

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Ортуйский детский сад «Радуга»



**Программа по дополнительному образованию
«Королевство шахмат»
для детей старшей разновозрастной группы
МДОУ «Ортуйский детский сад «Радуга»
на 2020 – 2021 учебный год.**

Составил:

Бутитов Б.Л., педагог
дополнительного образования

Ортуй
2020 г.

Пояснительная записка

Введение федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования, а также Концепция развития математического образования в Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства РФ от 24 декабря 2013 г. N 2506-р), ставят перед системой дошкольного образования новые задачи в математическом образовании детей дошкольного возраста.

Математика занимает особое место в науке, культуре и общественной жизни, являясь одной из важнейших составляющих мирового научно-технического прогресса, необходима каждому человеку для успешной жизни в современном обществе. Математика способствует развитию познавательных способностей человека, в том числе к логическому мышлению. Повышение уровня математической образованности сделает более полноценной жизнь россиян в современном обществе, обеспечит потребности в квалифицированных специалистах для наукоемкого и высокотехнологичного производства.

Разумеется, для этого следует постепенно расширять присутствие в системе образования специальных дисциплин, которые позволяют развивать интеллект, интеллектуальные способности, формировать такие качества личности, как самостоятельность, сообразительность, наблюдательность, находчивость. Одной из такой дисциплин, которые дают возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития мыслительные умения, являются шахматы. Занятия шахматами необходимо начинать с дошкольного возраста, так как в процессе обучения игре в шахматы у дошкольников развиваются мыслительные операции: анализ, сравнение, логическое мышление; творческие способности и познавательные процессы: восприятие, память, внимание.

Шахматы – не только народная игра в России, но и в определенной степени интеллект российского государства. Поэтому инновационные технологии обучения детей шахматной игре, нацеленные на развитие, несомненно входят в число передовых технологий.

Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет поддерживать устойчивый интерес к знаниям и сделать обучение радостным, так как предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, что способствует развитию мышления и памяти, умений сравнивать, обобщать, содействует формированию таких ценных качеств, как усидчивость, собранность, самостоятельность. Шахматная игра является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Образовательная программа «Королевство шахмат» по обучению игре в шахматы разработана на основе программы И.Г.Сухина «Шахматы – школе». Данная программа направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, таких как логическое мышление, восприятие, внимание, воображение, память, начальные формы волевого управления поведением.

Программа максимально проста и доступна дошкольникам. Игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий помогает дошкольникам освоить игру в шахматы.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность.

Объем и реализация рабочей программы.

Рабочая программа рассчитана на два года обучения для детей старшего дошкольного возраста, 28 занятия в год, с проведением одного занятия в неделю продолжительностью 25 минут во второй половине дня.

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация программы кружка «Королевство шахмат» требует наличия кабинета дополнительного образования.

Оборудование кабинета:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- шахматные столы;
- обучающие видео уроки по шахматам;
- родительский уголок «Обучаем игре в «Шахматы».
- технические средства обучения: компьютер, проектор, акустическая система, принтер.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством ознакомления игры в шахматы.

Задачи обучения дошкольников игре в шахматы:

Образовательные:

- Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы.
- Познакомить с основными шахматными понятиями, терминами.
- Учить детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматные партии.
- Обеспечить успешное овладение детьми основополагающими принципами ведения шахматной партии.

Развивающие:

- формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач.
- развивать мыслительные операции.

Воспитывающие:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность.
- учить анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение.
- прививать культуру общения, уважение к взрослым и детям.

Формы работы с детьми включают:

подгрупповые занятия, занятия в парах, включающие в себя:

специально подобранные игры, упражнения, задания, чтение художественной литературы, соревнования, игры, упражнения, просмотр презентаций, самостоятельная деятельность детей.

Методы обучения:

- объяснительно – иллюстративный;
- проблемный;
- поисковый.

Формы занятий: индивидуальные, подгрупповые, интегрированные.

Программа рассчитана на детей 5 -7 лет. Занятия проводятся с подгруппой по 8 человек. Проводится занятие один раз в неделю, во второй половине дня. В год проводится 28 занятия. Продолжительность 25 минут.

Форма подведения итогов: диагностическое обследование детей по усвоению программы, для которого разработаны диагностические критерии проводится в форме индивидуальной беседы, через решение практических задач.

Планируемые результаты освоения программы.

Первый год обучения:

Воспитанник:

- имеет представление о шахматной доске;
- правильно размещает доску между партнерами;
- ориентируется на шахматной доске;
- различает и называет шахматные фигуры;
- правильно расставляет шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение перед партией;
- умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- имеет представление об элементарных правилах игры в шахматы;
- умеет перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- знает правила хода, взятие каждой фигуры;
- владеет основными шахматными терминами;
- умеет делать рокировку;
- умеет объявлять шах;
- умеет ставить мат;
- умеет решать задачи на мат в один ход.

Второй год обучения:

Воспитанник:

- определяет ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- владеет основными тактическими приемами;
- знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводит элементарные шахматные комбинации;
- решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода;
- разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Перспективный план по программе «Королевство шахмат»

Первый год обучения

Октябрь			
№	тема	задачи	содержание
1	Шахматная доска.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2	Шахматная доска.	Объяснить, что линии бывают вертикальные и горизонтальные; расположение доски между партнерами.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
3	Шахматная доска.	Знакомство с центром доски – четыре поля в середине шахматной доски, диагональю.	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.
4	Шахматные фигуры.	Знакомство с шахматными фигурами. Учить детей запоминать, как называется каждая из фигур. Учить уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.	Знакомство с шахматными фигурами.
Ноябрь			
5	Начальное положение	Учить правильно, располагать фигуры перед партией.	Места фигур в начальном положении.
6	Ладья	Освоить ход ладьи.	Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи.
7	Ладья	Продолжать осваивать ход ладьи.	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Лабиринт", "Перехитри часовых".
8	Слон	Освоить ход слона. Научить детей, что очень важно, чтобы слон точно передвигался наискосок. Учить, что по белым полям передвигаются белопольные слоны, а по черным клеткам ходят чернопольные слоны.	Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура.
Декабрь			
9	Слон	Продолжать осваивать ход слона.	Ход слона, взятие.
10	Ладья против слона	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов.

		подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.	
11	Ферзь	Освоить ход ферзя, Научить детей сражаться самыми сильными шахматными фигурами – ферзями. При аккуратной игре этот поединок завершится вничью.	Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
12	Ферзь против ладьи и слона	Учить детей играть ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь».	Ферзь против ладьи и слона.
Январь			
13	Конь	Обучить детей ходу коня; учить ребенка играть конем против коня.	Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух.
14	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона.	Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
15	Пешка	Обучить детей ходу пешки; Учить детей, что пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали.	Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила шахматной игры. Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».
Февраль			
16	Превращение пешки	Научить детей как можно пешку превратить в другую фигуру; объяснить, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому чаще всего выгоднее превращать пешку именно в ферзя.	Превращение пешки в ферзя.
17	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона.	
18	Король.	Обучить детей ходу короля.	Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие.

		Учить детей, что королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя.	
19	Король против других фигур.	Продолжать обучать детей ходу короля против других фигур.	Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки.

Март

20	Шах.	Научить детей, что шах – важное шахматное понятие. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах. Учить, что в шахматах надо своего короля беречь. А если королю дали шах, надо спасти его из-под боя...	Знакомство с шахматным понятием «шах».
21	Шах	Учить детей ставить открытый и двойной шах. Учить детей из нескольких вариантов шаха выбирать лучший.	Открытый и двойной шах.
22	Мат	Объяснить детям, что достижение мата – вот главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл.	Знакомство с понятием «мат».
23	Мат	Научить ребенка ставить мат в один ход ферзем, ладьей и слоном.	Мат в один ход. Простые примеры.
24	Мат	Научить ребенка ставить мат в один ход с большим числом шахматных фигур.	Мат в один ход. Сложные примеры.

Апрель

25	Ничья, пат	Учить детей отличать пат от мата. Учить детей разным вариантам ничьей.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей.
26	Рокировка	Познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки (длинная и короткая).	Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.
27	Шахматная партия	Научить детей расставлять фигуры в начальное положение.	Расстановка фигур в начальное положение.
28	Шахматная партия	Познакомить с принципами разыгрывание дебюта.	Игра всеми фигурами из начального положения.

		Упражнять в умение играть всеми фигурами из начального положения.	
--	--	---	--

Перспективный план по программе «Королевство шахмат»

Второй год обучения

Октябрь			
№	тема	задачи	содержание
1	Повторение пройденного материала.	Уточнение уровня освоения программного материала за 1 год обучения.	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
2	Повторение пройденного материала.	Уточнение уровня освоения программного материала за 1 год обучения.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
3	Краткая история шахмат.	Познакомить с некоторыми аспектами истории шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
4	Ценность шахматных фигур.	Дать представление детям о ценности фигур. Формировать умение правильно оценивать фигуры.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя, ладьи, слона). Игровая практика.
Ноябрь			
5	Техника матования одинокого короля.	Познакомить с техникой матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
6	Техника матования одинокого короля.	Закрепить навык матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
7	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с положением в шахматах, в котором любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
8	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с миттельшпилем – это следующий за дебютом этап шахматной игры, в	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.

		котором происходят основные действия.	
Декабрь			
9	Достижение мата без жертвы материала.	Научить детей ставить мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
10	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - отвлечение фигуры, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
11	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - Завлечение, при котором нужно завлечь фигуру соперника на неудачное поле.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
12	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - блокировка, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
Январь			
13	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинацией разрушения.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
14	Шахматная комбинация.	Познакомить с «рентгеном» - эффект долговременного воздействия дальнобойной фигуры, от которого фигуры соперника не в состоянии надежно укрыть.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
15	Шахматная комбинация.	Упражнять в умении сочетать темы комбинаций и тематические приемы.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
Февраль			

16	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинациями, ведущие к достижению материального перевеса. Продолжать обучать детей тактическим приемам: отвлечение, завлечение.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
17	Шахматная комбинация.	Развивать умение комбинировать ходы для достижения материального перевеса. Формирование навыков игры в шахматы путем изучения одного из видов тактического приема «связка» (полная, неполная, сложная).	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
18	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с сочетанием тактических приемов при игре в шахматы: освобождение пространства, перекрытие и учить применять эти приемы при игре.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
19	Шахматная комбинация.	Знакомство с правилом превращения пешки; закрепление навыков игры.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.

Март

20	Шахматная комбинация.	Научить детей использовать сочетание тактических приемов при игре в шахматы.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
21	Шахматная комбинация.	Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Решение дидактических заданий «Пат или не пат?» Воспитание любви к шахматам.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
22	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинацией для достижения ничьей – комбинация на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
23	Шахматная комбинация.	Познакомить с общими идеями дебютов,	Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию».

		показать несколько известных дебютов, научить определять хороший ход при выполнении дидактических заданий.	
24	Шахматная комбинация.	Продолжать знакомить с дебютами (на сложных примерах).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Апрель

25	Шахматная комбинация.	Совершенствование игровых навыков.	Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.
26	Повторение программного материала.	Повторение программного материала, закрепление пройденного, развитие логического мышления.	Упражнения с шахматными фигурами.
27	Педагогический мониторинг.	Оценить уровень овладения шахматной игрой.	Выполнение тестовых заданий.
28	Шахматный турнир.	Продемонстрировать полученные знания у воспитанников. Активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы.	Выполнение конкурсных заданий.

Показатели результативности реализации программы

«Королевство шахмат»

Критерии оценки:

Высокий уровень - правильно выполняет задание самостоятельно

Средний уровень - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или выполняет самостоятельно, но допускает 1-2 ошибки.

Низкий уровень - выполняет задание не правильно.

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 5-6 лет.

Цели: выявить умение правильно располагать шахматную доску, шахматные фигуры и пешки на шахматной доске, знание названий шахматных фигур, действий с шахматными фигурами и пешкой.

Задание № 1.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску.

Задание № 2.

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Задание № 3.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Задание № 4.

Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Задание № 5.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 3:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

**Диагностические задания по оценке уровня освоения программы
детьми 6-7 лет.**

Цели: выявить знания детей истории шахматной игры, действий с шахматными фигурами и пешкой, умение определять, где на шахматной доске объявлен «шах», «мат» королю, умение разыгрывать шахматные положения, умение ставить шах, мат.

Задание № 1.

Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Задание № 2.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Задание № 3.

Инструкция:

Скажи, что такое «шах». Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «шах».

Задание № 4.

Инструкция:

Скажи, что такое «мат» в шахматах. Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «мат».

Задание № 5.

Инструкция 1:

Определи на шахматной доске - куда должен встать белый слон, чтобы перекрыть ход черной пешке?

Инструкция 2:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому королю?

Инструкция 3:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому ферзю, чтобы напасть

на ладью?

Инструкция 4:

Определи на шахматной доске - куда сходить белой ладье, чтобы сделать тупик коню?

Инструкция 5:

Определи на шахматной доске - как черному слону напасть на белую ладью?

Задание № 6.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске черному королю «шах» ладьей (слоном, конем, ферзем, пешкой).

Задание № 7.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске «мат» черному королю.

Показатели освоения программы первого года обучения:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах», «мат». Ребенок не может вести игру.

Показатели освоения программы второго года обучения:

Высокий уровень: ребенок умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; владеет основными тактическими приемами; знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; путает термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры, но в игре допускает ошибки.

Низкий уровень: ребенок не умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; не владеет основными тактическими приемами; не знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; не умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; затрудняется в решении простейших шахматных задач в 1-2 хода; не умеет разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Учебно – методическое обеспечение

1. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
2. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.
3. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 32с., ил.
4. И.Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
5. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. В. Гришин, Е. Ильин. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
7. В. Князева. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
8. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
9. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Методическое обеспечение программы

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ ПО ОБУЧЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ ИГРЕ В ШАХМАТЫ

1 занятие Шахматная доска

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Рассказ воспитателя об истории шахмат с опорой на иллюстративный материал Чтение педагогом отрывка из сказки «В стране шахматных чудес» Лена Слоникова и Алеша Ладейкин — двоюродные брат и сестра — чувствовали себя настоящими именинниками: наконец-то они в зоопарке, столь много раз обещанном взрослыми. Первое, что увидели дети, попав в царство зверей, был веселый хоровод тигрят, лисят, волчат, медвежат. Даже Алешина мама так заинтересовалась их игрой, что на какой-то миг отпустила руки малышей... А день выдался на редкость светлым, праздничным. Солнце заливало золотыми лучами и деревья, и домики-теремки, где жили звери, и дремавшие под белой пушистой шубой пруды. Все радовались доброму солнышку, но особенно снежинки. В пасмурные дни они дремали, сомкнув веки, и тут вдруг проснулись, заискрились, засверкали, подмигивая посетителям зоопарка разноцветными глазками. И все зверята, и люди, даже такие серьезные, как тетя Маша Ладейкина, глядя на них, тоже не могли удержаться от улыбки. Именно в этот день с Леной и Алешей приключилась невероятная история. Все началось с того, что ветер пригнал откуда-то целую

связку разноцветных шаров. Наверное, они вырвались из рук зазевавшегося продавца и улетели. Неподалеку от зоопарка сильный порыв ветра швырнул их вниз, и они, зацепившись за ветви гладкоствольной сосны, трепетали наверху. Посетители зоопарка, зверята, тетя Маша, Алеша с Леной долго смотрели на шары, досадуя и сожалея, что не могут их снять. Кто знает, сколько бы они висели на дереве, если бы не догадливый и расторопный Медвежонок. Он моментально забрался на сосну, быстро и ловко распутал веревочку и спустился с шарами вниз. Зверята обрадовались, завизжали от восторга, дети бросились обнимать Медвежонка. — Ой, — крикнул вдруг Медвежонок, — помогите! Звери и Алешка с Леной не сразу сообразили, что случилось. А произошло вот что: конец веревочки стал выскальзывать у него из лап. Дети и зверята все еще кружились вокруг Медвежонка, а шары, почувствовав свободу, стали медленно подниматься вверх. Первым опомнился Алеша. Он бросился за ускользающей веревочкой и в самый последний момент ухватился за ее конец. Но тут мальчик почувствовал, что не в силах удержать шары. Лена попыталась помочь брату, а шары тянули и тянули их ввысь. Тетя Маша, звери бросились к детям на выручку, но было уже поздно. Связка шаров, увлекаемая ветром, уносила их все выше и дальше. Малыши не на шутку испугались, особенно Лена. А ведь известно, что испуг — плохой советчик. Иначе бы дети догадались спрыгнуть с небольшой высоты. Хорошо еще, что у Алеши в карманах оказалось много всяких камушков, гвоздей, разных железок, до которых мальчик был так охоч. и с которыми постоянно воевала его мама. Этот груз и спас путешественников в трудную минуту: не дал шарам поднять детей слишком высоко. Лена и Алеша летели над лесами и полями, лугами и речками. Порой под ними проносились деревни, поселки, города. Завидев необычных путешественников, дети указывали на них пальцами и с завистью кричали: — Ну и хитрые мальчишка и девчонка. До чего додумались! В другой бы раз Алеша и Лена непременно заважничали, слыша такие лестные похвалы, но сейчас им было не до этого. Они мечтали лишь об одном — поскорее приземлиться, а не парить в воздухе, словно птицы. Помог им случай. На шары налетела пронесившаяся стая ворон. Несколько шаров, пропоротые острыми клювами птиц, лопнули, а остальные уже не могли выдержать Лену и Алешу и стали медленно опускаться. Приземлились дети на огромной поляне, неподалеку от какого-то каменного строения, похожего не то на старинную крепость, не то на дворец. Не успели брат и сестра перевести дух и оглядеться, как откуда-то появились невысокие, похожие друг на друга, словно близнецы, человечки. Они были одеты в одинаковые белые костюмы. Их было восемь. Человечки шли строем, как солдаты на параде. Сделают шаг, остановятся, будто с силами собираются. Приблизившись к Алеше и Лене, человечки остановились и дружно отчеканили: — Вы арестованы! Ребята подумали, что они шутят, но человечки были серьезны и непреклонны. Лену с Алешей еще никогда, и никто не арестовывал, поэтому они с опаской поинтересовались: а что это значит:

