрационной доске или индивидуально с каждым ребенком, или позволить детям разыграть данные позиции между собой — все зависит от уровня обученности детей и их индивидуальных особенностей.

Игра-задание «Атака неприятельской фигуры»: нужно напасть белой фигурой на черную. Так, на диаграммах №№1, 2, 3 — белая ладья должна атаковать черного слона (двумя способами), а на диаграммах №№4, 5, 6 — белый слон должен напасть на черную ладью.

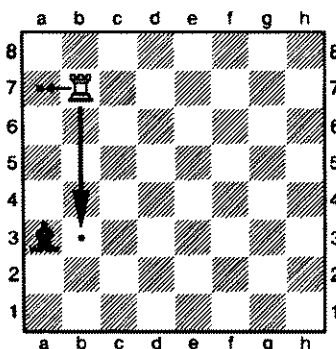
№1



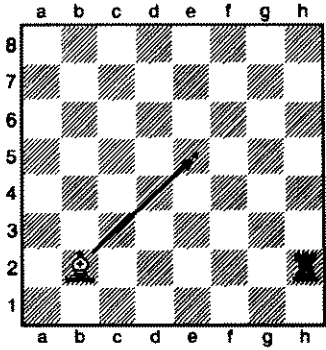
№2



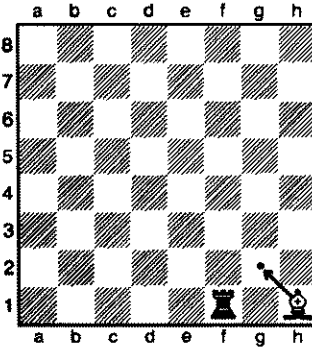
№3



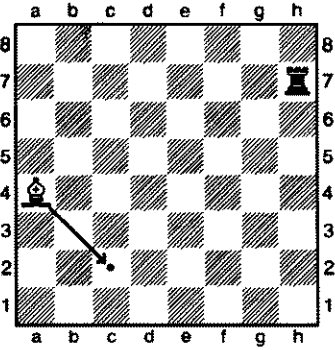
№4



№5

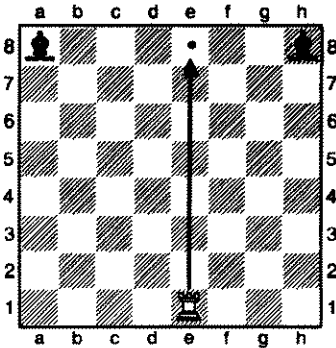


№6

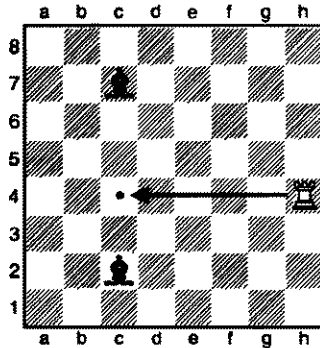


Игра-задание «Двойной удар»: одним ходом напасть белой фигурой на две черные. На диаграммах №7, 8, 9 — двойной удар наносит ладья, на диаграммах №10, 11, 12 — двойной удар наносит слон.

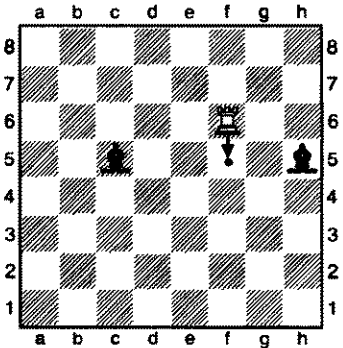
№7



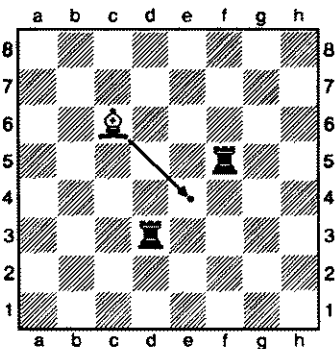
№8



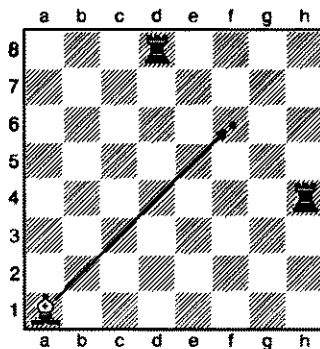
№9



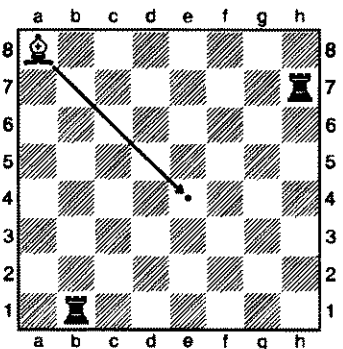
№10



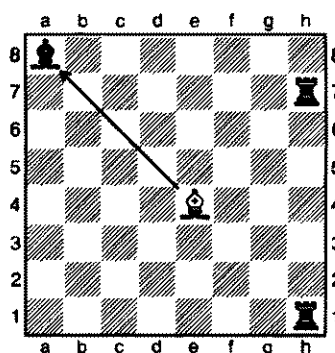
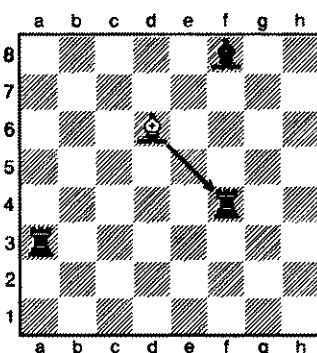
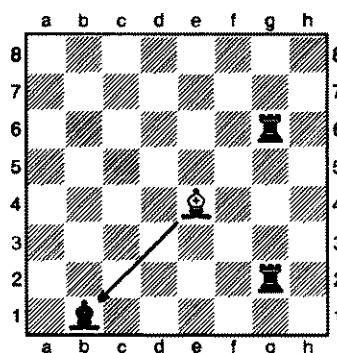
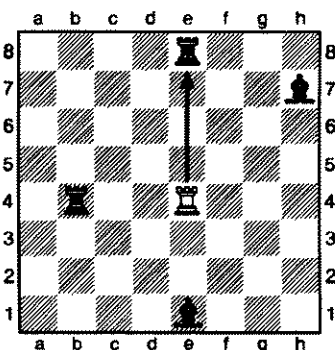
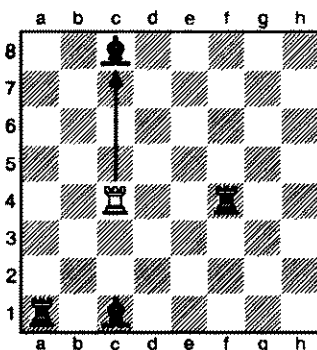
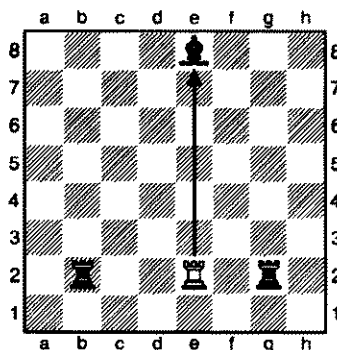
№11



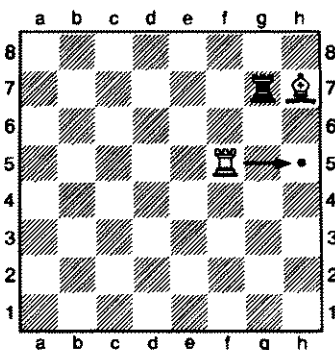
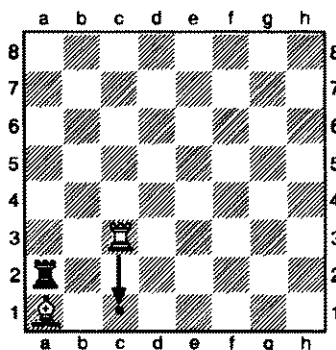
№12



Игра-задание «Взятие»: белая фигура должна побить незащищенную черную фигуру. На представленных ниже диаграммах черные фигуры защищают все свои фигуры, кроме одной, которую и должны побить белая ладья или белый слон.



Игра-задание «Защита»: какой ход должны сделать белые, чтобы не потерять фигуру? Белый слон атакован черной ладьей; чтобы не потерять слона, белые должны защитить его ладьей.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №18

➤ **Тема:** «Ладья против слона» (игровая практика)

➤ **Цель:** закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии — делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить какие игры-задания выполняли на предыдущем занятии: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита» — показать примеры решения этих заданий на магнитной демонстрационной доске (можно вызвать по желанию детей, хорошо усвоивших материал).

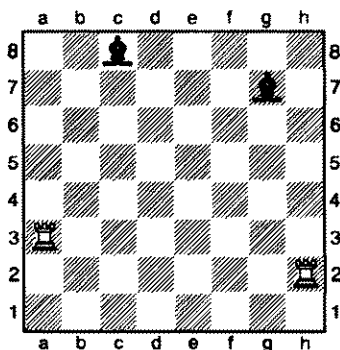
II часть.

Работа парами за шахматной доской.

С помощью наводящих вопросов напомнить, что в шахматы играют два соперника: один из них белыми фигурами, а другой — черными. Как располагается доска между партнерами (правое угловое поле должно быть белого цвета); белые фигуры начинают игру первыми, игроки делают свои ходы поочередно.

Затем дети разбиваются на пары, получают шахматную доску, договариваются о том, кто каким цветом будет играть, и получают следующие задания.

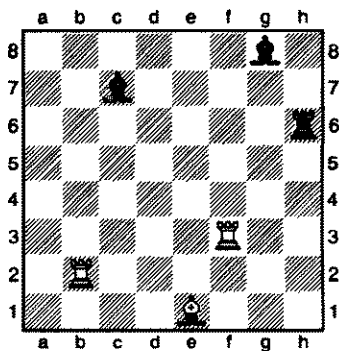
Игра-задание «Разыгрывание позиций» — педагог ставит на каждую доску одну из игровых позиций с участием ладей и слонов. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на 1-2 хода вперед.



Сначала один ребенок играет ладьями, другой — слонами, затем дети меняются фигурами и вновь разыгрывают данную позицию.

Аналогичные позиции ставятся и на других шахматных досках для каждой пары играющих.

Усложнение: для детей, быстрее других справившихся с заданием, предложить разыграть позиции с **большим** количеством фигур.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №19

► **Тема:** «Шахматная фигура Ферзь»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.

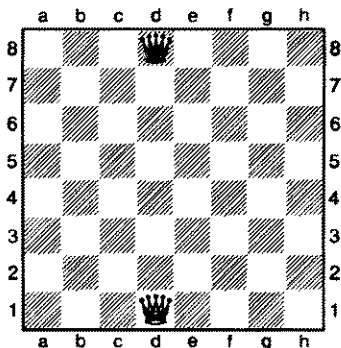


Ход занятия

I часть.

В начале занятия сказать детям, что новое занятие посвящено шахматной фигуре «ферзь». Расставьте начальную позицию на демонстрационной доске (можно предложить это кому-либо из детей) и обратите внимание, что в начальном положении ферзь стоит между слоном и королем. Всего на шахматной доске перед началом партии два ферзя: один — белый и один — черный.

Усложнение: предложить детям называть шахматные поля, которые занимают ферзи в начальном положении (d1, d8).

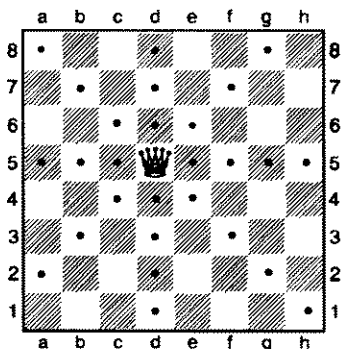


II часть.

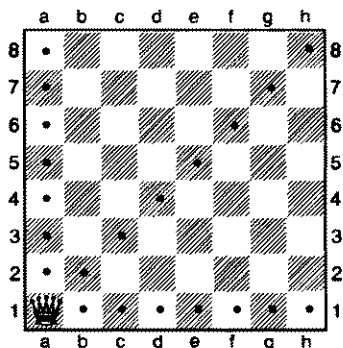
Познакомить детей с *ходом* ферзя. Ходит ферзь и по диагоналям (как

слон), и по вертикалям и горизонталям (как ладья). За один ход ферзь может переместиться на любое количество полей по горизонтали, вертикали или диагонали, свободных от других фигур.

Поставьте ферзя на одно из центральных полей и покажите все его возможные ходы (из этого положения ферзь может сделать 27 ходов: 13 — по диагонали, 7 — по вертикали и 7 — по горизонтали).



Затем расположите ферзя на угловом поле и также покажите все его возможные ходы (из этого положения он может сделать 21 ход).



Обратите внимание детей на то, что ферзь, как и ладья — тяжелая фигура (а слон и конь — легкие фигуры). По мощности ферзь равен двум ладьям!

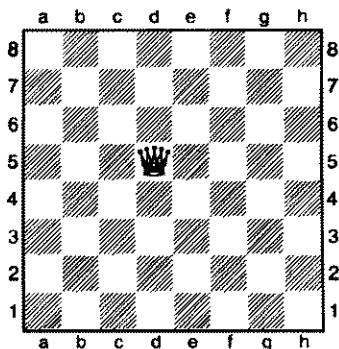
III часть.

Закрепление изученного материала.

Вызвать к демонстрационной доске детей (по желанию), поставить ферзя на одно из полей шахматной доски и предложить показать все возможные варианты ходов.

Усложнение: при выполнении данного упражнения можно предложить, при перемещении ферзя на то или иное поле, называть это поле, используя шахматную нотацию.

Индивидуальная работа: на шахматной диаграмме обозначить с помощью точек все поля, куда может пойти ферзь.



IV часть.

Творческое задание.

Предложить детям нарисовать или слепить (на выбор) шахматную фигуру «Ферзь».

После выполнения задания рассмотреть детские работы, оценить творческую индивидуальность, фантазию, пополнить этими работами «коллекцию» шахматных фигур на выставке.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №20

► **Тема:** «Шахматная фигура Ферзь» (продолжение темы)

► **Цель:** продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.



Ход занятия

I часть.

Вспомнить с детьми, какое положение занимают ферзи перед началом шахматной партии, т.е. в начальной позиции (между слоном и королем) — белый ферзь стоит на *белом* поле d1, черный ферзь стоит на *черном* поле — d8 (правило «ферзь любит свой цвет»). Всего на шахматной доске два ферзя — белый и черный.

Предложить детям поставить ферзей на те поля, которые они занимают на доске в начальном положении (на демонстрационной доске).

Усложнение: не только поставить ферзей на те поля, которые они занимают в начальной позиции, но и называть эти поля с помощью шахматной нотации.

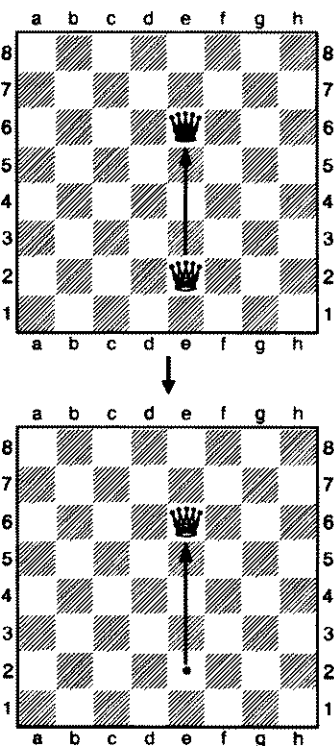
Далее вспомнить, как ходит ферзь — по диагоналям, вертикалям и горизонталям.

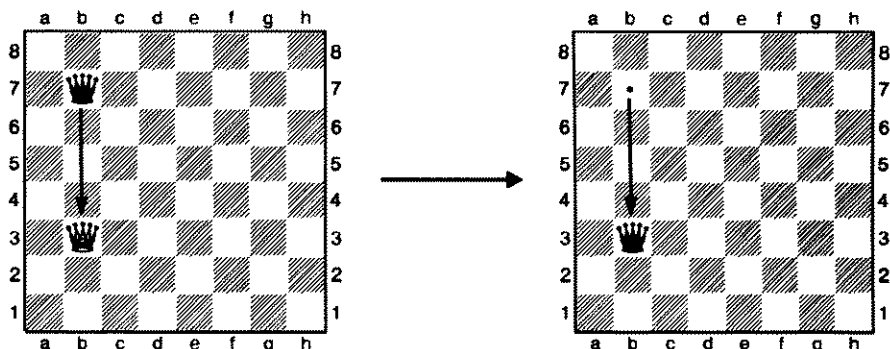
Поставить ферзя на любое поле шахматной доски и предложить детям показать все возможные ходы фигуры из данного положения (для этого упражнения можно использовать как демонстрационную, так и индивидуальные шахматные доски).

II часть.

Объясните, что ферзь бьет (выполняет взятие) так же, как и ходит — по горизонталям, вертикалям и диагоналям.

Поставьте белого и черного ферзя на демонстрационной доске и покажите, как белый ферзь побьет черного при ходе белых фигур, и как черный ферзь побьет белого при ходе черных фигур.



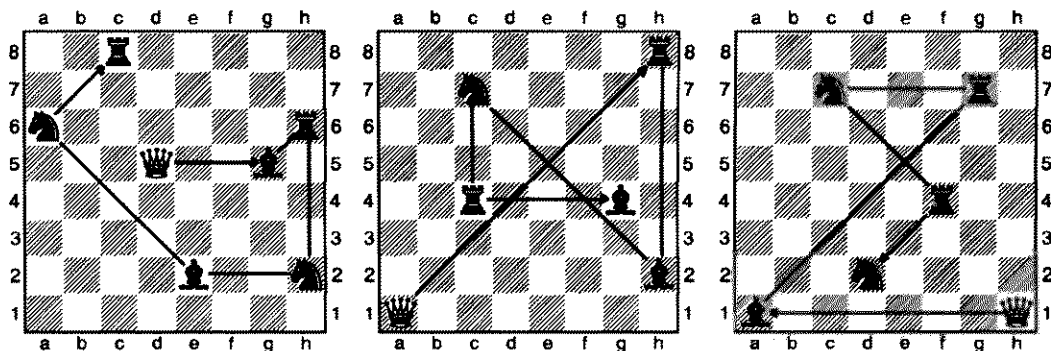


III часть.

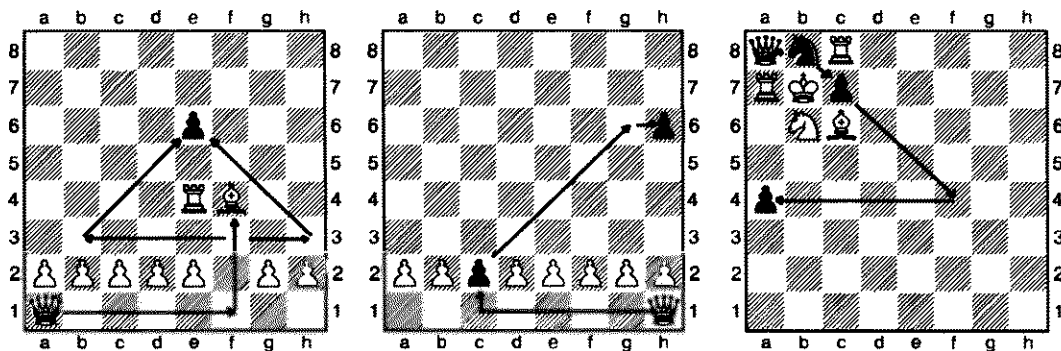
Закрепление изученного материала.

Дидактические игры-задания (педагог сам определяет, какие задания дать индивидуально каждому ребенку — на шахматной доске или на шахматной диаграмме; разыграть их на магнитной демонстрационной доске или индивидуально с каждым ребенком; позволить детям разыграть данные позиции между собой — все это зависит от уровня обученности детей и их индивидуальных способностей).

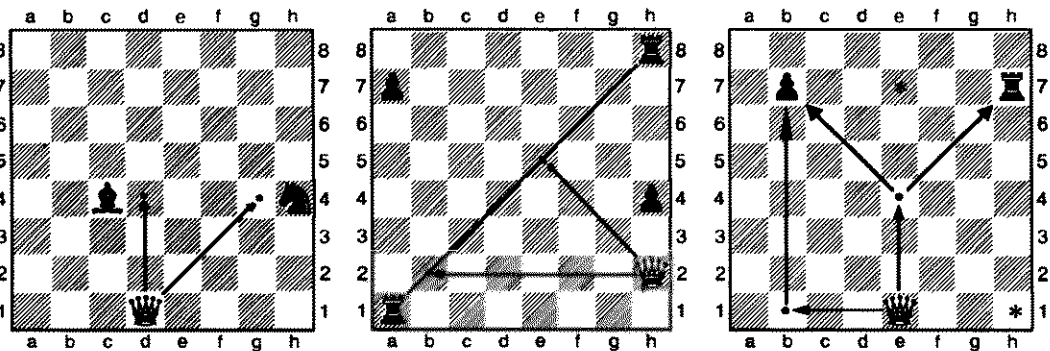
1. «Цепочка» — белый ферзь должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.



2. «Самая короткая дорожка» — белый ферзь должен добраться до цели (для обозначения такой цели можно использовать любую черную фигуру) самым коротким путем. Обратите внимание детей, что для достижения цели необходимо выполнить взятие одной или нескольких черных фигур.



3. «Двойной удар» — одним ходом напасть белым ферзем на две черные фигуры.



На данной диаграмме найти два пути нападения

Усложнение: на данной диаграмме представлено 4 черных фигуры, надо подумать: на какие 2 из них может одним ходом напасть белый ферзь

*— обозначены поля, куда белый ферзь пойти не может, т.к. попадет под удар черной ладьи

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №21

► **Тема:** «Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика)

► **Цель:** закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомнить, какие игры-задания выполняли на предыдущем занятии: «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Двойной удар» — при необходимости показать примеры решения некоторых заданий на магнитной демонстрационной доске.

II часть.

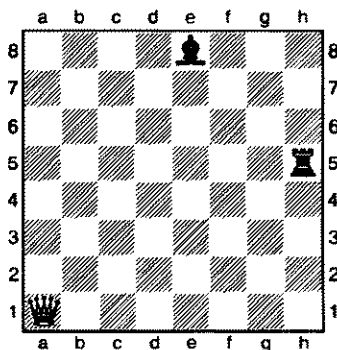
Работа парами за шахматной доской.

С помощью наводящих вопросов напомнить, что в шахматы играют два соперника — один из них белыми фигурами, а другой — черными, как располагается доска между партнерами (правое угловое поле должно быть белого цвета), белые фигуры начинают игру первыми, игроки делают свои ходы поочередно.

Игра-задание «Разыгрывание позиции» — педагог ставит каждой паре игроков одну из игровых позиций с участием фигур, с которыми дети знакомлись на протяжении нескольких занятий: ладьи, слона, ферзя. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной

доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры и, в свою очередь, уметь создавать угрозы фигурам противника, а также предвидеть события на шахматной доске на 1-2 хода вперед.

1.



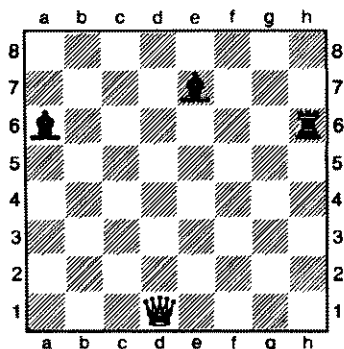
В данной позиции в игре принимают участие белый ферзь и две фигуры черных — ладья и слон. Возможно, ребенок, играющий одной фигурой, сочтет несправедливым тот факт, что у соперника больше фигур — педагог в таком случае может показать, что ферзь — сильная фигура и при правильной игре может справиться с двумя или даже тремя более слабыми фигурами.

Здесь уместно напомнить детям, что ферзь по ценности равен двум ладьям,

или равен слон + ладья + пешка (пешка — самая слабая из всех фигур).

Соперники разыгрывают данную позицию два раза, меняясь цветом фигур. Сначала один ребенок играет ферзем против ладьи и слона, а другой — ладьей и слоном против ферзя, потом они меняются фигурами и разыгрывают эту же позицию.

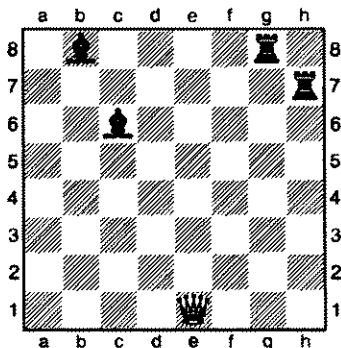
2.



В этой позиции в игре принимают участие белый ферзь и сразу 3 черных фигуры — ладья и два слона. Это более сложная позиция для белого ферзя и более легкая для черных фигур.

Соперники разыгрывают позицию два раза, меняясь цветом фигур.

3.



Это самая сложная позиция — в игре принимают участие белый ферзь и 4 черных фигуры (две ладьи и два слона).

Ферзь может нанести двойной удар черным фигурам, став на поле e6 и таким образом напад сразу на слона c6 и ладью g8, от чего защититься черным невозможно и они теряют слона (как менее слабую фигуру, по сравнению с ладьей), после чего позиция №3 сводится к разыгрыванию позиции №2, что заметно облегчает игру белого ферзя (т.к. против ферзя уже будут играть всего 3 черных фигуры).

Соперники разыгрывают данную позицию 2 раза, меняясь цветом фигур.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №22

► **Тема:** «Шахматная фигура Конь»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.

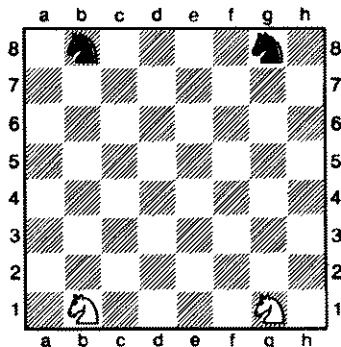


Ход занятия

I часть.

В начале занятия скажите детям, что занятие посвящено шахматной фигуре «конь». Отметьте, что конь — легкая фигура (по ценности конь равен 3-м пешкам). Расставьте начальную позицию на демонстрационной доске (можно предложить это кому-либо из детей) и обратите внимание, что конь находится между ладьей и слоном. Всего на шахматной доске перед началом партии 4 коня: два белых коня и два черных коня.

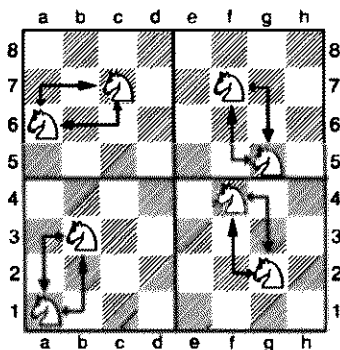
Усложнение: предложите детям назвать шахматные поля, которые занимают кони в начальной позиции, с помощью шахматной нотации (b1, g1, b8, g8).



II часть. Из всех шахматных фигур самый хитрый ход — у коня (недаром

существует такое выражение «ход конем», т.е хитрое, неожиданное действие) Все остальные фигуры — король, ферзь, ладья, слон, пешка — движутся только по прямым линиям, а конь скорее не ходит, а скачет. Конь прыгает на два поля вперед (или назад) и тут же еще на одно поле вправо (влево), т.е. вбок. Или на два поля вбок (влево или вправо) и на одно поле вперед (или назад). С белого поля конь всегда прыгает на черное, а с черного — на белое.

Сопровождайте объяснение показом на демонстрационной доске.

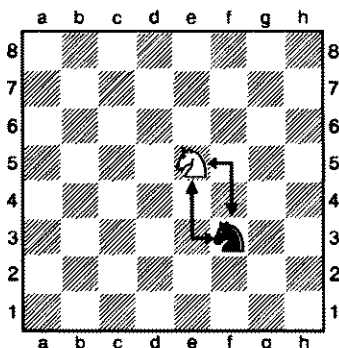


Обратите внимание детей на то, что конь — единственная фигура, которая может перескакивать и через свои, и через неприятельские фигуры.

Если поле, на которое приготовился пойти конь, занято своей фигурой, ход невозможен. Если это поле занято фигурой противника, ее можно *побить*

(бьет конь, т.е. производит взятие, так же как и ходит).

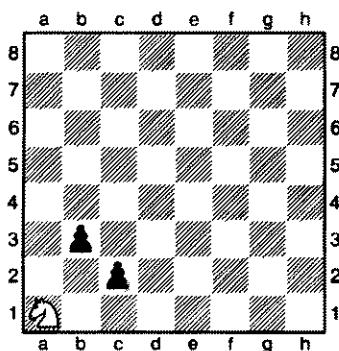
На демонстрационной доске покажите, как белый конь может побить черного и как черный конь «съест» белого.



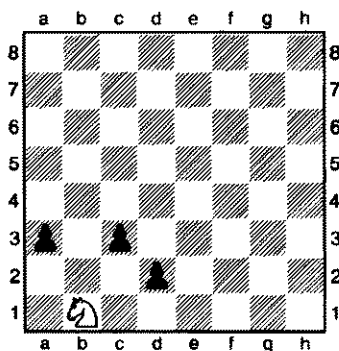
III часть. Закрепление изученного материала

Для закрепления хода коня и взятия предложите детям ряд следующих *игр-заданий*:

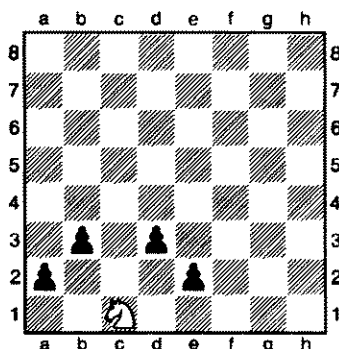
1. Поставьте белого коня на угловое поле a1, а черные пешки на поле c2 и b3. Конь a1 может их побить (таким образом, дети упражняются и в ходе коня, и во взятии).



