

Содержание программно-методического сопровождения:

1. Дидактические игры и задания, используемые на занятиях.....	2
2. Сценарий шахматного турнира «Черно-белый поединок».....	8
3. Сценарий детско-родительского шахматного турнира «Шахматы для всей семьи».....	11
4. Занятия.....	16
5. Сказки про шахматы.....	32
6. Из истории шахмат для детей.....	35

Дидактические игры и задания используемые на занятиях.

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из

фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои друзья. Как зовут этого друга?... А этого?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«По росту». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой».

Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

"Рокировка". Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребенок отвечает двумя своими ходами.

«Цвет» Детям предлагается выстроиться в ряд «белые» и «черные», используя бумажные квадратики соответствующего цвета.

Выстроиться в диагональ, горизонталь, вертикаль на поле.

«Мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся шахматные фигуры, необходимо найти такие же большие фигуры на поле.

«Мешочек». Ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет большие фигуры на место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

«Путаница». Расставляется начальная позиция больших фигур на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции.

«Какой фигуры не стало?» В ряд выстраиваются несколько детей, с символами шахматных фигур. Затем педагог просит закрыть глаза и в это время прячет одну или две фигуры.

«Убери такую же» Шахматные фигуры разделены на две команды, черные и белые. Участник игры отворачивается, в это время педагог убирает одну из фигур, например, у «белых». Ребенку необходимо убрать такую же фигуру у «черных».

«Чьи следы?» На шахматной доске или шахматной диаграмме условными символами закрыты некоторые поля, напоминающие ход какой-либо фигуры. Ребенок должен определить какая это фигура оставила «следы».

«Морской бой» Двое играющих на расстоянии друг от друга. Две шахматные доски. Один ребенок расставляет белые фигуры, другой-черные. Один ребенок называет предположительное поле, где может находится фигура соперника., отмечает у себя это поле фишкой. Соперник сообщает результат попадания «снаряда»: «мимо», «ранен», «убит».

Подвижная игра «Берегись пешки!» Дети в шапочках Королей (или других фигур) гуляют по шахматному полю, выполняя ход своей фигуры. По сигналу выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле в начальном положении.

«Оживи фигуру» Правила: раскрасить силуэт шахматной фигуры, превратить в кого – либо.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет в виде тех или иных реальных ситуаций, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Сценарий шахматного турнира «Чёрно - белый поединок»

Цель. привить детям интерес к шахматам, создать условия для интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Задачи. Активизировать мыслительную деятельность, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, находчивость, смекалку; развивать чувство ответственности и умение разрешать проблемные ситуации; воспитывать спокойствие и уверенность в своих силах, настойчивость, умение достойно выигрывать и проигрывать с достоинством.

Вступление

Ведущий: - Добрый день, дорогие ребята. Мы рады всех приветствовать на нашем шахматном турнире.

Шахматы — игра, но не простая!

Надо уметь мыслить головой!

И со стула долго не вставая,

Верно, точно, мудро вести бой.

- Сегодня в нашем шахматном турнире принимают участие команда «Крутые пешки» и команда «Юные шахматисты»

Представление шахматных фигур:

Перед детьми демонстрационная шахматная доска

Ведущий:

На доске квадратной, плоской

Встало шахматное войско.

Впереди, равняясь в ряд,

Пешки храбрые стоят.

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске пешки)

Ряд фигур представлю вам:

Ладьи встали по углам.

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске ладьи)

Рядом с ними бьют копытом

Кони грозно и сердито.

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске коней)

Ближе к королю — слоны.

И храбры, и сил полны.

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске слонов)

Два осталось поля здесь,

На одном, конечно, ферзь

У него такой секрет:

Любит он всегда свой цвет.

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске ферзей)

Все ли заняты поля?

Дошкольники: - Есть одно – для короля

(дошкольники выставляют на демонстрационной шахматной доске королей)

Ведущий: - Вот и шахматы готовы. Все фигуры заняли начальное положение. А сейчас предлагаю вам принять участие в разминке и ответить на несколько вопросов.