арестованы? Взяты в плен! — пояснили человечки и строго приказали: — Следуйте за нами! Шагая, как и прежде, с остановками, они повели малышей к каменному строению которое, в самом деле оказалось крепостью. На ее высоких стенах у бойниц застыли пушки. По углам возвышались грозные башни, на них замерли дозорные. Вдоль стен шел ров, наполненный водой. Едва человечки приблизились ко рву, как от ближайшей башни отделился подвесной мост, державшийся на цепях, и стал медленно опускаться. В сопровождении стражи Алеша с Леной прошли по нему, миновали окованные медью дубовые ворота и очутились внутри. Перед ними возвышался красивый дворец, выложенный из черно- белых камней. Человечки провели брата и сестру запутанными коридорами и остановились перед резной дверью. По бокам двери стояли точно такие же человечки, но одетые в черное. Их тоже было восемь. Завидев Алешу с Леной, они поспешно распахнули двери и пропустили их внутрь. Незваные гости вместе со стражей оказались в просторном зале. Пол здесь был выложен черно- белыми квадратами. В глубине зала на высоком кресле восседал важный господин в золотой короне на голове. Его длинная мантия была расшита черно-белыми квадратиками. Что случилось? — грозно спросил он. Ваше Королевское Величество, — хором заговорили человечки. — Мы арестовали этих неизвестных за то, что они незаконно проникли в наше королевство. — И указали на малышей. Алеша с сестрой были настолько ошеломлены случившимся, что вначале не могли вымолвить ни слова. Наконец Алеша справился с волнением и сказал: «Мы вам неизвестны, потому что вы нас не знаете. Я — Алеша. А эта девочка моя двоюродная сестра — Алена». Не верьте им, Ваше Королевское Величество, — затараторили человечки. — Мы видели своими глазами: они прилетели на воздушных шарах. На воздушных шарах? Очень подозрительно. Значит, вы воздушные разведчики. Король хлопнул в ладоши. Появился другой важный господин, чуть пониже Короля. На голове у него тоже была корона, но поменьше. Господин Ферзь, — обратился к нему Король, — какое Наказание полагается по нашим законам за подозрительные полеты на воздушных шарах? Смертная казнь, Ваше Королевское Величество. Тут уже не выдержала Лена. Запинаясь и всхлипывая, она стала сбивчиво, перескакивая с одного на другое, рассказывать, какая невероятная история с ними приключилась сегодня. По мере того как она повествовала о столь странном и неожиданном происшествии, а брат дополнял ее рассказ новыми подробностями, Король и его главный советник Ферзь все чаще согласно кивали головами в знак сочувствия. А когда девочка закончила, Король даже прослезился, так ему стало жалко детишек. — Я верю, что Леночка поведала нам истинную, настоящую правду. Такую невероятную историю невозможно придумать, — молвил шахматный властелин. — Полностью с Вами согласен, Ваше Величество, — согласился Ферзь. И тогда все заулыбались и бросились обнимать Леночку и Алешеньку. А потом Король на радостях угощал всех шахматными шоколадными конфетами, поил душистым, ароматным

индийским чаем с шахматными пирожными и печеньями. Когда ж малыши совсем успокоились, и Король узнал, что Алеша и Лена носят шахматные фамилии: Слоникова и Ладейкин, к тому же горят желанием постичь все премудрости шахматной игры, он и вовсе разоткровенничался, и открыл им самую важную «государственную» тайну, но под большим секретом: Понимаете, мои юные друзья, я не простой король, а Шахматный! И королевство мое тоже особенное — Шахматное! Да и войско у меня — Шахматное! А когда и как возникло Ваше королевство? — полюбопытствовал мальчик. Да, да, расскажите, пожалуйста, — попросила и Аленка. С превеликим удовольствием, — согласился Король. Все шахматные сражения разыгрываются на досках. И что самое удивительное, независимо от их размеров: начиная от карманных шахмат с размером доски 15х15 см до шахматного поля 10х10 м, где фигуры изображают люди, — все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам, и никто не властен ни изменить их, ни нарушить или не подчиниться им, даже я, Шахматный Король. Чаще всего местом шахматных сражений служит деревянная доска, но не любая, какая ни попадается под руку. А?.. Шахматная! — будто сговорившись, выпалили брат и сестра. Вы удивительно догадливы, мои маленькие помощники. Но я постараюсь дополнить и уточнить ваше меткое наблюдение существенной «изюминкой». В моей Стране Шахматных Чудес она по праву наречена Волшебной доской, настолько она необычна и хранит в себе массу таинственных загадок, обладает поистине диковинным волшебством, магической притягательностью. Что вы видите на доске? Маленькие одинаковые квадратики, — первой бойко отозвалась Аленка. Они не одинакового цвета. И похожи на шашечки на такси или на кепку знаменитого клоуна Олега Попова, — добавил Алеша, не пожелав отставать от сестры. — Вы оба правы. По размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом отличаются друг от друга — белые и черные клеточки. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты — поля. Так же, как и фигуры, поля называются только черные и белые, в какой бы цвет они ни были окрашены, — подытожил Король. — А как появилась шахматная доска вы узнаете при следующей встрече. А пока я открою вам одну тайну: волшебная Доска неохотно раскрывает свои секреты, особенно не привлекает она непосед, невнимательных да рассеянных. Вопросы по содержанию: Как ребята очутились в шахматном королевстве? Назовите имена жителей шахматного королевства, которых вы запомнили. Как их можно назвать одним словом? Какую тайну открыл ребятам шахматный король?

2 занятие. Шахматная доска

Цель: Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные

поля квадратные. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение дидактической сказки: "Удивительные приключения шахматной доски". Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных. И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было. Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Алеша к Чародею и спросили:

– Где бы нам игру необыкновенную найти?

Усмехнулся Чародей: – Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна. Поблагодарили Лена и Алеша Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру. Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч. Вошли Лена и Алеша в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: "Опа... Опа... Опа...". Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев. Лена и Алеша вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком Тот злобно расхохотался: – Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать. Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лену, Алешу и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей. И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Алеша не растерялся, поставил колдуну ножку, и старичок упал. Пустились Алеша и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил. Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена. С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий. Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена. Работа на с. 4 учебника – там изображен этот кругляк; очень хорошо заранее приготовить такой кругляк из картона. Приглянулся кругляк Алесу. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола. Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река. Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится предложила Лена. Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает. Взмахнул Звол над Алесом мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом. Еще трижды поднимал и опускал меч

колдун, но не смог он даже оцарапать Алена. Только щит из круглого стал квадратным. Толкнул тогда колдун Алена, перекинул через плечо Лёну и затрусил прочь. Не растерялся Ален, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног. Просите детей посмотреть на с. 4, а потом показываете заранее приготовленный квадрат из картона. Подхватила щит Лёна, бросила в воду. Поплыли они с Аленом по Бурной Реке. Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу. На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов. Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь. Лёна и Ален вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки. Дети рассматривают с.5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые. Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лёну за руку, выставил щит вперед, и быстро- быстро пробежали они через Огонь. С яростью набросились языки пламени на щит, а Лёна и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка. Дети рассматривают с.5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску. Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок. Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?" Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли. – Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лёна. – Как от него отвязаться? В небе возник лик Чародея: – Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу. Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ". – "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лёна. – А что такое "ВОЛ"? – Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей. – Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?! – Знаю, знаю! – закричала Лёна. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет! Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака. – Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. Где же заветная игра? – огорченно спросил Ален. – Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках ШАХМАТНУЮ ДОСКУ. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой ШАХМАТЫ!

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

Демонстрационная шахматная доска нужна обязательно, иначе учителю будет трудно работать. Учитель объясняет, что на шахматной доске ведется шахматное сражение. Подчеркните, что шахматная доска аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по шахматному называются ПОЛЯМИ. Светлые клетки – это БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные клетки – это ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ. Белые поля не обязательно бывают белого цвета – их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (и другими темными) тонами. Нарисуйте мелом на классной доске белое и черное (закрашенное) поле. Покажите детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона. Покажите указкой на демонстрационной доске несколько белых и черных полей. Пусть ребята посмотрят с.7 учебника, где нарисована большая шахматная доска и отдельно белые и черные поля. Если у педагога есть книга "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991), то он может вместо сказки "Удивительные приключения шахматной доски" читать первую главу (а лучше читать и инсценировать) "Шахматная беседа". Дайте каждому из учеников по шахматной доске, лучше всего деревянной, но можно и картонную (она гораздо дешевле, но ученики могут быстро ее измять). Наилучший для учебных целей размер шахматных полей 5 см на 5 см. Размер полей менее 3 см на 3 см нежелателен. Пусть каждый из учеников покажет на своей доске белое и черное поля. Затем ребята достают из портфелей тетради в большую клетку (для шестилеток) и рисуют в клеточках несколько белых и черных полей. Обратите внимание детей на то, что на шахматной доске белые и черные поля всегда чередуются: белое – черное – белое – черное... Для закрепления элементарного шахматного материала прочитайте ученикам еще одну дидактическую сказку.

КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ В некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный. Котята очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости. Пусть дети снова посмотрят на с.7 учебника, где нарисованы эти котята – И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и черных клеток-полей. Вот черные шахматные поля. Вот белые шахматные поля. Тут котята фыркнули и отвернулись: – Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играл. – Тогда скажите: какие шахматные поля больше – белые или черные? – спросила Поля. – Белые, – сказал белый котенок. – Черные, – сказал черный котенок. А ВЫ КАК ДУМАЕТЕ? – Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить. (Учитель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.) А что больше: шахматная доска или шахматное поле? – Они равны, – ответил черный котенок. – Поле больше, чем доска. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок. ТАК ЛИ ЭТО? – И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного

поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски? – У полей круглая, – сказал белый котенок. – И у доски круглая, – добавил черный котенок. А ВЫ ЧТО СКАЖЕТЕ? – Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А шахматная доска и шахматные поля квадратные. Котятам стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в шахматы. А ВЫ НИКОГДА НЕ ХВАСТАЕТЕСЬ?

Вот и вся сказка. Снова показываете шахматную доску, белые и черные поля. В конце занятия задайте детям три задачи-шутки: 1. На каких полях ничего не растет? (На шахматных.) 2. Из каких досок не строят теремок? (Из шахматных.) 3. В каких клетках не держат зверей? (В шахматных.) На дом можете задать ребятам решить два занимательных задания из учебника (с. 8 – 9). Задания совсем простые и вызывают неизменный интерес у детей. Эти задачи можно порешать и на уроке.

3 занятие Шахматная доска

«Перспекты, улицы, переулки шахматной доски»

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

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ В шахматы обычно играют два партнера, или, по-другому, противника. Шахматная доска располагается между ними таким образом, чтобы крайнее правое поле каждого партнера было белым. Горизонтальная линия, или горизонталь, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера слева направо (или справа налево). Вертикальная линия, или вертикаль, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому. Как уже отмечалось, каждая из горизонталей и вертикалей состоит из восьми полей. За белым полем каждой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным – белое. Печатное изображение шахматной доски называется диаграммой. В начале урока – повторение пройденного материала. Хоть он и достаточно прост, сделать это необходимо (тем более что кто-то наверняка пропустил первое занятие). Покажите шахматную доску, белые и черные поля. Раздайте детям шахматные доски, и пусть они сами покажут по два белых и два черных поля. Спросите, какая форма у шахматного поля; у шахматной доски. При изучении шахматной доски следует с самого начала акцентировать внимание детей на ее правильное расположение между двумя соперниками: справа от каждого игрока угловое поле будет белого цвета. Разъясните, что «волшебную доску» необходимо хорошо знать, ибо это место будущего сражения двух войск.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ Попросите детей открыть с.10 учебника. Там изображены дедушка и бабушка за шахматной доской. Объясните, что в

шахматы обычно играют два ПАРТНЕРА, или по-другому ПРОТИВНИКА. Подчеркните эти слова интонацией, и пусть дети хором несколько раз проговорят их. Партнеры садятся за шахматную доску лицом друг к другу, а доска размещается так, чтобы справа от каждого партнера было белое угловое поле. Теперь каждый ученик должен проверить, правильно ли перед ним лежит шахматная доска. Учитель разворачивает на 90 градусов шахматные доски, которые ребята расположили неправильно, и снова подчеркивает, что крайнее правое поле должно быть белым. Очень немногие дети в этом возрасте не знают правую руку. Для них В.Гончаров из г.Набережные Челны придумал такое объяснение: правой рукой мы держим светлую ложку, вот и правое угловое поле светлое (белое). Начинайте знакомить детей с дорожками шахматной доски, по которым в дальнейшем будут передвигаться шахматные фигуры. Объясните, что ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ, или ГОРИЗОНТАЛЬ (подчеркните интонацией и предложите хором 3-4 раза проговорить эти термины), – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо. Очень хорошо, если у вас есть вырезанный из картона шаблон горизонтали. Если у вас есть картонные шахматные доски, можете разрезать на горизонтали одну-две из них и дать каждому ученику такую горизонталь. Покажите одну из горизонталей указкой на демонстрационной шахматной доске, нарисуйте горизонталь мелом на классной доске, а ребята должны показать любую горизонталь пальцем на своих шахматных досках. Поля в горизонтали всегда чередуются: белое-черное-белое-черное-белое-черное-белое-черное или черное-белое- черное-белое-черное-белое-черное-белое. Всего на доске 8 горизонталей. Пусть дети рассмотрят с. 11 учебника, где отдельно расположена одна горизонталь и изображена шахматная доска, на которой показаны все 8 горизонталей. Ученики пальцем покажут все горизонтальные линии на своих шахматных досках. Можно предложить ребятам правильно раскрасить простым карандашом (чтобы потом можно было стереть) горизонталь, нарисованную в нижней части на с. 11. Пусть они читают, сколько белых и сколько черных полей в каждой горизонтали (их, разумеется, по 4). Если у вас есть под рукой большой набор черно-белых кубиков, дайте их детям, и пусть они выложат из них горизонталь. Предложите нарисовать горизонтальную линию и в тетради в клеточку. Разверните в руках на 90 градусов импровизированную картонную горизонталь, и она превратится в вертикаль. Объясните, что ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЛИНИЯ, или ВЕРТИКАЛЬ, – это любая черно-белая дорожка, которая идет от одного партнера к другому. Вертикалей, как и горизонталей, 8. Поля в каждой вертикальной линии также чередуются. Ученики открывают учебник на с. 12, где показаны все вертикали.