2. В следующем задании поставьте коня на поле b1. Теперь он может съесть уже 3 пешки: a3, c3 и d2.

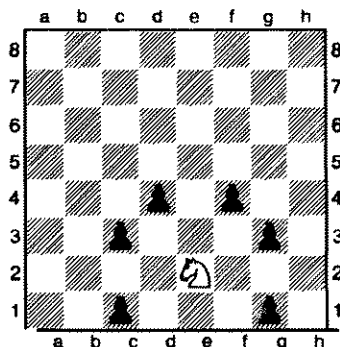


3. В следующем задании поставьте коня на поле c1 — с этого поля конь может взять уже 4 пешки: a2, b3, d3, e2.



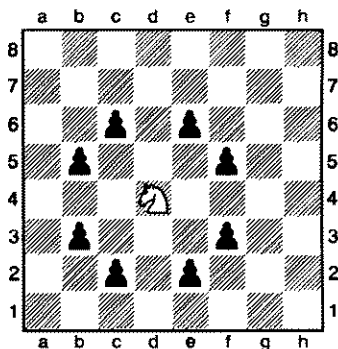
И так, передвигая коня по краю, можно обойти доску по периметру, и каждый раз обозначать черными пешками те поля, на которые может попасть конь.

4. Теперь передвинем коня ближе к центру. Так, с поля e2 конь может попасть уже на шесть полей: c1, c3, d4, f4, g3, g1.



5. А наибольшей ударная сила коня становится в тот момент, когда он попадает в центр. Так, для коня d4 нам понадобятся уже 8(!) черных пешек: на b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3, f5.

Обратите внимание детей на то, что конь с пешками выложили на шахматной доске «цветочек» с восемью лепесточками.



Предложите кому-либо из детей выложить такой «цветочек» на демонстрационной доске.

IV часть.

Творческое задание.

Предложить детям нарисовать или слепить шахматную фигуру «конь».

Рассмотреть детские работы, проанализировать с точки зрения раскрытия образа, творческой фантазии.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №23

► **Тема:** «Шахматная фигура Конь» (продолжение темы)

► **Цель:** Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «конь», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (место коня в начальной позиции, ход коня, взятие). Упражняться в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомним, какое положение занимает конь в начальной позиции перед шахматной партией (конь находится между ладьей и слоном). Всего в начальном положении на шахматной доске 4 коня (2 белых и 2 черных). Предложите кому-либо из детей поставить коней на демонстрационной доске на те поля, которые они занимают в начальном положении.

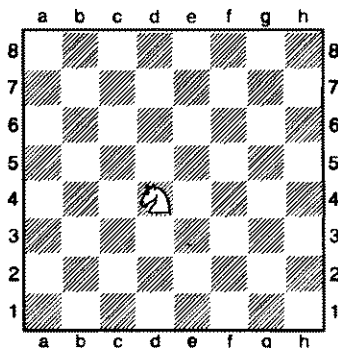
Далее поставить коня на любое поле демонстрационной доски и предложить детям показать все возможные ходы коня.

Поставьте коня на одно из центральных полей и предложите обозначить все возможные ходы коня с помощью пешек (построить «цветочек»).

II часть.

Индивидуальная работа.

На шахматной диаграмме обозначить все возможные ходы коня, т.е. карандашом или фломастером дети должны обозначить (с помощью условных обозначений— это могут быть звездочки, кружочки и т.д.) поля, на которые может пойти конь из данного положения.



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №24

► **Тема:** «Шахматная фигура Конь» (игровая практика)

► **Цель:** закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.



Ход занятия

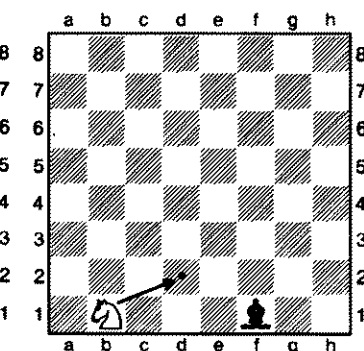
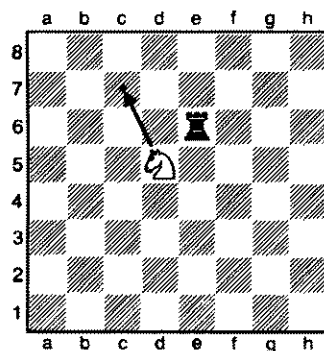
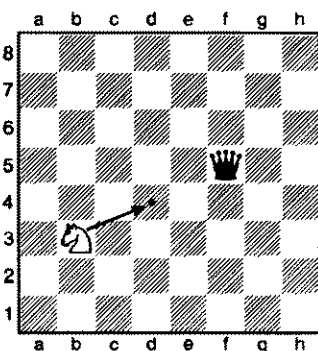
I часть.

В начале занятия вспомним все о шахматных фигурах: ладье, слоне, ферзе, коне (какое занимают место в начальной позиции, ход фигур, взятие).

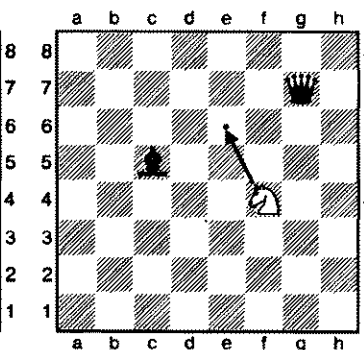
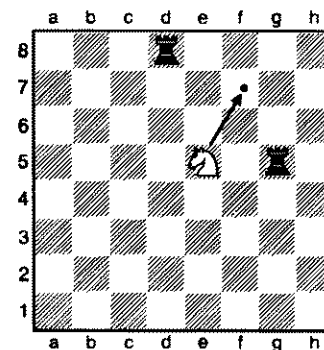
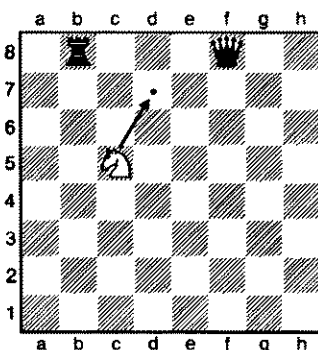
II часть.

Игры – задания (дети решают задания и разыгрывают их между собой или с педагогом).

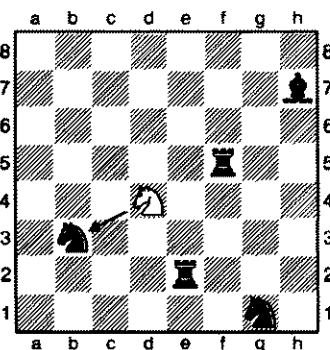
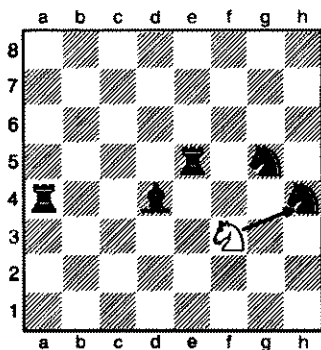
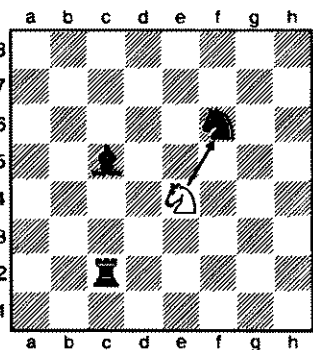
1. «Атака неприятельской фигуры» – белым конем напасть на черную фигуру.



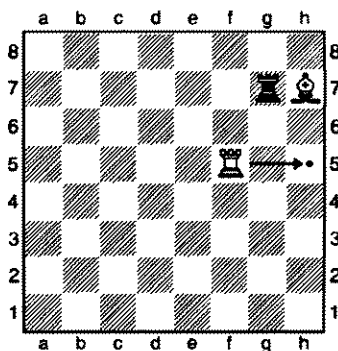
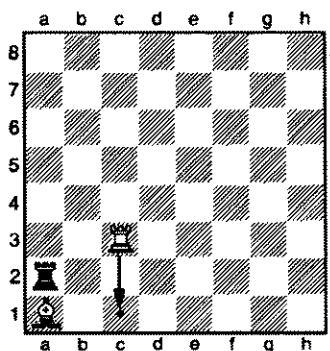
2. «Двойной удар» – белый конь должен напасть одновременно на две черные фигуры.



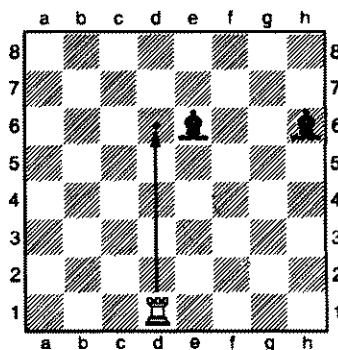
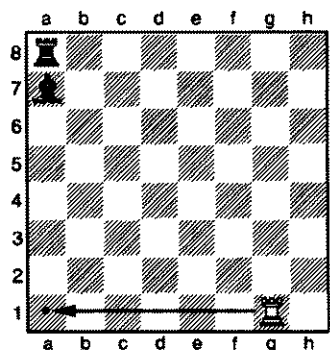
3. «Взятие» — белый конь должен побить незащищенную фигуру. На представленных ниже диаграммах черные фигуры защищают другие свои фигуры, кроме одной, которую и должен побить белый конь.



4. «Защити свою фигуру» — белый слон атакован черной ладьей, какой ход надо сделать белой ладье, чтобы защитить слона?



5. «Выиграй фигуру». Какой ход должна сделать белая ладья, чтобы выиграть одну из черных фигур?



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №25

► Тема: «Пешка»

► **Цель:** познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.



Ход занятия

1 часть.

В начале занятия вспомните все шахматные фигуры, с которыми дети уже познакомились. Расставьте на демонстрационной доске начальное положение. В начальной позиции пешки прикрывают своим строем остальные фигуры. Подключите детей к диалогу, задав им ряд вопросов:

— Сколько в начальном положении у партнеров пешек? (по 8 пешек)

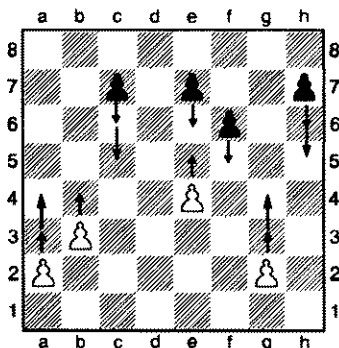
— На какой горизонтали располагаются белые пешки? (на 2-й)

— На какой горизонтали располагаются черные пешки? (на 7-й).

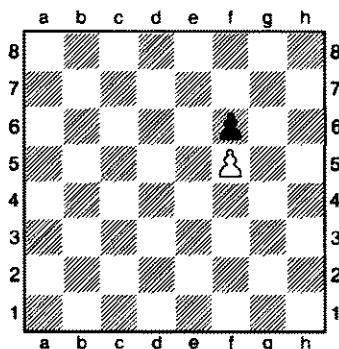
Уберите все фигуры с шахматной доски, оставив только пешки.

Объясните и покажите, как ходят пешки — только вперед по вертикали (напомните детям, что такое вертикаль): за один ход пешка передвигается только на одно поле вперед по вертикали, назад вернуться пешка уже не вправе. Только один раз в партии, первым ходом в начальном положении, пешка может при желании «прыгнуть» вперед на два поля. Но если пешка этим правом не воспользовалась, а пошла первым ходом на одну клетку, то для нее такая возмож-

ность пропадает, дальше она может идти вперед только короткими шажками.

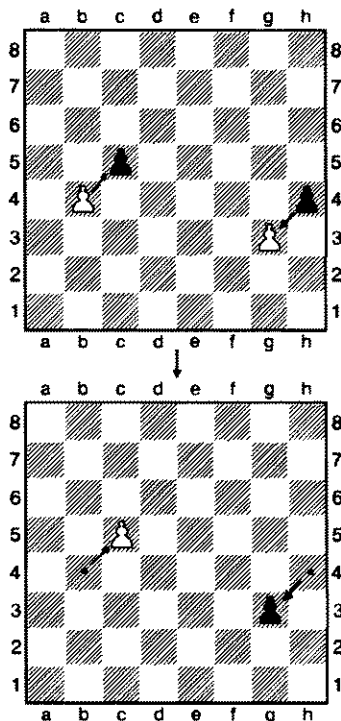


Расскажите детям, что когда у пешки на дороге — на ее вертикали — возникнет любая другая фигура, то побить, обойти и перепрыгнуть преграду пешка не может. В таком случае говорят, что пешка заблокирована, т.е. остановлена, и она должна терпеливо ждать, пока дорога не освободится.



II часть.

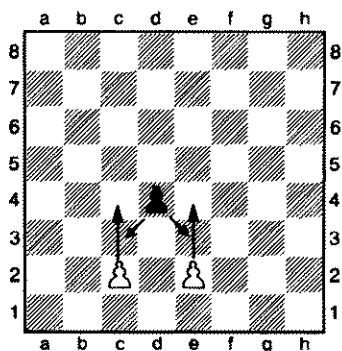
Объясните детям, как пешка «бьет»: все фигуры как ходят, так же и бьют, а пешки ходят прямо, но бьют наискосок — по диагонали на одно поле, и занимают место взятой фигуры.



Есть еще особое правило — *взятие на проходе*.

Если пешка из начальной позиции прыгает через клетку, которую держит под боем неприятельская пешка, то неприятельская пешка имеет право побить эту пешку так, как будто пешка прыгнула не через клетку, а пошла на одно поле.

Допустим, белые пешки с и е находятся на своих начальных позициях, т.е. на полях с2 и е2, а неприятельская пешка уже дошла до поля d4.

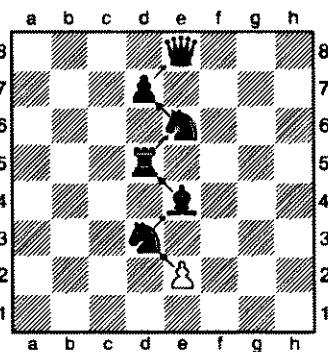
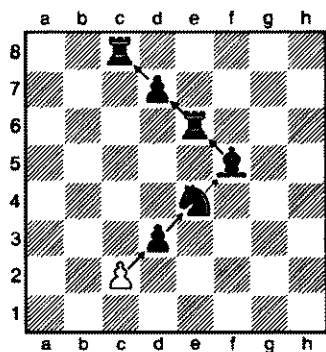
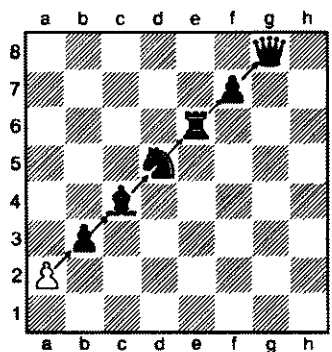


Если пойти пешкой е2 на е3, то черная пешка d4, как нам уже известно, при желании может ее там «съесть». Но вы помните, что из начального положения разрешается пойти пешкой е2 на две клетки, т.е. на безопасное поле е4. Там ее вроде бы никто не тронет? Да, но по дороге мы проходим через так называемое *битое поле* е3, и неприятельская пешка имеет право — только на ближайшем ходу! — съесть пешку, точно таким же образом, как если бы та пошла не на поле е4, а на поле е3. Т.е. черная пешка может перейти с d4 на е3 и снять нашу пешку с доски. Если же черные на ближайшем ходу не воспользовались этим правом, то оно пропадает. Пешка d4 может ждать, пока белые пойдут пешкой с2 со второго ряда на четвертый: тогда она сможет побить на с3.

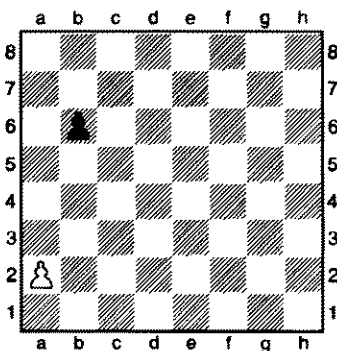
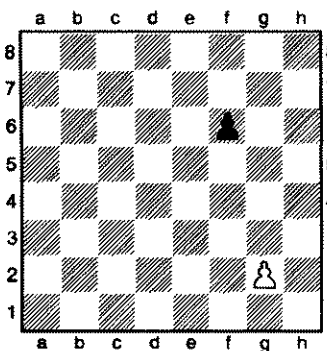
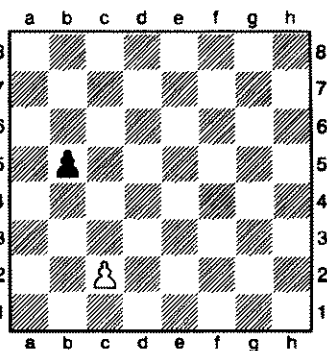
Вызовите детей (по желанию) к демонстрационной доске, поставьте позицию для закрепления данного правила — дайте возможность попрактиковаться во взятии на проходе.

III часть. Закрепление изученного материала.

1. «Цепочка» — белая пешка должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.



2. Игра парами за шахматной доской: каждой паре игроков на доске устанавливается одна из позиций, которую необходимо разыграть (белые и черные ходят поочередно, побеждает тот, кто побьет все пешки противника).



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №26

➤ **Тема:** «Шахматная фигура Пешка» (продолжение темы)

➤ **Цель:** продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием — «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомним место пешки в начальном положении на шахматной доске — белые пешки стоят на 2-й горизонтали, черные — на 7-й горизонтали, как пешка ходит — на одно поле вперед по вертикали, как

II часть.

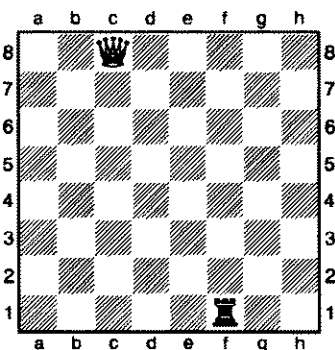
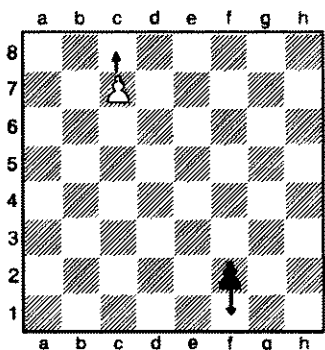
«Преобразование пешки».

Объясните детям еще одно свойство пешки: если белая пешка доберется до последней горизонтали (или а черная пешка — до первой), она превратится (волшебное свойство пешки) в любую фигуру своего цвета, кроме короля (да, примерить королевскую мантию ей не

«бьет» — наискосок на одно поле. Покажите это на демонстрационной доске.

Предложите детям вспомнить правило «взятие на проходе» — покажите на демонстрационной доске (можно дать возможность закрепить это правило на индивидуальных шахматных досках).

дано, т.к. в шахматном королевстве всего 2 короля). Чаще всего шахматисты превращают пешку в ферзя (при этом не имеет значения, есть ли уже ферзь на доске), но, конечно, пешку можно превратить и в любую другую фигуру — это определяет сам игрок по сложившейся позиции на шахматной доске.

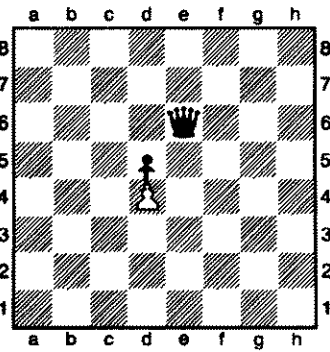
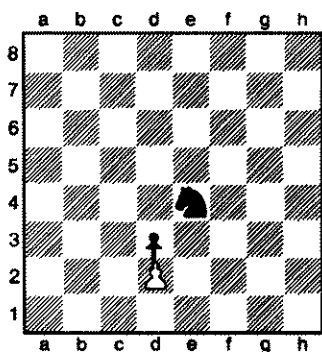
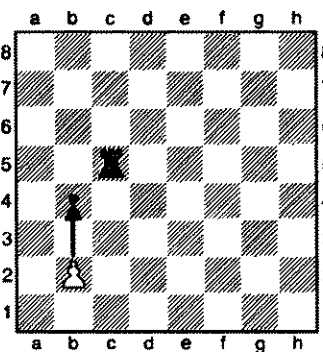


III часть.

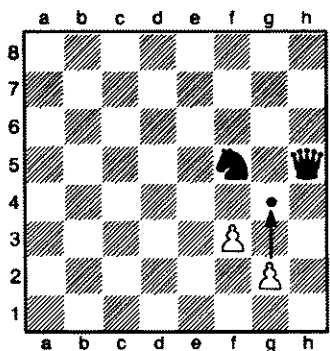
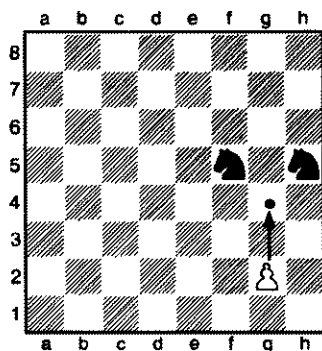
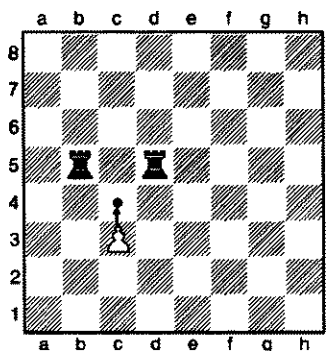
Закрепление изученного материала по теме «Пешка» с помощью дидактических игр-заданий (сначала разбери-

те эти задания на демонстрационной доске, а затем предложите разыграть их на индивидуальных шахматных досках).

1. «Атака неприятельской фигуры» — белая пешка должна напасть на черную фигуру.

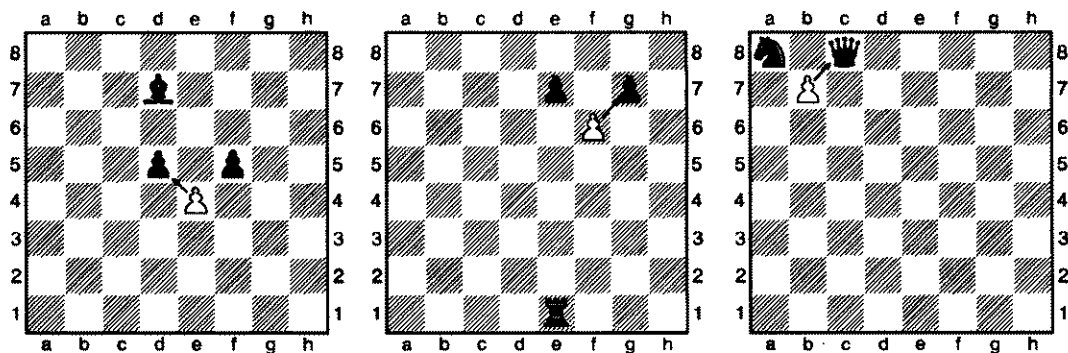


2. «Двойной удар» — белая пешка должна напасть одновременно на две черные фигуры

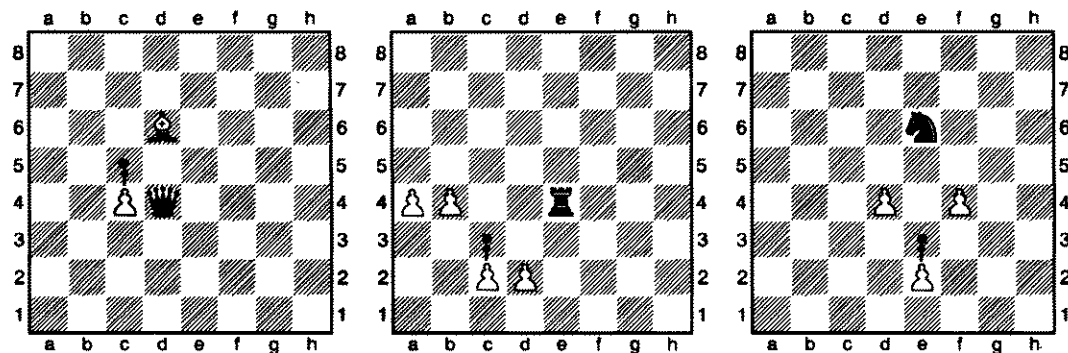


Усложнение: какая из 2-х белых пешек может следующим ходом напасть одновременно на 2 черные фигуры?

3. «Взятие» — белая пешка должна побить незащищенную черную фигуру.



4. «Защити свою фигуру» — в данных позициях существует угроза белым фигурам со стороны черной фигуры. Какой ход надо сделать белым, чтобы защитить свои фигуры?



5. Индивидуальная работа — каждому ребенку дается шахматная диаграмма с одной из решаемых на уроке игр-задач, необходимо стрелочкой указать правильное решение позиции (ход белой пешки).

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №27

► **Тема:** «Шахматная фигура Король»

► **Цель:** Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.



Ход занятия

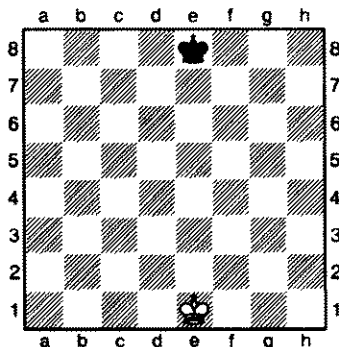
I часть.

В начале занятия скажите детям, что сегодня они будут знакомиться с самой последней из всех имеющихся шахматных фигур. Предложите детям отгадать, какая это фигура.

Далее расскажите, что король — главная фигура в шахматах, хоть и не самая сильная, но что интересно: без любой фигуры можно играть шахматную партию, а вот без короля — нельзя!

Предложите кому-либо из детей расставить начальную позицию на демонстрационной доске и после этого обратите внимание, что в начальном положении у белых и черных фигур по одному королю, и что стоят короли между слоном и ферзем.

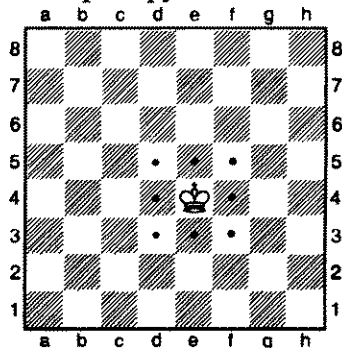
Усложнение: предложите назвать поля, на которых стоят белый и черный король в начальной позиции с помощью шахматной нотации (белый король на поле e1, черный король на поле e8).



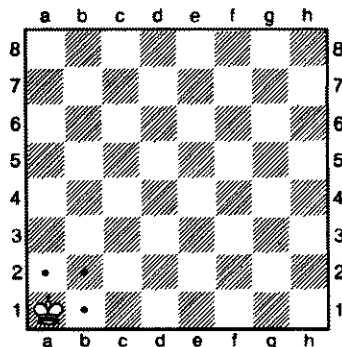
II часть.

Расскажите и покажите детям, как ходит король: за один ход король может переместиться в любую сторону по диагонали, вертикали или горизонтали, но только на одно поле. Король бьет так же, как и ходит. Покажите детям, как ходит король, как бьет (на демонстрационной шахматной доске).

Поставьте короля на одно из центральных полей — из этого положения король контролирует 8 полей.

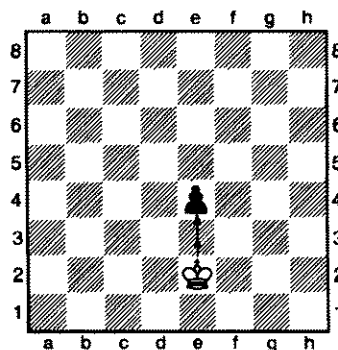
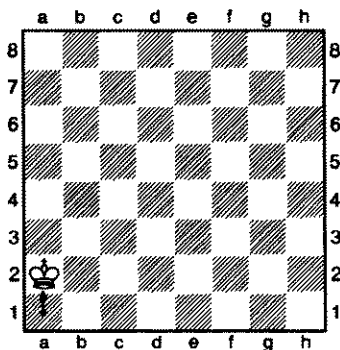
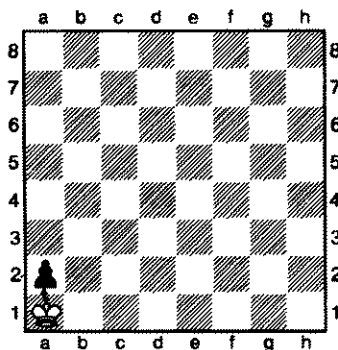


Затем расположите короля на угловом поле — из этого положения король может контролировать только 3 поля.

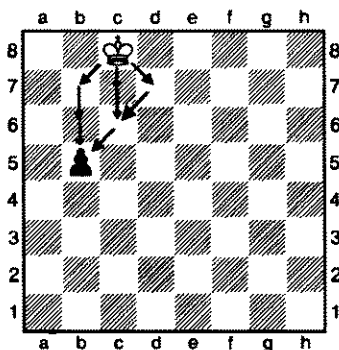


Теперь оставим белого короля на поле a1 и поставим черную пешку на поле a2. Задайте детям вопрос: может ли белый король съесть черную пешку?

(да, может: белый король съест черную пешку и встанет на ее место — на поле a2).



На этой диаграмме: белый король стоит на поле e2. Может ли он сразу съесть пешку, стоящую на поле e4? (нет, сразу не может: король должен сначала подойти поближе, на поле e3 и только следующим ходом он ее побьет).



Задайте детям вопрос: как королю с поля c8 добраться до пешки b5?

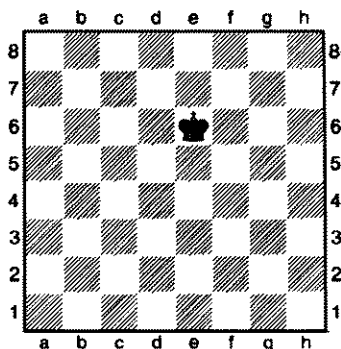
III часть.