Как и при объяснении горизонтали, вы показываете вертикали на демонстрационной доске, рисуете одну из них мелом на классной доске и др. Затем ребята раскрывают учебник на с. 13 и пытаются найти все горизонтали и вертикали, которые "спрятались" там на сюжетном рисунке. Задание для

детей: Используя кубики черного и белого цвета построить вертикаль и горизонталь. Подобные упражнения приведены на с. 14 учебника, где требуется определить, какие горизонтالي и вертикали нарисованы неправильно. При этом ошибки легко исправить, закрасив карандашом черные поля. Если у учителя под рукой есть книга "Приключения в Шахматной стране" и он умеет и любит инсценировать на занятиях сказки (так работаем с детьми мы), то на втором уроке можно также инсценировать (но можно и просто прочитать) вторую главу "Линии". Эта глава опубликована и в журнале "Мурзилка" (1993 г., N7). Мы обычно выкладываем из кубиков домик, в котором живет гном Веселый Горизонталик. При объяснении вертикали и горизонтали он выбегает из домика и пробегает по шахматным дорожкам перед каждым учеником... Понятия горизонтали и вертикали базовые при объяснении ходов шахматных фигур. Необходимо добиться, чтобы дети хорошо запомнили эти слова и научились уверенно отличать горизонталь от вертикали. Для этого с детьми можно провести ряд дидактических игр, самая простая из них – "Поиграем – угадаем". Вы загадываете либо горизонталь, либо вертикаль и просите учеников по очереди отгадать, какую именно дорожку вы загадали. Естественно, что с двух попыток дорожка будет отгадана. "Горизонталь". Вызовите к демонстрационной доске двоих ребят, дайте каждому из них по 4 белые пешки и предложите им по очереди заполнить пешками одну из горизонталей, располагая на каждом поле только по одной пешке (в серединках полей). Можно ввести в эту игру элемент состязательности: кто поставит последнюю пешку, тот выиграет. В этом случае, как легко убедиться, проигрывает тот, кто ставит первую пешку. Можно проводить эту игру и при большем числе участников (до 8), чтобы охватить большее число учеников "предметной" деятельностью. Аналогично проводится и игра "Вертикаль", но в этом случае пешками заполняется одна из вертикалей. Пусть дети сами попробуют догадаться: если играют двое, то кто из них победит – кто начинает или, кто играет вторым. "Горизонтально-вертикальная игра". Поставьте белую пешку на любое поле шахматной доски и, вызывая учеников по одному к демонстрационной доске, просите детей передвинуть пешку на одно поле в задаваемом направлении. Типичные указания: "Направо по горизонтали", "Вниз по вертикали", "Налево по горизонтали", "Вниз по вертикали", "В любую сторону по вертикали", "В любую сторону по горизонтали". Эта игра очень важна, так как учит детей ориентироваться на плоскости шахматной доски. В конце урока задайте детям такие вопросы: 1. Что делают партнеры, противники за шахматной доской? (Играют в шахматы.) 2. Какая шахматная дорожка тянется слева направо? (Горизонталь.) 3. Сколько белых полей в каждой горизонтали? вертикали? (По 4.)

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

4 занятие Шахматная доска

«Проспекты, улицы и переулки волшебной страны»

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

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

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

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

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

Какие линии остались у нас без своего названия?

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

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

Превосходно, ребята,— довольный своими учениками, произнес Король.— Все эти линии, и большие и маленькие, называются одним словом — диагональ.

(На диаграмме 4 стрелками показаны диагонали любой длины: из 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 полей.)

Диаграмма 4

Диаграмма 5

Итак, какие новые тайны Волшебной Доски вы узнали сегодня, какие ее секреты раскрыли? **СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ** Воспитателю следует поупражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и

диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту (даже иногда засекая по секундомеру, что оживляет занятие) и правильность ответа. Лучше проделывать это у демонстрационной доски или на гигантских шахматах (там, где они есть). С нотами шахматной доски (Шахматной Страны, местом битвы, сражения) детям необходимо ознакомиться основательно, не торопясь. Не следует проходить эту тему поспешно, стремительно.

Поупражняйте детей в беглом «чтении» шахматных нот:

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

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

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

Ответ: a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1—это 1-я горизонталь; h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8 — это вертикаль «h»; h8, g8, f8, e8, d8, c8, b8, a8—это 8-я горизонталь; a8, a7, a6, a5, a4, a3, a2, a1 — это вертикаль «a» — круг замкнулся;

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

Ответ: это поля b2, c3, d4, e5, f6, g1, диагональ будет называться a1 — h8;

г) какого цвета поле a1?

Отвечать следует, стоя спиной к доске, не глядя на нее. Ответ требуется полный, но чтобы не было зубрёжки, механического запоминания.

Ответ: поле a1 темного цвета.

Почему ты так думаешь? («Я просто запомнил» — не принимается. Здесь налицо зубрежка, отсутствие разумной, сознательной мотивировки.)

Ответ: потому что в правилах сказано, что шахматная доска располагается перед игроком всегда так, чтобы угловое поле слева было темного цвета или, наоборот, угловое поле справа — светлого цвета. (Это посильная и правильная для дошколят мотивировка.)

А какого цвета поле h8?

Ответ: h8 — это конечное поле диагонали a1 — h8, а раз первое поле темного цвета, то и все остальные поля (диагональные) тоже темного цвета.

Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Дидактическое задание "Диагональ»

5 Занятие Шахматные фигуры

Цель Знакомство с шахматными фигурами, развитие познавательного интереса, памяти, внимания, мелкой моторики.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение дидактической сказки «Чудесные фигуры» Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

7 занятие: Слон

ЦЕЛЬ: Формирование представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием легкая и тяжелая фигуры Совершенствование умения самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож». Рассказ педагога о шахматной фигуре «Слон». Работа с учебником с 30 - 33

Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косой он ходит,
Хоботом не водит.
- Я смел, силен, достаточно высок.
Предпочитаю и ходить, и бить
Всегда по-своему: наискосок!

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ Покажите детям фигуры слонов. Объясните, что раньше их называли офицерами. Но сейчас их следует называть только слонами. Это правильнее. А почему фигура называется слон, если нисколько не похожа на него? — часто спрашивают дошколята. Шахматы возникли много столетий тому назад в древней стране — Индии. А там раньше воевали на слонах. Поэтому это название и сохранилось в шахматной игре, которая тоже является «войной», только понарошку, т. е. не настоящей. Объясните детям, что когда-то эта фигура вырезалась из слоновой кости (из бивня) в виде миниатюрного, маленького слоника. Но потом ее стали изображать по-иному. И хотя сейчас эта фигура по внешнему виду не похожа на слона, название за ней закрепилось прежнее — слон. При краткой записи эта фигура обозначается большой буквой «С» (эс) в отличие от поля «с», которое произносится как «цэ».

— Где до начала игры располагаются слоны?

Ответ: исходная позиция для слонов находится на 1-й и 8-й горизонталях, на следующих полях: белые — Сс1 и СИ, черные — Сс8 и Cf8 (см. диаграмму 23). Обратите внимание детей, на каких по цвету полях стоят все слоны. На черных (полях) c1 и f8. Несмотря на то что они принадлежат к разным войскам, оба

называются чернопольными, а на И и с8— белопольными. Соответственно они и перемещаются по полям (диагоналям) своего цвета. Эти особенности присущи только слонам, и никаким другим фигурам, и пешкам. — Ходит слон на одну клеточку-поле и может проскочить до конца всей диагонали. Попросите детей сосчитать (глядя на доску или диаграмму), сколько полей может контролировать слон, находясь на начальной позиции (см. диаграмму 24).

Диаграмма 23

Диаграмма 24

Дети выполняют задание самостоятельно. Выясняется, что каждый слон со своего первоначального места может «простреливать» по семь полей, если, конечно, дорожки, по которым он имеет право ходить, свободны от своих и чужих фигур и пешек. Уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит. До начала игры слоны оцениваются в 3 очка, значит, сильнее пешки в 3 раза. В сражении ценность их меняется: они могут стать слабее или сильнее, чем на своей исходной позиции. Слоны, расположенные в центре, на больших диагоналях, контролируют по тринадцать полей каждый (вместо семи полей на исходной позиции). Здесь слоны становятся как бы сильнее, чем прежде (см. диаграмму 25). Поэтому слонов следует как можно быстрее выводить в центр для скорейшего участия в сражении, в отличие от тяжелой неповоротливой ладьи, которая именуется «тяжелой фигурой» и которую лучше выводить чуть позже проворного, ловкого слона. Тяжелой фигурой ладья считается еще и потому, что она более ценная: слон стоит 3 очка, а ладья —5 очков.

8 занятие: СЛОН

ЦЕЛЬ: Закрепление представлений о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков. Упражнение в игре – сражении. Формирование внимания, умения работать по образцу. Развитие интеллектуальных способностей.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Отгадывание загадки о слоне

Не живет в зверинце,

Не берет гостинцы,

По косо́й он ходит,

Хоботом не водит.

– Два братца в одной армии служат,

А на одной дороге встретиться не могут.

Я смел, силен, достаточно высок.

Предпочитаю и ходить и бить

Всегда по-своему: наискосок!

Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»

Проведите с детьми состязание между двумя командами. Тем, кто быстрее и правильной отгадывает, можно начислять больше очков, добавлять поощрительные очки. В командах выбираются капитаны. Дети сами избирают их перед каждым занятием или оставляют прежних, если они удачно справляются со своими обязанностями. В зависимости от трудности задания командам отводится время (5—10 мин), в течение которого они совместно анализируют позицию с использованием шахматной доски и фигур, совещаются, советуются друг с другом, а затем капитан от имени команды дает ответ. Если ответ правильный и полный и команда уложились в Отведенное время, ей начисляется определенное (заранее обусловленное) количество очков. Вторая команда приводит свои убедительные доказательства или добавляет к сказанному что-то новое. Им также начисляются очки. И т. д. — На диаграмме 26 слон борется сразу с шестью пешками.

Сможет ли он одолеть, уничтожить всех пехотинцев, начиная первым? Если да, то на какое поле его надо поставить?

Ответ: «Да, слон справится с шестью пешками, если он будет начинать первым»,— отвечает первая команда, но ставит слона не на то поле (дается одна попытка). Команда получает 3 очка за неполный ответ. Вторая команда не только утверждает, что слон одолеет шесть пешек, но и в отведенный ей отрезок времени находит правильное место слону: на диагонали f1 — а8 (кроме поля а8, на всех остальных пяти). Первым ходом слон уничтожает пешку а8. После того, какая бы пешка ни двинулась с места, она непременно погибает под беспощадным ударом слона. Можно привести народную поговорку: «Воюют не числом, а умением!»

— Посмотрите на диаграмму 27. Казалось бы, пешка слабее слона в 3 раза, да и ход за слоном, но сумеет ли проворный слон угнаться за тихоходом-пехотинцем? У кого выигрыш?

Ответ: выигрыш у белых. Слон а8 пошел на поле с4, напал на пешку, пытаясь следующим ходом взять ее. Но пешка, используя то обстоятельство, что слон белопольный и не может попасть на черное поле превращения f8, делает шаг вперед и получает в награду уже 9 очков. Слон хорошо взаимодействует с пешками, опекает, помогает им достичь заветного поля превращения, иногда даже ценой собственной гибели (см. диаграмму 28).

Перед решением задания спросите детей: «Кто сильнее: ладья или слон с пешкой?» Они должны подсчитать так: ладья оценивается всегда в 5 очков, слон — в 3, а пешка — в 1 очко, получается 5 против 4 очков, значит, сильнее

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

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

— Возможно ли на доске такое расположение белых: Сс2, Себ? (Решают без диаграммы.)

Ответ: возможно. Чернопольный слон белых погиб, но белая пешка прошла на 8-ю горизонталь и превратилась в слона. Поэтому мы видим на доске двух белопольных слонов. В шахматах существует понятие «хороший» и «плохой» слон. В принципе так можно говорить о каждой фигуре, и даже о пешках, но этот сугубо шахматный термин пристал почему-то лишь к одной фигуре — слону. Слон считается «плохим», если собственные пешки занимают места на диагоналях, по которым он передвигается, мешают ему. Признаки «хорошего», сильного слона: имеет возможность своевременно и часто помогать своим войскам и одновременно мешает делать то же самое слону (или другой фигуре и пешкам) противника; напал сразу на несколько пешек и фигур соперника и может их побить, если они не будут вовремя убраны из-под боя.

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

Ответ: черный слон b3 (30 б) и белый слон b5 (30 а) хорошие, сильные, а белый f1 (30 г) и черный h5 (30 в) ограниченные, плохие. Для закрепления полученных знаний с детьми проводится эстафета с пешками, ладьями и слонами на правильную и быструю их расстановку на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся. Ответь на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Какие слоны никогда не столкнутся?

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

2. Какое количество полей может контролировать слон?

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

3. По скольким полям может перемещаться ладья?

Ответ: ладья ходит по всем 64 полям доски.

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

Ответ: слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи. Это видно и по очкам — слон оценивается в 3 очка, а ладья в 5. По своей подвижности, проворству слоны опережают ладью, и, как правило, они выводятся раньше более неповоротливых и более ценных ладей в самое пекло шахматной схватки.

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

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

Иногда дошколята спрашивают: «А может ли слон пройти в дамки, т. е. попасть на поле превращения и за это получить повышение в чине?» Хотя вопрос и задан «шашечным» языком, следует отвечать так: «В шахматной игре «дамок» не бывает, но если слон все же добрался до полей превращения (а побывать на 1-й и 8-й горизонталях и по несколько раз за игру ему не составляет никакого труда), то ему не полагается за это «вознаграждение», отличие. Только пешке предоставляется такое высокое право. Это своеобразная награда за то, что она самая незащищенная, слабая, «малоценная», но смелая и бесстрашно идет только вперед, не делая назад ни шагу». Задание на дом (выполняется с помощью родителей). Кто из великих русских писателей XIX в. считался «рыцарем слона» и почему он получил столь высокое и лестное прозвище? Ответ: «рыцарем слона» французские шахматисты называли великого русского писателя Ивана Сергеевича Тургенева, который слыл сильным шахматистом и принимал деятельное участие в шахматной жизни Петербурга и Парижа. К игре мудрецов будущий писатель пристрастился с ранних лет. За 64-клеточной доской неоднократно встречался с гениальным русским писателем Л. Н. Толстым. Именем И. С. Тургенева, как большого ценителя шахматного искусства, на родине великого мастера художественного слова в г. Орле назван городской шахматный клуб.

Диаграмма 26 Диаграмма 27 Диаграмма 28 Диаграмма 29

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры «Чудесный мешочек»

9 занятие Ладья

ЦЕЛЬ: Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развитие внимания. Развитие умения анализировать

воспринимаемый и представляемый материал, выделять в нём главное, обобщать и сравнивать.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении, ходе ладьи. Взятии.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ При знакомстве с новой фигурой своеобразным переходным мостиком служит краткая беседа, во время которой малыши повторяют все, что знают, о пешке: о ее признаках, особенностях, способах действий. Дети, с какой первой единицей шахматного войска мы уже познакомились? С пешкой. Дети, сегодня мы узнали из сказки еще об одной фигуре из королевской свиты — ладье. Некоторые шахматисты иногда неверно называют ее «тура». Избегайте этого названия, оно не шахматное. В каждом войске по две ладьи. Оценивается ладья в 5 очков, т. е. по силе приблизительно равна пяти пешкам. При записи обозначается большой буквой «Л», а пешка, если одна, маленькой буквой «п», если две или много — «пп». За сколько же пешек можно поменять ладью, чтобы обмен был равным, ни для кого не обидным? За пять пешек, такой размен считается равным. Правильно. А теперь ответьте, где стоят ладьи до начала сражения, посмотрите на диаграмму 15.

Диаграмма 15

Отвечайте правильно, по-шахматному. Первоначальное место ладей такое: белые — Ла1 и Лh1, черные — Ла8 и Лh8. Поставьте ладью черного цвета на поле d5, белую на e4. Куда может пойти ладья? (См. диаграмму 16.)

Диаграмма 16

Черная ладья с поля d5 может пойти на любое поле по 5-й горизонтали, влево и вправо, и по вертикали «d» вперед и назад — всего на четырнадцать разных полей. Белая то же самое, на четырнадцать полей, но по 4-й горизонтали и по вертикали «e». А с того места, где она стоит в первоначальной позиции, на сколько полей и сторон? Полей будет столько же — четырнадцать, а вот сторон — только две: одна вертикальная и одна горизонтальная линии. Черная ладья размещается на поле d4, белые пешки на полях d2, a4, h4 и d7. Какие из этих пешек может побить ладья? (См. диаграмму 17)

Диаграмма 17

Любую на выбор. А с какой лучше, правильной всего начать, какая из них самая опасная? Лучше всего начать взятие с пешки d7. Она стоит ближе всех к полю превращения в фигуру. Из всех четырех пешек она самая сильная и опасная. Успевают ли другие пешки достичь 8-й горизонтали? Нет. При правильной игре ладья легко расправится с ними, даже если очередной ход за пешками. Ведь они находятся далеко друг от друга, не взаимодействуют

между собой и не в состоянии оказать помощь. Выполните с детьми такое упражнение. Белые: пп. а2, Ь2, с2, d2, е2, f2, g2, h2; черные: Лп8. При ходе белых ладья бессильна против пехоты, а что меняется при ходе черных? Дети должны обыграть эту позицию несколько раз, устроить своеобразное соревнование «пешки против ладьи» (см. диаграмму 18).

Диаграмма 18

Спросите детей, кто сильнее, ладья или восемь пешек.

Ответ: конечно, пешки. Сила ладьи оценивается в пять пешек. До начала игры это считается правильным и убедительным, но во время самого сражения часто происходят неожиданные превращения (см. диаграмму 19а).

Диаграмма 19

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

10 занятие: Ладья.

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Я загадаю вам загадку:

Стою на краю,

Путь откроют — я пойду.

Только прямо хожу,

Как зовут, не скажу.

Это Ладья

Предложите детям решить такую позицию (см. диаграмму 20 а). Белые: пп. а7 и Ь6, черные: ЛЬ7. Ход черных.

Сумеет ли одна из пешек достичь поля превращения на 8-й горизонтали? И как это можно проделать?

Ответ: да, сумеет.

1-й вариант. Если ладья своим ходом берет пешку b6 или отходит на какое-нибудь поле по 7-й горизонтали, то пешка a7 в этих случаях прорывается на заветное поле a8.