Закрепление изученного материала.

Поставьте короля на любое поле демонстрационной шахматной доски и предложите детям (по желанию) сделать возможные ходы королем.

Усложнение: при выполнении данного задания можно предложить, при перемещении короля на то или иное поле, называть это поле, используя шахматную нотацию.

Индивидуальная работа: на шахматной диаграмме обозначить с помощью точек все поля, куда может пойти король из данного положения.



IV часть.

Творческое задание.

Предложить детям нарисовать или слепить шахматную фигуру «король».

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №28

➤ **Тема:** «Шахматная фигура Король» (продолжение темы)

➤ **Цель:** Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие — «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-упражнений: учить детей правильно понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.



Ход занятия

I часть.

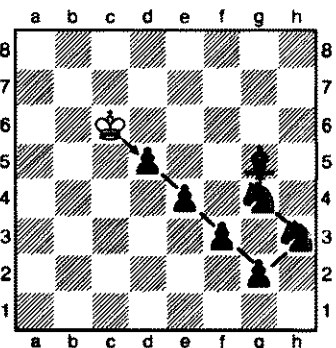
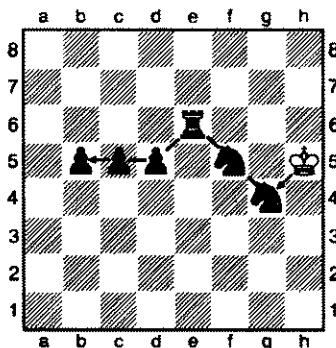
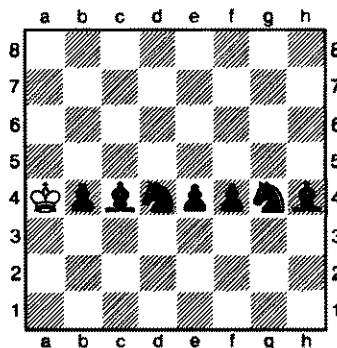
В начале занятия вспомним, какое положение занимает король в начальной позиции на шахматной доске (между слоном и ферзем). Всего в шахматной игре принимают участие 2 короля: белый и черный. Предложите поставить королей на демонстрационной доске на те поля, которые они занимают в начальной позиции.

Далее поставьте короля на любое поле демонстрационной доски и предложите детям показать возможные ходы короля из данной позиции.

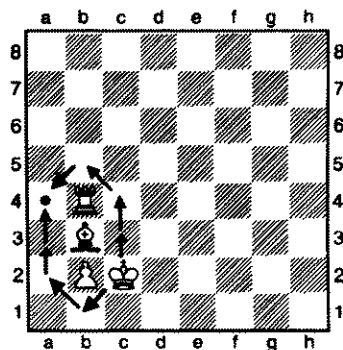
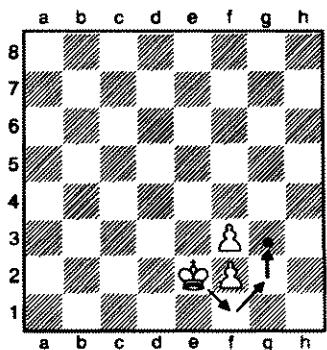
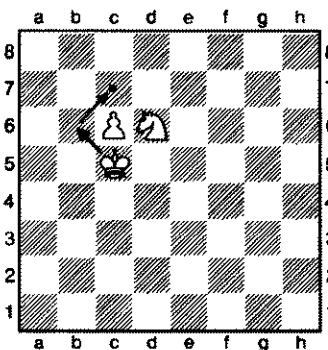
Вспомните с детьми, что король бьет так же, как и ходит; продемонстрируйте это на шахматной магнитной доске.

II часть. Дидактические игры-задания

1. «Цепочка» — белый король должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (такие задания можно выполнять на демонстрационной шахматной доске, можно давать задание на индивидуальных шахматных досках или устроить соревнование между двумя командами в форме игры-эстафеты, где каждый член команды выполняет один ход королем и передает ход другому члену команды)



2. «Самая короткая дорожка» — белый король должен добраться до пункта назначения (если дети выполняют это задание на индивидуальных диаграммах, то можно обозначить такой пункт точкой или любым другим условным обозначением, если же задание выполняется на шахматной доске, то это могут быть просто фишки и т.п.) самым коротким путем, избегая «запрещенных» полей, т.е. тех полей, на которых стоят белые фигуры (т.к. король не может вставать на поле, занятое своими фигурами).

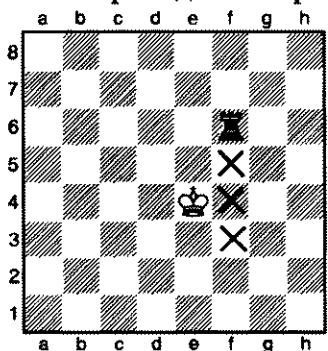


Усложнение: найти два пути

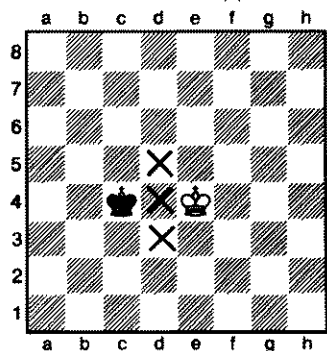
Такое задание сначала надо разобрать на демонстрационной доске, а потом можно дать индивидуальные задания на диаграмме, на которой ребенок должен с помощью карандаша или фломастера нарисовать кратчайший путь короля до пункта назначения.

III часть. Расскажите детям, что существуют поля, на которые король не имеет право ходить, так как эти поля *контролируются* фигурами противника; такое поле называется «*контролируемое*» поле.

Разберите данное правило на магнитной демонстрационной доске.

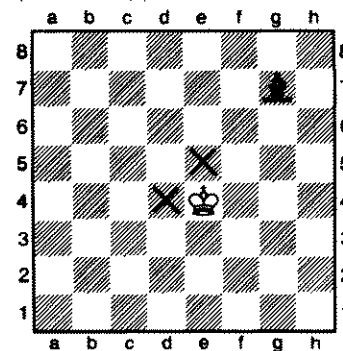


х — обозначены те поля, на которые белый король пойти не может, так как их контролирует черная ладья.



х — обозначены те поля, на которые белый король пойти не может, т.к. их контролирует черный король!

Обратите внимание детей на это *правило!* Два короля не могут стоять рядом! (попросите детей запомнить это правило!)



х — обозначены поля, куда не может пойти белый король, т.к. эти поля контролирует черный слон.

IV часть. Блиц-опрос по пройденной теме «Король»

Можно провести в форме игры, в процессе которой педагог, задавая вопрос, бросает мяч какому-либо ребенку, а тот, поймав мяч, должен ответить на вопрос и кинуть мяч, в свою очередь, педагогу:

- Король – самая сильная или самая главная фигура? (самая главная, а самая сильная – ферзь)
- Между какими фигурами стоит король в начальной позиции? (между ферзем и слоном)
- Сколько всего королей принимает участие в шахматной игре? (2: белый и черный)
- Как ходит король? (на одно поле в любую сторону)
- Как король бьет? (так же, как и ходит)
- Может ли король перепрыгивать через фигуры? (нет)
- Могут ли белый и черный король во время шахматной партии стоять рядом друг с другом? (нет)
- Может ли белый (черный) король побить какую-нибудь белую (черную) фигуру? (нет)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №29

Тема: «Шах»

Цель: Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр-заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать.



Ход занятия

1 часть.

В начале занятия вспомните с детьми название всех шахматных фигур, о которых шла речь на протяжении многих занятий. Можно подключить всех детей к этой работе, т.е. каждый ребенок вспоминает фигуру, находит ее и устанавливает на то место на демонстрационной доске, которое эта фигура занимает в начальной позиции перед началом шахматной партии.

Далее побеседуйте с детьми по следующим вопросам:

— Сколько игроков принимают участие в шахматной игре? (в одной конкретно взятой шахматной партии играют два игрока)

— Как называются эти игроки в шахматной лексике? (соперники или противники)

— Какова основная цель шахматной игры?

В процессе этой беседы подвести детей к тому, что основная цель шахматной игры — победа. Шахматная партия заканчивается победой той из сторон, которой удалось поставить *мат* неприятельскому королю.

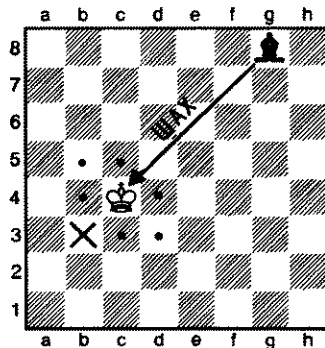
Т.е. задача каждого соперника в шахматной партии — «взять в плен» неприятельского короля, объявить ему *мат*. Игру начинают два короля: белый и черный, два короля игру и заканчивают. Шахматный король — единственная фигура, которую нельзя «съесть». Но он и сам не имеет права пойти на поле, атакованное чужой фигурой, или взять защищенную фигуру. Если на короля пала неприятельская фигура, говорят, что ему объявили *шах*.

В данном случае королю, которому объявлен *шах*, надо немедленно принимать меры, т.е. *защищаться!*

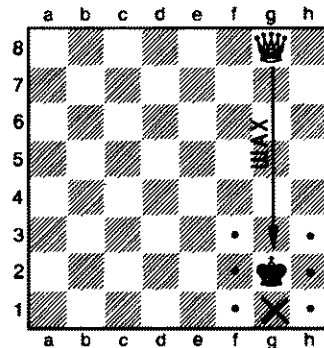
II часть.

Рассмотреть три варианта (три способа) защиты от шаха:

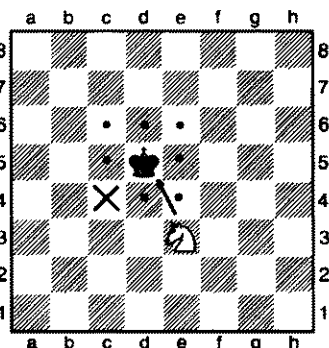
1. Король может уйти с атакованного поля, т.е. уйти из-под шаха (переместиться с атакованного поля на другое, свободное и неатакованное).



Черный слон объявил шах белому королю: • — обозначены поля, куда может уйти король, а х — поля, куда король пойти не может, т.к. эти поля контролируются слонем.

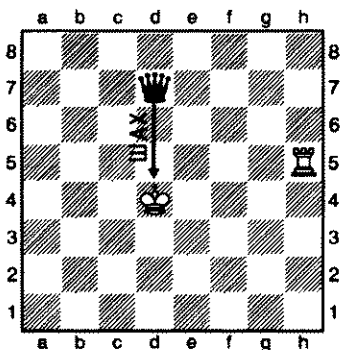


Черному королю объявил шах белый ферзь: • — обозначены поля, куда может уйти король и этим защититься от шаха, а х — поля, куда черный король не может пойти, т.к. они находятся под контролем белого ферзя.

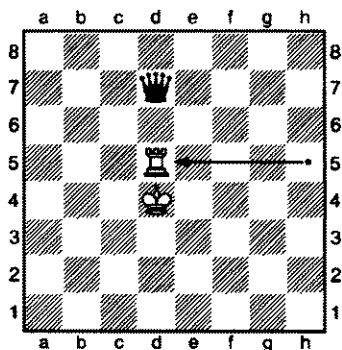


Черному королю объявлен шах белым конем: • — обозначены поля, куда может пойти король, таким образом защитившись от шаха, а х — поле, контролируемое белым конем; сюда черный король не может пойти.

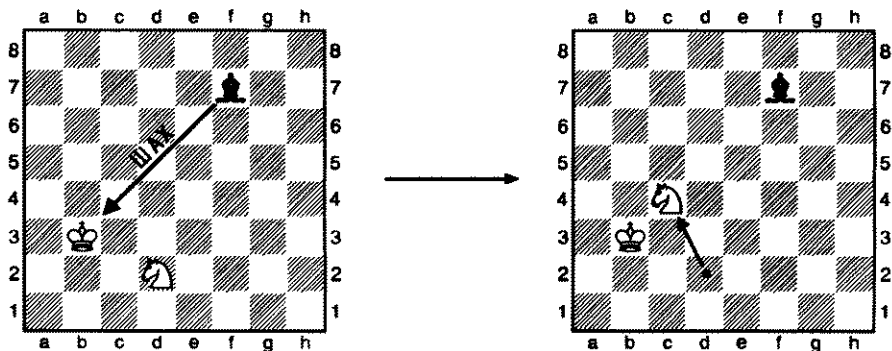
2. Второй способ — король может закрыться от шаха любой своей фигурой или пешкой.



Черный ферзь объявил шах белому королю



Белый король закрылся от шаха белой ладьей

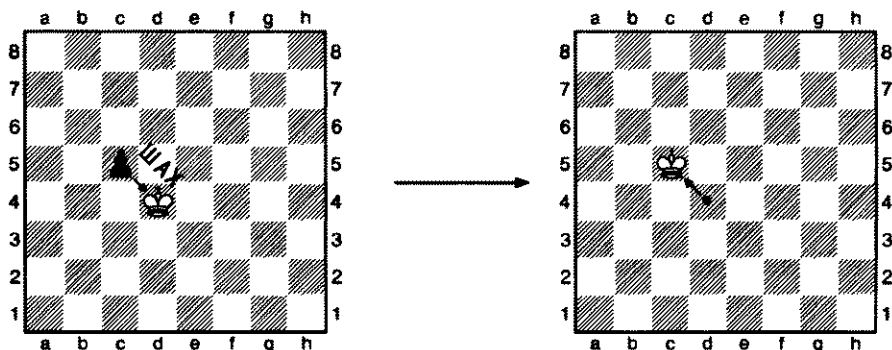


Черный слон объявил шах белому королю

Король закрылся от шаха белым конем

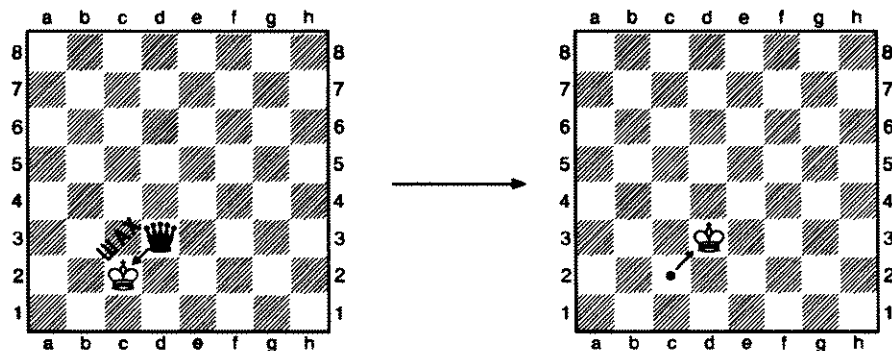
3. Третий способ:

а) король может взять (побить) фигуру, объявившую ему шах;



Черная пешка объявила шах белому королю

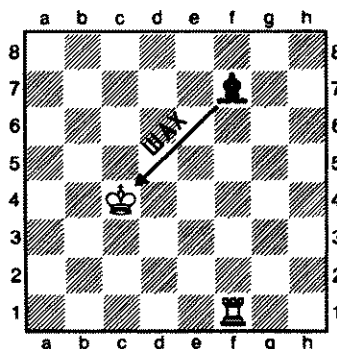
Белый король «съел» черную пешку, защитившись таким образом от шаха



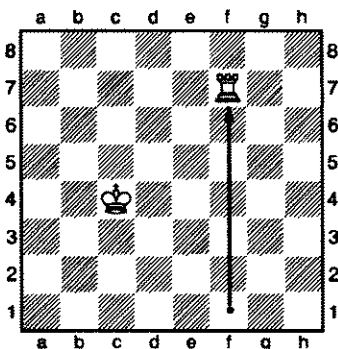
Черный ферзь объявил шах белому королю

Белый король «съел» черного ферзя и таким образом защитил себя от шаха

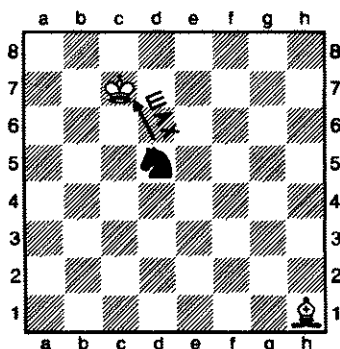
б) защитить короля от шаха может любая фигура его «свиты», «съев» фигуру, объявившую *шах* королю.



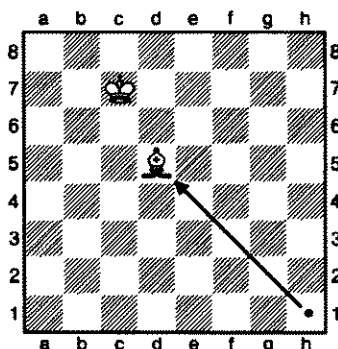
Черный слон объявил *шах* белому королю



Белая ладья «съела» черного слона, таким образом защитив своего короля от *шаха*

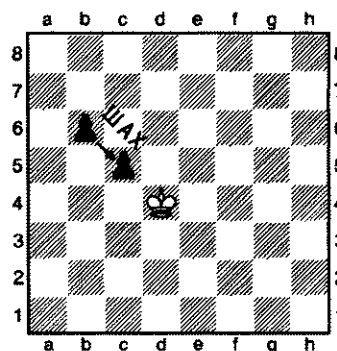


Черный конь объявил *шах* белому королю



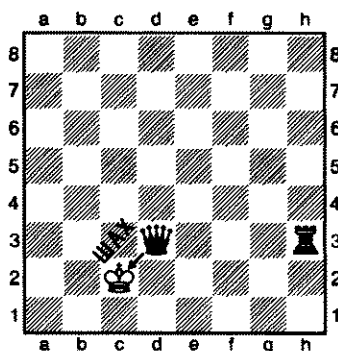
Белый слон «съел» черного коня и таким образом защитил своего короля от *шаха*

Усложнение: Игра-задание на сообразительность.



? Сможет ли белый король съесть черную пешку с5, объявившую ему *шах*, и таким образом защититься от шаха?

(Черная пешка с5 объявила *шах* белому королю, но съесть эту пешку король не может, т.к. встанет на поле, контролируемое черной пешкой б6.)



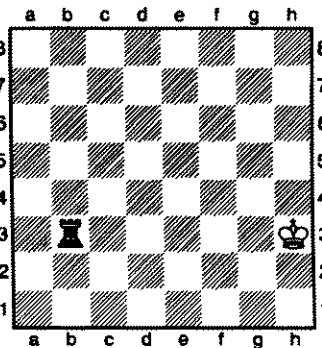
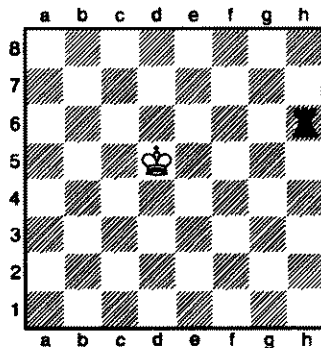
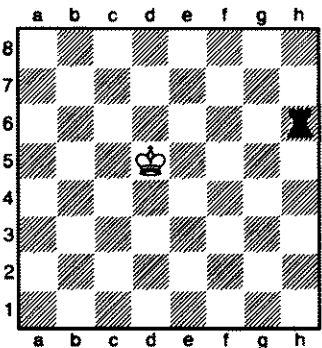
? Может ли белый король «съесть» черного ферзя, объявившего ему *шах*?

(Нет, не может, т.к. поле d3, на котором находится черный ферзь, контролируется черной ладьей.)

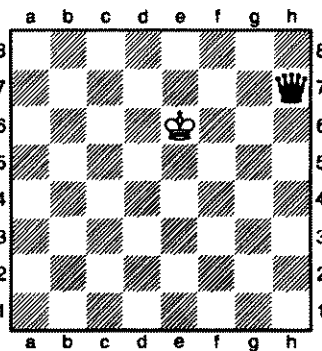
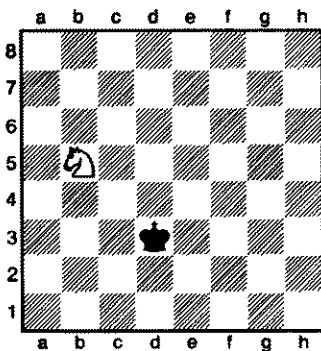
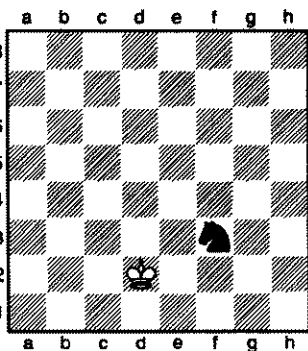
III часть.

Индивидуальные *игры-задания* для закрепления нового материала
Каждому ребенку даются 3 карточки с шахматными диаграммами.

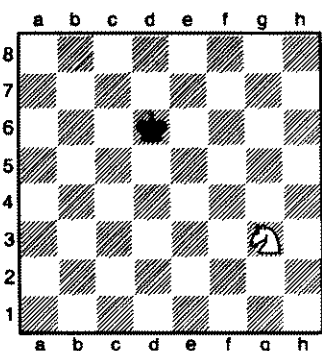
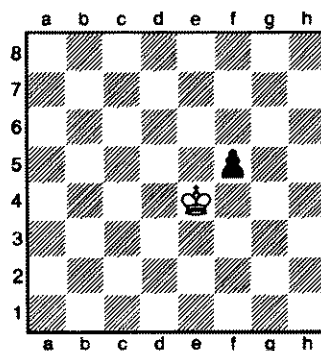
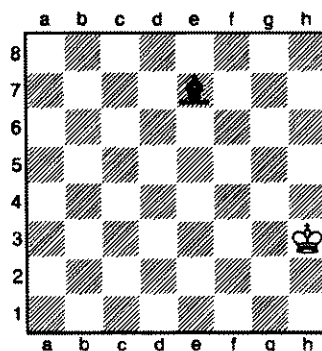
Задание — выбрать из трех карточек ту, на которой объявлен *шах* королю (общее количество карточек и количество карточек, на которых есть *шах*, может варьироваться: таким образом создается дифференцированный коэффициент трудности для детей, обладающих разными способностями). Для детей, не справившихся с данными заданиями, можно дать такие карточки как домашнее задание.



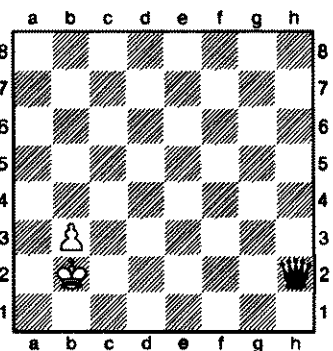
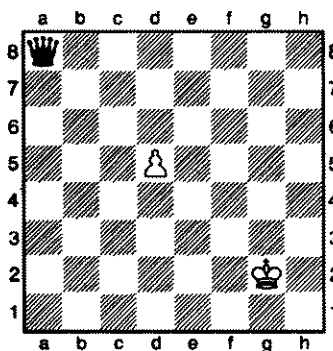
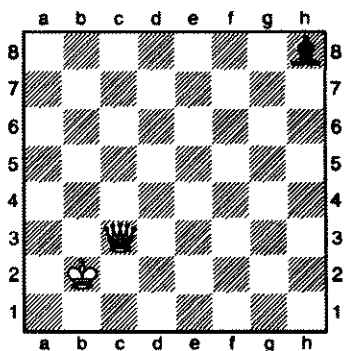
Шах



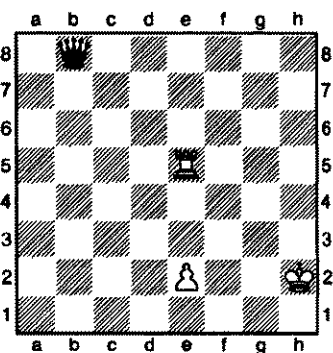
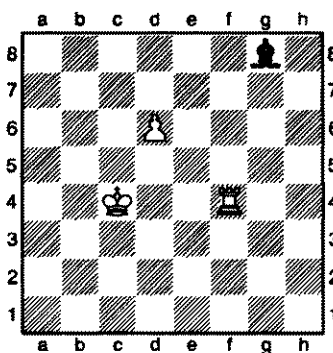
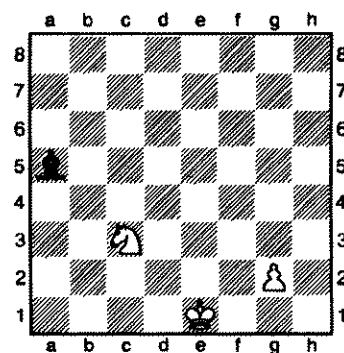
Шах



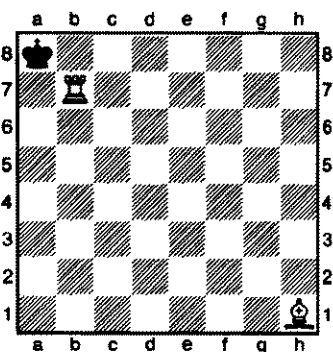
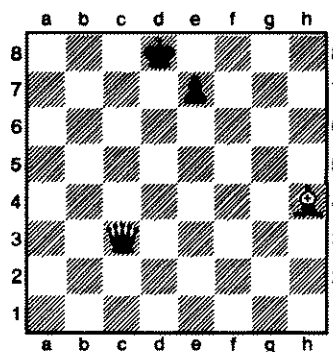
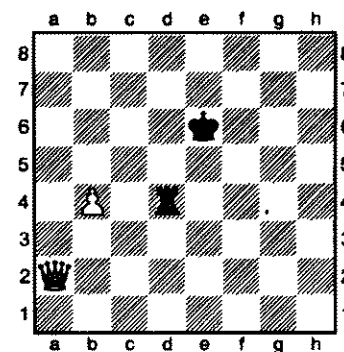
Шах



Шах



Шах



Шах

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №30

► **Тема:** «Шах и мат»

► **Цель:** вспомнить значение понятия «шах». Познакомить с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен *мат*, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомним, что такое *шах*. Шах — это нападение на неприятельского короля. Оставаться под шахом король не может и поэтому обязан срочно принимать меры — защищаться!

Спросите детей, какие способы (варианты) защиты от шаха они помнят:

1. Король может уйти с атакованного поля, т.е. уйти из-под шаха.
2. Король может закрыться от шаха любой своей фигурой.
3. Король может взять (побить) фигуру, объявившую мат, или это может сделать любая фигура из его «свиты».

Сопровождайте эти варианты показом на демонстрационной доске.

II часть.

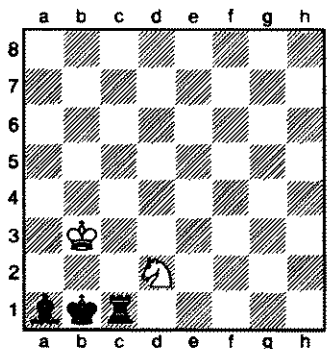
Задайте вопрос детям: что же произойдет, если королю некуда уйти из-под шаха — т.е. соседние поля также атакованы (контролируются) неприятельскими фигурами, нечем закрыться и некому за него заступиться — «съесть» обидчика?

Вот в таком случае говорят, что король получил *МАТ*.

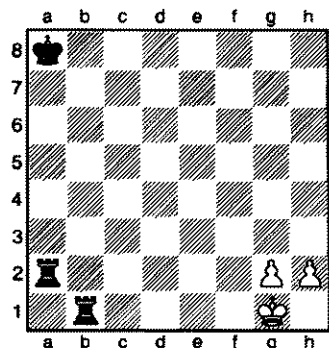
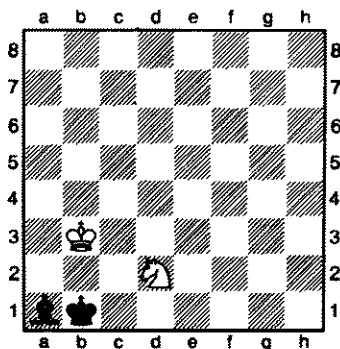
Т.е. *мат* — это *шах*, от которого нет защиты. *Мат* королю — это конец игры!

Тот, кто даст *мат* королю противника, считается выигравшим шахматную партию, т.е. победителем!