2-й вариант. Если ладья уничтожает пешку a7, то ее бьет вторая пешка b6, и ладья погибает.

3-й вариант. Если ладья отступает на поле b8, то ее уничтожает пешка a7 и попадает на новое поле — поле превращения b8 в фигуру.

Таким образом, несмотря на то что две пешки слабее одной ладьи, в этой позиции они одерживают верх, побеждают сильнейшую сторону во всех 3 вариантах. Затем дети на той же диаграмме изучают позиции б и в и доказывают, как черные выигрывают при своей очереди хода. А вот в позиции г надо обратить внимание на важную деталь: здесь, независимо от того, кто начинает, выигрывают черные. а в

Диаграмма 20 а

Диаграмма 21 б

Диаграмма 22 а

Дана позиция (см. диаграмму 20 а): белые пешки g1 и b7 против черной ладьи, расположенной на a8. Ход белых. Кто здесь выигрывает? И каким способом? А при ходе черных тоже побеждают пешки?

Ответ: нужно пойти любой пешкой вперед на одно поле. Если ладья берет эту пешку, то сама погибает, так как вторая пешка может ее побить. Здесь также разница в силе в 3 очка, но тем не менее побеждает слабейшая сторона. Помимо выгодного расположения — 7-я горизонталь, т. е. близко до поля превращения, немаловажный фактор взаимодействия — поддержка друг друга «младших» по званию. И что самое главное почти во всех позициях: по мере приближения к полю превращения сила пешки возрастает во много раз. Как важно бывает иметь одну-две такие проходные пешки, чтобы можно было склонить чашу весов к победе того игрока, который их имеет! (Диаграмму 20 б решить самостоятельно.) С появлением на доске все новых и новых фигур роль взаимовыручки многократно возрастает. Ладьи вступают в сражение позже пехотинцев и поддерживают их атаку, находясь чаще всего сзади. Если пешки любят наступать цепью, ладья (или две ладьи вместе) предпочитает врываться в расположение противника через открытые лазейки, по шахматному «открытые линии». Чаще всего это вертикальные линии, реже — горизонтали, где нет ни своих, ни фигур противника. Через такие бреши они могут просочиться в лагерь противника и наделать немало переполоха, оказывая помощь своей пехоте. Еще более могучими становятся ладьи, когда на такой открытой линии (особенно на вертикальной) они сдваиваются. На диаграмме 22 а черные ладьи пытаются поддержать свою проходную пешку

а3. Но как это сделать правильно, безошибочно, т. е. выбрать из нескольких ходов-вариантов самый кратчайший и, самое главное, безошибочный?

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

Здесь два способа (варианта) решения:

а) пойти ладьей с поля Б4 на поле а4, и пешка под надежной защитой. Но задача этим не исчерпывается: надо не только ее надежно защитить, но и провести до поля превращения — а1 или уничтожить ладью. Белые ходят ладьей а1 на любое поле 1-й горизонтали, а вторая ладья а2 по-прежнему надежно преграждает путь пешке а3. Значит, этот способ (вариант) решения не годится;

б) пойти ладьей на Б3. Пешка основательно защищена, ладья получила простор, не упирается в свою пешку. Проверим правильность решения 2-го варианта: белая ладья с а2 вынуждена уйти на поле с2 (или любое другое поле, это не имеет значения).

Как играть черным? ЛБ3 перемещается на поле Б2, отгоняя со 2-й горизонтали белую ладью. Брать черную ладью нельзя, пешка а3 ее тоже заберет, и если Ла1 заберет черную Ла7, то пешка Б2 продвинется на поле Ы — поле превращения и цель достигнута — победа! Поэтому белая ладья вынуждена покинуть 2-ю горизонталь. Вот вам пример обратного взаимодействия в» сражении, с той только разницей, что ЛБ2 идет под защиту пешки, а вторая ладья черных поддерживает пешку с тыла. Если на ход ЛБ4 на Б3 белые сыграют Ла1 на с1, то черные ответят ЛБ3 на Б2, белые вынуждены вернуться на поле а1 ладьей с с1 и будет та же самая выигрышная позиция для черных, так как Ла7 делает любой ход по вертикали, вынуждая размен в свою пользу. Но у белых есть, оказывается, один вариант, где они, правильно и удачно взаимодействуя ладьями, не пропускают пешку, добиваются ничьей. Итак, первый ход черных: пойти ладьей на Б3 (ЛБ3), белые ставят ладью на с2. Черные отвечают ЛБ3 на Б2, предлагая выгодный для себя размен ладьями. Но белые решили отказаться от размена ладьями, избрав для себя более благоприятный путь: Лс2 на с3, нападая на пешку дважды и вынуждая черных делать единственный ход с а3 на а2 (иначе пешка пропадет). Здесь же пешка а2 находится в безопасности под надежной защитой двух ладей. Лс3 уходит на с1 — ничья. Это пример согласованных дружных действий двух белых ладей. (Диаграмму 22 б решить самостоятельно.) Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Где стоят ладьи на доске до начала игры?

Ответ: до начала шахматной битвы белые ладьи располагаются на полях a1 и b1, черные — на a8 и h8.

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

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

3. Как ладья осуществляет взятие пешек и ладей противника?

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

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

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

5. Во сколько очков оценивается ладья по своей силе?

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

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

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

3. Как обозначается фигура ладьи при записи ходов?

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

4. Что особенно любит ладья?

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

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

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

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

Ответ: лады, сдвоенные на одной линии (особенно вертикальной), легко взаимодействуют между собой, не дают друг друга в обиду, становятся более мощной силой, нежели действующие порознь. Они стесняют движение ладей противника, лучше помогают своим пешкам, легче прорываются в лагерь соперника, быстрее уничтожают его пешечную рать, скорее и чаще добиваются победы. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".

12 занятие: Ферзь

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

— А сейчас чей черед выступать? — поинтересовалась Лена.

Мой, — вдруг забеспокоился Ферзь и поспешил занять свое постоянное место. Однако, любопытно, — подумал Алеша, — как будет совершать передвижения Ферзь? Наверное, необычно. Ведь он главный помощник Короля, второе лицо в шахматном царстве. Малыши устроились поудобнее и приготовились наблюдать за действиями Ферзя. И вот Ферзь начал вышагивать по залу. Вначале он сделал крохотный шаг по прямой, наступив на соседнюю клеточку, потом шагнул сразу через две. Немного поразмыслив, вернулся на исходное место и вдруг совершил такой гигантский ход-прыжок, что сразу очутился в противоположном конце зала. Дети, затаив дыхание, следили за необычными передвижениями Ферзя. Алену вдруг почудилось, что они напоминают ходы уже знакомой фигуры. Только вот какой? А ведь передвигается точь-в-точь, как Ладья. Как же я сразу не сообразил! Верно, мой друг, — похвалил его за наблюдательность и догадливость Король, — только очень прошу вас: по-прежнему не спускайте глаз с Ферзя. Почему он так усиленно предупреждает? — подумала Лена. — Ведь и так ясно, как перемещается помощник Короля. Но она, как и брат, все же последовала совету Короля и продолжала неотрывно следить за Ферзем. И вдруг ей показалось... Да нет, вовсе не почудилось. На самом деле Ферзь уже перемещался по паркетной шахматной доске совсем не по-ладейному. Теперь он двигался наискосок. Да он же зашагал, как Слон! — обрадовано воскликнула Лена. Совершенно правильно, подтвердил владыка Страны Шахматных Чудес. Что правильно? — не поняла девочка

Дело в том, что Ферзь может ходить и как Ладья, и как Слон, — объяснил Король. Вот это лихо! — восхитился Алеша. — А прыгать как Конь он может?

Нет, на это он не способен. Да и зачем ему? Ферзь и так самая могучая и сильная фигура в моем войске. А теперь, как всегда, загадка: «Кто движется, как Слон и Ладья, а кому этого делать нельзя?» Первой вызвалась отвечать Лена: — Это, конечно, Ферзь. Он может двигаться, если захочет, как Ладья, а при желании — и как Слон. Ален бойко добавил: — Пешке, Коню, Королю так двигаться нельзя.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ Больше всего неправильных названий выпало на долю ферзя. Стоит задать вопрос: «Какая самая могучая и сильная фигура в шахматах?», как наряду с правильными ответами (даже после прочтения сказки) можно услышать: «Королева, дама, царица, принцесса». Надо тактично искоренять эти названия из детского лексикона. Для закрепления знаний о ферзе задайте детям ряд вопросов. В чем заключается сила ферзя? Он может передвигаться, как две фигуры сразу: ладья и слон. Как перемещается ладья? Ладья ходит по прямым линиям: прямо, в обе стороны, назад и вперед, т. е. по вертикалям и горизонталям, на одно поле и на много. Во сколько очков оценивается ладья? Ладья оценивается в 5 очков. По силе равна пяти пешкам, или слону и двум пешкам. А как ходит слон? Слон шагает наискосок. Вперед и назад на одно и несколько полей по белопольным и чернопольным диагоналям. Каждый слон ходит только по полям (линиям) того цвета, где он стоял на исходной позиции, до начала игры. Отсюда их «шахматные прозвища» — бело-польные (два слона — один черный, один белый: Сс8 и Сf1) и чернопольные (по одному из каждого войска: Сс1 и Сf8). Слон оценивается в 3 очка, он сильнее пешки в 3 раза. По каким линиям предпочитает ходить слон, а по каким не может? Он любит шагать только по диагональным линиям, не может по горизонтальным и вертикальным линиям. Во сколько оценивается ферзь, если ладья в 5, а слон в 3 очка? Подсчитав про себя, дети обычно отвечают, что в 8 очков. Воспитатель без всяких доказательств (или со ссылкой на правила, и все) поясняет, что в 9 очков, так как он один соединяет в себе свойства сразу двух фигур: ладьи и слона. С незапамятных времен среди шахматистов бытует поговорка: «Ферзь любит свой цвет!» Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета. Малыши могут задать вопрос: «Можно сказать, как о слоне — «белопольный ферзь», «чернопольный ферзь»?» Объясните, что в шахматной терминологии такого названия не существует. Слоны ходят по полям своего цвета (поэтому их так и нарекли), а ферзь может перемещаться и по полям другого цвета, а точнее, как ладья. Поля первоначальной стоянки ферзя будут таковы: белый d1, черный d8. При записи ферзь обозначается большой буквой «Ф». Поставьте ферзей на «свои» места,— обращается воспитатель к детям,— и ответьте мне на такой вопрос: «На сколько разных сторон может пойти ферзь со своего первоначального места?» Хорошо опять организовать соревнования. Они повышают эмоциональность занятий, способствуют более глубокому и прочному усвоению знаний, лучшему запоминанию, воспитывают коллективизм. Ферзь с первоначальной позиции может пойти на

пять разных сторон: на одно и много полей по диагональным, вертикальным и горизонтальным линиям, если открыты пути-дороги (не заняты пешками и фигурами своими и противника). (См. диаграмму 30.) Подумайте, куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски. (См. диаграмму 31.) Это место в центре доски — любое из четырех полей: d4, d5, e4, e5. Здесь ферзь имеет восемь разных дорог и держит под прицелом двадцать семь полей.

Таким большим влиянием не пользуется ни одна другая фигура.

Диаграмма 30

Диаграмма 31

Находясь в центре доски, ферзь, как и ладья и слон, становится намного активней, приобретает большой простор для своих действий, необходимых перемещений. Ферзя очень трудно поймать и уничтожить. Сам же он благодаря своей ловкости, подвижности и большой силе легко расправляется с другими фигурами противника. Не случайно ферзь оценивается так высоко, дороже всех других фигур. Вспоминая вместе с детьми, как ходит ферзь, не забудьте объяснить, что помощник короля берет пешки и фигуры противника так же, как и ходит. В игре его можно обменять на две ладьи; на ладью, слона и пешку; на ладью и четыре пешки; на двух слонов и три пешки; на двух слонов и одного коня; на двух коней и три пешки; на двух коней и одного слона; на одного коня и шесть пешек; на одного слона и шесть пешек; на ладью, коня и пешку. Если черная пешка достигнет 1-й, а белая 8-й горизонтали противника, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля (дети знают об этом из сказки). Но игроки обычно предпочитают превратить пешку в ферзя, как самую могучую фигуру, и это абсолютно правильное решение.

13 занятие: Ферзь против ладьи и слона

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Напомните, что во время игры не следует слишком рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру. С появлением на доске ферзя дети играют до 20 очков. Проходная пешка оценивается уже не очками, берется какая-нибудь фигура, которая вступает в сражение, а пешка снимается с доски совсем (ферзь или любая другая фигура ставится на то поле, до которого дошла пешка). Задание 1 (см. диаграмму 32). — За какое количество (самое минимальное) ходов ферзь попадет на поле a8? За один ход нельзя: впереди мешает своя пешка, а прыгать через нее ферзя не разрешается по правилам.

Диаграмма 32

Диаграмма 34

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

Ответ:

1-й вариант. Ферзь перемещается на поле Ы1 и по диагонали Ы1— а8 вторым ходом может попасть на искомое поле — а8.

2-й вариант. Ферзь по диагонали а1— h8 Первым ходом идет на поле h8, второй ход делает по 8-й горизонтали до нужного поля а8.

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

Диаграмма 35

Диаграмма 36

Если все восемь белых пешек пройдут до 8-й горизонтали (или черные до 1-й), то можно поставить восемь новых ферзей. Теоретически на шахматной доске могут находиться и принимать участие в игре девять ферзей одного цвета. Но за всю историю шахмат такого еще не случалось, так как многие пехотинцы, как самые слабые и беззащитные, погибают намного раньше, чем они сумеют превратиться в сильную и могучую фигуру. Превращаясь в ферзя или любую другую фигуру, пешка как бы обретает новую жизнь. Сколько из восьми белых пешек достигнет 1-й горизонтали? (См. диаграмму 34.) Как правило, ферзь легко расправляется и с фигурами (ладьей, двумя слонами, двумя конями), и с несколькими пешками, но иногда встречаются случаи, когда он пасует всего лишь перед двумя пехотинцами.

З а д а н и е 2 (см. диаграмму 35). — Взгляните на позицию. В чем преимущество пешек перед ферзем? Какие это пешки? Ответ: при своем ходе пешки очень просто побеждают ферзя. Любая из них делает один шаг вперед и становится ферзем, защищая вторую и тоже беспрепятственно проводя ее в ферзи. А получилось это потому, что пешки «связаны» между собой, защищают одна другую. Но самое главное в том, что они проходные, т. е. до превращения в фигуру им остался всего-навсего один-единственный шаг. Вот почему пешки пересиливают ферзя. Существенное значение имеет и то, кто первым делает ход. Если бы первым начинал ферзь, пешкам пришлось бы «сложить оружие», они поочередно погибли бы теперь уже в неравном бою.

З а д а н и е 3 (см. диаграмму 36). — На какое поле нужно поставить черного ферзя, чтобы он мог своим ходом уничтожить любую из восьми фигур

противника? Попросите показать, как это делается (угадавшему дается максимальное количество очков). Ответ: ферзя нужно поставить на поле d6, и тогда все белые фигуры окажутся под его контролем. Почаще задавайте такие вопросы, как: для чего пошел фигурой туда, а не сюда? Чтобы открыть ход слону c1 или ферзю, ладье a1, а также напасть на фигуру или пешку противника (указать конкретно на какую). Защитить свою пешку. Помешать продвижению чужой пешки. Сдвоить пешки противника. Убрать из-под боя свою фигуру. Защитить ферзем пешку, помочь ей пройти до поля превращения Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки»

1. Правильное название этой фигуры — ферзь. Какие встречаются неправильные названия?

Ответ: встречаются такие неправильные, не шахматные названия ферзя, как царица, королева, принцесса, дама. Их нельзя произносить.

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

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

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

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

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

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

5. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами?

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

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

Ответ: вообще-то, от ферзя трудно защититься. Но все же можно уйти из-под его удара вперед, (назад, в сторону, защитить фигуру или пешку, находящуюся под боем, другой фигурой или пешкой, отогнать двумя «связанными» фигурами, т. е. такими, которые поддерживают, защищают друга, разменяться ферзями, если это выгодно защищающейся, слабейшей стороне, и т. д.

7. Почему ферзь, как правило, не вступает рано в: игру, ведь он самая дальнобойная фигура?

Ответ: это самая сильная и ценная фигура. За ней тотчас станут охотиться, чтобы скорей уничтожить и тем самым ослабить соперника. Расставьте все пешки и фигуры, как показано на диаграмме 38, и предложите детям сыграть. Побеждает игрок (или команда), который быстрее наберет 25 очков. Пока не изучили короля, дети играют до определенного количества очков, величина которых непостоянна. Если подобрались сильные игроки, то воспитатель разрешает им играть до 30 очков. Для тех, кто играет еще слабо, уровень набранных очков может быть понижен до 22. Это относится и к командным встречам. Индивидуальный подход на занятиях — непереносимое условие в обучении малышей.

Диаграмма 37

Диаграмма 38

15 занятие: Конь

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Прыгнет Конь. Подковы — звяк!