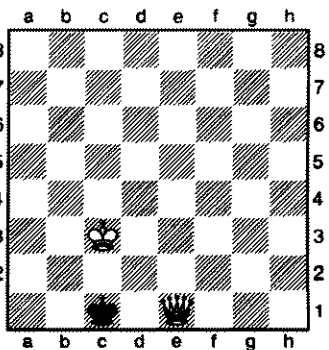
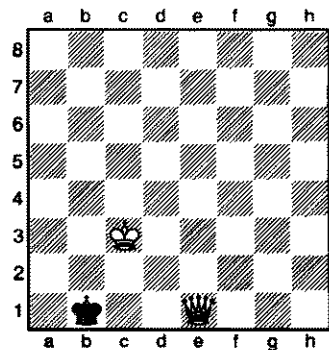
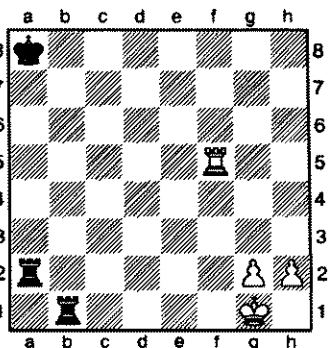
Разберем на демонстрационной доске следующие позиции:



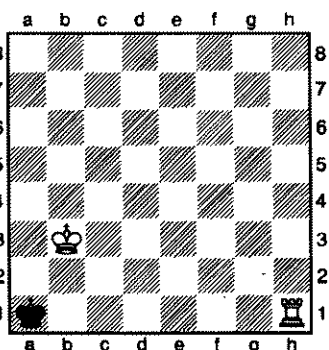
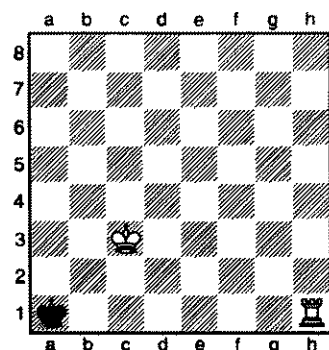
Мат



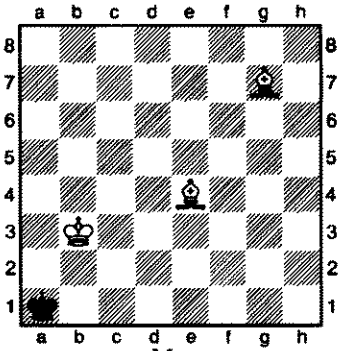
Мат



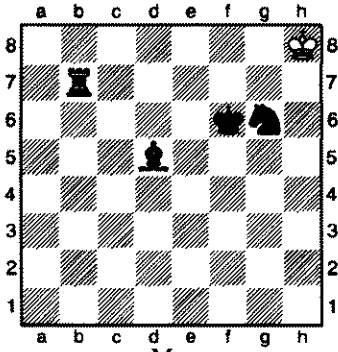
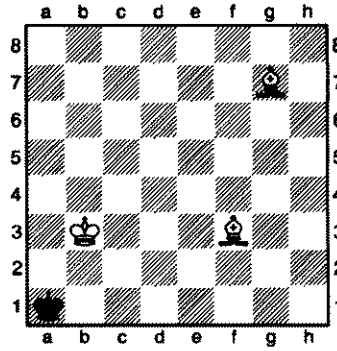
Мат



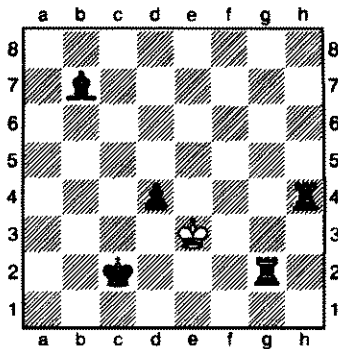
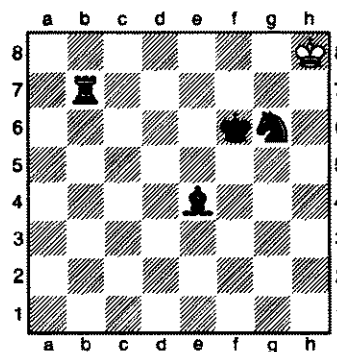
Мат



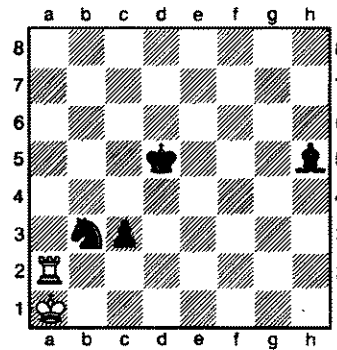
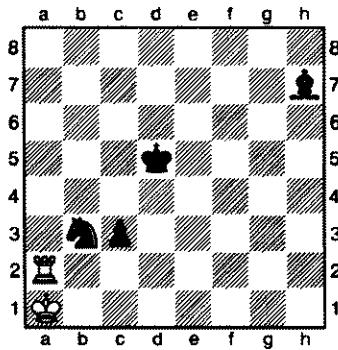
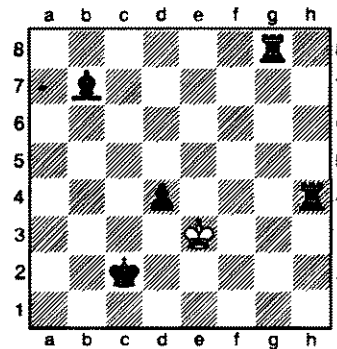
Мат



Мат



Мат



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №31

► **Тема:** «Мат в один ход»

► **Цель:** вспомнить значение понятия «*мат*». Познакомить с новым понятием — «*мат в один ход*». Учить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.

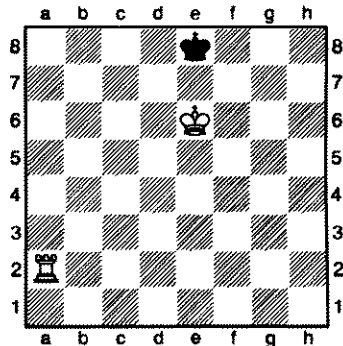
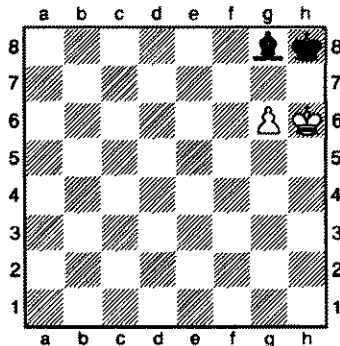


Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомним, что такое *мат*. Мат — это шах, от которого нет защиты, мат — это конец отдельно взятой шахматной партии.

Вспомните это понятие на примере нескольких шахматных позиций на демонстрационной доске.



В процессе разбора данных примеров подведите детей к тому, что все эти позиции называются «*Мат в один ход*», т.е. любая фигура или пешка *одним ходом* объявляет (ставит) мат королю противника.

II часть.

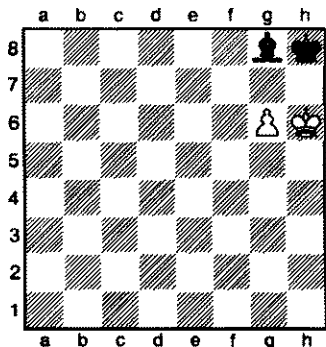
Практические задания для упражнения в постановке *мата в 1 ход* как белому, так и черному королю (варианты выполнения таких заданий могут быть различными: на шахматной доске, на шахматной диаграмме, на индивидуальных карточках с шахматной позицией, в форме домашнего задания и т.д.).

Здесь приведены примеры 54-х позиций на мат в один ход (конечно, решение всех этих позиций требует времени, поэтому можно решать в течение нескольких занятий), которые следуют от более простых к более сложным.

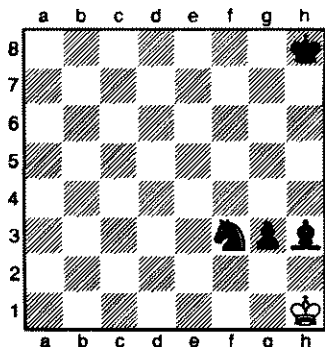
Сначала даны позиции, где «матует» пешка — это более легкие позиции, т.к. пешка делает короткие «шажки» и это облегчает детям нахождение мата. Но все-таки надо учесть и то, что пешка хоть и делает короткие шаги, но обладает свойством превращения (занятие №26). Таким образом, пешка может превратиться в любую фигуру — ладью, слона, коня или ферзя, и нужно еще подумать в какую из перечисленных фигур ее надо превратить, чтобы поставить мат в 1 ход королю противника.

Затем следуют более сложные позиции с длинными ходами (через всю доску), где мат в 1 ход ставится ладьей, слоном, ферзем, которые находятся на значительном расстоянии от короля; и далее позиции, в которых матует конь.

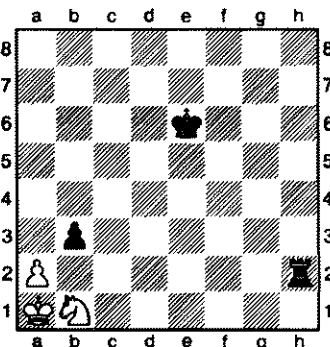
Мат в 1 ход. Матует пешка



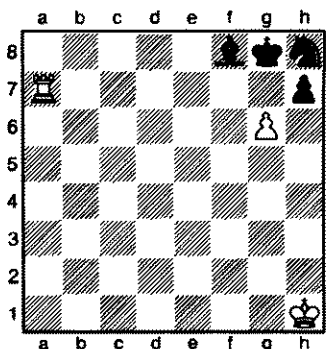
Ход белых



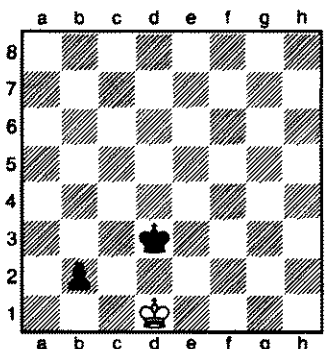
Ход черных



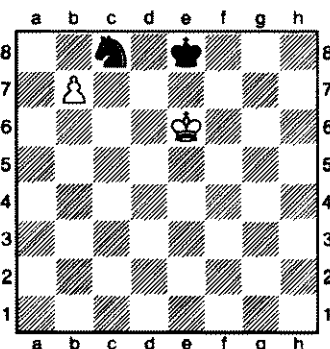
Ход черных



Ход белых

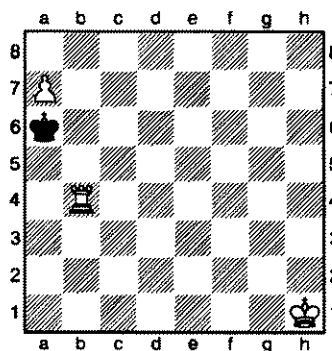


Ход черных (пешка должна превратиться в ладью или ферзя и поставить мат белому королю)



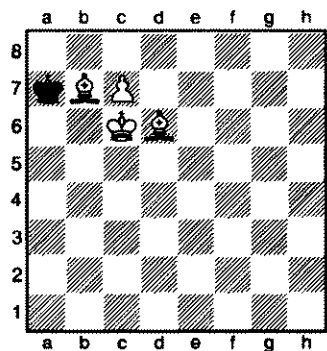
Ход белых

Усложнение: белая пешка сначала должна «съесть» черного коня, потом превратиться в ладью или ферзя и таким образом поставить мат черному королю



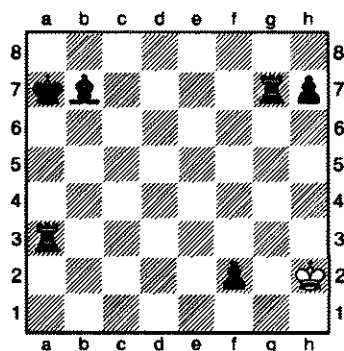
Ход белых

(белая пешка превращается в ферзя или в ладью и ставит мат черному королю)



Ход белых

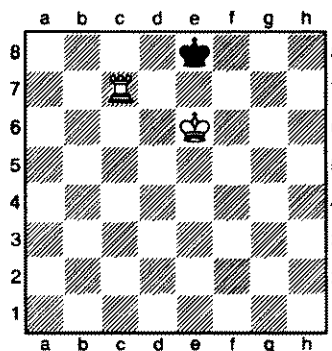
Усложнение: белая пешка должна превратиться в коня и только так получается мат в 1 ход (! превращение пешки в ферзя или ладью не ведет к мату в 1 ход)



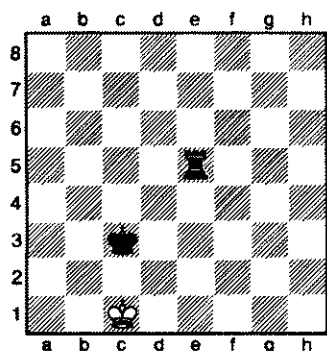
Ход черных

(черная пешка превращается в коня и ставит мат белому королю)

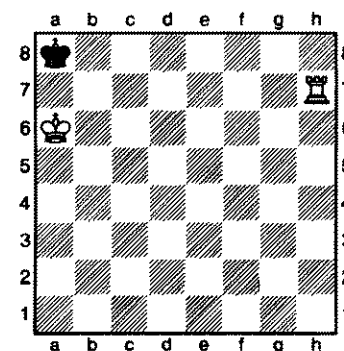
Мат в один ход. Матует ладья



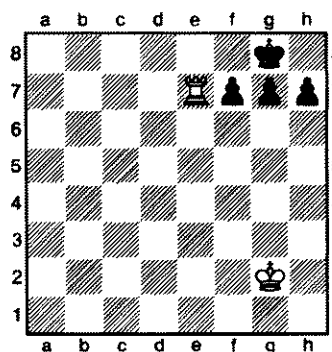
Ход белых



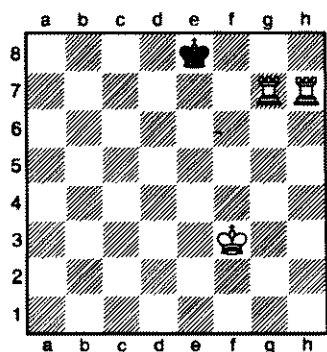
Ход черных



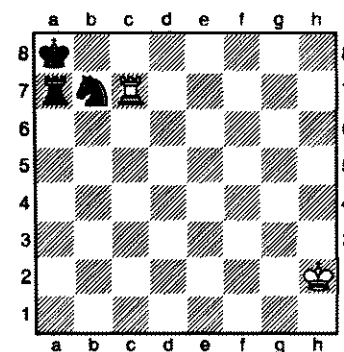
Ход белых



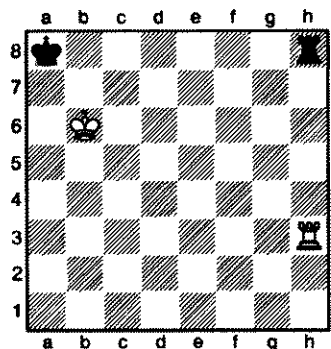
Ход белых



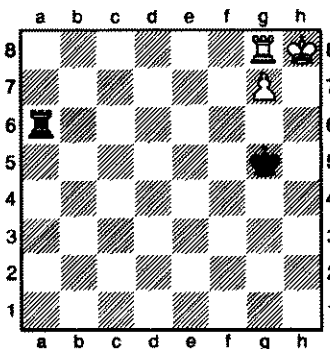
Ход белых (в данной позиции любая из 2-х белых ладей может поставить мат в один ход)



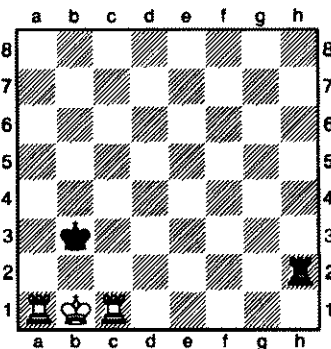
Ход белых



Ход белых

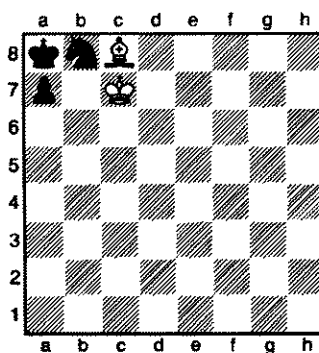


Ход черных

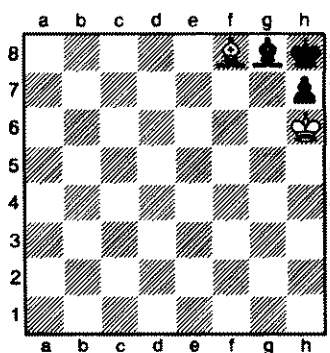


Ход черных

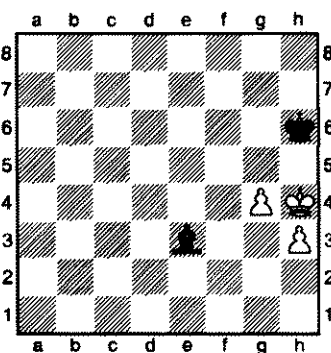
Мат в один ход. Матует слон



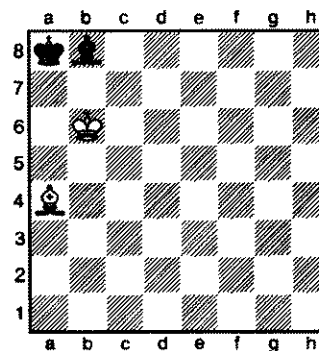
Ход белых



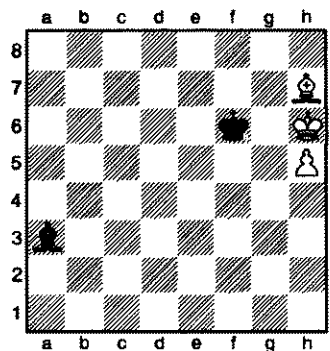
Ход белых



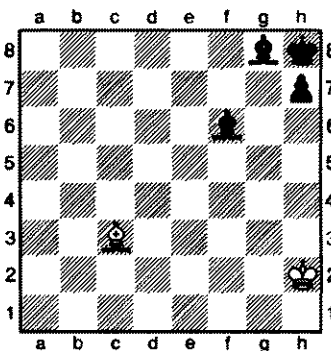
Ход черных



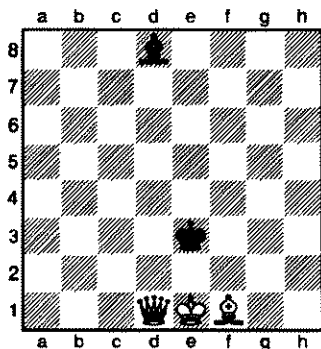
Ход белых



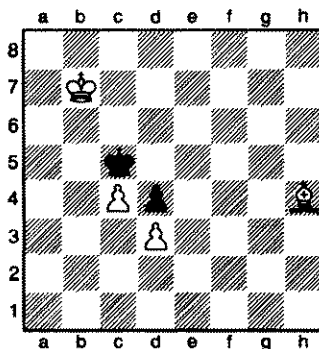
Ход черных (два способа)



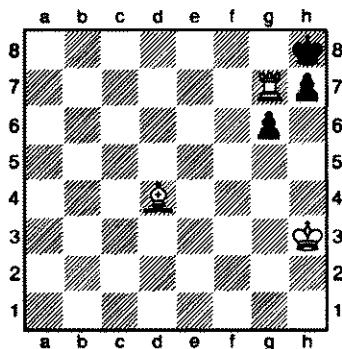
Ход белых



Ход черных (слон дает мат только на поле h4, т.к. если он объявляет шах через a5, то белый ферзь может закрыть короля и мата не будет)

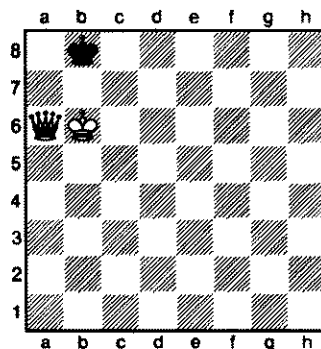


Ход белых

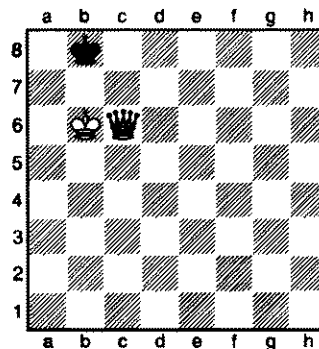


Ход белых (сложное задание! Разберите вместе с детьми! Белая ладья бьет пешку g6, и мат ставит белый слон)

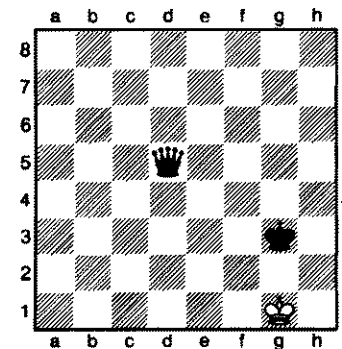
Мат в один ход. Матует ферзь



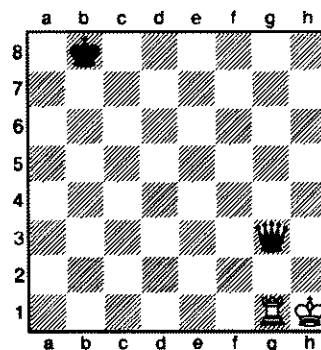
Ход белых



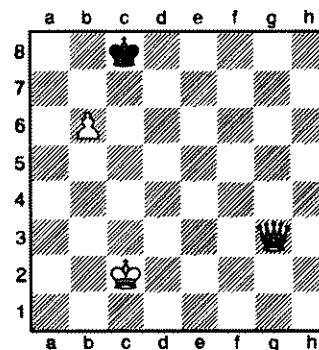
Ход белых (два способа)



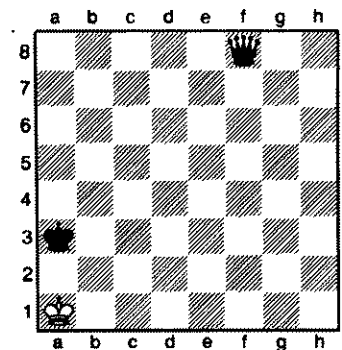
Ход черных (два способа)



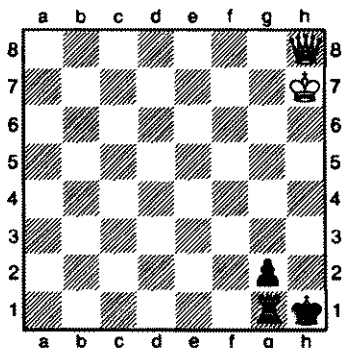
Ход черных



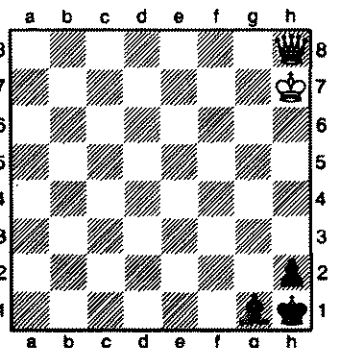
Ход белых



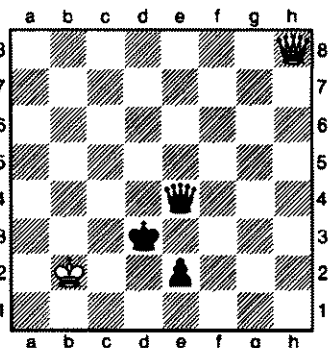
Ход черных



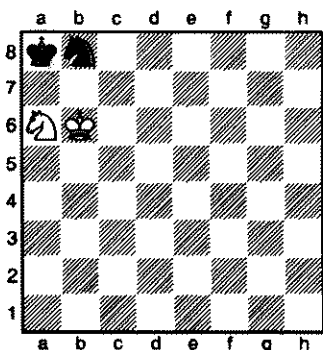
Ход белых



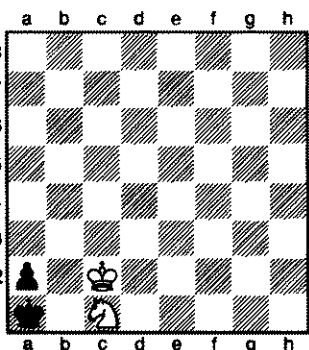
Ход белых



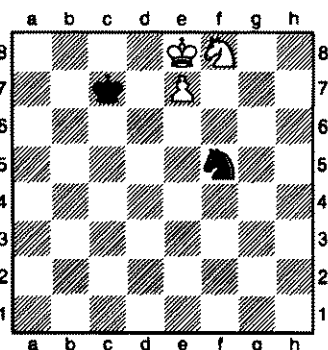
Ход белых

Мат в один ход. Матует конь

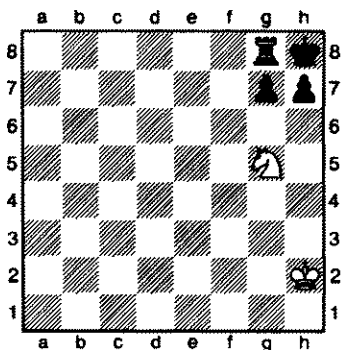
Ход белых



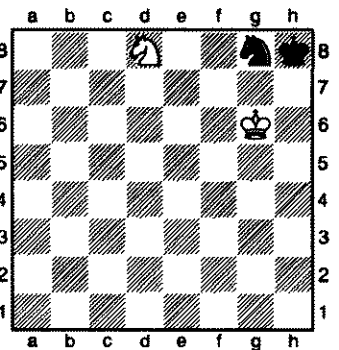
Ход белых



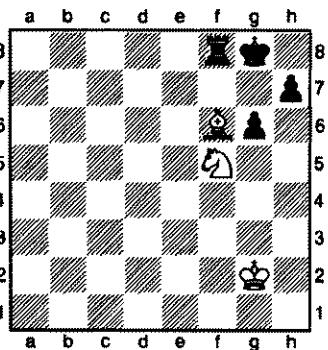
Ход черных



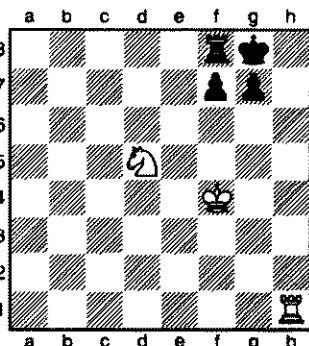
Ход белых



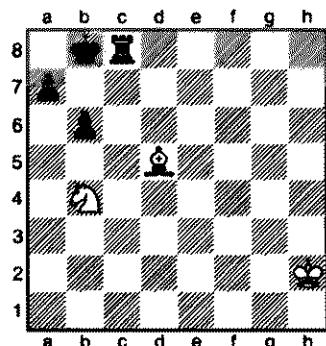
Ход белых



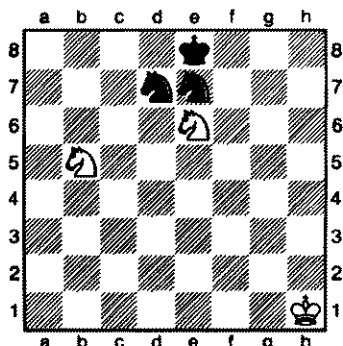
Ход белых



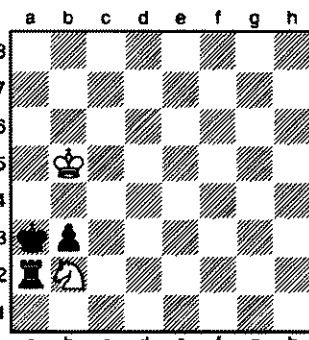
Ход белых



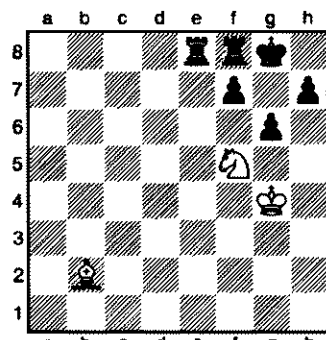
Ход белых



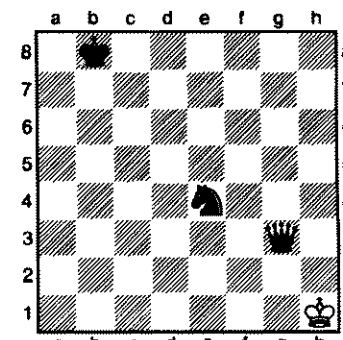
Ход белых (сложное задание!)



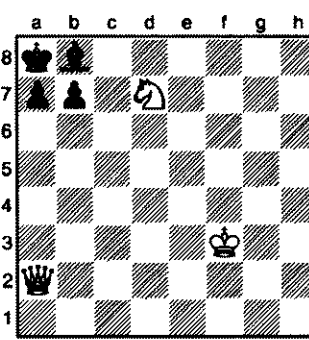
Ход белых



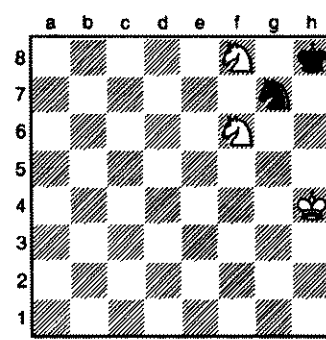
Ход белых



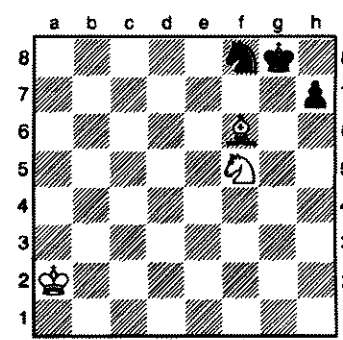
Ход черных



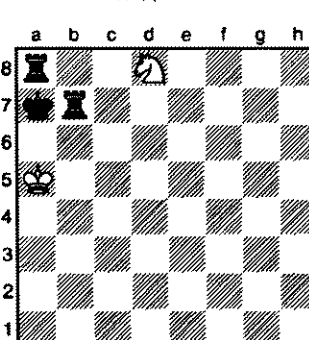
Ход белых



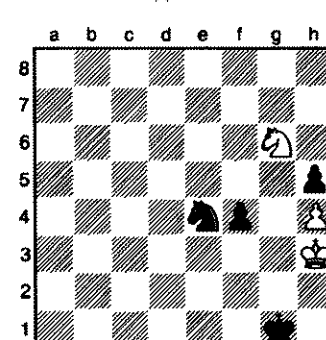
Ход белых



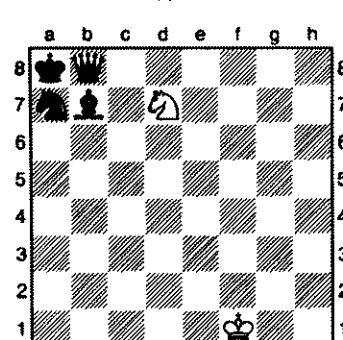
Ход белых



Ход белых



Ход черных



Ход белых

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №32

Тема: «Ничья и пат»

Цель: познакомить детей с новыми понятиями — «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции.

Учить находить позиции, в которых есть *пат*, в ряду остальных, где *мата* нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно ее решать.



Ход занятия

предложение, так и отклонить его и продолжить борьбу.

1 часть.

В начале занятия вспомните с детьми, что такое «*мат*» (мат — это шах, от которого нет защиты. Мат королю — это конец отдельно взятой шахматной партии).