Необычен каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк. Получается — зигзаг!

И повадки у лошадки

Необычны и смешны:

Притаится, словно в прятки,

И — скакнет из-за спины.

Работа с учебником

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ Предложите детям вспомнить, как называется фигура, с которой они только что познакомились. Коняшка, лошадь, конница. Много названий вы вспомнили, но у фигуры может быть только одно, шахматное название — конь, остальные неверные, не шахматные. Сосчитайте, сколько всего коней?

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

Назовите поля, на которых размещаются кони в первоначальном положении? (См. диаграмму 39.)

До начала сражения белые кони располагаются на полях Ы1 и g1, черные на Ы8 и g8. Конь, как и слон, считается «легкой» фигурой. Оценивается в 3 очка, т.

е. по силе равен трем пешкам или слону. Значит, коня можно поменять на слона, а ладью на коня и две пешки, ферзя на двух коней и слона, или на двух коней и три пешки, или на двух слонов и одного коня, или на ладью, одну пешку и коня. Это выгодные (равные) варианты размена, где обязательно участвует конь.

16 Занятие: Конь

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

ХОД ЗАНЯТИЯ:

Хотя в сказке и говорилось, как ходит конь, наверняка многие дети еще не вполне ясно представляют себе это и уж, конечно, не видят всех возможных вариантов его ходов. И неудивительно — ход коня наиболее сложен для усвоения и понимания, поэтому он и изучается у нас чуть позже, чем это принято в популярной шахматной литературе. Ход коня следует показать несколько раз на демонстрационной доске, дать побольше упражнений-заданий на ход коня в различных сочетаниях и положениях. Конь может совершить «прыжок» по вертикали (по прямой) на два поля, затем сделать шаг на одно поле вправо или влево (по горизонтали). Или «скачок» по вертикали на одно поле с последующим поворотом под прямым углом по горизонтали на два поля (вправо или влево). Во всех случаях на свободные от фигур и пешек поля. Можно дать и такое объяснение хода коня: «Через два поля по прямой линии и на одно поле (тоже по прямой) в сторону: прыг, скок и вбок (прыг — 1-е поле, скок — 2-е поле, вбок — на 3-е поле). Изобразите ход коня на шахматной доске графически (см. диаграмму 40). Существует правило, которое поможет лучше запомнить ход коня: если конь стоял на белом поле, то после правильного хода он непременно встанет на черное поле. И наоборот, с черного поля конь должен переместиться только на белое. И еще одно правило, облегчающее запоминание хода коня: он всегда совершает только 3 шага, ни больше, ни меньше, и встает на свободные от своих фигур поля. Если же на клетке расположилась фигура или пешка противника, если ему это выгодно, он может побить их, а сам встать на это поле.

Наверняка поможет ребятам лучше запомнить особенности хода коня и такая за д а ч а - упражнение: со своей исходной позиции, где конь размещается до начала игры, он имеет возможность пойти на три разные стороны при одном обязательном условии, что на доске нет никаких пешек и фигур. Пусть дети покажут эти поля и назовут вслух. А на сколько разных полей-сторон может переместиться конь, если его поставить на середину доски: e4, e5, d4, d5? Малышам необязательно называть и показывать все восемь разных полей. Значительно важнее то, что эта небольшая задача приучает мыслить по-

шахматному. Первое время детям разрешается показывать ход коня, последовательно передвигая его на каждую клеточку, квадратик, поле. И только потом, когда они твердо усвоят перемещение коня, можно разрешить им ставить его сразу на конечную «стоянку». Это делается для того, чтобы ребята запоминали ходы не механически, а осмысленно. Объясните детям, что конь берет, уничтожает фигуры и пешки противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной «остановке». Напомните, что конь очень подвижная, коварная фигура. Его стремительные, неожиданные, лихие ходы-наскоки весьма опасны для противника.

Диаграмма 41

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

1. На исходных позициях стоят четыре коня. Два белых: Ы1 и g1 и два черных: Ъ8 и g8.

За сколько ходов они поменяются местами (ходы делаются поочередно)? (См. диаграмму 41.)

Ответ: кони одного цвета поменяются местами за 3 хода.

2. Белый конь находится на a1, черный — на a8.

Как быстро они смогут достичь противоположного угла доски — полей Ы1 и h8?

Ответ: им надо затратить на это самое меньшее 6 ходов (варианты решения представлены на диаграмме 42).

3. Дана позиция (см. диаграмму 43). Черный конь может побить любую из восьми белых пешек.

Какие пешки он может взять, а сам при этом не пострадать, остаться живым и невредимым?

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

4. Белый конь расположен на поле e5. (Упражнение решается без диаграммы.) Сколько полей и какого цвета он одновременно контролирует со своего места? Почему?

Ответ: белый конь e5 может поочередно пойти на восемь разных сторон, как и ферзь, но со значительной разницей. Ферзь держит под своим обстрелом одновременно двадцать семь полей, почти половину доски, а конь только

восемь полей — это те поля, на которые он ходит. И это для него много, потому что он находится в центре, а не на краю доски. Конь «простреливает» только поля белого цвета, потому что сам находится на черном поле e5: согласно правилам, он и перемещается на поля другого цвета.

Диаграмма 42

5. Белый конь расположен на поле g1. Черные (пешка и фигуры): b3 (пешка), g5 (1-й конь), f7 (1-й слон), e5 (ладья), d7 (2-й конь), c5 (2-й слон), b3 (ладья), a1 (ферзь). Очередь хода все время за белым конем. а сколько ходов и в каком порядке белый конь побьет пешку и все фигуры противника, побывав при этом на всех восьми вертикалях по одному разу? (См. диаграмму 44.)

Ответ: при правильных ходах конь затратит на взятие пешки и семи фигур 8 ходов. Сначала берется пешка на b3, затем конь на g5 и т. д. За столько же ходов он побывает на всех восьми вертикалях по одному разу.

6. На диаграмме 45 дана следующая позиция. Конь при первом своем ходе может побить любую фигуру или пешку. Но в данном случае задача несколько сложнее: конь после взятия фигуры или пешки не должен остаться под боем, тогда он считается победителем этого неравного поединка.

Итак, очередь за черным конем. Отыщите единственно верное решение. Игроку (команде) дается по 3 попытки. Правильный, аргументированный ответ приносит 5 очков, если со второй попытки — 3 очка, с третьей — 1 очко. Решайте, не передвигая фигур, глядя на доску или диаграмму (надпись внизу диаграммы закрывается). Время ограничивается 10 минутами.

Если не будет найдено решение за этот отрезок времени, дается дополнительное время, но количество очков сбавляется, соответственно до 3, 2 и 1.

Ответ: конь берет ферзя, потому что он единственная ничем не защищенная фигура, хотя сам защищает три свои фигуры и одну пешку.

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

Диаграмма 44

Диаграмма 45

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

(См. диаграмму 46 б.)

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

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

Ответ: для его блокировки достаточно двух черных пешек, которые расположатся на полях с4 и d3, надежно контролируя выходные ворота коня из «неволи» — b3 и c2» Вместо пешки с4 можно также поставить пешку и на поле a4 (см. диаграмму 46 в).

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

Ответ: чтобы поймать (не выпустить) белого коня, черный слон перекрывает поля отступления f2 и g3. Для этого он должен занять свой «наблюдательный пункт» или на поле e1, или на поле h4. Конь неплохо взаимодействует со своими пешками и фигурами. Вот один из эпизодов поддержки конем своей проходной пешки, которая уже продвинулась до поля g2. Белая ладья на поле e1 ждет не дождется, когда пешка ступит на 1-ю горизонталь, чтобы тотчас уничтожить ее, не дать возможности превратиться в ферзя и одержать победу. У пехотинца, уже примеряющего «мундир» с генеральскими погонами, единственная надежда на своего неутомимого коня, занимающего поле g3 (см. диаграмму 47 б).

Первый ход за черными. Есть ли у пехотинца надежда на повышение в звании? Если есть, то как сделать, чтобы черная пешка стала ферзем?

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

56

6 Γ

б Диаграмма 46

Диаграмма 47

Тогда ладье можно отойти по горизонтали на поля a1, b1 и d1 (на c1 нельзя — попадает под бой коня), и конь вынужден будет вернуться на свое место «не солоно хлебавши». Значит, этот путь не совсем верен. Теперь попробуем так: конь идет на поле f1, преграждая дорогу ладье. Если ладья берет коня, то пешка ее уничтожает, если же она нападет на пешку, продвинувшись на поле e2, то пешка ускользнет из-под боя ладьи и станет ферзем, да в придачу и конь останется жив-здоров. 1-ю позицию решите самостоятельно. Кто выиграет? (См. диаграмму 47 а.) Проведите с детьми эстафету на быструю и правильную расстановку фигур, подключив и новую фигуру - коня. Пусть ребята вслух называют те места (поля), где располагаются кони. Предложите сыграть всеми фигурами до 30 набранных очков. Ответь на вопросы из «Шахматной шкатулки» 1. Между какими фигурами на доске стоит конь? Ответ: конь стоит между ладьей и слоном на полях b1, g1, b8, g8. 2. Чем конь отличается от всех остальных фигур? Ответ: существуют два основных отличия: а) конь ходит по-

особенному, его ходы напоминают букву «Г», по-разному повернутую; б) конь перескакивает как через чужие фигуры и пешки, так и через свои. 3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля? Может ли, перескочив через фигуру или пешку соперника, тут же забрать ее? Разрешается ли ему брать ее по пути до прихода на новое поле? Ответ: по правилам коню разрешается перескакивать через фигуры, но тут же брать их нельзя, не волен он уничтожать их и по пути движения, разрешается только бить на конечном поле. 4. Чем еще отличается конь от других фигур? Ответ: конь — единственная фигура, которая, начав путь с белого поля, может перейти только на темное, а начав путь с темного поля, всегда встает на белое. Получается это потому, что конь ходит на три поля. Допустим, вначале он стоит на темном — первая клеточка окажется светлой, вторая темной, третья, конечная — светлой. Если он пойдет с белого поля, все будет наоборот. 5. Почему слон и конь называются легкими фигурами, а ладья и ферзь тяжелыми фигурами? Ответ: слон, а особенно конь очень подвижные и малоценные фигуры, поэтому в бой чаще всего они вступают первыми, расчищая путь более ценным фигурам. Прежде всего это относится к ферзю и ладье, которым непременно требуются свободные вертикали и горизонталы, открытые поля и целые линии для лучшего маневрирования по ним. 6. Слон и конь примерно равны по силе, почему же тогда слон контролирует в центре доски тринадцать полей, а конь только восемь? Ответ: у каждой из этих фигур есть свои сильные и слабые стороны, что и уравнивает их по общей силе: а) конь становится чуть сильнее слона, если на доске большое скопление фигур, а слон, наоборот, чуть сильнее коня, когда на доске просторно, мало фигур; б) слон более дальнобойный: он может пойти сразу на семь полей за один ход, а конь только на три поля; в) зато в центре конь может контролировать восемь разных сторон, а слон только четыре стороны; г) слон продвигается прямолинейно, ходит несколько однобоко, только по полям своего цвета, и даже слабосильная пешка, перескочив на поля другого цвета, легко спасается от слона. Неутомимый, резвый конь не отличается такой однобокостью в ходах и частенько застаёт противника врасплох, ходы его отличаются большей неожиданностью, и стоит фигуре, пешке притупить бдительность, хотя бы на минуту зазеваться, как тут же наступает возмездие со стороны ретивого, коварного, лихого коня.

17 занятие: Пешка «Ни шагу назад»

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

ХОД ЗАНЯТИЯ: Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. При изучении пешек, как, впрочем, и остальных

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

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

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

З а д а н и е 2. Куда нужно поставить эти же пешки (поочередно), чтобы та и другая не смогла достигнуть 8-й и 1-й горизонталей? Дать три примера. Ответ: поставить их на три любые вертикали, например: a2, и a7, g2 и g7, d2 и d7 (см. диаграмму 12). (Показывают на демонстрационной или обычной доске, как это будет выглядеть.)

Диаграмма 12

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

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

З а д а н и е 3. Как выручить пять белых пешек из «плена», чтобы они могли двигаться дальше, если одна черная пешка, блокирующая пять белых пешек, расположена на вертикали «c», на поле c7 (см. диаграмму 13 а)? (Решить самостоятельно.) — А как вызволить пять черных пешек из «беды», чтобы уничтожить заблокировавшую их белую пешку с помощью шестой, жертвуя ее за белую, чтобы они могли двигаться дальше (см. диаграмму 13 б)?

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

Диаграмма 13а и 13б

Для развития наблюдательности, шахматной памяти неплохо провести дидактическую игру «Что изменилось?». Расставьте все пешки на доске произвольно. Затем предложите детям запомнить их расположение и отвернуться. Сделайте 1—2 перестановки пешек, разрешите повернуться и

спросите: «Что изменилось?» Дети показывают, передвигая пешки. За правильный ответ ребенку (или команде) начисляется очко. Постепенно игра усложняется. Примерно так же проводится дидактическая игра «Чего не стало?». В этом случае пешки не переставляются, а снимаются с доски совсем, и задается вопрос: «Какой пешки не хватает, на каком поле она стояла?» Побеждает команда, набравшая больше очков. В дальнейшем задание можно постепенно усложнить, скомбинировав две игры вместе: назвать поля, где стояла пешка, куда продвинулась; назвать поле, откуда взята пешка или пешки. З а д а ч а - ш у т к а . «Нарисуйте» четырнадцатью пешками (белыми и черными) на доске букву «П», выстроив их так, чтобы ни одна пешка соперника не могла уничтожить другую, хотя они и находятся рядом друг за другом. Ответ: белые пешки расположатся так: с2, с4, с6, d.7, e7, f6, f4, f2, черные пешки: с3, с5, с7, f7, f5, f3 (см. диаграмму 14).

Диаграмма 14

Ответь на вопросы:

1. Как ходит пешка?

Ответ: только вперед по вертикали.

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

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

3. А если мешает своя пешка?

Ответ: перепрыгнуть тоже нельзя, а побить тем более — своих не уничтожают.

4. А можно взять пешку соперника, уничтожить ее?

Ответ: да. Пешка бьет наискосок пешку соперника.

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

Ответ: по правилам пешка ходит только вперед и не имеет права делать ни шагу назад.

6. Является ли пешка фигурой?

Ответ: нет, она просто пешка.

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

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

8. Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре?

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

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

Ответ: любая пешка, при желании, может пойти вперед сразу на два поля, если только эти поля свободны от других пешек (и фигур). Но это не обязательно. Если же пешка сделала ход на одно поле, последующие ходы она имеет право делать только на одно поле. Право хода на два поля у этой пешки уже утеряно. Все остальные пешки, не трогавшиеся с места, сохраняют право пойти первым ходом на два поля вперед.

10. По каким линиям ходит пешка?

Ответ: пешка ходит только по вертикальным линиям и никогда не ходит по горизонтальным. А по диагональным только тогда, когда берет фигуру или пешку противника. Постепенно знакомясь с шахматными фигурами, дети расставляют сначала пешки, а затем добавляют к ним вновь изученную фигуру и играют ими вместе. После каждого занятия пройденный материал повторяется и закрепляется практической игрой до тех пор, пока ребята не усвоят его. Только тогда можно приступать к изучению нового. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»

18 занятие Пешка

ЦЕЛЬ: Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение. ХОД ЗАНЯТИЯ: Минуточку внимания, начинается парад. ...Первыми на параде маршировали Белые Пешки. Алеша и Аленка без труда узнали солдатиков, которые их арестовали. Они четко отбивали шаг и пели задорную песню:

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

Глядя на марширующих Пешек, Король улыбался и прихлопывал ладонями в такт незамысловатой песенке. Желая, чтобы Алеша с Леной разделили его восторг, Король торжественно молвил: Посмотрите, какие молодцы, а? Умрут за меня, но не отступят назад ни на шаг! А почему они не могут перешагивать сразу через несколько полей? — поинтересовалась Лена. Потому, что это солдаты-пехотинцы. Они не должны быстро продвигаться. Но тогда почему они не ходят ни вправо, ни влево, ни наискосок, ни назад хотя бы по одному

шагу?— допытывался Ален. По военному уставу не положено, — охотно пояснил Король.— У них строгий приказ: «Только вперед! Ни шагу назад!» Вот поэтому наши поэты и песню сочинили про их мужество и стойкость. Ту, что они пели на марше. Да, тяжелехонько живется Пешкам-пехотинцам,— посочувствовал Алеша. Еще бы,— согласился Король,— они же первыми вступают в бой. Редко какой из них посчастливится продвинуться далеко вперед. Но случается и такое. С боем, «с синяками» и «шишками», прорвется она до последней линии-горизонтالي доски. Тогда наступает самый счастливый миг в ее жизни. В награду Пешке предоставляется право превратиться в любую фигуру, разумеется, кроме Короля! — с важностью подчеркнул Король.— Двух Королей одного цвета в каждой войске не бывает. Поэтому Пешек нужно ценить, беречь, не отдавать без нужды противнику. Хотя их по количеству столько же, сколько всех остальных фигур, вместе взятых,— восемь.