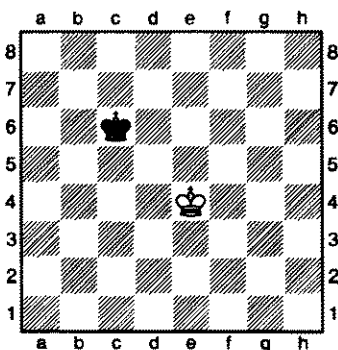
Далее объясните, что в каждой шахматной партии возможен и другой исход игры: партнеры могут согласиться на *ничью*. Ничья означает, что в партии нет победителя и побежденного.

Ничья бывает в нескольких случаях:

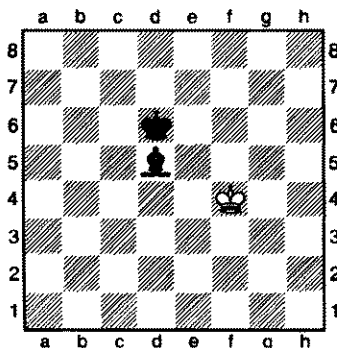
1. При обоюдном согласии партнеров: так, у каждого партнера во время партии есть право предложить *ничью* сопернику, и тот может как принять это

2. Из-за невозможности объявить мат:

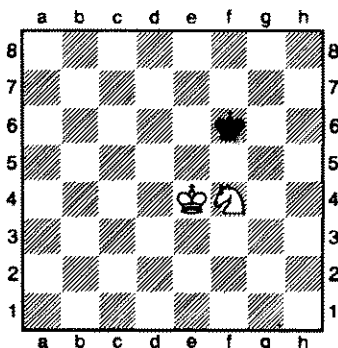
а) в том случае, когда на доске остались только одни короли;



б) партия заканчивается вничью и в том случае, если ни белые, ни черные, используя оставшиеся фигуры, не могут заматовать короля противника.

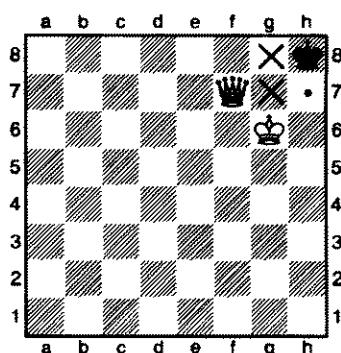


В этой позиции невозможно поставить мат белому королю с помощью оставшихся у черных фигур — короля и слона.



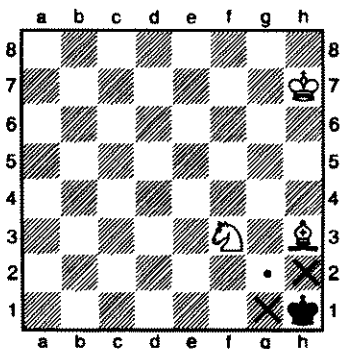
Белый король с одиноким конем не может поставить мат черному королю.

3. В случае пата (пат — это такое положение, когда королю не объявлен шах, но ни он, ни одна из фигур его цвета не могут сделать ни одного хода).



В позиции на диаграмме при ходе черных — пат. Черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы он смог пойти, не попав под удар белых фигур: поля g8 и g7, обозначенные на диаграмме значком x, контролируются белым ферзем, а поля h7 и g7, обозначенные точками, — контролируются

белым королем. Итак, несмотря на материальное преимущество белых, партия заканчивается вничью.

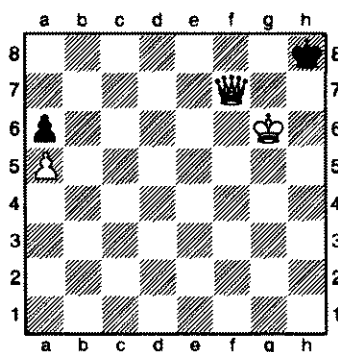


В данной позиции черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы он мог пойти, не попав под удар белых фигур: поля h2 и g1, обозначенные на диаграмме крестиками, контролируются белым конем, а поле g2, обозначенное точкой, контролируется белым слоном. Такая ситуация называется *патом*.

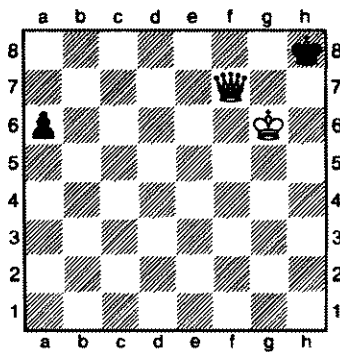
II часть.

Игры-задания на закрепление изученного материала.

№1



№2

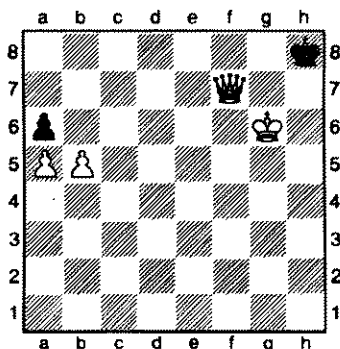


1) Поставьте на демонстрационной доске позицию №1 и задайте детям вопрос: могут ли черные фигуры в данной позиции сделать ход? Сначала дайте детям возможность высказать свои предположения, а затем вместе рассмотрите сложившуюся на доске ситуацию: ни черный король, ни черная пешка не имеют ходов.

Черная пешка заблокирована белой пешкой а5, а черный король не имеет ни одного свободного поля, куда бы он мог пойти, не попав под удар белых фигур. Но! — шаха черному королю белые не объявили. Следовательно данная ситуация является *патовой*.

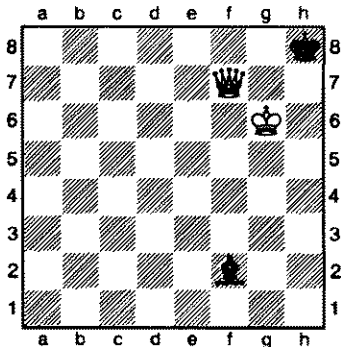
Рассмотрите позицию №2 — спросите у детей, чем отличается эта позиция от предыдущей? (позиция аналогична позиции №1, но нет белой пешки на а5). А затем попросите детей подумать, могут ли черные фигуры в данной позиции сделать ход (черный король не имеет ходов, зато черная пешка может сделать ход — путь для нее свободен). Следовательно, позиция на доске не является *патом*.

2) Индивидуальная работа: дети представляют на доске шахматные позиции, которые диктует им педагог (таким образом закрепляется знание шахматной нотации) и получают задание определить, есть пат или нет пата в данной позиции.



В данной позиции черный король ходов не имеет, но черная пешка аб, хоть

и не может идти вперед из-за белой пешки а5, но она может взять (побить) белую пешку b5 и таким образом сделать ход — следовательно, это не пат!



В данной позиции у черных имеется слон на поле f2, который, в отличие от черного короля, может ходить, следовательно, — эта позиция также не является патом!

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №33

► **Тема:** «Ничья и пат» (продолжение темы)

► **Цель:** вспомнить значение понятия «ничья», в каких случаях в шахматной партии может быть ничья, повторить данные ситуации на примере шахматных позиций. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомним, что в шахматной партии, помимо постановки мата и завершения игры победой того игрока, кто поставил мат королю противника, существует и другой исход игры, — *ничья*.

Вспомните с детьми, в каких случаях

II часть.

Вспомните с детьми подробнее, что такое *пат*. *Пат* — это такое положение шахматной партии, когда королю не объявлен шах, но ни одна из фигур его цвета не может сделать ни одного хода.

Для закрепления этого понятия используйте следующее задание.

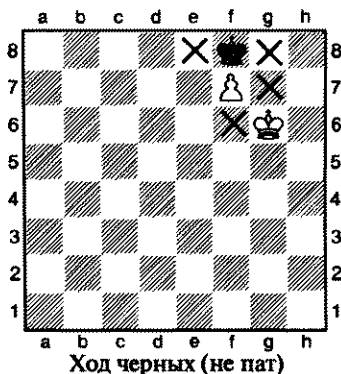
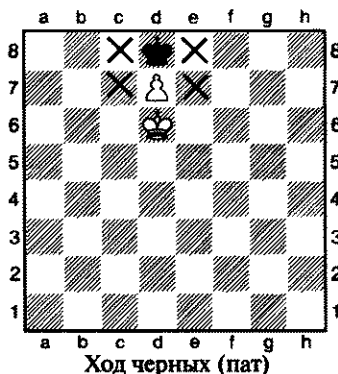
Каждому ребенку даются две карточки с диаграммами. Необходимо выбрать из двух карточек ту, на которой есть пат.

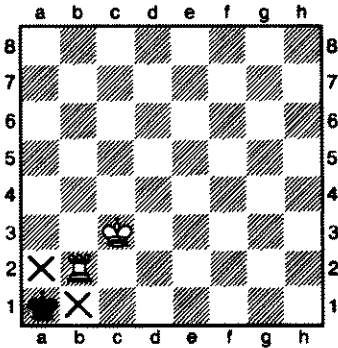
в шахматной партии может быть ничья:

- при обоюдном согласии;
- из-за невозможности поставить мат: если на доске остались только одни короли или в том случае, если ни белые, ни черные, используя оставшиеся фигуры, не могут поставить мат;
- в случае пата.

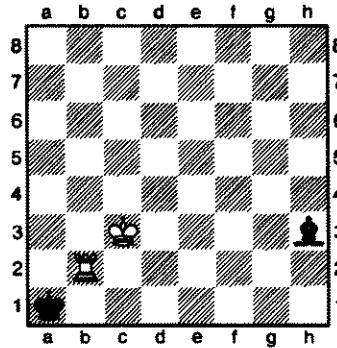
Используйте для примера шахматные позиции из конспекта занятия №32.

Первые несколько позиций лучше дать с обозначением полей, которые контролируются фигурами соперника — это существенно облегчает для ребенка нахождение возможных и невозможных полей для отступления короля и нахождение, в конечном итоге, пата! После того, как ребенок усвоит данный материал, можно использовать позиции без указания контролируемых полей.

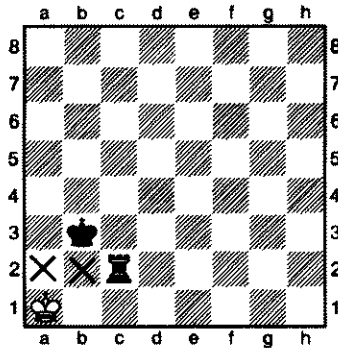




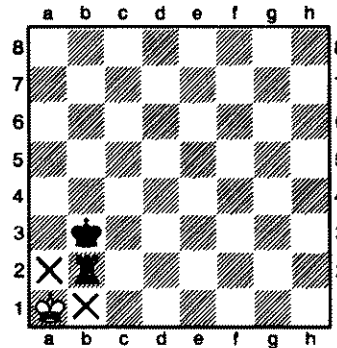
Ход черных (пат)



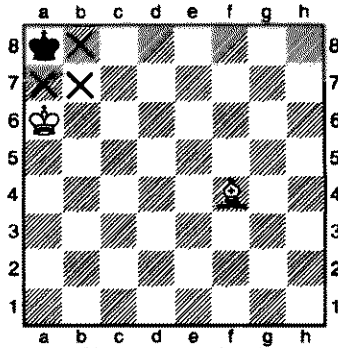
Ход черных (не пат)



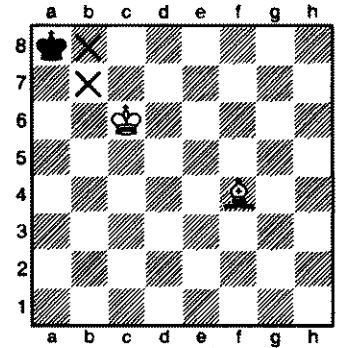
Ход белых (не пат)



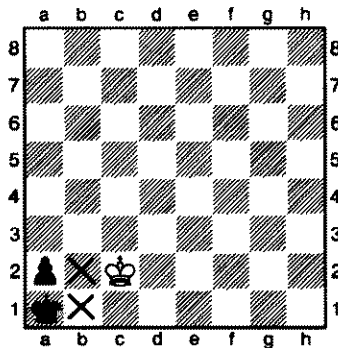
Ход белых (пат)



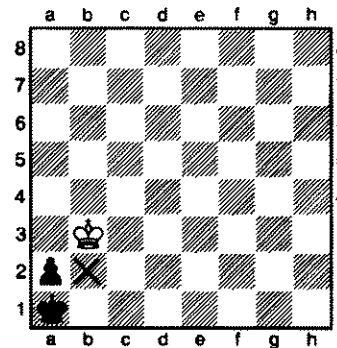
Ход черных (пат)



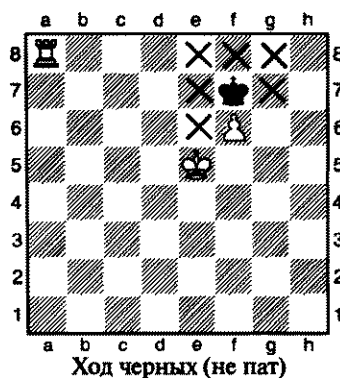
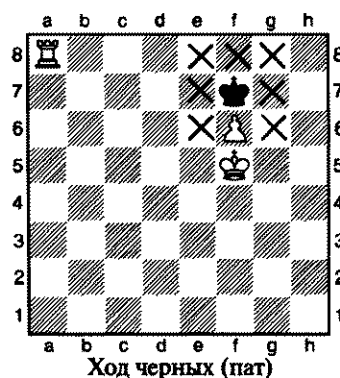
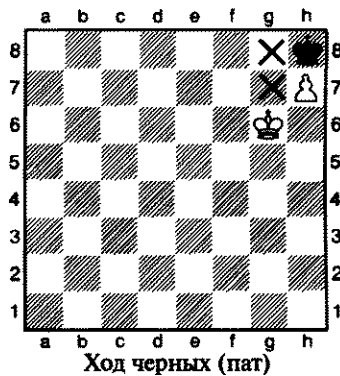
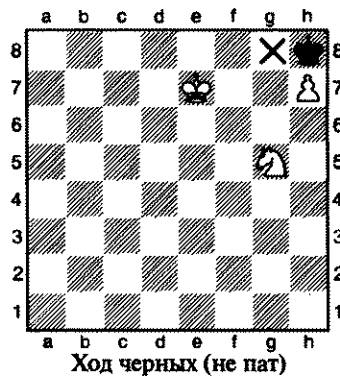
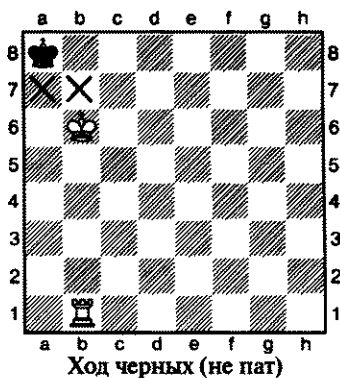
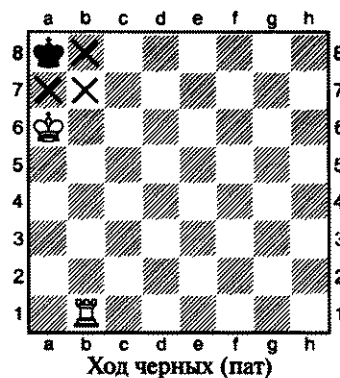
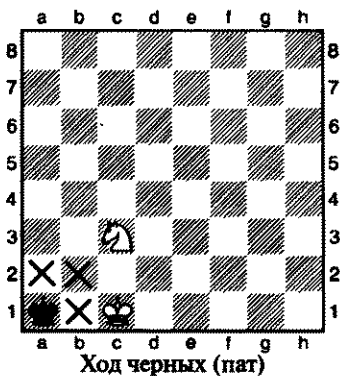
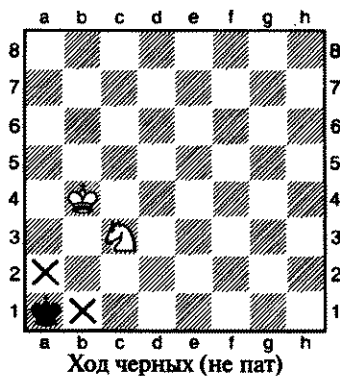
Ход черных (не пат)



Ход черных (пат)



Ход черных (не пат)



КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №34

► **Тема:** «Рокировка»

► **Цель:** познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.



Ход занятия

И часть.

Объяснить детям, что один раз за всю шахматную партию можно за один ход пойти сразу двумя фигурами: королем и ладьей. Этот ход называется *рокировкой*. *Рокировка* позволяет увести короля в более безопасное место и одновременно ввести в игру ладью.

Рокировка начинается движением короля на два поля в сторону ладьи, а ладья потом «перепрыгивает» через короля на поле рядом с ним.

Но! Делать рокировку можно только в том случае, если соблюдены следующие 4 правила:

- 1) все поля между королем и ладьей должны быть свободны;
- 2) король не находится под шахом;
- 3) король и ладья, которые делают

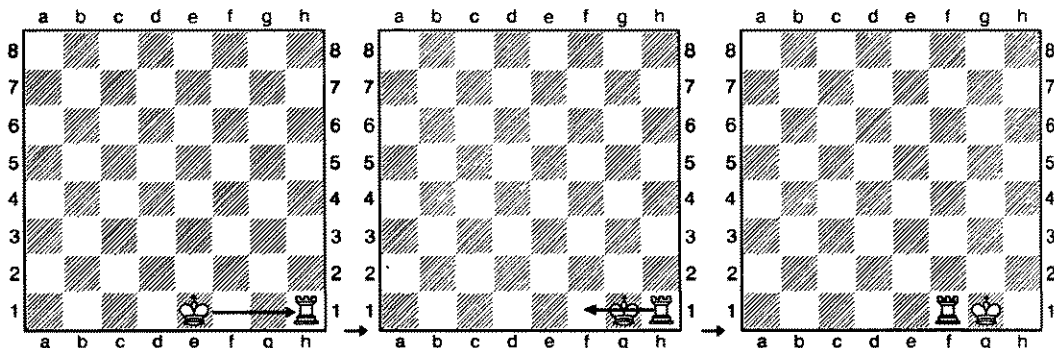
рокировку, еще не делали в данной партии ни одного хода;

4) все поля, через которые переходит король, не находятся под атакой фигур соперника (ладья же может идти через поле, находящееся под ударом фигур соперника).

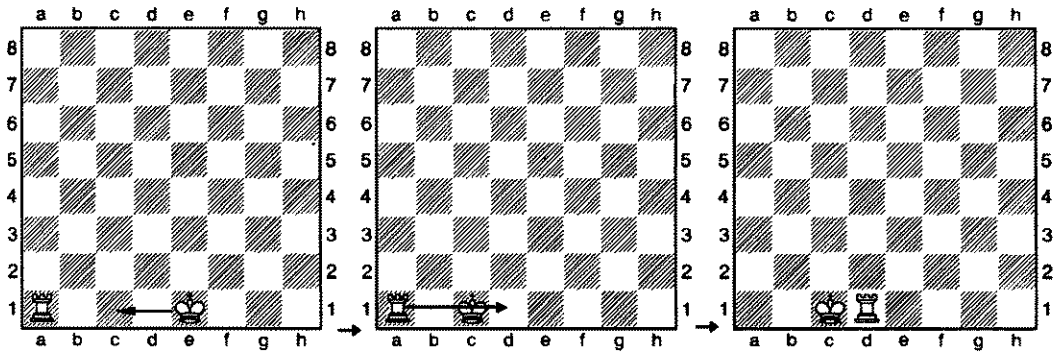
В шахматной игре существуют 2 вида рокировки: длинная рокировка, когда король отправляется на ферзевый фланг (вспомните с детьми, что такое ферзевый фланг) и короткая рокировка, когда король уходит на королевский фланг.

В обоих случаях король двигается на 2 поля в сторону ладьи, а ладья, «перепрыгивая» через короля, занимает поле рядом с ним.

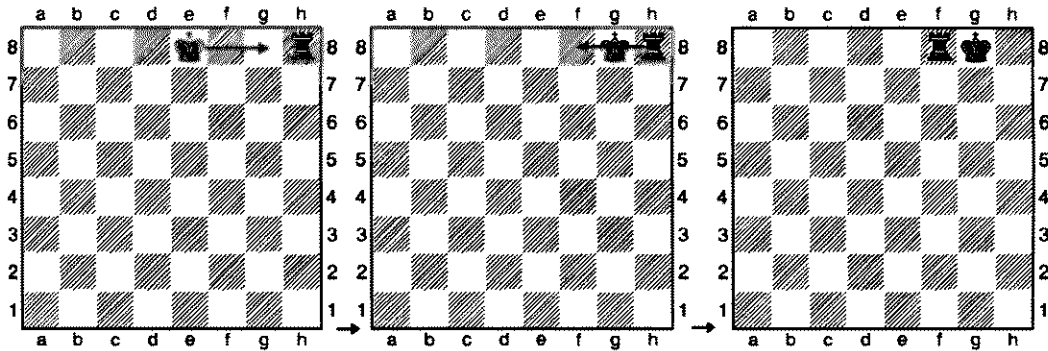
Разберите примеры длинной и короткой рокировки на демонстрационной шахматной доске.



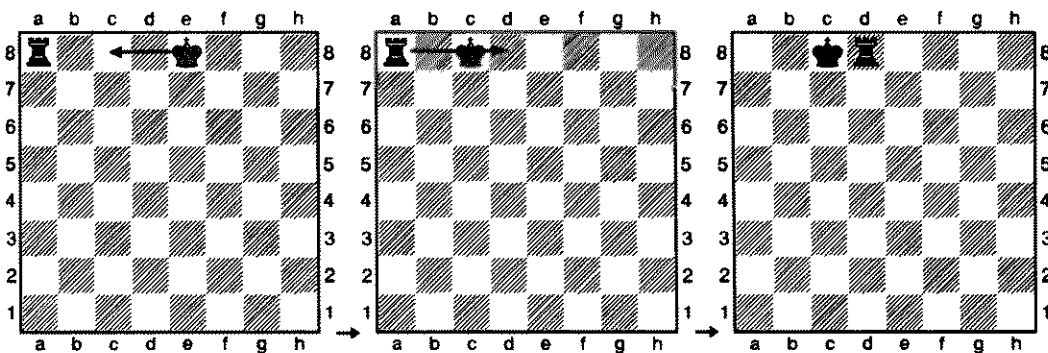
Короткая рокировка белого короля



Длинная рокировка белого короля



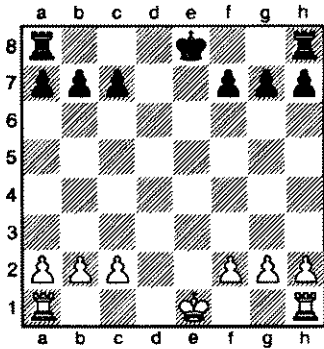
Короткая рокировка черного короля



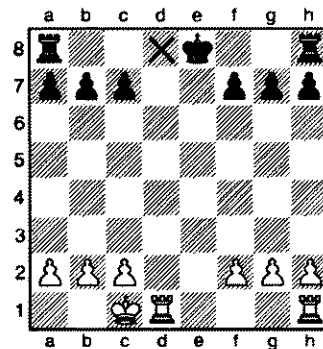
Длинная рокировка черного короля

Рассмотрите с детьми ряд примеров возможной и невозможной рокировки:

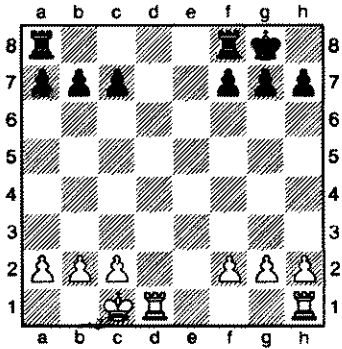
№1



№2

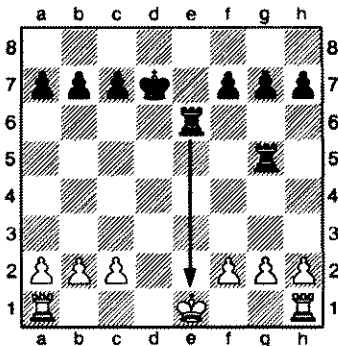


№3

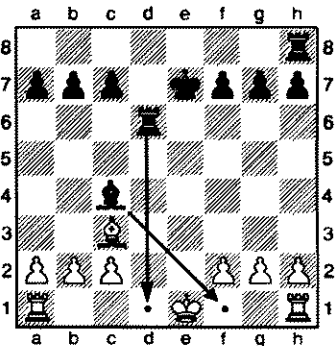


В позиции на диаграмме №1: если белые сыграют 0-0-0 (так в шахматной нотации обозначается длинная рокировка), то черные уже не смогут сделать длинную рокировку, т.к. поле d8, через которое должен пройти король, находится под боем белой ладьи (диаграмма №2). Но все равно черные имеют право рокировать в короткую сторону, что изображено на диаграмме №3: в данной позиции черные сделали ход 0-0 (так в шахматной нотации обозначается короткая рокировка).

Следующие примеры:



В этой позиции белые не могут рокировать, так как их король находится под шахом.

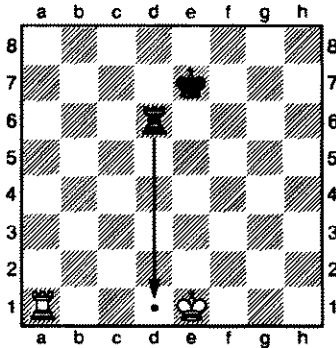


В этой позиции белые не могут рокировать ни в короткую, ни в длинную сторону, так как фигуры черных держат под прицелом маршруты белого короля.

II часть.

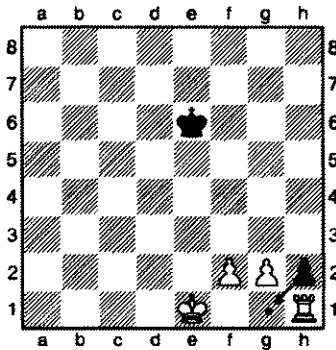
Игры-задания на закрепление понятия «рокировка».

Данные игры-задания можно разбирать коллективно на демонстрационной шахматной доске, а можно дать как индивидуальное задание.



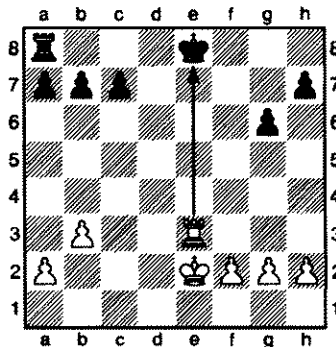
Ход белых. Возможна ли рокировка?

(Ответ: рокировка невозможна, т.к. черная ладья контролирует поле d1, обозначенное на диаграмме значком х.)



Ход белых. Возможна ли рокировка?

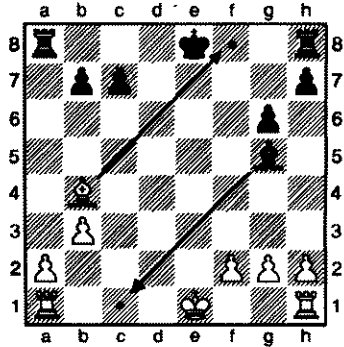
(Ответ: рокировка невозможна, т.к. черная пешка на поле h2 контролирует поле g1, обозначенное на диаграмме значком х.)



Ход черных. Возможна ли рокировка?

(Ответ: невозможна, т.к. черный король находится под шахом белой ладьи.)

Усложнение!



Сколько рокировок возможно в этой позиции: при ходе белых и при ходе черных?

(Ответ: при ходе белых возможна короткая рокировка; длинная рокировка невозможна, т.к. черный слон на g5 контролирует поле c1.)

При ходе черных короткая рокировка невозможна, т.к. белый слон на поле b4 контролирует поле f8; длинная рокировка возможна.)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №35

► **Тема:** «Шахматная партия»

► **Цель:** познакомить детей с новыми понятиями — «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек).
Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры.



Ход занятия

I часть.

Вспомните с детьми, как называется расстановка шахматных фигур перед началом партии (начальное положение или начальная позиция, конспекты занятий №№9, 10).

Предложите кому-нибудь из детей расставить начальную позицию на демонстрационной шахматной доске (остальные дети проверяют и при необходимости исправляют).

Далее познакомьте детей с правилами поведения партнеров во время шахматной игры:

1. Перед началом шахматной партии необходимо приветствовать партнера пожатием руки, а по окончании — поздравить победителя (также пожатием руки).

2. На протяжении всей партии необходимо соблюдать тишину (не мешать партнеру думать, не подсказывать ходы партнеру или другим присутствующим игрокам).

3. Действовать согласно правилу: «Взялся — ходи!» (это значит, что если ты коснулся какой-то фигуры или пешки рукой, то ты обязан пойти этой фигурой или пешкой. В том случае, если

ты просто хочешь поправить ту или иную фигуру или пешку, то должен сначала сказать слово «поправляю», и только потом коснуться этой фигуры или пешки).

4. Нельзя возвращать ход обратно: если ты уже отпустил руку от своей фигуры, ход считается сделанным.

5. Во время обдумывания хода нельзя прикасаться к шахматной доске (все варианты игры просчитывать в уме).

II часть.

Объяснить детям, что начало шахматной партии называется «дебют», середина партии называется «миттельшпиль», а конец партии — «эндшпиль».

Далее познакомьте детей со следующими *принципами* игры в дебюте (т.е. в самом начале шахматной партии):

- В начале шахматной партии необходимо как можно быстрее ввести в бой все фигуры, а короля рокировать (т.е. увести в безопасное место).

- Фигуры, вводимые в бой, желательно ставить поближе к центру шахматной доски.

- При вводе фигур в игру необходимо следить за тем, чтобы они не ста-

вились на поля, контролируемые фигурами противника (т.е. не ставить фигуры под бой).

- При размене фигур необходимо учитывать такое понятие, как «ценность фигур».

III часть.

Вспомнить с детьми значение понятия «ценность фигур» (при знакомстве с каждой отдельно взятой шахматной фигурой это понятие уже встречалось!).

Так, если при оценке фигур за единицу взять пешку, то:

Конь или слон = 3 пешкам;

Ладья = 5 пешкам;

Ферзь = 9 пешкам;

А вот король — бесценная фигура, т.к его пленение (мат!) приведет к проигрышу партии.

При объяснении данного понятия

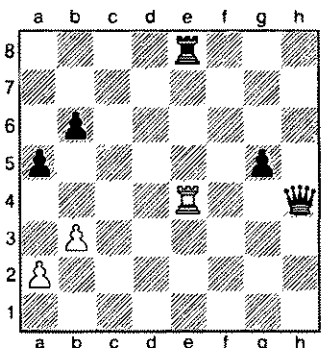
можно использовать наглядный пример: рядом с конем или слоном поставить 3 пешки; рядом с ладьей поставить 5 пешек; рядом с ферзем — 9 пешек.

Далее вызвать кого-нибудь из детей к демонстрационной доске и так же выложить на доске примеры ценности фигур.

Знать понятие «ценность фигур» важно при ведении шахматной партии: дети должны научиться определять, выгоден или невыгоден размен тех или иных фигур в той или иной ситуации на шахматной доске. Все это поможет правильно оценить позицию. Удачное же уничтожение фигур противника позволит создать необходимый материальный перевес в силах над соперником и в дальнейшем заматовать его короля.

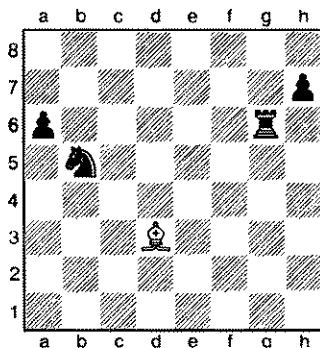
IV часть.

Дидактические игры-задания, упражняющие детей в определении ценности шахматных фигур (можно разобрать на демонстрационной доске, а можно дать как индивидуальное задание на диаграммах).



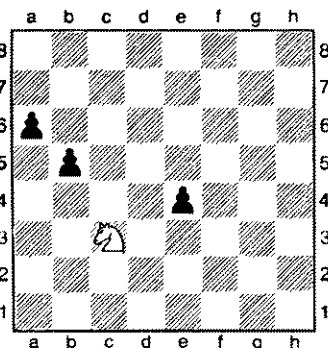
Как лучше пойти белой ладьей?

Ответ: выгодно ладьей взять черного ферзя, т.к это более ценная фигура



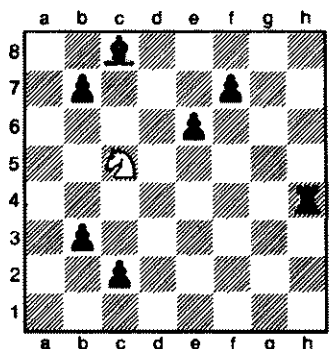
Какую из 2-х черных фигур более выгодно взять белому слону?

Ответ: ладью



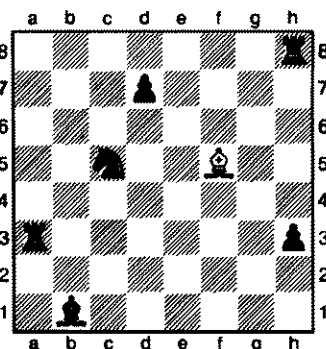
Какую из 2-х черных пешек выгодно съесть белому коню?

Ответ: пешку на поле e4, т.к. она не защищена, а пешка b5 защищена пешкой ab



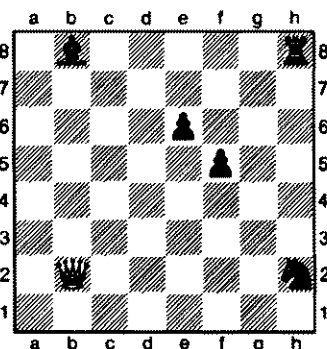
Какую из черных пешек имеет смысл побить белому коню?

Ответ: пешку b3, т.к. она не защищена



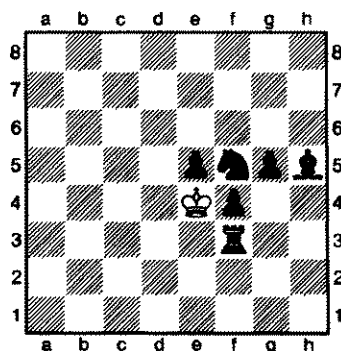
Какую из черных фигур выгодно взять белому слону?

Ответ: черного слона b1, т.к. он не защищен



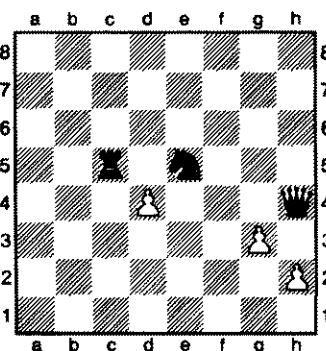
Какую из черных фигур лучше взять белому ферзю?

Ответ: ладью h8



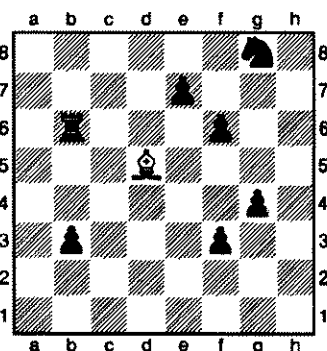
Какую из черных фигур выгодно взять белому королю?

Ответ: коня f5 (можно еще и пешку на e5, но ведь конь более ценная фигура, чем пешка)



При ходе белых: какую из черных фигур вы бы предпочли взять?

Ответ: черного ферзя на поле h4 (ферзь более ценная фигура, чем ладья или конь)



Какую из черных фигур или пешек выгодно взять белому слону?

Ответ: коня на g8 (пешка b3 защищена ладьей, а пешка f3 — пешкой g4)

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №36

► **Тема:** «Шахматная партия» (продолжение темы)

► **Цель:** продолжать знакомить детей с правилами ведения шахматной игры, показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр-заданий.



Ход занятия

I часть.

Блиц-опрос для повторения темы предыдущего занятия.

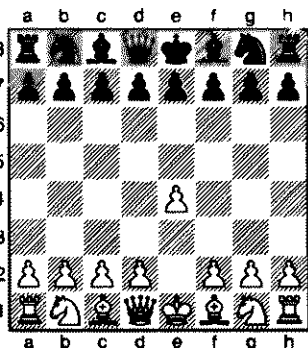
- Назовите правила поведения партнеров во время шахматной игры.
- Как называется начало шахматной партии? (дебют)
- Как называется середина шахматной партии? (миттельшпиль)

- Как называется конечная стадия шахматной партии? (эндшпиль)
- Перечислите основные принципы игры в дебюте.
- Что означает понятие «ценность фигур»?
- Что сильнее: 2 пешки или конь? (конь)
- Что сильнее: конь или ладья? (ладья)
- Что сильнее: ферзь или ладья? (ферзь)

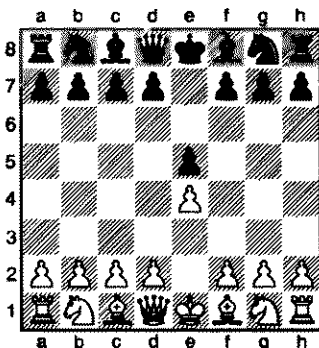
II часть.

Рассмотрим на демонстрационной доске несколько вариантов начала шахматной партии:

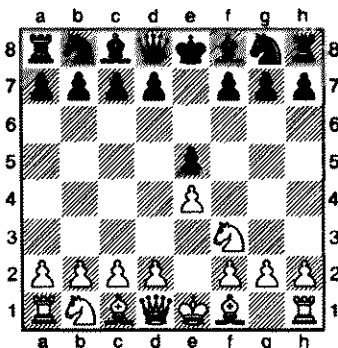
№1



№2



№3



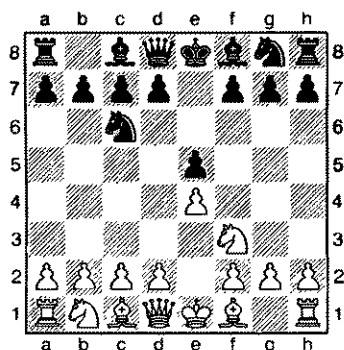
Первый ход белой пешкой: e2-e4 (диагр. №1) считается одним из лучших в начале партии, т.к. пешка сразу начинает контролировать центральные поля и открывает дорогу слону и ферзю. Ответный ход черных: e7-e5 (диагр. №2) также является одним из лучших для черных в данной позиции.

Вторым ходом белых: конь g1-f3 (диагр. №3); вводится в игру конь, который нападает на черную пешку e5; таким образом белые создают угрозу съесть неза-

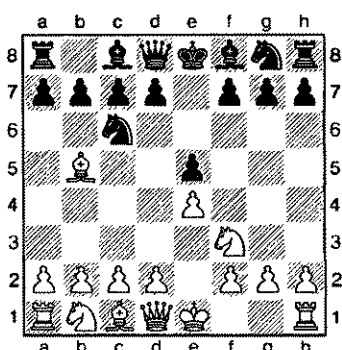
щищенную черную пешку е5. Следовательно, черным необходимо принимать меры по защите пешки е5.

Рассмотрим, какие это могут быть ходы со стороны черных, на следующих диаграммах:

№4



№5



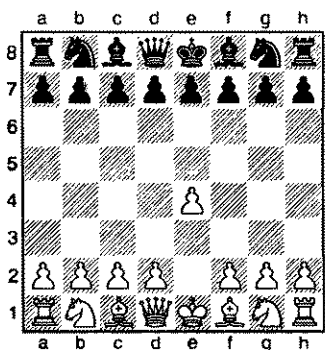
Обычно пешка черных е5 защищается ходом черного коня: b8–с6 (диагр. №4). Таким образом черные решают сразу две задачи: развивают фигуру (вводят в игру коня) и защищают пешку е5.

Далее, на третьем ходу белых, конь с поля f3 может побить черную пешку на е5, но делать этот ход белым невыгодно, поскольку она защищена конем с6 и если ее побить, то будет произведен невыгодный обмен коня на одну пешку (т.к. конь = 3 пешкам). Поэтому белые вводят в бой слона: f1–b5 (диагр. №5) и таким образом решают сразу 2 задачи: вводят в игру фигуру и предоставляют возможность белому королю на следующем ходу сделать рокировку.

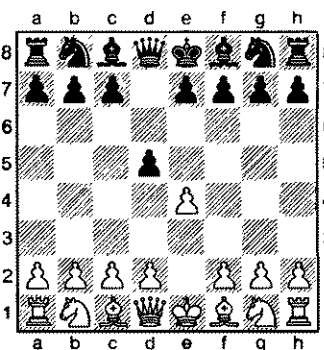
У черных в этой позиции тоже много хороших ходов: они не должны бояться, что белый слон напал на коня, т.к. коня на с6 защищают сразу 2 пешки: b7 и d7 (слон же по ценности равен коню). Этот дебют называется *Испанская партия* – один из самых популярных дебютов.

Еще один пример разыгрывания начала партии:

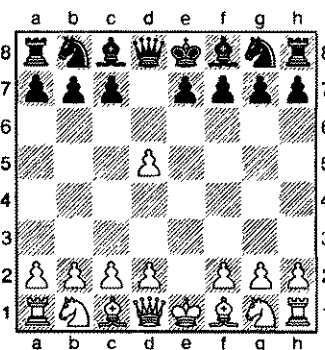
№1



№2



№3



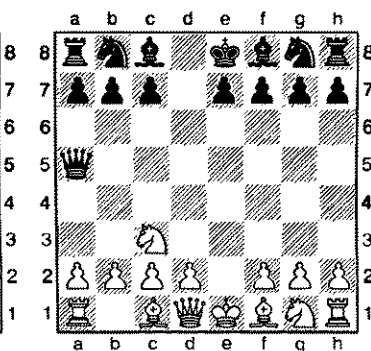
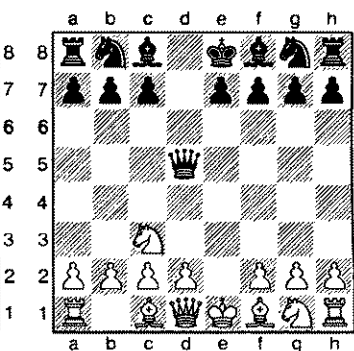
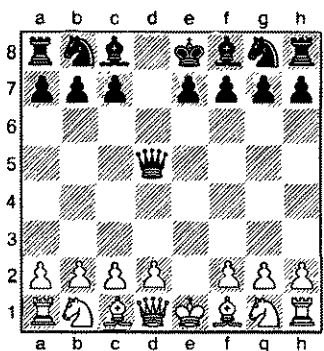
Первый ход белых: e2-e4, как мы знаем, — это один из лучших ходов (диагр. №1). Черные могут ответить ходом черной пешки: d7-d5 (диагр. №2), черная пешка атакует белую пешку. Белая пешка e4 может побить черную пешку d5, и у белых временно станет на одну пешку больше, а у черных, соответственно, на одну пешку меньше (диагр. №3).

Но уже следующим ходом черные могут отыграть пешку на поле d5.

№4

№5

№6



В данном случае это может быть черный ферзь: d8-d5 (диагр. №4). Теперь можно сказать, что произведен обычный обмен пешками.

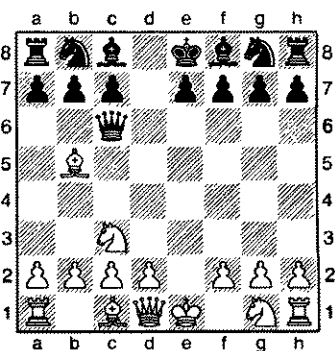
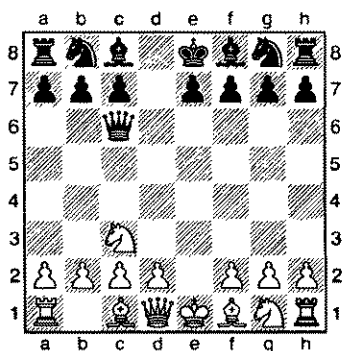
Третьим ходом белые могут вывести своего коня: b1-c3 (диагр. №5) с нападением на ферзя (в данном случае шахматисты говорят «с темпом»).

Как мы знаем, ферзь является более ценной фигурой, чем конь, следовательно, черным необходимо принимать меры по спасению своего ферзя. В данном случае необходимо отойти ферзем на более безопасное поле, например, на поле a5 (диагр. №6). Так как, если просто защитить ферзя, например, пешкой — c7-c6 или e7-e6, то белые, побив конем ферзя на d5, произведут очень выгодный для себя обмен коня на ферзя, а черным этот обмен невыгоден (ферзь = 3-м легким фигурам). Такое начало партии (диагр. №6) называется *Скандинавской защитой*.

Следует заметить и то, что черному ферзю с поля d5 (диагр. №5) крайне невыгодно отступать на поле c6 (№7), т.к. следующим ходом белых — слоном с f1 на b5 (№8)

№7

№8



они могут поймать ферзя, связав его. Ферзь не может никуда уйти, т.к. он вынужден прикрывать своего короля! Белого слона на b5 защищает конь на c3 и черным не останется ничего другого, как отдать ферзя за одного слона белых, что конечно же невыгодно!

III часть.

Игровая практика.

Разыгрывание шахматных партий между детьми.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №37

► **Тема:** «Шахматная партия» (продолжение темы)

► **Цель:** продолжать знакомить детей с правилами ведения партии, с основными дебютными принципами, познакомить с новыми понятиями «ловушка», «детский мат».



Ход занятия

- Перечислите названия встречавшихся на прошлых занятиях дебютов (Испанская партия, Скандинавская защита)

- Какой ход белой пешки считается одним из лучших в дебюте? (e2-e4)

- Назовите ответный ход черной пешки (e7-e5)

I часть.

Повторение материала предыдущего занятия.

Блиц-опрос:

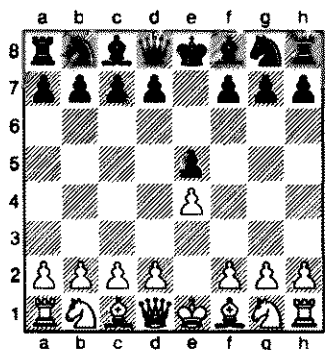
- Как называется начало шахматной партии (дебют)

II часть.

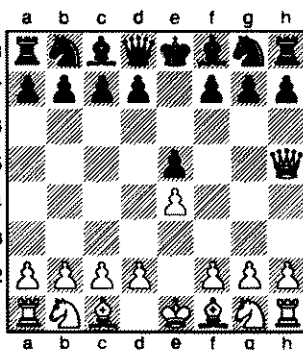
Во время шахматной партии можно поставить *ловушку*. *Ловушка* — это попытка заманить соперника на невыгодные для него ходы, и, таким образом, поставить мат королю противника или получить материальный перевес (выиграть фигуру или пешку).

Приведем примеры *ловушек*:

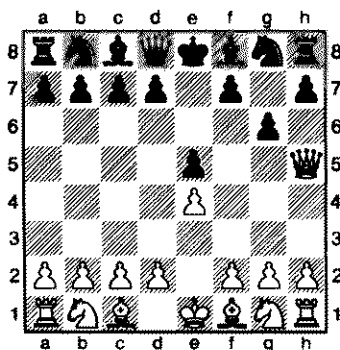
№1



№2



№3



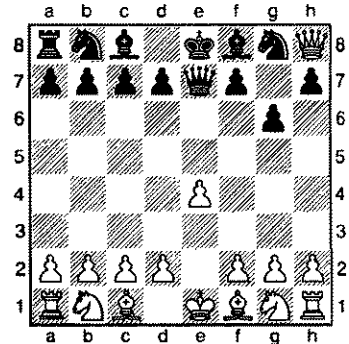
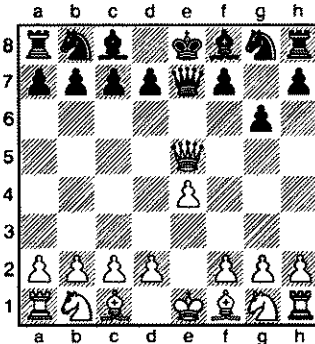
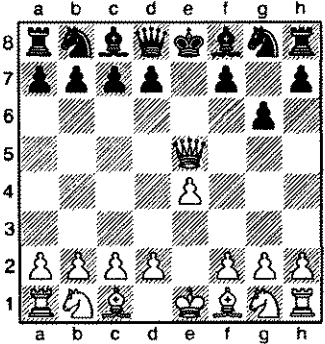
Так после первых ходов белой пешкой e2-e4 и ответного хода черной пешкой e7-e5 (диаграмма №1), белые могут сразу ввести в бой ферзя (диагр. №2). Хотя ход ферзем не является самым сильным в данной позиции (самым сильным ход — конь g1-g3), но это ход является *ловушечным*: белый ферзь попал на пешку e5. Если

же черные попытаются прогнать ферзя ходом g6 (диагр. №3), то они проиграют ладью: ферзь бьет e5 — шах (диагр. №4).

№4

№5

№6

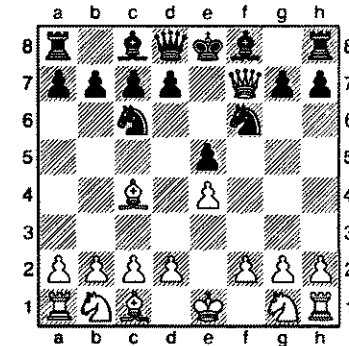
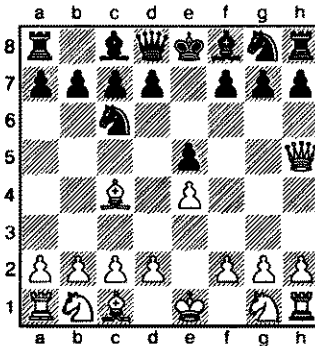
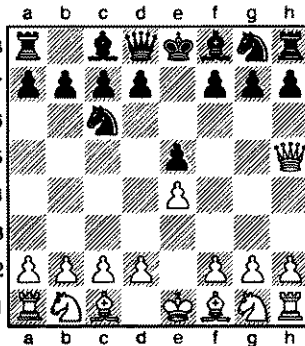


Ферзь черных закрывает короля от шаха ходом d8-e7 (диагр. №5) и белый ферзь бьет ладью на поле h8 (диагр. №6). Следовательно, данная *ловушка* при неправильном ходе черных пешкой на g6 приводит к потере ладьи. Поэтому надо играть 2-м ходом за черных — конь с6, защищая пешку e5 от белого ферзя (диагр. №7).

№7

№8

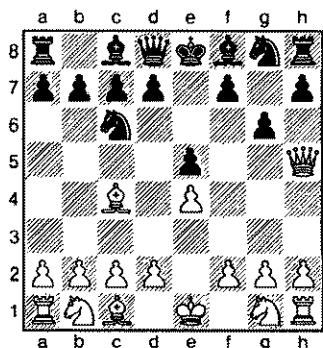
№9



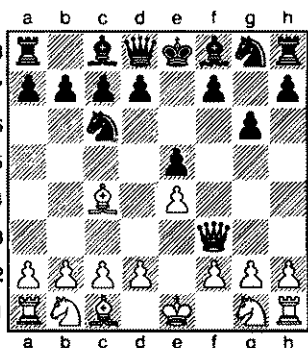
В этой позиции белые могут опять поставить черных перед проблемой, создав угрозу мата в 1 ход путем слон f1-c4 (диагр. №8). Внимание! — белые хотят поставить мат черному королю путем ферзь бьет пешку f7 = мат (черный король не сможет съесть белого ферзя, т.к. его защищает слон c4). Если сейчас черные ошибутся и пойдут, например, конь g8-f6, то белые ставят мат в 1 ход: ферзь бьет f7 мат (диагр. №9). Такой мат называется *детский* (очевидно, потому, что часто встречается в партиях, которые играют дети).

Как же защититься от грозящего *детского мата*?

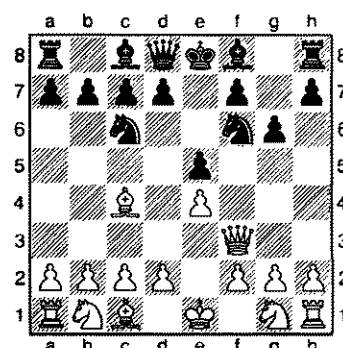
№10



№11



№12



На 3-м ходу черные вместо ошибочного хода конь g8-f6 должны пойти пешкой g7-g6 (диагр. №10). Черная пешка g6, таким образом, защитила поле f7 от мата и напала на ферзя. Если белые пойдут ферзь h5-f3, опять с целью поставить мат на f7 (диагр. №11), то черные могут пойти конь g8-f6 и защитившись от мата, ввести новую шахматную фигуру в игру (диагр. №12).

Безусловно, ловушки — вещь очень интересная, но все же чрезмерно увлекаться ими не следует. В начале партии нужно придерживаться определенных игровых правил.

Основной дебютный принцип — развивайся сам и по возможности мешай развиваться противнику. Каждым ходом надо стараться вводить в бой новую фигуру, поначалу слонов и коней (рано вышедший в чисто поле ферзь будет только попадать под удары неприятельских фигур и мешаться под ногами). С первых же ходов боритесь за центральные поля (d4, e4, d5, e5), по возможности занимайте их пешками, атакуйте фигурами. Лучший первый ход — e2-e4! Под прикрытием сильного, надежно укрепленного пешечного центра можно удобно расположить свои силы и начать наступление на неприятельского короля. Своего короля в центре без особой нужды не задерживайте, делайте рокировку. Так вы и короля обезопасите, и ладью в игру введете.

III часть.

Игровая практика.

Разыгрывание шахматных партий между детьми.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ №38

► **Тема:** «Шахматные часы»

► **Цель:** познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Познакомить с новыми понятиями: «шахматные» часы, «время, отведенное на партию», «контроль времени».



Ход занятия

I часть.

В начале занятия вспомнить с детьми, что такое шахматная партия, правила поведения партнеров во время партии, основные дебютные принципы (занятия №№35, 36, 37).

II часть.

Задайте детям ряд вопросов:

- Что такое часы, для чего они нужны, какие виды часов знаете?
- Сколько часов длится шахматная партия?
- Как сделать так, чтобы ограничить время на шахматную партию?

В результате беседы по этим вопросам подвести детей к тому, что в шахматах существует понятие «*время, отведенное на партию*», которое выделяется каждому игроку на обдумывание хода (ведь если бы не было этого понятия, то можно было бы играть целый день или даже несколько дней!).

Обычно перед началом шахматной партии определяется время до конца партии — *контроль времени*, который выставляется на специальных шахматных часах.

Шахматные часы изобретены английским инженером Э. Уилсоном из Манчестера и впервые применены в Лондонском международном турнире 1883 г.

Рассмотрите вместе с детьми шахматные часы: они представляют собой единый футляр с двумя механизмами и циферблатами.

Расскажите принцип действия шахматных часов (для наглядности используйте приведенные ниже рисунки).

Над каждым циферблатом есть кнопка. Шахматист, сделав ход, нажимает на кнопку, она опускается вниз и его часы выключаются, одновременно включая часы соперника.

На каждом из циферблатов есть минутная, часовая стрелка и флажок: по мере приближения минутной стрелки к флажку время на партию уменьшается. Как только флажок упадет с минутной стрелки (рис. 5) — это означает, что время, отведенное на партию, вышло, и партия считается проигранной для того, на чьих часах упал флажок.

Существует разный контроль времени, отведенного на шахматную партию:

— 5 минут на партию (каждому игроку дается по 5 минут на всю партию, и на часах устанавливается по 5 минут на каждом циферблате, по истечении этого времени партия заканчивается) — такой контроль времени называется «*блиц*»;

— 15 минут на партию — игра с этим контролем времени называется «*быстрые шахматы*»;

— существует также *классический* контроль времени, отведенного на партию, например, 1,5 часа каждому игроку на всю партию.

III часть.

Игровая практика.

Разыгрывание шахматных партий с определенным контролем времени.

Каждая пара игроков получает шахматные часы: еще раз напомните детям, что как только один из игроков сделает свой ход на шахматной доске, он должен нажать на кнопку своих часов. Таким образом, он выключает свое время и запускает время соперника и передает ему право следующего хода. Как только соперник сделает свой ход, он так же нажимает на кнопку своих часов и, соответственно, передает право хода своему сопернику и так далее.

ШАХМАТНЫЙ ДОСУГ

Выход команд под спортивный марш в зал.

Зрители приветствуют команды (болельщикам можно дать султанчики или флажки для зрелищности). Зал можно украсить предметами шахматной атрибутики и рисунками детей на шахматную тематику.

Ведущий:

В соревнованиях принимают участие следующие команды:

— команда «*Пешечка*» (члены команды хором произносят название команды) и группа поддержки (дети с помощью султанчиков или флажков приветствуют команду);

— команда «*Слоненок*».

Судит наши соревнования жюри в составе

_____ ,
которое оценит по достоинству ваши знания и умения, выявит самых лучших, а в конце всех участников ждут призы.

1. Задание-разминка.

Загадки-рифмы

• Рожь на нем не колосится,
Не растет на нем пшеница,
Слон и конь резвятся вволю,
Это — ... (*шахматное поле*)

• Даже маленькую мышь
Ты сюда не поместишь.
Здесь она — как бегемот,
Ей размер не подойдет.
Вы запомните, ребята,
Черно-белые квадраты,
Называют их нередко
Просто... (*шахматные клетки*)

• Не живет в зверинце он
И не весит сорок тонн,
Но и ловок, и силен.
Догадались? Это — ... (*слон*)

• Узнать его легко: он с гривой,
С осанкой важной, горделивой.
Красавца этого не тронь!
Узнал, кто это? Это — ... (*конь*)

2. Задание-эстафета

Кто из команд быстрее и правильнее расставит начальную позицию.

В центре зала устанавливается столик с шахматной доской и в отдельных корбочках — наборы белых и черных шахматных фигур (врассыпную), право выбора цвета фигур можно предоставить капитанам команд.

Члены команд выстраиваются друг за другом и, по сигналу ведущего, каждый ребенок подбегает к шахматной доске, берет любую фигуру из набора и ставит ее на место, которое эта фигура занимает в начальной позиции. Затем быстро подбегает к команде и стартует следующий.

Выигрывает та команда, члены которой быстрее и точнее расставят начальную позицию на шахматной доске.

3. Задание — контрольные вопросы (задается поочередно той и другой команде):

- Как правильно располагается шахматная доска между партнерами
- Как называются клетки шахматной доски? (поля)
- Сколько в шахматном королевстве коней? (4: два белых и два черных)
- Сколько в шахматном королевстве слонов? (4: два белопольных и два чернопольных)
- Назовите буквы шахматного алфавита
- Назовите правило, которое необходимо знать для правильного нахождения места ферзя в начальной позиции.

4. Задание для капитанов команд

Кто быстрее и правильнее расставит фишки:

- По горизонтали
- По вертикали

5. Творческое задание

Команды получают задание — нарисовать коллективный рисунок на шахматную тематику (каждый член команды вносит свой вклад в рисунок).

5. Задание-сюрприз

Каждая команда получает по «секретному» конверту, который надо доставить по адресу. Как только конверт будет правильно доставлен адресату, его можно открыть и там вас ждет сюрприз.

1 команда — доставить конверт по адресу: d4.

2 команда — доставить конверт по адресу: f7.

(Какие сюрпризы могут быть в конвертах? — открытки, марки с шахматной тематикой и т.п.)