Вот отгадайте-ка такую загадку,— предложил, улыбаясь, Король:— «Маленькая, удаленькая много полей вперед прошла и фигуру нашла». Конечно, Пешка!— дружно воскликнули дети. Молодцы,— тотчас похвалил Король.— Именно она, смелая, храбрая Пешка. Пройдя с остановками все положенные им клеточки-поля, Белые Пешки быстро удалились. А можно мы покомандуем Черными Пехотинцами?— обратились расхрабрившиеся ребята к Королю.— Ведь они, наверное, тоже хотят принять участие в параде? А почему бы и нет,— любезно согласился шахматный властелин.— Тем более они вас не арестовывали,— добавил он, слегка улыбаясь, и тотчас распорядился, чтобы Черные Пехотинцы слушались детей и выполняли все их команды. Ален, расхрабрившись уверенно команду: Песню запевай!

Мы — шахматные Пешки,
Шагаем лишь вперед,
Припев:

В бою не любим спешки.
Назад не знаем ход.

За нами «офицеры»,
нами Короли,
«королевы»,
конные полки. Наискосок: налево и направо
имеем право.

За
Ладьи и
И
Мы «бить»

А коль в конец доски придем,
Фигуру новую берем. — Славные ребята,— восхищался Король, хлопая вместе с детьми в ладоши, после прохождения Черными Пехотинцами парадного марша. Черные Пехотинцы остановились у края шахматной доски и, спросив разрешения гостей, покинули поле.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ Объясните детям, что до начала игры пешки располагаются на определенных «своих» горизонталях: белые (светлые) всегда на 2-й горизонтали (во втором ряду), черные (темные, коричневые) на 7-й горизонтали (в седьмом ряду) (см. диаграмму 8). Попросите расставить

все пешки на доске. Затем предложите снять их и снова расставить, на этот раз на скорость, называя вслух поля. Если поле названо неправильно, то пешку ставить не разрешается, пока ребенок (или команда) не вспомнит его правильное название. Можно провести своеобразную эстафету с бегом на правильную и быструю расстановку пешек на шахматных досках. Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой — на расстоянии 6—8 м — ставится по стулу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек. (Если игра происходит на больших, гигантских шахматах, то команды располагаются на таком же расстоянии, но напротив друг друга.

Диаграмма 8

Диаграмма 9

По сигналу воспитателя игроки, стоящие в колоннах первыми, берут со стула пешку, добегают до доски и ставят белую на поле а2, а черную на поле а7, оббегают стулья, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-й ребенок снимает пешку, приносит ее обратно и кладет на стул. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по шестнадцать пешек (по восемь белых и по восемь черных), каждая на своей доске. Такая эстафета повысит интерес к изучению шахматной науки, внесет оживление, даст прекрасный эмоциональный настрой. Напомните детям, как пешка бьет (берет) пешку противника: наискосок влево или вправо по диагонали, но не в правую или левую сторону по горизонтали. Некоторые малыши путают эти далеко не одинаковые понятия. Взятие пешки следует разъяснить детям более популярно: пешка идет прямо, бьет вкось, ставится именно на то поле, где стояла сбитая неприятельская пешка (или фигура), а не перепрыгивает через это поле, как в шашках. Затем скажите: «Вы знаете, где располагаются до начала сражения все пешки, как они перемещаются по доске и уничтожают неприятельские пешки, как пробираются до 8-й и 1-й горизонталей. А сейчас мы сыграем всеми пешками». Чтобы всем хорошо было видно, игра может проводиться на демонстрационной доске или на обычной шахматной доске, которую ставят на низком столике посередине групповой комнаты (зала), а дети располагаются вокруг на стульчиках. Или же доску ставят на 2—3 сдвинутых вместе столах, и дети сидят за ними. Условия игры довольно просты: команды делают поочередно ходы. Выигрывает та, которая побьет больше пешек противника. Вначале игра идет до 5 набранных очков (каждая побитая пешка оценивается в 1 очко). Если белая пешка ухитрится проскочить до 8-й, а черная до 1-й горизонтали, игрок получит в награду сразу 3 очка, которые прибавляются к имеющимся в команде. Почаще напоминайте детям, что маленький пехотинец — это самая главная ударная и многочисленная рать королевского войска и

служит до игры (в начальной позиции) единицей измерения силы всех фигур, кроме короля. Он бесценен, так как его не уничтожают, без него игра прекращается, он остается на доске до конца сражения. Спросите детей: «Почему пешка считается за единицу измерения силы фигур?» Примерный ответ ребенка: «Пешка самая слабая из всего шахматного войска». А какова их мощь в бою, сражении? В сражении сила пешек неодинакова: это смотря, где она находится, на какой горизонтали. В какую фигуру может превратиться пешка?

Диаграмма 11

— В любую, кроме короля: он всегда один в каждом войске. Предложите малышам запомнить такие пешечные заповеди: Начиная игру центральными пешками по вертикалям: «с», «d», «e», «f», чтобы мешать продвижению пешек противника по этой же дорожке, не давая ему захватить первым центральные поля.

Пешка считается сильнее, когда она контролирует больше полей. Все пешки, идущие в бой, становятся намного сильнее, когда наступают по одной горизонтали плотной цепью, как бы взявшись за руки. Не допускай сдваивания или страивания пешек на одной вертикали: цепь окажется разорванной, и пешки, идя по одной тропке, путаются под ногами друг у друга, продвигаются вперед черепашьям шагом и мешают быстрому продвижению, попросту тормозят его. Старайся выручить из беды пешку, которая «застряла» в пути: ей мешает двигаться вперед пешка противника, стеной вставшая на ее дороге. Она временно «заблокирована»: пешки уперлись друг в друга «лбами», но каждая ждет своего часа. Даже ценой потери другой пешки, идущей по соседней вертикали, попытайся ее спасти. Особенно нуждается в помощи черная пешка, находящаяся на полях 2-й (3-й) горизонтали, и белая на полях 6-й (7-й) горизонтали. От них рукой подать до заветного поля превращения в фигуру, а в первое время до получения 3—7 очков (при игре одними пешками) до победы (см. диаграмму 11).

— Стремись, как можно быстрее добраться до 1-й или 8-й горизонтали, всеми силами мешая достичь этой цели первым сопернику. В шахматах существует обязательное правило для всякого играющего: «Тронул — ходи». Нужно воспитывать шахматную привычку: «Ход сделан, обратно не вернешь». И уже, начиная с игры одними пешками, следует неукоснительно придерживаться этого правила шахматиста. Дидактические задания Работа с учебником с.6-8 "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля».

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

ХОД ЗАНЯТИЯ: Вот Вы сказали нам, что Ферзь — «самая могучая, сильная фигура в моем войске», — обратился Алеша к Королю. — А как же Вы? Я самая главная фигура! — рассеял их сомнения шахматный властелин. Как это понимать? — удивились дети. Ферзь хотя и сильнейшая фигура, но без него игра может продолжаться. А вот без меня ни в коем случае! — с достоинством пояснил Король. — Теперь вы, надеюсь, четко уловили главную разницу между мной и моим помощником? Понятно, — ответили дети. Ну а чем я еще отличаюсь от Ферзя, вы сейчас поймете без особого труда. Как раз в это время Ферзь закончил свое выступление и сел рядом с Лешей и Аленкой. Тут на середину зала вышел придворный трубач. Он трижды протрубил в рог и объявил: «Сейчас свое непревзойденное искусство ходьбы продемонстрирует его Королевское Величество». Все дружно захлопали в ладоши. Король поднялся с трона, скинул королевскую мантию (легкую накидку), чтобы не стесняла движения, и величественной походкой направился на свое постоянное место. Все затаили дыхание. Под звуки торжественной музыки владыка Страны Шахматных Чудес сделал первый ход. — Его Величество шагнули вперед, — зашептали придворные. Король сделал новый ход: шагнул вправо, а затем назад. Так он и маршировал: то в одну, то в другую сторону. А затем шагнул влево. Придворные каждый раз бурно и с нескрываемым восхищением выражали восторг. Наблюдая за передвижениями Короля, дети подметили такую особенность: шахматный властелин, как и его главный помощник, перемещался и по прямой, и наискосок. Но в отличие от Ферзя дальше соседних клеток-полей не ходил. Аленке это показалось несколько странным, и она поинтересовалась у Ферзя: Разве Король не отваживается пересечь весь зал, как Вы? К сожалению, его движения сковывают правила, — ответил Ферзь. — Почему так? — не удержался от вопроса и Леша. — Ведь он главнокомандующий. Ему положено руководить сражением, а не драться, как простому пехотинцу. Король должен находиться в самом безопасном месте под надежной охраной своих телохранителей. Да, спокойно ему живется на белом свете! — пошутил Алеша. Ты не прав, мой юный друг. Король часто жаждет боя, мечтает врукопашную схватиться с противником. Но у него более важные государственные заботы, — разоткровенничался Ферзь. Что же Король так и стоит на одном месте? — вмешалась в беседу Аленка. — Зачем же он показывает свои ходы, если сражаться ему почти не доводится? В конце сражения, когда почти все королевское войско перебито, Король срочно оставляет все государственные дела, покидает безопасное убежище и личным примером пытается спасти тяжелое положение. А если его убьют? — забеспокоился Алеша. Короля не убивают, не положено по правилам. А что с

ним могут сделать? — задала вопрос девочка. Объявить ему «мат»! Что, что? — не поняла Аленка. Когда Королю со всех сторон угрожают враги и ему некуда ходить — это и есть конец, гибель, т.е. по-шахматному — мат. А дальше что? — допытывался Алеша. Ничего,— пояснил Ферзь,— игра не может продолжаться — это полное поражение! Конец! Но ведь в живых остаются другие фигуры и Пешки!— настойчиво возразила Аленка. Без любой фигуры, даже без меня,— охотно пояснял Ферзь,— игра может продолжаться. А вот без Короля нет! Мат! Ах, да,— вспомнила девочка,— как же я запомнила: нам же Король говорил об этом. -? - Игрок, Королю которого объявили мат, считается проигравшим,— продолжал Ферзь.— Но Король не чета другим фигурам. К нему особое отношение. Раньше были другие правила: прежде чем объявить Королю мат, его вслух предупреждали об угрозе нападения. Такое предупреждение называлось шахом. Сейчас шах дают, но вслух его не объявляют: игрок должен видеть его сам. Выходит, вначале шах, а потом мат!— догадался Алеша.— А вместе получается — шахматы. Абсолютно точно,— улыбнулся догадливости и сообразительности мальчика Ферзь,— отсюда и пошло название этой древней и мудрой игры. Как же поступить Королю, если ему объявили шах?— поинтересовалась Аленка.— Сдаваться, что ли? Все зависит от того, сколько у него осталось фигур и как они расположены на доске по отношению к своему Королю: близко или далеко, могут ли своевременно прийти к нему на помощь или быстро уничтожить фигуру соперника, которая объявила шах, может ли сам Король укрыться в безопасное место,— вкратце пояснил Ферзь. В это время музыка смолкла. И Король снова водрузился на троне. — Пока Вы выступали,— обратился к шахматному властелину Алеша,— Ферзь нам все о Вас рассказал. Разве можно так просто и за такое короткое время сообщить обо мне «все»?— надул губы Король.— Я же не какая-нибудь там простенькая Пешка. Конечно, нет,— сделала попытку заступиться за брата Аленка.— Леша просто захотел похвастаться, что мы уже так много о Вас знаем. А знаете ли вы, мои юные друзья, что я — единственная фигура во всем войске, которая ни за что на свете не станет рядом, на соседнее поле, с королем противника (см. диаграмму 48). Мы всегда с ним «разговариваем» не ближе, чем через одно поле. Вот это для нас новость,— за обоих ответил Леша, а Аленка согласно кивнула головой. Вот видите,— обрадовался Король.— А то уже загордились, что все досконально обо мне знаете. Никогда не задавайтесь! Но зато нам известно,— не сдавались дети,— что, если Вам некуда ходить, Вы непременно терпите поражение. А вот и не всегда,— остудил их пыл Король и лукаво улыбнулся. Как не всегда?— не поверил Леша. Да и Аленка засомневалась. Действительно, случается иногда, что податься мне некуда, но противник не сумел объявить шах. Тогда я отделяюсь «легким испугом» — патом. А пат — это уже почетная ничья. Так-то, мои юные искатели истины,— с победоносным видом завершил спор в свою пользу Король.

21 занятие Король «Волшебный квадрат».

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

ХОД ЗАНЯТИЯ: Как-то поспорили два Короля: кто из них сильнее — Черный Король без Пешки или Белый с Пешкой? Белый хвастается: —С Пешкой я всегда у тебя выиграю. А Черный не соглашается: — Нет, братец, знаю я одну тайну «волшебного квадрата», тебе неизвестную: стоит мне только увидеть какую-нибудь позицию, и я, не играя, не передвигая фигур, сразу скажу, кому из нас выпадет удача. Расставили они позицию. Черный Король сразу определил: — Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку согласно правилу «квадрата». Не поверил Белый Король: —Дай мне три дня на размышление, проверю все варианты. На том и порешили. На третий день явился Белый Король на встречу мрачнее тучи и процедил сквозь зубы: —Твоя правда. Но не смирился упрямец: Давай другую позицию с другой стороны доски. Все равно я тебя одолею. В этой позиции я начинаю и уничтожаю твою Пешку на пятом ходу,— отчеканил Черный Король. Еще пуще прежнего разозлился Белый Король: — Не может быть, чтобы на таком коротком расстоянии, да с другой стороны доски, мой пехотинец не прошел в Ферзи. Выбрал он солдата самого смышленного да проворного и удалился на три дня для проверки позиции. Крутил, вертел, никак не получается. Пришел опять с повинной головой: —И на сей раз твоя взяла! Попросил он третью, последнюю позицию, чтобы посередине доски была. —Очередь хода за тобой, я уничтожаю твою Пешку на третьем ходу. Собрал Белый Король всех мудрейших из своего королевства и погрузился в раздумье: и так и сяк пробует, аж неведомо что стало, голова кругом идет. Припелся опечаленный, поникший, куда былая спесь и заносчивость подевались! —Проси,— говорит,— любую награду, отказу не будет! — Я не беднее тебя,— обиделся Черный Король.— Но от награды не откажусь, только от другой. Как себя помню, твоё шахматное войско всегда начинало сражения первым. Но это же несправедливо: ты первый ход получил по наследству, я же завоевал его своей мудростью. Так, говорят, очередь первого хода перешла временно к черным, ведь Белому Королю ничего не оставалось делать. Но Белый Король соберется все-таки с силами и вернет себе очередь первого хода. Но об этом пойдет речь в следующей сказке.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

После прочтения сказки объясните детям, почему Черному Королю удавалось все время не проигрывать. — Черный Король для выигрыша сам подстраивал такие позиции, где у него был беспроеигрышный момент, имело значение и кто начинал первым. Если бы Белый Король владел секретом квадрата, он, естественно, не дал бы себя так легко обманывать. Знание секрета помогает

каждому овладевшему им шахматисту не только определять, но и создавать на доске такие позиции, которые выгодны тебе, а не твоему сопернику по игре.

Диаграмма 64

Попросите расставить на доске позицию диаграммы 64. Сохраним условие по сказке: «Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку!» 1-й вариант (начинают белые) а3 — а4 Крf3 — е4 а4 — а5 Кре4 — d5 а5 — а6 Крд5 — с6 а6 — а7 Крс6 — Ь7 (догнал пешку — ничья) 2-й вариант (начинают черные) ... Крf3 — е4 а3 — а4 Кре4 — d5 а4 — а6 Крд5 — с6 а6 — а6 Крс6 — Ь6 (догнал пешку — ничья)

Да, Черный Король был прав: в обоих вариантах ничья. Но мы-то разыгрывали позицию 10 минут, а Король за считанные секунды определил то же самое с помощью «волшебного квадрата». Дети обязательно спросят: «А где же тут «волшебный квадрат»? Мы его не заметили». Правильно, обнаружить его сразу удастся далеко не каждому. Давайте не спеша разберемся. Смотрим на вертикаль «а», на которой стоит пешка а3. Сколько полей предстоит прошагать пешке до поля превращения а8?

Диаграмма 65

Диаграмма 66

Пешке, чтобы стать ферзем (или любой другой фигурой, кроме короля), надо пройти пять полей. Чертим линию, отсчитывая такое же количество полей по 3-й горизонтали от поля а3, где расположена пешка, и попадаем на поле f3, где стоит король. Соединяем по вертикали «f» до 8-й горизонтали и получаем вместе с крайними линиями так называемый квадрат пешки, или кратко — квадрат (см. диаграмму 65). Существует даже специальное правило квадрата (оно применяется, когда пешка вдруг отваживается стать генералом без поддержки своего короля). «Если король слабейшей стороны уже расположился в квадрате пешки или при своем ходе попадает в него, то он успевает эту пешку догнать и уничтожить. Если же король размещается за пределами квадрата и не входит в него, то пешка сильнейшей стороны становится ферзем или любой другой фигурой (кроме короля)» Четко зная правило квадрата пешки, не обязательно играть все встречающиеся аналогичные позиции до самого конца. Квадраты могут быть разной величины, находиться в любой части доски, но правило квадрата от этого не меняется. Сначала квадрат можно отметить, а затем измерять мысленно глазами. — Разберем следующую позицию (см. диаграмму 66). При ходе белых пешка проходит в ферзи, но сейчас ход черных. 1. ... Крд3 — е4! Король вступает в волшебный квадрат, и уже нетрудно убедиться, что он задерживает и уничтожает пешку. Обратите внимание на то, что все это происходит без поддержки пешки своим королем. Правда, он поставлен в такие условия, что практически не в силах вмешаться, ибо отрезан от своего пехотинца королем противника. Но в будущем, на последующих занятиях, поддержка

пешки королем, т. е. их согласованные действия, будет иметь решающее значение

24 занятие Шах, мат

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

ХОД ЗАНЯТИЯ: Можем ли мы научиться ловушкам и комбинациям? Нельзя ли их запомнить, выучить наизусть? — обратилась Аленка к Королю. Чем отличается начало партии (дебют) от середины игры? Бывают ли ловушки или комбинации в середине партии? — любопытствовал и Алеша. Послушайте-ка сказку, и вам все станет ясно и понятно,— предложил детям Король.— Называется она «Чародей комбинаций». ...Жил-был на свете обыкновенный мальчик примерно ваших лет. Он страстно любил читать и читал все, что попадалось под руку. Были у него дома и шахматы, но он не умел в них играть и поэтому считал скучной игрой. Однажды ему на глаза случайно попала шахматная книга, которая круто перевернула всю его жизнь, заставив по-иному взглянуть на шахматную игру, уловить ее магическую силу, прикипеть всем сердцем к волшебному миру комбинаций. А шесть строчек навсегда запали в память будущего чародея комбинаций: «Глубоко ошибочно мнение, что искусство комбинирования зависит от прирожденного таланта и что научиться ему нельзя. Каждый опытный шахматист знает, что все (или почти все) комбинации возникают на основе уже известных элементов, как, например, знаменитая жертва слона на f7, не требующая большой затраты времени на обдумывание». И он сразу стал «чародеем комбинаций»!— воскликнул Алеша. Разумеется, нет, в этом-то и все дело,— поспешил переубедить мальчика Король.— Он принялся основательно, всерьез изучать книгу. И твердо усвоил главную мысль, что комбинация — это серия ходов обязательно с жертвой фигуры или пешки, которые защищающаяся сторона обязана принять! В этом ее основное отличие от ловушки, где «дар» может быть и отвергнут. Комбинаций и ловушек в шахматной игре великое множество: несколько сотен. Мальчик страстно полюбил комбинации, к ловушкам же относился пренебрежительно. Основательно изучал матовые комбинации, где фейерверк жертв мгновенно приводит к капитуляции короля обороняющейся стороны. Здесь ему не было равных, за что и был прозван «чародеем комбинаций». Жертвуя и атакая на противника, «чародей комбинаций» применял всевозможные тактические шахматные удары: открытый шах, мельницу, двойной удар. Ну, а что касается дебюта, то здесь происходит подготовка к атаке, в середине же партии разворачиваются

основные шахматные события, поэтому эта стадия считается главной из всех трех. Она тесно увязана и с дебютом, так как вытекает из него, и с окончанием — оно зависит от середины игры. А что должен знать и уметь игрок, чтобы уверенно разбираться и спокойно себя чувствовать в середине партии? — поинтересовалась Аленка. Все, о чем я уже рассказал, и еще кое-что. Чародей комбинаций в совершенстве обладал всеми этими основными достоинствами шахматного комбинатора: а) хорошо видел все шахматное поле сражения; б) точно и четко рассчитывал свою комбинацию и предвидел комбинацию противника; в) обладал умением правильно оценивать свою и чужую позиции; г) намечал нужный план игры, который помогал более четко, последовательно добиваться намеченной цели; д) рассчитывал все возможные способы достижения победы, не допускал ошибок.

28 занятие Рокировка

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

ХОД ЗАНЯТИЯ: — А я приготовил вам загадку и сказку, — встретил такими словами малыш Король. — Вот послушайте: «Два братца через грядку глядят, а друг друга не видят!» Аленка догадалась первой: — Это Короли, грядка — поле. Короли стараются не замечать друг друга и не разговаривать, ведь они враги. — Ну, теперь-то вы уверены, что знаете про меня все. Ничего нового про себя я уже не открою? — загадочно улыбаясь, спросил ребят Король. Мы так много про Вас знаем, что даже не верится, что к этому можно еще что-то добавить, — осторожно и дипломатично ответил Алеша. Тайны Волшебной Доски и населяющих ее фигур беспредельны, неисчерпаемы, так же как и всей Страны Шахматных Чудес. И не только про меня, но и про другие фигуры и Пешки вы узнаете несравненно больше, чем располагаете сведениями и знаниями теперь. Ну, а теперь послушайте сказку. ...Однажды собрались четыре Ладьи вместе и крепко затужили, задумались над судьбой своей разнесчастной. Ладно, пусть мы на отшибе от всех фигур ютимся, по углам нас раскидали, — начала первой брюзжать Ладья а8. — Видно, каждому из нас уготована своя судьба, но за что же нас всех неповоротливыми увальнями величают, дразнят и насмеваются повсюду? Нас, как и Ферзя, тяжелой фигурой прозвали, — вторила ей землячка по горизонтальной линии Ладья h8, — а ходить-то, как Слон, не разрешают. Верно, подружки, — поддакнула им обеим Ладья а1, — хорошо хоть оценили нас неплохо: стоим, как и пять Пешек, по 5 очков. Но вот проворства да прыти нам еще занимать да занимать, эка досада! Мне во время игры часто доводится близ Короля находиться. И вот как-то в сердцах Король обронил недовольно, что, мол, тяжелехоньки стали Ладьи на подъем, нерасторопны, видимо, бегом не занимаются, не плавают, едят чрезмерно, диету не соблюдают,

малоповоротливы. Если так и дальше будет продолжаться — не стану их, пожалуй, в сражение вводить, а в резерв зашлю, как бы тяжело мне ни приходилось. Лучше пораньше с противником перемирие заключу. А когда буду сражаться со слабым соперником, то стану давать ему фору вперед — Ладью, чтобы ее духу и вовсе на доске не было. Суров и непреклонен был Король, испугались Ладьи не на шутку, крут был тот владыка на расправу, слов на ветер не бросал никогда. — Я придумала! Хватит вам ныть да причитать, не все еще у нас потеряно,— весело и озорно воскликнула самая задорная Ладья Ы и предложила начать заниматься спортом. Стали Ладьи утреннюю гимнастику делать, потихонечку да полегонечку бегать, плескаться и плавать часами в ванне и бассейне, сели на овощную диету — ничего мучного и сладкого, чтоб похудеть. Заприметил их усердие и рвение Король. Но как и кого приблизить к своему трону: все места рядом с властелином давно распределены и переходят по наследству. «А пусть себе стоят по углам, как им на роду написано,— размышлял Король, но подумал и выход все же отыскал: — Разрешу-ка какой-нибудь из Ладей (какой больше посчастливится) один раз за всю игру быть подле меня». И придумал для этого хитрую вещь, которую назвал рокировкой. Но обставил ее такими многочисленными условиями-ограничениями, что Ладьям не приходилось зевать. Рокировка должна была совершаться вовремя, иначе в телохранители Короля не попадешь. — Двойной ход с Ладьей — рокировку — могу делать только я. Вот вам и еще сведения обо мне,— самодовольно подытожил свой рассказ Король.

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

Диаграмма 54 Диаграмма 55

— При соблюдении каких условий можно выполнять рокировку?

Ответ: 1-е условие. Если ни король, ни ладья не трогались с места (если уходили со своего поля, но вернулись вновь), рокировка не разрешается.

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

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

4-е условие. Король во время рокировки не находится под шахом. 5-е условие. При рокировке король не должен переходить, пересекать поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой (см. диаграмму 54 а). — А как правильно выполняется рокировка? Ответ: король приближается к ладье, например к h1 на два шага, а ладья, перепрыгнув через короля, ставится на поле f1. Черный король, соответственно, приближается к своей ладье, которая перепрыгивает через него на поле f8,— это называется короткой рокировкой.

Длинная делается так же, но в другую сторону, белый король тоже переставляется на два поля на c1, а ладья перескакивает через него на поле d1, где стоял раньше ферзь, черный король, соответственно, на поле — c8, а ладья — d8. — Для чего нужно делать рокировку? Ответ: для того, чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место. — Значит, на первых порах король обязан в первую очередь по беспокоиться о своей безопасности? Ответ: да, ведь он — главная фигура шахматного войска. — Какая рокировка лучше: короткая или длинная? Ответ: в зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, так как при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных) остаются незащищенными, и, чтобы их защитить, надо истратить один, а то и два лишних хода. За это время в игровой обстановке на доске может многое измениться.

72

— Если одна ладья трогалась с места, а вторая — нет, можно рокироваться с той, которая не сходила со своего места?

Ответ: да, можно. Разумеется, при соблюдении остальных условий рокировки. — Королю не разрешается пересекать атакованное противником поле. А если его пересечет ладья, рокировка разрешается? Ответ: да, рокировка разрешается, считается правильной. Можно рокировать и тогда, когда ладья находится под боем неприятельской фигуры. Найдите сами, в каком случае может быть выполнена рокировка, в каком — нет (см. диаграммы 56 а, б, 57 а, б). Разберем одну практическую партию, сыгранную детьми дошкольного возраста, на 21-м ходу (середина игры). Ход черных. Белые: Kpg1, Фе4, Лel, Cd3, Сс3, пп.а2, Ь2, f2, g2, h2 (10 фигур). Черные: Кре8, ФЬ6, Ла8, ЛЬ8, СвЛ, Се7, Кпб, пп. а7, с7, f7, gl, h7 (12 фигур). У черных две лишние фигуры (ладья и конь), но их позиции не позавидуешь: а) на следующем ходу грозит мат 22. Фе4 : Се7 + X; б) под боем ферзя находится ладья черных а8; в) слон с3 может побить пешку на Ь7 с нападением на ладью и коня; г) самое главное, черные явно опоздали с рокировкой. Чтобы не получить мат на е7, черные срочно должны рокироваться, обезопасить короля и ввести в игру одну из ладей. Но куда, в какую из сторон? Попробуем короткую рокировку. 21. ... 0 — 0 (надеялись откупиться за рокировку слоном е7, но их ждет смертельный удар). 22. Фе4 : h7 +- X (своевременная рокировка иногда стоит очень дорого). Тогда попробуем длинную, может, есть спасение. ... 0 — 0 — 0 Фе4 — а8 + ФЬ6 — Ь8 (закрываемся от шаха ферзем). Меняться ферзями черным выгодно: у них две лишние фигуры. Белые находят неотразимый ход в этой позиции. Cd3-а6 + X Белые настойчиво, умело не дают рокироваться, держа черных в напряжении. Поищем другие возможности. ... Cd7 — еб (прикрывая чернопольного слона, подготавливая короткую рокировку, к сожалению, жертвуя для этого ладьей а8, зато спасаясь от неминуемого мата в двух рассмотренных вариантах).

Фе4 : Ла8 -f Се7 — d8 (закрываясь от шаха, тем самым не теряя шансов на рокировку; король не двигался со своего места: если Кре8 — d7, теряется ЛЬ8). Сс3 : g7.М (побил пешку, сделал вилку — напал на две фигуры, лишил короткой рокировки, выигрывает коня — сильнейший ход белых). ... Лп8 — g8 (лишаясь рокировки — ладья сошла со своего места, но нападая на слона, нацеливаясь после его ухода на поле g2). Сg7 : Kh6 (восстанавливая материальное равновесие в фигурах, имея вдобавок одну лишнюю пешку). 24. ... Лg8 — g6 (у черных неутешительная позиция, отгоняя слона подальше от своей позиции, готовя для короля искусственную рокировку, чтобы освободить для игры пока слона-сторожа еб). 25 Спб — е3 (нападая на ферзя и укрепляя позицию своего короля). ... ФЬ6 — d6 (нападая на беззащитного слона d3 и нацеливаясь на слабую пешку белых h2, поддерживая слона d8 — отличный ход). Cd3 — Ь5 + (белые сознательно не меняют слона на ладью Cd3 : Лg6, полагая, что слон сейчас не слабее и он очень нужен для продолжения атаки на не-рокированного короля, неуютно чувствующего себя в центре горизонтали «8», а потому и дают шах).

... Кре8 — f8 (лучший ход; если загородиться пешкой, то она пропадает, если слоном — теряется ферзь Се3 — c5). Фа8 : а7 (ферзь берет пешку и проводит проходную пешку а2 в ферзи). Черные сдались. Ответ на вопросы из «Шахматной шкатулки» 1. Почему король слабее ферзя, но главнее его? Ответ: без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя. 2. Когда король наиболее опасен? Ответ: король становится очень сильным и опасным, когда перебито все или почти все его войско и войско противника. Тогда он сам отправляется на войну. Он жаждет боя, идет в центр доски, а то и в тыл противника. 3. Как защищаться от короля, когда он становится сильным и жаждет боя? Ответ: способов много: а) отойти от него в тихое, безопасное место; б) отрезать ему вертикаль или горизонталь ферзем, ладьей, а диагональ — двумя слонами; в) загнать в угол доски; г) самому объявить шах, а при случае и поставить мат. 4. Почему в начале игры своего короля надо прятать подальше, а неприятельского атаковать, лишать рокировки, объявлять шах и ставить мат? Ответ: чтобы быстрее закончить игру, оказаться победителем. 5. Почему необходимо вовремя делать рокировку? Ответ: чтобы обезопасить короля и скорее ввести в активную игру какую-нибудь ладью, которая поможет королю защитить слабые пешки f2 и f7. 6. Полагается ли королю вознаграждение, если он, как и пешка, достигнет 1-й горизонтали (черный король) или 8-й горизонтали (белый король)? Ответ: нет, не полагается. Такого правила не существует. 7. Является ли рокировка обязательной? Ответ: нет. Рокировки может не быть за всю сыгранную двумя партнерами партию или может быть только у одного. 8. Сколько за всю партию (игру) может быть рокировок (самое большое количество)? Ответ: всегда, во всех партиях, у любого игрока не более одной (а всего за игру две). Следует подчеркнуть, что

рокировка — особый, двойной ход, совершаемый королем совместно с одной ладьей. Короткая и длинная рокировка буквой не отмечается, а в записи выглядит так: короткая — два ну-

74

ля через черточку (0—0), а длинная — три нуля через черточки (0—0—0), что соответствует расстоянию в три поля от ладьи до короля (а в короткой — двум полям).

Дидактическое задание "Рокировка" ОТВЕТЬ, КАК В СКАЗКЕ, САМ, БЕЗ ПОДСКАЗКИ Сколько линий на доске, как они называются? Как обозначаются поля на шахматной доске? На каких линиях располагаются белые и черные войска перед началом сражения? Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры? Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур? Чем отличаются ходы пешек со взятием от ходов фигур со взятием? Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, быстроте передвижения по доске? Когда, в каких случаях пешка может ходить со своей первоначальной позиции на два поля и имеет ли это обязательную силу? Когда пешке нельзя продвигаться на два поля?

При записи ходов в шахматной партии какое отличие имеют пешки от записи ходов всех фигур? Какую фигуру можно получить, если белая пешка дошла до любого поля превращения 8-й горизонтали, а черная, соответственно, до 1-й горизонтали? Могут ли две пешки попасть на одно и то же поле превращения и в каких случаях? Как часто это случается? Все ли пешки на «одно лицо» или они «многолики»: могут иметь разные названия в зависимости от своего расположения, передвижения? Сколько одинаковых фигур может быть на доске, если все восемь пешек поочередно достигнут полей превращения? На каких постоянных горизонталях у пешек бывают «битые поля» и что они означают, какое практическое значение имеют для игры? Чем определяется сила фигур? Какая фигура является единицей измерения силы фигур? От шаха какой фигуры королю нельзя закрыться ничем и что нужно предпринять, чтобы ликвидировать шах? Какая фигура остается на доске до конца игры: не снимается и не уничтожается? При каком шахе королю нельзя уничтожить напавшие фигуры и каким единственным способом от него можно спастись? Как называется одновременный ход королем и ладьей, сколько раз его можно делать за всю игру, в чем смысл хода, обязателен ли он? Чем отличается пат от мата? Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же и почему? Что общего и в чем отличие «волшебного квадрата» от «спасительной оппозиции»? В чем сходство и отличие ловушки и комбинации? Что такое шахматная задача и этюд, что их роднит между собой и в чем отличие? Каким способом решается, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию? На каких двух горизонталях осуществляется взятие на проходе? Может ли король миновать битое поле при рокировке, имеет ли на это право ладья?