Слово жюри — награждение участников.

ШАХМАТНЫЙ КАРНАВАЛ

Шахматный карнавал может быть проведен в дни новогодних праздников или как отдельное мероприятие в конце учебного года.

Дети вместе с родителями шьют карнавальные костюмы или просто изготавливают аппликацию для украшения платьев и костюмов на шахматную тематику.

Зал украшают шахматной атрибутикой (плакатами, вымпелами и т.п.) и детскими рисунками и поделками на шахматную тему.

Ведущий: Уважаемые дети, гости и все присутствующие. Сегодня у нас в детском саду состоится *шахматный карнавал*. Наши дети познали азы этой древней игры. Прикоснулись к чарующему волшебному миру шахматных фигур, подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что дети пронесут эту любовь и привязанность к шахматам через всю свою жизнь.

Итак, карнавал начинается, встречайте...

* Звучит музыка (вальс) и дети, нарядно одетые, заходят в зал и обходят его по кругу, вальсируя и показывая свои нарядные костюмы.

Музыка заканчивается, дети (шахматные фигуры) «замирают» в движении (можно заранее для каждого ребенка придумать позу, в которой он будет стоять после окончания музыки).

Ведущий (или кто-либо из детей) читает стихотворение, проходя между детьми, останавливаясь между ними и выполняя несложные движения, сопровождая ими свое чтение:

*Это чудо из чудес
Нам известно с детства,
Ждет ребят, как дар с небес,
Шахмат королевство.*

*Там и ныне, словно встарь,
На высоком троне
Восседает грозный царь
В шахматной короне.*

*Там, отважны и сильны,
Пешки храбро бьются,
Там и кони, и слоны
Доблестно дерутся.
Ферзь с ладьей — на страх врагам —*

*Поспевают всюду.
Кем, не скажете ли нам,
Выдуманно чудо?
Черно-белые поля
И фигур сраженье.
Ждет победа короля
Или поражение?*

*Ладьи, ферзи, слоны с конями
Вступают в битву с королями.
Войска сражаются с охотой,
Смешалась конница с пехотой.*

*Но нет ни крови здесь, ни боли,
На деревянном этом поле.*

*Коль безнадежно положение,
Король признает поражение.*

*Фигур отважных строй железный,
Здесь очень полководец нужен,
Который с шахматами дружен!*

Чтоб увести от страшной бездны

Дети садятся на стульчики, а *Ведущий* продолжает:

Шахматы любят и знают во всех уголках нашей планеты. Прежде они считались изысканной забавой мудрецов и властителей, но постепенно завоевали умы и сердца всех. А пришла эта игра из далекой и загадочной Индии много-много веков назад... (звучат индийские мотивы и выходит девочка, исполнительница индийского танца).

После исполнения танца.

Ведущий:

Давным-давно, много тысяч лет назад, когда не было больших городов, не было автомобилей и самолетов, один мудрец придумал шахматную игру и сделал шахматные фигуры и доску.

Звучит сказочная музыка, свет гаснет, в зале открывается занавес и появляется сцена, стилизованная под шахматную доску (т.е. небольшой участок зала раскрашен на черно-белые клеточки, как шахматная доска, или можно нарисовать шахматную доску на большом куске ватмана и положить на сцену).

Ведущий предлагает познакомиться с шахматными фигурами, участниками карнавала.

Дети, представляющие шахматные фигуры, выходят на импровизированную сцену, поют небольшие песенки, сопровождая слова движением на «шахматной доске».

Пешки:

*Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Двинуться вперед.
На войну, не на парад
Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей,*

*В рукопашный бой,
Первым ходом можно ей
Сделать шаг двойной.
А потом – вперед, вперед,
За шажком шажок.
Ну а как же Пешка бьет?
Бьет наискосок.
Всю доску пройти должна
Пешка до конца,
Превратится там она
В генерала, не в бойца.*

Пешки уходят, на смену им выходит *Ладья* (представляя себя, «ладья» так же сопровождает слова движениями на «шахматной доске»).

*Видимо, Ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она.
Это башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжелый у Ладьи,
В бой ее скорей веди!*

А теперь представятся Слоны:

1-й ребенок:

*Поделили свой мир пополам:
Один ходит по белым полям,
А по черным шагает другой,
И на цвет на чужой — ни ногой.
Так среди одноцветных дорог
Слоны движутся наискосок.*

2-й ребенок:

*Я смел, и строен, и высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок.*

Конь:

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

Ферзь (исполняют два ребенка)

*Черный ферзь свой любит цвет.
Для белого — нет цвета белого милей.
Другого правила здесь нет:*

*Напротив друг друга поставим их сме-
лей.*

*Ферзь в шахматах, можно сказать,
чемпион,*

И шаг у ферзя широк.

*Ферзь может ходить, как Ладья и как
Слон —*

И прямо и наискосок.

Направо, налево, вперед и назад...

А бьет он вдаль и в упор.

И кажется, будто ферзю тесноват

Доски черно-белой простор.

Ферзь очень опасен вблизи и вдали —

Ты большие вниманья Ферзю удели.

После представления всех фигур дети выходят (под музыку) и встают на сцену («шахматную доску»), занимая место в начальной позиции в соответствии с той фигурой, которую они представляют.

Ведущий:

На доске квадратной, плоской

Встало шахматное войско.

Впереди, равнясь в ряд,

ПЕШКИ храбрые стоят.

Ряд фигур представлю вам:

ЛАДЬИ жмутся по углам,

Рядом с ними бьют копытом

КОНИ грозно и сердито,

Ближе к королю СЛОНЫ

Стали дружно, сил полны.

Два осталось поля здесь,

На одном, конечно, ФЕРЗЬ.

У него такой секрет:

Любит он всегда свой цвет.

Все ли заняты поля?

Есть одно — для КОРОЛЯ.

В это время выходят Короли — белый и черный, кланяются и представляют-ся:

1-й ребенок:

*Король всегда в начале боя
Стоит отважно в центре строя.
Команды отдает без спешки,
Его собой прикрыли пешки.
На пешках держится вся власть,
Без пешек может он пропасть.*

2-й ребенок:

*Главнее всех всегда КОРОЛЬ,
Всяк слушаться его изволь.
Ведь возглавляет он в бою
Лихую гвардию свою.*

Короли идут к своим войскам и выводят «фигуры» со сцены в зал (белый король ведет за собой «армию» белых фигур, черный — «армию» черных). Под музыку дети идут по залу, выполняя музыкально-ритмические движения.

Затем останавливаются в центре зала и поют песню.

*«Ох как трудно нашим папам»
(на мотив «Песенки первоклассника»)*

*Все родители грустят,
Головой поникли,
Потому что в детский сад
Шахматы проникли.*

Припев: *«То ли еще будет,
То ли еще будет,
То ли еще будет, ой-ой-ой!»*

*Ох, воспитывать ребят
Нелегко в дни эти.
Папе ставят «детский» мат
Собственные дети.*
Припев.

*Пятый раз спасенья нет,
Папа сдался снова,
Дед за восемьдесят лет
Не видал такого.*
Припев.

*Надо папу выручать,
Подсказать придется
А не то наш дед опять
За ремень возьметсЯ.*
Припев.

*Сон пропал, покоя нет
Папе дни и ночи,
Говорит: «Авторитет
Пошатнулся очень».*
Припев.

*Заявление не раз
С мамой мы писали,
Чтобы в садике у нас
Папе место дали.*

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ ШАХМАТ

Шахматы — очень древняя игра, и даже сегодня ее происхождение остается тайной. Единственное, что мы знаем наверняка, — это то, что первые доски с фигурами, которые могли двигаться в разных направлениях, появились на Востоке где-то за 2500 лет до нашей эры.

Но такая сложная игра не могла быть изобретена в единый миг одним человеком. Фактически шахматы возникли в результате долгого развития более простых игр.

Согласно индийской легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сисса, воспитателем принца. Сисса создал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных. В награду за изобретение Сисса попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка за второе, четыре — за третье и так далее, удваивая число зерен с каждым последующим полем. «Скромная» просьба оказалась невыполнимой: такой урожай можно собрать лишь на планете, поверхность которой примерно в 2 тысячи раз больше поверхности Земли.

Идея первых вариантов шахматной игры, вероятно, возникшая в Китае, а затем получившая развитие в Индии, состояла в том, что на доске противостояли друг другу две армии, т.е. возникало что-то вроде миниатюрного поля битвы. На передовой находились пехотинцы, а сзади располагались специальные войска — осадные башни на колесах (ладьи), кавалерия (кони), знаменосцы (слоны), — а король и королева (ферзь) находились в центре. Целью игры было совершенствование стратегических и тактических умений и навыков.

В Индии первая версия игры в шахматы называлась «чатуранга». Название «чатуранга» произошло от слов «чатыр» (четыре) и «анга» (боевой порядок). «Чатыр» связано не с числом игравших (их было четверо), а с числом главных видов оружия индийской армии того времени: пехоты, кавалерии, боевых колесниц и слонов. Позднее в Персии, куда игра была завезена проходившими купеческими караванами, ее стали называть «шатранж», и следы персидского языка можно видеть в современной шахматной технологии. Например, выражение «шах и мат» происходит от персидской фразы «шах-мат», означающей «король умер».

С распространением шахмат в древнем мире они начали все больше напоминать игру, с которой мы знакомы сегодня. Бесспорно, эволюция шахмат, приведшая к их современной форме, началась между 200 и 600 годами нашей эры. Побывавшие при дворцах арабских принцев в Испании и Сицилии европейские купцы были очарованы диковинной игрой, а впоследствии крестоносцы привезли ее в свои страны, вернувшись после войн на Святой Земле.

Около 1050 года высокопочитаемый врач при дворе Альфонса VI издал указ, согласно которому «новая» игра должна стать обязательной частью рыцарского обра-

зования. Шахматы считались отличным интеллектуальным стимулом, необходимым для культурного и нравственного воспитания истинного рыцаря.

В прежние времена в шахматы играли с помощью костей: игроки каждый раз бросали игральную кость, чтобы определить, какой фигурой ходить. Но в Средние Века католическая церковь выступала против игры, считая ее азартной. В 1062 году Папа Александр II специальным указом осудил игру в шахматы, и это решение позднее было поддержано Папскими Советами в 1215 и 1245 годах.

Первый известный шахматный учебник, работа багдадского врача Абуль-Аббаса, относится к 892 году. Но наиболее известная работа была написана в XII веке доминиканским монахом Джакомо да Кессоле. Озаглавленная De ludo schachorum (от латинского «игра в шахматы»), она использовала ходы различных фигур как повод для размышлений о повседневных нравах и поведении.

По мере того, как Средние Века уступили место эпохе Возрождения — периоду расцвета европейской культуры — шахматы вступили в свой «золотой век». В эпоху Возрождения при каждом королевском дворе был профессиональный шахматист и шахматный учитель. Новые шахматные трактаты устанавливали правила, очень сходные с теми, которые мы знаем сегодня. В них даже давались примеры дебютной стратегии и приводились целые партии. Сначала ведущими игроками и теоретиками были испанцы, но в XVIII веке шахматы вошли в моду во Франции, где их стали называть «эшек» (фр. echecs). В кафе, популярных местах встреч аристократии, среди энтузиастов игры можно было встретить великих философов Руссо и Вольтера.

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

Шахматы на Русь пришли в VII — IX в. в. через восточных соседей, имевших прямую торговую связь с Индией. Хазарам (Поволжье) они были известны уже в V-VII в. в. Шахматы прочно вошли в быт наших предков, оставив след в изделиях древнерусского ремесла и в произведениях фольклорного искусства. В русских былинах, возникших в период расцвета Киевской Руси и Великого Новгорода (X-XII в. в.), много эпизодов, связанных с игрой в шахматы и свидетельствующих о большой популярности и высокой народной оценке их.

В XX веке шахматы буквально покорили всю планету. Отныне любители шахмат во всех уголках мира могут следить за поединками между выдающимися чемпионами современности, многие из которых родились в России.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ШАХМАТНЫХ ТЕРМИНОВ

А

Авторское решение (шахм. комп.) — способ реализации замысла составителя задачи или этюда.

Активизация — включение в игру фигуры или пешки освобождением путей их перемещения.

Активность — инициативные действия при реализации какого-либо намерения. По отношению к фигурам — их высокая полезная подвижность.

Алгебраическая нотация — система записи позиций и ходов. Вертикали обозначаются латинскими буквами — от «a» до «h», а горизонтали — арабскими цифрами. Впервые применена в книге Г. Селенуаса (псевдоним немецкого герцога Августа Младшего) в 1616 г. Принята в большинстве стран.

Анализ — метод изучения позиции. Включает в себя разбор вариантов, выявление возможностей сторон, оценку последствий при различных продолжениях.

Атака — решительные наступательные действия, прямое нападение.

Б

Балл — квалификационный норматив. Наличие баллов — условие присвоения разряда кандидата в мастера, мастерского гроссмейстерского званий.

Белопольный слон — слон, перемещающийся по диагоналям белого цвета.

Битое поле — термин, связанный с правилом «взятия на проходе». Для пешки, находящейся в начальном положении, таким полем является первое перед ней по вертикали, когда оно атаковано неприятельской пешкой. Ход через битое поле возможен. Но это дает противнику право взять пешку, как если бы ее переместили на одну клетку, т.е. поставили под удар. (См. Взятие на проходе.)

Блокированное поле — поле, которое не может быть использовано для хода на него, поскольку оно занято.

Большая диагональ — чернопольная линия a1-h8 и белопольная a8-h1.

В

Вариант — 1. Логически связанные между собой ходы. 2. Название некоторых дебютных систем, например, — вариант Дракона в Сицилианской защите, Меранский вариант в Ферзевом гамбите.

Вертикаль — ряд из восьми чередующихся по цвету полей, идущий от одного партнера к другому.

Вечный шах — повторяющиеся шахи, которых нельзя избежать.

Взаимное нападение — угроза взятия одной стороны в ответ на нападения другой.

Взаимодействие — координированность в положении и перемещениях фигур (пешек). Важнейшее требование стратегии, тактики и техники.

Взятие — ход на поле, занятое неприятельской фигурой. Сопровождается снятием ее с доски. Особый случай — взятие на проходе (см. ниже).

Взятие на проходе — ход пешки на атакуемое ею поле, которое «перешагнула» находившаяся в начальном положении пешка противника. Такие поля называют битыми. Взятие на проходе возможно только первым ответным ходом. При этом пешка перемещается, как если бы неприятельская продвинулась на одно поле (см. занятие №25).

Вилка — одновременное нападение фигуры на два и более равноудаленных неприятельских объекта. Частный случай двойного (тройного) удара. Выделяют коневую и пешечную.

«**Висячие**» **фигуры** — назацищенные, обычно стоящие особняком фигуры, которые могут оказаться объектами тактических ударов.

Включение — активизация фигуры. Достигается ее перемещением либо освобождением линий (полей), по которым ей «предписывается» действовать.

Вторжение — маневр (прорыв) фигуры в глубину обороны противника.

Выжидательный ход — тихий, логически не связанный с осуществляемым замыслом ход. Иногда делается с целью выяснения намерений противника. Может быть уловкой, маскирующей отсутствие четкого плана. Ошибочен, если оказывается неоправданной потерей времени, влечет за собой ухудшение позиции.

Выигрыш — 1. Победа в партии. 2. Задание в этюде: заматовать короля или создать позицию с явно реализуемым перевесом.

Вынужденный ход — приемлемый или проигрывающий, но единственно возможный ход.

Г

Главная диагональ — то же, что и большая.

Главный вариант — 1. Название некоторых дебютных систем. 2. Основной вариант, служащий обоснованием принимаемого решения.

Д

Двойная связка — связывание одной фигурой двух неприятельских, одну впрямую, а другую (сильную) косвенно.

Двойная угроза — тактическая идея, состоящая в одновременном создании двух опасностей: мата и взятия фигуры, пешечного прорыва и цугцванга и т.п.

Двойное нападение — одновременная атака фигурой двух неприятельских объектов с угрозой взятия.

Двойной удар — двунаправленный ход разрушающего действия. Может быть с жертвой.

Двойной шах — ход с одновременным нападением на короля двух фигур.

Двухходовая задача — жанр задачной композиции. Решение состоит из вступительного хода белых, ответного черных и заключительного, матующего.

Дебют (начало) — вступительная стадия партии. Характеризуется развитием фигур, определением пешечной структуры, положения королей, созданием условий для последующих действий. Предшествует *миттельшпилью*.

Диагональ — линия на шахматной доске, образуемая смежными полями одного цвета. Соответственно называется белой либо черной.

Диаграмма — печатное изображение шахматной доски, фигур на ней.

Длинная рокировка — рокировка в сторону ферзевого фланга.

Длинный мат — мат с дальних полей. Выполняется линейными фигурами.

Е

Единственный ход — ход, обязательный из-за отсутствия либо явной неприемлемости других. Часто является вынужденным.

Ж

Жертва — намеренная отдача противнику материала с целью получения определенных выгод. Является средством вынуждения. Бывает комбинационной (элемент форсированной тактической операции) и позиционной (выгодно меняющей условия борьбы), строго обоснованной, рассчитанной и интуитивной.

«**Живые шахматы**» — партия, разыгрываемая в форме театрализованного представления.

З

Заблокированная пешка — пешка, поле перед которой занято фигурой или пешкой (белых или черных), в силу чего эта пешка не имеет передвижения.

Задача — произведение шахматной композиции, где белые, начиная, матают черного короля в заданное число ходов. По жанру может быть 2-х, 3-х, 4-х и многоходовой.

Защита — 1. Противодействие нападению, атакующим действиям противника.
2. Название ряда дебютов.

Зевок — грубая ошибка, просмотр, ведущие к немедленному проигрышу, материальным потерям, существенному ухудшению позиции либо утрате преимущества.

И

Игра вслепую — ведение партии не глядя на доску. Обычно игра вслепую — своеобразная фора при встрече сильного шахматиста с партнерами, значительно уступающими ему в мастерстве. Это может быть отдельная партия или сеанс.

Инициатива — активность в использовании каких-либо выгод: лучшего развития фигур, перевеса в силах на фланге, контроля над центром, уязвимости неприятельского короля, слабостей в пешечной структуре противника и др. Является разновидностью преимущества.

К

Каисса — героиня опубликованной в 1763 г. поэмы У. Джонса. Дриада, красотой которой пленился Марс. Добиться ее взаимности он сумел благодаря шахматам. Каисса стала считаться музой и покровительницей мудрой игры.

Кандидат в мастера — разряд, предшествующий званию мастера спорта по шахматам.

Качество — специфический шахматный термин, означающий разницу абсолютной силы (ценности) ладьи и легкой фигуры.

Квалификационный турнир — турнир, проводимый с целью получения, повышения и подтверждения шахматистами спортивных разрядов.

Кодекс (шахматный) — свод правил игры и проведения соревнований.

Комбинационная игра — метод ведения партии, состоящий в создании и использовании мотивов для полуфорсированных и форсированных действий. Характеризуется широким применением средств вынуждения, типовых приемов тактики, двойного нападения, отвлечения, перекрытия и др.

Комбинация — совокупность координированных действий, посредством которых форсируется реализация тактических действий.

Комментирование партии — анализ партии, ориентированный на читателя или слушателя.

Компенсация — выгоды, возмещающие пожертвованный (проигранный) материал, недостатки позиции.

Коневые окончания — эндшпильные позиции, в которых, кроме королей, присутствуют только кони и пешки.

Контратака — решительное ответное наступление.

Контригра — активные действия, предпринимаемые в ответ на наступательные или подготовительные операции противника.

Контроль времени на обдумывание — лимит времени, отпущенный шахматисту на определенное число ходов либо на всю партию.

Контрудар — ответный удар со взятием, вынуждающей жертвой, опасной угрозой.

Королевская пешка — пешка, находящаяся на вертикали «е». Она же — центральная. В начальном положении занимает поля e2 (белая) и e7 (черная).

Короткая рокировка — рокировка в сторону королевского фланга.

Л

Ладейная пешка -пешка, находящаяся на крайней вертикали «а» и «h». В начальной позиции — пешки a2, h2 (белые), a7 и h7 (черные).

Легкие фигуры — общее название слонов и коней.

Линия — общее название вертикалей, горизонталей и диагоналей шахматной доски.

Линейная фигура — фигура, перемещающаяся на неограниченное число полей по линиям доски: ферзь — по всем, ладья — по вертикалям, слон — по диагоналям цвета, на которых находится.

Лишняя фигура — конь или слон как материальное преимущество. В других случаях говорят конкретно о «лишнем ферзе», «лишней ладье», «лишних пешках».

М

Малый центр — квадрат шахматной доски, образуемый полями d4, d5, e4, e5.

Маневр — 1. Один или несколько последовательных ходов фигуры, меняющих направление ее действия (зону). 2. Перемещение фигуры в некоторых приемах-вариантах позиционной игры.

Маневрирование — маневры одной или нескольких фигур с целью реализации каких-либо позиционных идей.

Мат — неотразимое нападение на короля. При мате он не может уклониться или быть прикрытым от удара, исключается и защита взятием атакующей фигуры (другими словами, мат — это шах, от которого нет защиты). Слово арабского происхождения — («умер»). Мат королю — это конец шахматной партии, конец игры.

Материальное преимущество — превосходство одной из сторон в силах: на пешку, качество, фигуру и т.д.

Материальное равенство — эквивалентность сил сторон.

Матовая комбинация — форсированный вариант, завершающийся матом.

Матовая сеть — совокупность вариантов с решающими угрозами королю. Пространственно составляет зону действия участвующих в атаке фигур.

Матовая угроза — опасность неотразимого нападения на короля. В шахматных композициях — угроза мата на следующем ходу.

Матовое поле — поле, на котором король получает мат.

Матч — 1. Соревнование двух шахматистов, встречающихся в нескольких партиях. 2. Встреча команд.

Минимальное преимущество — преимущество одной из сторон, при котором другая сохраняет почти равные шансы.

Миттельшпиль — середина игры, центральная стадия шахматной партии.

Н

Нападение — ход с шахом, угрозой взятия.

Начало — общее название ряда дебютов.

Невозможный ход — ход, выполненный с нарушением правил игры. При обнаружении невозможного хода до окончания партии восстанавливается положение, в котором он был сделан. Затем игра продолжается с применением статьи Кодекса «Прикосновение к фигуре». Если воссоздать позицию не удастся, партия аннулируется и подлежит переигрыванию. В случае, когда невозможный ход обнаруживается после окончания партии, результат остается в силе.

Нейтрализация — тактический прием, посредством которого неприятельская фигура лишается полезных ходов.

Ничья — результат партии, в которой не оказалось победителя. Партнеры получают по пол-очка.

О

Ограничение — 1. Идея позиционной игры. Состоит в захвате пространства, создании препятствий на путях перемещения фигур противника. 2. Тактический прием, посредством которого блокируются или берутся под контроль поля, линии, зоны действия нескольких неприятельских фигур.

Отвлечение — тактическая идея: вынуждение фигуры, контролирующей важное поле, перекрывающей линию либо защищающей какой-либо объект, к невыгодному перемещению. Прием устранения, дезорганизации защиты.

Открытая линия — линия, свободная от пешек.

Оценка позиции — 1. Завершающая стадия анализа. Выводы о содержании позиции, возможностях сторон. 2. Заключение о шансах сторон. Позиция может быть оценена как выигрышная или проигрышная для какой-либо стороны, ничейная, неясная, с обоюдными возможностями и т.д.

П

Партия — 1. Игра от начальной позиции до результата. Совокупность всех ходов в их последовательности, сделанных на доске белыми и черными. Основные стадии партии — дебют, миттельшпиль, эндшпиль. 2. Общее название ряда дебютов (Испанская партия и др.).

Пат — разновидность ничьей. Позиция, в которой одна из сторон при короле, не находящемся под шахом, и при своей очереди хода не может исполнить его. Патовые положения — следствие полного ограничения подвижности фигур.

Первый ход — ход белых и ответ черных фигур. Во многих случаях дает название дебюту (1. e4 e6 — Французская защита, 1. e4 c6 — защита Каро-Канн, 1. c4 e5 — английское начало и т.д.).

Пешечный перевес — большее, чем у другой стороны, число пешек на доске или каком-либо ее участке.

План — логическое обоснование стратегического замысла, намечаемых действий. Требует точной оценки позиции, правильного выбора решений, учета возможностей противника. В процессе партии может корректироваться.

Позиционная жертва — жертва материала с целью трансформации позиции, получения каких-либо позиционных выгод.

Позиция — расположение фигур на доске с очередью хода одной из сторон.

Поле — одна из 64 клеток шахматной доски. Бывает свободным и занятым. Во втором случае называется пунктом. В процессе игры может обретать и изменять свойства — стать сильным или слабым, ключевым, критическим и т.д.

Просрочка времени — 1. Истечение у одного из партнеров лимита времени на обдумывание до завершения контрольного хода. Означает проигрыш. 2. При игре

без установления контрольного хода («время на всю партию») — исчерпание лимита времени, падение на часах флажка.

Р

Развитие фигур — принцип дебютной стратегии. Расстановка сил, сообразуемая с планом последующих действий.

Размен — взаимные взятия, сохраняющие на доске материальное равновесие. Может быть взаимоприемлемым либо выгодным одной из сторон.

Разноцветные слоны — белый и черный слоны, находящиеся на диагоналях разного цвета.

Разряд — квалификационная категория, характеризующая силу игры шахматиста. Низшим является IV разряд. Далее идут III, II и I. Кандидат в мастера — разряд, предшествующий званию мастера спорта.

Рокировка — ход с перемещением короля и ладьи. Может быть короткой (0-0) и длинной (0-0-0). В первом случае осуществляется на королевском фланге, во втором — на ферзевом. Выполняется перемещением на два поля короля в сторону соответствующей ладьи, после чего та переносится через него на f1 и d1. Рокировка невозможна, если: а) король и ладья ранее делали ход; б) при шахе; в) король пересекает атакованное поле, либо оказывается на таковом поле после перемещения; г) между королем и ладьей, в сторону которой он переставляется, находится другая фигура.

С

Свободное поле — поле, не занятое фигурой или пешкой.

Связанные пешки — пешки одного цвета, находящиеся на смежных вертикалях. Защищая друг друга, образуют диагональную цепь.

Связка — тактический прием. Используется с целью исключить либо ограничить подвижность неприятельской фигуры.

Сдача партии — признание одним из партнеров своего проигрыша.

Сдвоение фигур — построение из двух направленно взаимодействующих на линии дальнобойных фигур. Например, сдвоение ладей при захвате вертикали.

Сеанс одновременной игры — соревнование, в котором шахматист более высокой квалификации (сеансер) играет одновременно несколько партий с разными соперниками.

Стиль игры — манера, особенности мастерства шахматиста.. Характеризуется устойчивостью творческих принципов, стратегией ведения партии. Различают стили универсальный, позиционный, комбинационный.

Стратегия шахматной игры — общий замысел, определяющий план действий. Специфична в разных стадиях партии. В связи с этим теория выделяет стратегию дебюта, миттельшпиля и эндшпиля.

Т

Тактика — совокупность идей и приемов, реализуемых в отдельных операциях. В арсенале тактики — завлечение, блокировка, связывание, двойное нападение и др.

Техника — четкость в реализации замысла, использовании приемов. Важное слагаемое мастерства.

Троекратное повторение позиции — термин, означающий, что в процессе партии в третий раз возникло (или возникнет после очередного хода) одинаковое положение. Может служить основанием для присуждения по заявлению играющего ничьей.

Тяжелая фигура — общее название ферзей и ладей.

У

Удар — ход разрушающей силы со взятием либо прямой вынуждающей угрозой.

Угроза мата — опасность решающего нападения на короля.

Уравнивание игры — получение позиции с равными шансами у сторон.

Усиление игры — использование в какой-либо позиции хода или варианта, выгодно меняющих, по сравнению с испытывавшимися ранее продолжениями, возможности игры.

Условные обозначения — система знаков, изображений фигур, используемых для записи ходов, позиций, партий, оценочных примечаний, аннотаций к диаграммам.

Ф

Фаланга — горизонтальный ряд связанных пешек.

Ферзевая пешка — пешка, расположенная на вертикали «d». В начальной позиции — на d2 (белая) и d7 (черная).

Ферзевое окончание — позиция, где, кроме королей и пешек (либо без них), присутствуют только ферзи.

Фигура — общее название короля, ферзя, ладьи, слона, коня и пешки; иногда пешки не рассматриваются как фигуры, а противопоставляются им.

Финальная позиция — положение фигур на доске после хода, которым завершились партия, решение задачи или этюда.

Флажок — приспособление на шахматных часах, фиксирующее истечение времени на обдумывание. Падение флажка до выполнения какой-либо стороной установленного числа ходов означает ее проигрыш.

Форсированный вариант — обязательный ряд ходов.

Х

Ход — элементарное действие в шахматной игре — перемещение фигуры (пешки) на свободное поле, взятие (в том числе на проходе), превращение, рокировка.

Ц

Ценность фигур — значимость, сила фигур. Характеризуется двояко: как абсолютная и относительная. Учитывается при разменах. Бесконечную ценность представляет король. Его потеря (мат) — проигрыш партии. Понятие абсолютной ценности фигур связывают с эквивалентностью их силы в исходном положении. Считается, что ферзь эквивалентен двум ладьям, слон — коню и т.д. Относительная ценность фигур — величина переменная, зависит от особенностей позиции.

Центр — зона полей в середине доски. Различают малый (d4, e4, d5, e5) и расширенный (c3–c6–f8–f3) центры. Захват центральных полей, контроль над ними, ослабление и разрушение центра противника — принцип стратегии.

Централизация — перемещение фигур к центру. Одна из идей позиционной игры. Принцип дебютной стратегии.

Центральная пешка — пешка, расположенная на вертикали «d» (ферзевая) или «e» (королевская). В начальной позиции — на d2 и e2 (белые), на d7 и e7 (черные).

Цуцванг — положение, в котором одна или обе стороны не имеют полезных ходов, а любой ход оказывается невыгодным.

Ч

Часы шахматные — устройство с двумя часовыми механизмами и циферблатами, переключающимся приспособлением и «флажками», фиксирующими истечение контрольного времени. Применяются с 1883 г. В соревнованиях последнего времени используются также разновидности электронных часов.

Чернопольный слон — слон, перемещающийся по полям черного цвета.

Ш

Шах — нападение на короля. Если оно неотразимо, то партия считается закончившейся матом.

Шахматная доска — принадлежность для игры в шахматы: квадрат, состоящий из 64 одинаковых, попеременно светлых (белых) и темных (черных) полей.

Шахматы — древняя настольная игра. Логическая по характеру, сочетает в себе черты искусства, науки и спорта.

Швейцарская система («по жребию») — порядок проведения соревнований с большим числом участников, при котором соперники перед каждым туром определяются жеребьевкой. Участники не могут встречаться между собой дважды. В пары сводятся шахматисты, имеющие одинаковое либо минимально разнящееся число очков.

Э

Эндшпиль — заключительная часть шахматной партии. Представляет собой, как правило, четко определившиеся позиции. Классифицируется по соотношению противодействующих сил. Может быть тяжело— и легкофигурным, ферзевым, ладейным, слоновым, коневым, пешечным. Выделяют также окончания при разном материале у сторон: «ферзь против ладьи и легкой фигуры», «ладья против слона (коня)» и др.

Этюд — жанр шахматной композиции. Начальное положение напоминает позицию из практических партий. Задание — выигрыш или ничья, обычно выполняется белыми. Количество ходов не ограничивается. По характеру выражения авторского замысла делятся на аналитические и художественные.

ЭССЕ О ЖИЗНИ ВЫДАЮЩИХСЯ ШАХМАТИСТОВ

Вильгельм Стейниц

Вильгельм Стейниц из Богемии (нынешняя Чешская республика) был первым профессиональным шахматистом и первым чемпионом мира. Стейниц научился играть в шахматы еще в детстве, однако серьезное увлечение пришло к нему после переезда в Вену, где он поступил в Политехнический институт. Здесь он вскоре выдвинулся в число сильнейших шахматистов города. Первые успехи побудили Стейница полностью посвятить себя шахматам. В 1866 году он выиграл матч на звание сильнейшего шахматиста мира у немецкого шахматиста А. Андерсона.

Эмануил Ласкер

Немецкий шахматист, 2-й чемпион мира в истории шахмат.

В детстве Эмануил проявил необыкновенные математические способности, перемножая в уме двузначные числа.

Эмануил Ласкер стал чемпионом мира в возрасте 25 лет. Поначалу люди сомневались в том, что он сможет обыграть значительно превосходившего его по возрасту чемпиона мира Стейница. Но Ласкер разгромил Стейница и заставил своих критиков умолкнуть. Оставив шахматы, он посвятил себя бриджу (карточной игре), в которой играл профессионально, его даже включили в сборную Германии по бриджу для участия в Олимпиаде.

Хосе Рауль Капабланка

Хосе Рауль Капабланка родился на Кубе и научился играть в шахматы в четырехлетнем возрасте. В двенадцать лет он разгромил чемпиона Кубы. Рауль проявил незаурядные способности и к математике, увлекался философией и историей, играл на скрипке, был отличным бейсболистом. Переехав для получения высшего образования в США, он и здесь продолжал с увлечением заниматься шахматами и в возрасте 20 лет выиграл у чемпиона США.

В 1921 году Капабланка, прославившийся своим непринужденным стилем игры, отобрал титул чемпиона мира у Ласкера. После смерти Капабланки его основной соперник Алехин признал, что мир потерял «величайшего шахматного гения».

Александр Алехин

4-й в истории шахмат чемпион мира.

Александр в 6 лет научился играть в шахматы и вскоре почувствовал к ним неодолимое влечение. Шахматная карьера Алехина отмечена величайшими спортивными и творческими достижениями. Он сыграл в 92-х крупных турнирах и в 63-х из них завоевал первые призы, участвовал в 23-х матчах. Всепоглощающая страсть

к шахматам не означала односторонности интересов и увлечений Алехина. Он владел несколькими языками, любил литературу, музыку, живопись, увлекался плаванием, велосипедом, играл в настольный теннис. В 1927 году Алехин в столице Аргентины Буэнос-Айресе выиграл матч на звание чемпиона мира у Х.Р. Капабланки.

Макс Эйве

Макс Эйве из Нидерландов по профессии был преподавателем математики и механики, а в шахматы играл как любитель. Ему удалось обыграть Алехина и стать чемпионом мира (позже Алехин вернул себе титул).

Уйдя с преподавательской деятельности, Эйве стал президентом ФИДЕ (Международной шахматной федерации) и пребывал на этом посту с 1970 по 1978 годы.

Михаил Ботвинник

Михаил сравнительно поздно приобщился к шахматам, только в 12 лет он сделал свой первый ход. Но уже два года спустя он был шахматистом первого разряда и выиграл в сеансе у чемпиона мира Капабланки. В 16 лет Ботвинник стал мастером, а в 20 — чемпионом СССР. После смерти Алехина был организован турнир для определения нового чемпиона мира. Его выиграл Михаил Ботвинник, первый советский шахматист, получивший этот титул. Ботвинник разработал программу подготовки советских шахматистов, которая включала в себя физические упражнения, игры против сильного противника, анализ шахматных партий и игру в трудных условиях.

Василий Смыслов

В 6 лет Васю научил играть в шахматы его отец, сильный московский шахматист. В первых же школьных соревнованиях сверстники почувствовали, что среди них появился шахматист исключительного дарования. В 17 лет Василий Смыслов стал мастером и чемпионом Москвы. После победы на турнире претендентов в Амстердаме Смыслов выиграл матч у Ботвинника и стал седьмым чемпионом мира в истории шахмат. Смыслов удерживал титул чемпиона мира всего один год. Помимо шахмат, он любил музыку, и во время перерывов в матче с Ботвинником за титул чемпиона мира пел арии из опер. Он едва не стал оперным певцом в Большом театре, но предпочел шахматную карьеру. По сей день Смыслов является почетным гостем на престижных шахматных турнирах и форумах.

Михаил Таль

Михаил Таль — латвийский гроссмейстер, восьмой в истории шахмат чемпион мира.

Сын рижского врача, он уже в детстве поражал разнообразием способностей и интересов. В 7 лет он свободно умножал трехзначные цифры и мог слово в слово повторить лекцию отца на медицинскую тему. Михаил серьезно занялся шахматами только в подростковом возрасте. Но, однажды увлекшись шахматами, ос-

тался верен им до конца. Даже лежа в больнице после тяжелой операции, он тайком бегал играть в ближайший шахматный клуб.

Мировой титул он завоевал в 23 года, став самым юным шахматным чемпионом. Игра Таля импонировала миллионам болельщиков фантазией, стремлением к атаке, эффектными комбинациями.

Тигран Петросян

Тигран Петросян — 9-й чемпион мира. Родился в Грузии, родители его были армяне. Его детство пришлось на суровые годы войны. Он рано потерял родителей. И только шахматы, которыми Тигран увлекся в 12 лет и в которых быстро проявил талант, помогали ему порой забывать о своих бедах. По своей манере игры от отличался тем, что любил закрытые системы, которые эффективно использовал в игре против гроссмейстеров, но которые были трудны для понимания непрофессионалов.

Борис Спасский

Борис Спасский — 10-й чемпион мира в истории шахмат. С шахматами познакомился в 5 лет. Когда он проигрывал партию, то плакал. Но слезы быстро высыхали и маленький Боря был готов к реваншу. В 9 лет Бориса привела в ленинградский Дворец пионеров мама, которой нравилось увлечение сына. Он попал в руки хорошего шахматного педагога В. Зака и уже через 3 года выполнил норму кандидата в мастера. В 1969 году Спасский выиграл у Петросяна матч на звание чемпиона мира.

Роберт Фишер

Американский шахматист Бобби Фишер сел за доску в шестилетнем возрасте, а в пятнадцать лет стал самым молодым гроссмейстером мира. Он был чемпионом мира по шахматам в течение трех лет, пока не потерял свой титул в 1975 году, отказавшись играть с Анатолием Карповым. С тех пор Бобби Фишер не принимает участия в официальных шахматных турнирах. Но его до сих пор помнят и уважают, некоторые считают Фишера лучшим шахматистом всех времен. Говорят, будто он помнит в мельчайших подробностях все свои партии и каждый свой ход.

Анатолий Карпов

Анатолий Карпов родился в 1951 году в Златоусте на Урале.

Пятилетним ребенком был приобщен Анатолий к шахматной игре отцом. Уже в 9 лет получил первый разряд. С увлечением изучал сборник партий Капабланки. В 14 лет Карпов стал мастером, а уже в 1969 победил на чемпионате мира среди юношей в Стокгольме.

Несмотря на то, что российский шахматист Анатолий Карпов стал чемпионом мира даже не сыграв ни одной партии (Бобби Фишер отказался отстаивать шах-

матную корону) — он, выиграв множество последовавших затем турниров, быстро доказал, что вполне заслуживает этого титула.

В 1985 году он проиграл Гарри Каспарову в самом продолжительном шахматном матче (6 месяцев). Позже, однако, в 1993 году Каспаров вышел из ФИДЕ и образовал свою собственную Профессиональную шахматную ассоциацию, и Карпов вновь завоевал титул чемпиона мира ФИДЕ.

Гарри Каспаров

Родители Гарри мечтали о том, что их сын будет музыкантом. Но больше склонностей было у него к географии и истории. В школе же его пленила точная наука — математика. Мечтал он стать врачом. Судьбе же угодно было вскоре направить его главный интерес и увлечение к другой области — шахматам. В 6 лет Гарри сделал свой первый ход, в 9 — имел первый разряд.

Российский шахматист Гарри Каспаров — воспитанник шахматной школы Ботвинника. Гроссмейстером он стал в семнадцать лет. Выиграв в возрасте 22 лет у Анатолия Карпова, он оставался чемпионом мира по версии ФИДЕ в течение восьми лет.

В 1993 году Каспаров основывает Профессиональную шахматную ассоциацию (ПША). Он был чемпионом мира по версии ПША до тех пор, пока в 2000 году в Лондоне не уступил свое звание сильнейшего шахматиста мира, проиграв матч Владимиру Крамнику.

Александр Халифман

Александр родился в Ленинграде в 1966 году и начал играть в шахматы в шестилетнем возрасте. А через два года начал заниматься во Дворце пионеров. В 13 лет стал кандидатом в мастера, а в 15 — чемпионом Ленинграда среди школьников. В течение ряда лет кривая его успехов напоминала синусоиду — успех в межзональном турнире, неудача в матче претендентов, победа на чемпионате России в Элисте. В спортивной карьере каждого шахматиста бывает «турнир жизни», и именно таким турниром можно назвать чемпионат мира ФИДЕ по нокаут-системе, прошедший в Лас-Вегасе в 1999 году — Александр стал победителем турнира и сильнейшим шахматистом планеты на тот момент.

Вишванатан Ананд

Первый индийский гроссмейстер. Участник матча на первенство мира с Г. Каспаровым (1995 г.). Чемпион мира ФИДЕ по нокаут-системе. Вишванатан вырос в семье инженера-железнодорожника. Играть в шахматы его научила старшая сестра. Отец, заметив у него необыкновенные способности, всячески содействовал их развитию. Уже в 13-14 лет Ананд успешно играл в турнирах. В 16 лет он возглавил сборную Индии на Всемирной олимпиаде. В 17 — стал чемпионом мира среди юношей. Через год выполнил норму международного гроссмейстера. Ананда называют «индийским Капабланкой» и признают самым «быстросчитающим» шахматистом в мире.

Владимир Крамник

Владимир Крамник родился в 1975 г. в Туапсе. Играть в шахматы научился в 5 лет. Его родители, мать — музыкант, отец — художник и скульптор — помогли сыну почувствовать красоту шахмат. «Игра эта меня страшно увлекла. Я попросил отца купить мне шахматные книги. Я возвращался из школы, быстро делал уроки и погружался в волшебный мир шахмат», — вспоминает Крамник. В 7 лет он уже имел 1-й разряд. В 16 лет стал чемпионом мира среди юношей. Уже через год по настоянию Каспарова юношу включили в состав сборной России для выступления на Всемирной олимпиаде в Маниле. В 2000 году в Лондоне Крамник выиграл матч на звание чемпиона мира по версии ПША у Г. Каспарова.

Руслан Пономарев

Украинский гроссмейстер, родился в 1983 году в г. Горловка Донецкой области. Один из самых талантливых молодых шахматистов начала 21-го столетия. Чемпион мира ФИДЕ 2001–2002 по нокаут-системе.

Руслану было 7 лет, когда отец научил его играть в шахматы. Во время учебы во 2 классе его приняли в шахматную секцию. Руслан изучал партии Морфи и Андерсена, благо дома у него была отличная шахматная библиотека. В 9 лет уже выполнил норму 1-го разряда. А еще через 2 года — кандидата в мастера. С 10 лет живет в городе Краматорске в семье своего тренера Бориса Пономарева (однофамильца). По собственному признанию, более склонен к позиционному стилю Карпова. 5 дней в неделю по 6 часов Руслан проводит за шахматами, уделяя особое внимание дебюту и, конечно, физической подготовке — бег, настольный теннис.

До недавнего времени шахматы были исключительно мужским видом спорта. Но сегодня появилось немало восходящих звезд и среди женщин!

Юдит Полгар

Юдит Полгар, родившаяся в 1976 году в Венгрии, имеет самый высокий рейтинг среди шахматисток мира. Полгар никогда не боролась за титул чемпионки мира по шахматам среди женщин, предпочитая играть только в мужских турнирах. Как и ее старшие сестры — Жужа и София, Юдит уже в раннем детстве со значительным опережением усвоила основные знания школьного курса математики и овладела иностранными языками. Кроме того, она быстро прогрессировала и как шахматистка. В 10 лет Юдит участвовала в чемпионате мира среди мальчиков и разделила 2–3 места. А в 12 стала обладательницей шахматного приза «Оскар», вручаемого лучшему в мире шахматисту года. В 15 лет Юдит стала самым юным гроссмейстером мира, побив рекорд Бобби Фишера.

Се Цзюнь

Китайская шахматистка, международный гроссмейстер среди мужчин и женщин, 7-я чемпионка мира по шахматам.

Се Цзюнь родилась в 1970 году в Пекине, уже в 7 лет приобщилась к китайским

шахматам — сянци. Уже через год она побеждала взрослых, удивляя способностями быстро и далеко рассчитывать варианты. В 13 лет она была зачислена в члены национальной сборной, а в 1990 году возглавила женскую команду Китая на Всемирной олимпиаде. Се Цзюнь добилась блестящих результатов на межзональном турнире в Куала-Лумпуре, заняв там 2-е место. На турнире претенденток она разделила 1-2 места, а в начале 1991 года в дополнительном матче победила югославскую шахматистку и, таким образом, получила право играть в матче за звание чемпионки мира с Майей Чибурданидзе. Осенью 1991 года в Маниле, одержав победу в матче, Се Цзюнь стала сильнейшей шахматисткой планеты.

Жу Чен

Китайский гроссмейстер. Победительница чемпионата мира ФИДЕ по нокаут-системе 2001.

Еще в юные годы Жу Чен проявила исключительные способности к шахматной игре. После удачного выступления в составе сборной Китая на Всемирной шахматной олимпиаде в Москве в 1994 году она призналась, что «решила по-настоящему заняться шахматами». И вскоре заняла в женских шахматах Китая 2-ю позицию после чемпионки мира Се Цзюнь, а в рейтинг-листе ФИДЕ уже в 2000 году прочно вошла в 1-ю десятку сильнейших шахматисток мира. Но особенно впечатляющей стала победа Жу Чен на первенстве мира ФИДЕ на исходе 2000 года в Москве.

Александра Костенюк

Российская шахматистка, родилась в 1984 году в городе Пермь. Когда Саше исполнилось 5 лет, ее отец, офицер Советской армии, успешно закончивший Военно-воздушную академию им. Жуковского, решил обучить дочь шахматам по разработанной им методике. Девочка проявила большие способности и уже в 7 лет стала чемпионкой Москвы среди 10-летних девочек. Александра быстро прогрессирует и весной 1993 года разделила 1-2 места на чемпионате России. Вскоре к ней пришли и международные успехи: она неоднократно побеждает на чемпионатах Европы и Мира среди девочек. Уже в эти годы в ее игре проявились комбинационный талант и быстрота мышления. В 12 лет она заняла 1-е место в чемпионате России по быстрым шахматам среди женщин! В 14 лет Александра становится международным гроссмейстером. Так Александра закономерно пришла к триумфальному успеху на чемпионате мира ФИДЕ среди женщин по нокаут-системе в 2001 году, который проходил в Москве, в Кремлевском дворце съездов, где она была объявлена вице-чемпионкой мира, уступив в финальном поединке китайской шахматистке Жу Чен.

В настоящее время Александра Костенюк, впервые в истории женских шахмат, участвует в рекламных компаниях фирм LG и Balmain, снимается на обложках модных журналов. К тому же недавно Александра была удостоена титула международного гроссмейстера среди мужчин.

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. И.Г. Сухин. «Шахматы, первый год, или учусь и учу». Обнинск, «Духовное возрождение», 1999.
2. И.А. Бареев. «Гроссмейстеры детского сада». М., редакция журнала «Наш малыш», 1995.
3. В.И. Линдер, И.М. Линдер. «Шахматная энциклопедия». М., ООО «Издательство Астрель», 2003.
4. А. Карпов. «Учитесь шахматам». М., «Эгмонт Россия ЛТД», 1997.
5. Элизабет Долби. «Шахматы. Как стать хорошим игроком». М., «Эгмонт Россия ЛТД», 2003.

Оглавление

Александра Костенюк. Предисловие автора	3
Наталья Костенюк. Предисловие автора	4
О методике обучения детей дошкольного возраста первоначальным навыкам игры в шахматы	5
Конспект занятия №1. Вводное занятие на тему: «В стране шахматного королевства»	8
Конспект занятия №2. «Волшебная доска»	10
Конспект занятия №3. «Волшебная доска» (продолжение темы)	12
Конспект занятия №4 «Волшебная доска» (продолжение темы)	14
Конспект занятия №5. «Волшебная доска» (продолжение темы)	16
Конспект занятия №6 «Волшебная доска» Обобщающее занятие	17
Конспект занятия №7 «Шахматные фигуры»	18
Конспект занятия №8 «Шахматные фигуры» (продолжение темы)	20
Конспект занятия №9 «Начальное положение»	22
Конспект занятия №10 «Начальное положение» (продолжение темы)	24
Конспект занятия №11 «Шахматная фигура Ладья»	26
Конспект занятия №12 «Шахматная фигура Ладья» (продолжение темы) ..	28
Конспект занятия №13 «Шахматная фигура Ладья» (игровая практика) ..	32
Конспект занятия №14 «Шахматная фигура Ладья» (итоговое занятие)	35
Конспект занятия №15 «Шахматная фигура Слон»	38
Конспект занятия №16 «Шахматная фигура Слон» (продолжение темы)	40
Конспект занятия №17 «Ладья против слона» (игровая практика)	43
Конспект занятия №18 «Ладья против слона» (игровая практика)	46
Конспект занятия №19 «Шахматная фигура Ферзь»	48
Конспект занятия №20 «Шахматная фигура Ферзь» (продолжение темы) ..	50
Конспект занятия №21 «Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика)	53
Конспект занятия №22 «Шахматная фигура Конь»	55
Конспект занятия №23 «Шахматная фигура Конь» (продолжение темы)	58
Конспект занятия №24 «Шахматная фигура Конь» (игровая практика)	60
Конспект занятия №25 «Пешка»	62
Конспект занятия №26 «Пешка»» (продолжение темы)	66
Конспект занятия №27 «Шахматная фигура Король»	69
Конспект занятия №28 «Шахматная фигура Король» (продолжение темы)	72
Конспект занятия №29 «Шах»	75
Конспект занятия №30 «Шах и мат»	81
Конспект занятия №31 «Мат в один ход»	85
Конспект занятия №32 «Ничья и пат»	9295

Конспект занятия №33 «Ничья и пат» (продолжение темы)	95
Конспект занятия №34 «Рокировка»	98
Конспект занятия №35 «Шахматная партия»	102
Конспект занятия №36 «Шахматная партия» (продолжение темы)	105
Конспект занятия №37 «Шахматная партия» (продолжение темы)	109
Конспект занятия №38 «Шахматные часы»	112
Шахматный досуг	114
Шахматный карнавал	116
Краткий экскурс в историю шахмат	120
Краткий словарь шахматных терминов	122
Эссе о жизни выдающихся шахматистов	134
Используемая литература	140

Вы можете бесплатно получить обширный **ШАХМАТНЫЙ КАТАЛОГ** и заказать по почте: литературу последних лет, литературу прошлых лет, периодику и спецвыпуски, издания «Информатора», филателию, инвентарь, атрибутику и символику, базы данных, программы для ПК, шашки и др. Приводится стоимость и краткая аннотация каждого наименования.

В ЧИСЛЕ МНОГИХ ДРУГИХ в каталоге имеются такие издания:

- Ю. Авербах, Л. Верховский «Метеоры» М., 2005;
- Е. Бареев, И. Левитов «Записки секунданта» М., 2006;
- В. Бологан «Ступени, или Как стать гроссмейстером» М., 2006;
- Е. Геллер «Как побеждать чемпионов» М., 2005;
- Е. Гик «Жены шахматных королей» М., 2005;
- Д. Давлетов, В. Костров «Уроки шахмат» М., 2005;
- М. Дворецкий, А. Юсупов «Школа будущих чемпионов» (в 5-ти т.);
- М. Дворецкий «Школа высшего мастерства» (в 4-х т.), Харьков;
- М. Дворецкий «Учебник эндшпиля Марка Дворецкого» Харьков, 2006;
- К. Илюмжинов, Н. Ким «Кремлевский дебют» М., 2002;
- Н. Калиниченко «Энциклопедия шахматных комбинаций» М., 2006;
- Н. Калиниченко «В. Ананд. Избранные партии» М., 2004;
- Н. Калиниченко «А. Широв. Избранные партии» М., 2005;
- Н. Калиниченко «Учебник шахматной игры» М., 2006;
- А. Карпов «Школьный шахматный учебник. Начальный курс дебютов» М., 2007;
- А. Карпов, А. Шингирей «Школьный шахматный учебник. Начальный курс» (в 2-х т.), М., 2005;
- Г. Каспаров «Мои великие предшественники» т. 1, 2, 3, 4, 5; М.;
- В. Корчной «Шахматы без пощады» М., 2005;
- С. Ландау «Любовь и шахматы. Элегия Михаила Талья» М., 2003;
- М. Левидов «Стейниц. Ласкер» М., 2007;
- И. Линдер, В. Линдер «Ласкер: философ на троне» М., 2005;
- Я. Нейштадт «Когда не жаль ферзя» М., 2005;
- И. Славин «Учебник-задачник шахмат» (тома 1-9), Архангельск;
- Г. Сосонко «Диалоги с шахматным Нострадамусом» М., 2006;
- М. Таль «Творчество» (в 7-ми т.), Рига, 1996-2004;
- М. Таль, Я. Дамский «На алтарь Каиссы» М., 2006;
- М. Эйве «Стратегия и тактика. Курс шахматных лекций» М., 2002;
- Я. Эстрин, Н. Калиниченко «Шахматные дебюты. Полный курс» М., 2005;
- *Серия «Шедевры шахматной композиции»* М.: 1. Куббель, 2. Ринк, 3. Троицкий, 4. Лойд, 5. Платовы, 6. Рети и Фритз;
- *Серия «Дебютные тропинки»*: 1. Контргамбит Альбина, 2. Гамбит Блюменфельда, 3. Дебют Сокольского, 4, 5. Дебют Берда;
- *Серия «Самоучитель шахматных дебютов»*: 1. Староиндийская, 2. Сицилианская, 3. Французская, 4. 1... Δ с6!?
- *Серия «Шедевры шахматной композиции»* М.: 1. Куббель, 2. Ринк, 3. Троицкий, 4. Лойд, 5. Платовы, 6. Рети и Фритз;
- *Серия «Шахматный университет»*:
 1. Карпов «Учитесь играть защиту Каро-Канн», М., 1999;
 2. Карпов, Мацукевич «Оценка позиции и план», (2-е изд.) М., 2007;
 3. Нимцович «Моя система», М., 2003;
 4. «Сан-Ремо 1930, Блед 1931» М., 2004;
 5. «Третий международный шахматный турнир», М., 2004;
 6. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. I разряд – КМС» М., 2004;
 7. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. II–I разряд» М., 2005;

8. Н. Калиниченко «Дебютный репертуар атакующего шахматиста» М., 2005;
9. Н. Калиниченко «Дебютный репертуар позиционного шахматиста» М., 2005;
10. И. Одесский «Невозможное начало» М., 2005;
11. А. Нимцович «Моя система на практике» М., 2005;
12. Е. Свешников «Выигрывайте против французской защиты» М., 2005;
13. А. Карпов, М. Подгаец «Защита Каро-Канн. Атака Панова» М., 2006;
14. А. Карпов, М. Подгаец «Защита Каро-Канн. Закрытая и гамбитная системы» М., 2006;
15. А. Панченко «Теория и практика шахматных окончаний» М., 2005;
16. А. Карпов «Учитесь играть английское начало» М., 2006;
17. Е. Свешников «Сицилианская для любителей» т.1, М., 2006;
18. Г. Богданович «Сицилианская защита. Вариант Рубинштейна» М., 2007;
19. А. Карпов, Н. Калиниченко «Секреты русской партии» М., 2007;
20. И. Липницкий «Вопросы современной шахматной теории» М., 2007;
21. А. Котов «Как стать гроссмейстером» М., 2007;
22. А. Котов «Тайны мышления шахматиста» М., 2007;

— *Серия «Великие Шахматисты Мира» (ВШМ):*

- Г. Голомбек «Лучшие партии Рихарда Рети», М., 2002;
- Х.Р. Капабланка «Автопортрет гения» (в 2-х томах), М., 2006;
- В. Корчной «Мои 55 побед белыми» М., 2004;
- В. Корчной «Мои 55 побед черными» М., 2004;
- Ф. Маршалл «50 лет за шахматной доской», М., 1998;
- Р. Фишер «Мои 60 памятных партий», М., 2006;

— *Серия «Шахматная школа»:*

1. С. Иващенко «Учебник шахматных комбинаций» т.1, (в 2-х книгах), М., 2006;
 2. С. Иващенко «Учебник шахматных комбинаций» т.2, М., 2002;
 3. А. Мазь «Учебник шахматных комбинаций» М., 2003;
 4. С. Гулиев «Учебник шахматных окончаний» М. 2003;
- «АВРО-турнир» М., 2006;
 - «Три матча. Ботвинник — Смыслов» М., 2006;
 - «Классическая шахматная беллетристика» М., 2007;
 - «Матч Ботвинник — Петросян» М., 2005;
 - «Матчи на первенство мира». Антология в 3-х томах, М.;
 - «Современный шахматный дебют». Энциклопедия в 4-х т., М.-Герм.;
 - «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Стейница до Петросяна» М., 2007;
 - «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Спасского до Пономарева» М., 2007;
 - «Шахматный Информатор», все номера, Белград;
 - «Малая энциклопедия шахматных дебютов» Белград;
 - «ЭШД» тома А, В, С, D, E, последние издания, Белград;
 - Программа для ПК «Шахматы для начинающих» (CD, автор С. Иващенко).

А также: шахматные часы, деревянные и клеенчатые доски, деревянные стуантоновские шахматы (стандарт ФИДЕ), блокноты для записи партий, магнитные шахматы (аналог «Симзы») и др.

Получить каталог можно по почте (для этого нужно прислать в письме обычный конверт с вашим обратным адресом, наклеенными марками и — желательно — с перечнем наименований, которыми вы интересуетесь) **или по e-mail.**

Адрес: 107076, Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду.

Тел./факс: (495) 963-80-17, e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru

Интернет-магазин: www.chessm.ru

Выполняются заказы на ЛЮБУЮ шахматную литературу.

КАК НАУЧИТЬ ШАХМАТАМ

ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

Дорогие друзья!

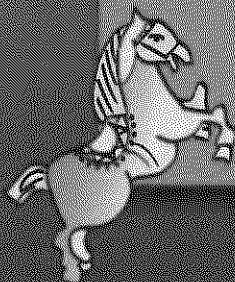
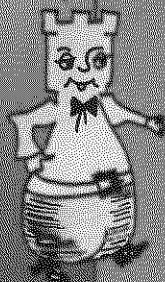
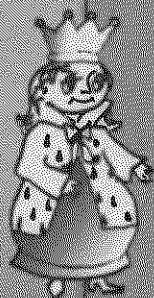
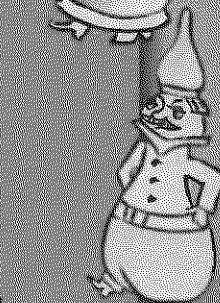
Как открыть ребенку волшебный
и загадочный мир шахматного
королевства?

Как увлечь и заинтересовать
ребенка игрой в шахматы?

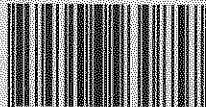
Как научить ребенка логически
мыслить,
рассуждать, запоминать?

И, наконец, как сделать ребенка
умным?

На все эти вопросы Вы найдете
ответы в этой замечательной
книге



ISBN 978-5-94693-085-7



9 785946 930857



www.chessm.ru