Какие существуют три стадии партии в шахматах, какие цели преследует каждая из них? Какая пешка считается проходной и почему, чем она отличается от непроходной? Какое поле называется полем превращения и почему, для кого оно? На какие фигуры можно поменять ферзя, чтобы обмен был всегда равноценным? (Дать несколько вариантов.)

75

ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ ШАХМАТНОГО ПРАЗДНИКА На участке на двух столбах крепится магнитная демонстрационная доска с фигурами (для показа шахматного поединка между двумя командами детей). На площадке сдвигаются вместе 10—12 столов (общая длина до 12 м), расставляются 20—24 комплектов шахмат (для проведения сеанса одновременной игры с детьми). На столах раскладываются шахматные журналы: «Шахматное обозрение», «Шахматы в СССР»; помещаются папки-передвижки с материалами из жизни детского сада, газетные и журнальные вырезки с шахматным материалом по обучению малышей игре, детские шахматные книги. На земле с помощью колышков натягивается матерчатая «Шахматная доска» (поля красно-белого или сине-белого цвета. Размер поля 50 X 50 см. Весь квадрат гигантской доски равен 4 X 4 м). При невозможности сшить матерчатую ее вполне может заменить доска, специально выкрашенная краской (таких же размеров) на асфальтированной площадке. Участники праздника в шахматных костюмах выходят под спортивный марш из здания детского сада на спортплощадку. Первыми идут черные фигуры, за ними белые. Впереди каждой команды шествует ребенок — «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название, например у черных фигур — «Индийский Слон», у белых фигур — «Неутомимые Кони». Знамена после прихода команд на исходную позицию ставятся на специальную подставку, чтобы было видно всем присутствующим. За Пешкой-знаменосцем важно вышагивают сам Король с Ферзем, за ними два телохранителя-Слона ведут под «узды» Коней, замыкают праздничный кортеж Ладьи. Пешки движутся с обеих сторон, образуя как бы почетный эскорт. Дойдя до края «шахматной матерчатой доски», дети переобуваются в чешки или тапочки и занимают каждый свое место согласно шахматным правилам для игры на гигантской доске. Ребенок, наряженный «Шахматной Доской», располагается отдельно от всех, недалеко от судейского столика. Судьями могут быть заведующий, старший воспитатель, медсестра, член родительского комитета, тренер-преподаватель по шахматам и т. п. В е д у щ и й (воспитатель). Сегодня в честь выпуска двух шахматных групп в нашем детском саду состоится шахматный карнавал. Ребята познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши выпускники пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь. И только мудрость шахмат даст ответ Твоей душе на множество вопросов, Ведь «игрока» среди шахматистов нет, А есть

боец, художник и философ. Начинаем знакомство с нашими шахматными персонажами. Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле — доске. Ребенок, исполняющий роль «Шахматной Доски», читает стихи: Вся в квадратах — белых, черных — Деревянная доска, А ряды фигур точеных — Деревянные войска. Люди их передвигают, Коротают вечера, Дети в шахматы играют — Гениальная игра! Ты, дружок мой, без опаски, Без смущения вступай, Словно в мир чудесной сказки, В черно-белый этот край. Что? Змея. Драконы Вас не ждут здесь? Не беда. Тут зато лихие Кони И пехота хоть куда!

76

Тут Ферзи могучи, и Слоны отважны, Мчатся поперек и вдоль, И, совсем как в сказке, важный Восседает тут Король. Здесь герои в каждой войске, И выходит рать на рать Хитроумно и геройски воевать и побеждать! Ведущий. Представляем команды. Слово команде «Индийский Слон»: В шахматной учусь я школе, Строгий тренер мной доволен. Проиграть я не боюсь: Все умнее становлюсь. Я пока и не гроссмейстер, И не чемпион страны, Но играю каждый день, Заниматься мне не лень. Ведущий. А теперь познакомимся с командой «Неутомимые Кони»: В шахматной учусь я школе, Тренирую память, волю: В дождь, и в ветер, и в мороз Выхожу я бегать кросс. Если зря не зазнаваться, Каждый день тренироваться: Бегать, прыгать, в шахматы играть — Сильным шахматистом можно стать! Все участники карнавала выстраиваются в шахматном порядке, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка от гигантских шахмат (высота от 12 до 25 см). Ребята выполняют физические упражнения. Упражнения с шахматными фигурами и пешками (с тренером) И.п.: основная стойка, фигура (или пешка) в правой руке. 1 — приподняться на носках, руки через стороны вверх, переложить фигуру (пешку) в левую руку; 2 — опустить руки через стороны вниз (6—8 раз). И.п.: пятки вместе, носки врозь, руки опущены. 1 — присесть, отрывая пятки от земли, руки вперед, ладонями кверху, фигура (пешка) стоит на ладони правой руки. Переложить предмет в левую руку; 2 — вернуться в исходное положение (6—8 раз). И.п.: основная стойка. 1 — наклониться вперед, не сгибая коленей, поставить фигуру (пешку) перед собой на землю; 2 — выпрямиться; 3 — наклониться, взять фигуру (пешку) в левую руку; 4 — выпрямиться (6 раз). И.п.: основная стойка. 1 — наклониться, фигуру (пешку) положить в 10 см от левого бока. Прыгать через предмет боком, не наступая и не задевая его. Ноги держать вместе (5 раз в каждую сторону). И.п.: основная стойка. Поставить фигуры (пешки) перед собой. Бегать «змейкой» между предметами, не задевая их в течение 30—40 с. Жюри оценивает, кто из команд лучше выполнял упражнение, объявляет решение. Ведущий. Сегодня нам предстоит показать игру в «живые шахматы». Перед этим все участники шахматного спектакля поочередно представятся. На середину большой матерчатой доски выходит ребенок, наряженный «Шахматной Доской»: Представьте королевство в один

шаг, Поля сражения в квадратах черно-белых, За шахматной доской партнеры-
игроки Бескровный бой ведут, вперед пуская смелых. Я — Волшебная Доска,
Но без фигур и мне тоска: Зовите Пешек, всех, всех — В сражениях их ждет
успех! Ведущий. Мамы, папы, время не теряйте: Нас теперь вы отгадайте.
Выходят Белые Пешки и, маршируя на месте, дружно и слаженно напевают
задорную песенку: Пешка, маленький солдат, Лишь
команды ждет, Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперед. На войну, не на парад
Пешка держит путь. Ей нельзя пойти назад, В
сторону свернуть. Чтоб в борьбу вступить скорей, В рукопашный бой, Первым
ходом можно ей

77

Сделать шаг двойной. А потом — вперед, вперед, За шажком шажок. Ну а как
же Пешка бьет? Бьет наискосок. Всю доску пройти должна Пешка до конца.
— Превратится там она В генерала, не в бойца.

Белые Пешки уходят. Ведущий. А какой песней порадуют нас Черные
Пехотинцы? Черные Пешки исполняют песню: Король упал, а это значит:
Сражаться смысла больше нет, И королева громко плачет,
Бессильно опустив лорнет. Припев.
Пешки, Пешки, что же скажут Пешки? Каждая Пешка
знает свою роль: Если Пешки — крепкие орешки,
Непобедим наш шахматный Король. Р ебен ок (Пешка). А Пешку малою
фигурой звать нельзя: Она лишь в час своей кончины,
Когда удастся ей достичь вершины, Получит звание
«фигуры», хоть — Ферзя. Ведущий. А теперь, уважаемые гости, вам предстоит
отгадать две несложные шахматные загадки. За быстрый и правильный ответ
вашей команде будет начислено 3 очка, за неполный и неточный — 1 очко. 1.
Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла. (Пешка) 2. Один раз
погибает, а два раза рождается. (Пешка)
Ведущий. Сейчас представится Ладья. Ребенок (Ладья) рассказывает о своем
«характере»: Видимо, Ладья упряма, Если ходит
только прямо, Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок. Так от края и до края
Может двигаться она. Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна. Шаг тяжелый у Ладьи,
В бой ее скорей веди! Ведущий. А теперь загадки для участников праздника.
Первой отгадывает команда «Неутомимые Кони». Стою на самом краю,
Путь откроют — пойду. Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу. (Ладья) Загадка для команды «Индийский Слон»: Я силой
и мощью своей Лишь по прямым полям И
линиям прокладываю путь. И горе тем, кто на пути моем
Пытается «вздремнуть». (Ладья) Ведущий. А теперь представится Слон.

Ребенок (Слон). Если Слон на белом поле
(не забудь!),
Знает только белый путь.
Слон стоит, вступая в бой,
покорный,
До конца игры

Встал вначале
Он другой не хочет доли —
А когда на поле черном
Ходит, правилам
Черной тропкой Слон такой.
Слоны Цвету одному верны.

78

Загадка для детей из команды «Неутомимые Кони»: Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы, По косой он ходит,
Хоботом не водит. (Слон) Затем для детей из команды «Индийский Слон»:
Когда мы встанем в строй, Нас спутает любой. Но лишь
начнется бой, У каждого путь — свой. Загадка и для
(Белопольные и Чернопольные Слоны) взрослых команды «Индийский
Слон»: Два братца в одной армии служат, А встретиться
друг с другом не могут. (Чернопольные и Белопольные Слоны) к о м а н д ы
«Неутомимые Кони»: Я смел, и строен, и высок: Предпочитаю
ходить и бить Всегда по-своему: наискосок. (Слон
любого цвета) Ведущий. Сейчас о себе расскажет Ферзь. Ребенок (Ферзь).
Черный Ферзь — свой любит цвет. Для белого — нет цвета белого милей.
Другого правила здесь нет: Напротив друг друга поставим их смелей.
Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион, И шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон — И прямо и наискосок. Направо,
налево, вперед и назад... А бьет он вдаль и в упор. И кажется, будто Ферзю
тесноват Доски черно-белый простор. Ферзь очень опасен вблизи и вдали —
Ты больше вниманья Ферзю удели. Ведущий. Сейчас о себе расскажет Конь.
Представляется ребенок (Конь). Прыгнет Конь. Подковы звяк!
Необычен каждый шаг: Буква «Г» и так и сяк. Получается зигзаг! И повадки
у лошадки Необычны и смешны: Притаится, словно в прятки, И скакнет из-за
спины. Ребенок из команды «Неутомимые Кони» загадывает загадку:
Передвигается не косо и не прямо, А буквой «Г» — так шахматисты говорят.
(Конь) Представляется ребенок (Король). Король любит гладкий,
расчищенный путь, В любую он сторону может шагнуть. Король могуч, но шаг
его короткий, Всего на клеточку он может отойти. В конце игры он может в
бой ввязаться, А поначалу боязливо прячется в кусты. Зато начеку королевская
рать — Должна Короля она оберегать. Ведь если б Король беззащитный погиб,
Фигуры войну продолжать не могли б. Запомни: Король всех главней, всех
важней, Нет в шахматном войске важнее вождей! Ведущий. Загадка для детей
из команды «Индийский Слон»: Гладкий люблю я, расчищенный путь: На шаг
в любую сторону могу шагнуть! (Король) Загадка для детей из команды
«Неутомимые Кони»: Два братца через грядку смотрят, А подойти друг к
другу не могут. (Короли) Ведущий. Сейчас я задам вопросы родителям
команды «Индийский Слон» (вывешиваются в группах за неделю до начала

праздника): 1. Родина шахмат — Индия. Кто стал первым чемпионом мира среди юношей и первым гроссмейстером по шахматам за всю ее историю? (18-летний юноша из Мадраса

79

Висванатан Ананд, в 1988 г.) 2. Венгерская сборная команда шахматисток (впервые в своей истории) стала первой на всемирной Олимпиаде в Греции в 1988 г. Кто из ее состава в возрасте 4 лет занял 1-е место по шахматам среди школьников г.Буда-пешта? (Жужа Полгар) 3. «Шахматы — это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно». Кому принадлежат эти слова? (Н. Гаприндашвили) 4. «Шахматы — это не просто спорт, не просто отдых и развлечение. Занятия ими развивают логическое и творческое мышление, приучают анализировать и решать проблемы, а все это пригодится будущему специалисту в любой области. Так что шахматы — дело серьезное, и приучать к ним детей, поддерживать возникшую у них любовь к этой игре — важная задача взрослых». Слова эти принадлежат летчику-космонавту, почетному председателю шахматной федерации СССР. Кто он? (В. Севастьянов) Вопросы для взрослых команды «Неутомимые Кони»:

1. Индийская пословица о шахматах? («Шахматы — игра тысячи радостей»)
2. В сборной олимпийской команде 1988 г. в г. Салониках самая младшая Юдит Полгар удостоилась за выдающиеся успехи звания международного гроссмейстера среди женщин и одновременно международного мастера среди мужчин. Сколько очков она набрала? Ее возраст? (12,5 очков из 13. Возраст — 12 лет)
3. «Нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями». Это слова гениального русского писателя, партнера по шахматам И.С.Тургенева. Чьи? (Л. Н. Толстого)
4. «Научиться играть в шахматы — легко, но трудно научиться играть хорошо*, — подметил 3-й чемпион мира по шахматам. Кто он? (Кубинец Хосе Рауль Капабланка) Ведущий. А сейчас, устав изрядно, Оба войска захотели поразмяться. Покажут сноровку свою наглядно: В смекалке и беге будут состязаться. Команды готовятся к проведению «шахматной эстафеты». Воспитатели раздают каждому играющему фигуру или пешку от гигантских шахмат, дети строятся в две шеренги. Ведущий. Белый отряд, черный отряд — Друг против друга два войска стоят. Строгий порядок в отряде одном, Точно такой же — в отряде другом. В каждом отряде — ты сам погляди — Оба угла занимают Ладьи. Рядом с Ладьями Кони видны, Рядом с Конями встали Слоны. Кто ж посередине? Дети хором. Ферзь с Королем — Самые главные в войске своем. — А перед всеми — Ладьей и Конем, Перед Слоном, Королем и Ферзем — Пешки-малышки стали стеной, Им начинать этот сказочный бой. Условия проведения шахматной эстафеты На одинаковом расстоянии от команд на два низких столика (высотой до 50 см) ставится доска от гигантских шахмат. В руке у каждого ребенка та фигура или пешка, которую он изображает своим костюмом (фигурами меняться нельзя). По сигналу ведущего дети поочередно

подбегают, ставят фигуры (пешки) на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, селят очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища (команды стоят в две шеренги). Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры и пешки и совершившая меньше ошибок при осаливании. Ведущий. Вот наши участники и поразмялись перед решающим и ответственным поединком. А сейчас дети покажут театрализованное представление коротенькой и очень популярной партии, сыгранной более 200 лет назад и вошедшей в историю под названием «Мат Легалья» (по имени французского шахматиста), где черные допускают грубый просмотр, попадают в искусно расставленную ловушку и получают красивый и редчайший мат тремя легкими фигурами — слоном и

80

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

А подряд два хода можно? Нет! Нужно ждать противника ответ. Так, за ходом ход идет сражение, наступление или отступление. Игроки же видят цель одну: шахматную выиграть войну. Тренер по шахматам. Я буду называть и комментировать ходы, показывая их на нашей магнитной демонстрационной доске, а дети, соответственно перемещаясь на нужное (после объявленного хода) поле, дублировать их на матерчатой доске. Команда, сделавшая в ходах и перемещениях меньше ошибок, выигрывает коротенький матч, несмотря на то что уже известно — белые побеждают. Итак, приготовились. Первыми, как всегда, начинают партию белые. e2—e4 e7—e5 (черные мешают дальнейшему продвижению пехотинца белых. Это считается хорошим ходом). Kgl—f3 ... (нападая на черную беззащитную пока пешку e5). ... d7—d6 (защищая пешку и открывая дорогу слону c8, но преграждая путь своему слону f8). Cfl—c4 ... (нацеливаясь на слабый пункт черных — поле f7). ... Cc8—g4 (сильный ход, связывается белый конь на поле f3, им пока нельзя ходить, иначе теряется ферзь у белых). Kgl—c3 ... (подтягивает для завершения атаки еще одного коня). ... g7—g6 (черные делают очень слабый ход). Kf3 : e5 ... (подтягивая еще ближе другого коня для начинающейся грозной атаки и жертвуя для осуществления этого замысла своего ферзя за пешку). ... Cg4:d1 (черные все же польстились на приманку и взяли ферзя. Грубый просмотр. Западня захлопнулась: у черных нет спасения!). Cc4 : f7 + (шах) ... (белые завершают свою блестящую комбинацию: брать слона королем нельзя — он защищен

конем e5). ... Кре8—e7 (король вынужден уйти из-под шаха на единственное свободное поле, не контролируемое белыми). Кс3—d5 + и X (мат). Блестящая и оригинальная концовка партии! Три легкими фигурами поставлен мат. Ведущий (дает общую оценку состоявшегося поединка). Вот и подошел к концу наш шахматный праздник-карнавал. В заключение хочу напомнить всем одну поучительную восточную мудрость: «Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это,— они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это,— они мудрецы — следуйте им!» Жюри оценивает команды, главный судья оглашает общие результаты. Вручаются грамоты, призы, в том числе специальные за лучшие шахматные костюмы. Обеим командам преподносятся специально испеченные шахматные торты.