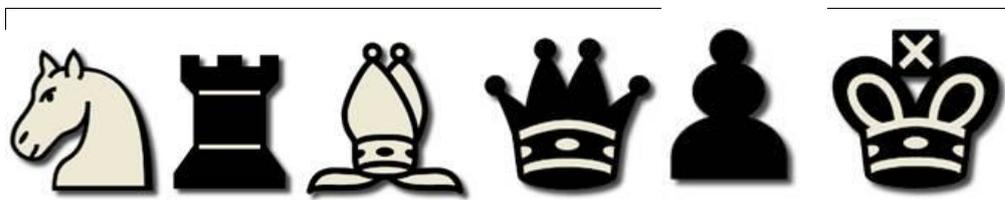
Разминка

Задание №1

- Без какой фигуры не бывает игры? *(Король)*
- Где возникли шахматы? *(в Индии)*
- Каких полей больше на шахматной доске, черных или белых? *(Поровну)*
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? *(Слон и Ладья)*
- Сколько белых и сколько чёрных полей на шахматной доске? *(32 белых, 32 чёрных)*
- Какая фигура называется белопольной и чернопольной? *(Слон)*

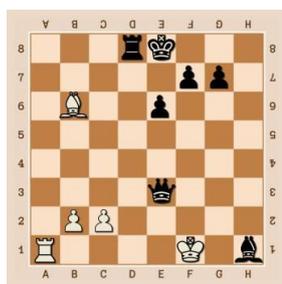
Задание №2

1. Для команды «Крутые пешки»
 - Назовите шахматную фигуру, которая стоит третьей по счету. *(Белый слон)*
 - Назовите фигуру, которая стоит между белым конем и белым слоном. *(Черная ладья)*
 - Какая фигура стоит пятой по счету? *(Черная пешка)*



2. Задание для команды «Юные шахматисты»

- Назовите фигуры и их шахматный адрес, на которые напал белый слон *(чёрный ферзь E3; чёрная ладья D8)*



- Назовите фигуры и их шахматный адрес, на которые напала белая ладья (чёрный ферзь F8; чёрная ладья A4)



- Назовите фигуры и их шахматный адрес, на которые напал белый конь (чёрный ферзь E6; чёрный слон B3; чёрный конь F6)



Ведущий. – Разминка прошла успешно. Команды готовы к поединку. А сейчас я напомним вам правила шахматного турнира.

Правило №1. Перед началом и в конце партии партнеры пожимают руки. Если ты проиграл, то поздравь соперника. В случае ничьей первый протягивает руку, кто вежливей.

Правило № 2. Во время партии разговаривать нельзя – ни с партнером, ни с ребятами. Можно только предложить ничью, но если соперник отказался, то игра продолжается до тех пор, пока соперник сам не предложит ничью.

Правило № 3. Если во время партии у тебя появился вопрос – подними руку, судья подойдет и на него ответит.

Правило № 4. Одно из основных правил шахмат: «Взялся – ходи». Если при своем ходе ты дотронулся до своей фигуры, то должен сделать любой возможный ход этой фигурой.

Правило № 5. Если хочешь поправить неаккуратно стоящую фигуру, то нужно только при своем ходе сказать: «Поправляю».

Правило № 6. Во время обдумывания своего хода нельзя передвигать фигуры и делать пометки на бумаге. Все варианты шахматисты рассчитывают в уме.

Правило № 7. Ход считается завершенным, если ты передвинул фигуру и отнял от нее руку. Если рука еще не отнята, то можно сделать другой ход той фигурой, до которой ты дотронулся. Изменить свое решение и взять ход назад нельзя.

Не нарушайте правила игры, будьте спокойны и предельно внимательны и вас ждет успех!

Начало поединка

Участники рассаживаются за шахматные столы. Ведущий раздаёт карточки для разыгрывания позиций

1. Ладья против слона
2. Ферзь против ладьи и слона

(Участники меняются местами и разыгрывают позиции повторно до первой побитой фигуры)

Итог. Награждение победителей и призеров.

Сценарий детско – родительского шахматного турнира «Шахматы для всей семьи»

Ведущий: - Здравствуйте дорогие ребята и уважаемые взрослые! Сегодня знаменательный день в нашем детском саду – наши дети, а так же их родители участвуют в турнире по шахматам. Давайте все вместе поприветствуем участников турнира (*команды поднимаются возле своих мест.*)

(Приветствие команд и аплодисменты)

1. Семья Панамарёвых
2. Семья Скулаковых
3. Семья Ковальчук
4. Семья Григорик
5. Семья Пучко
6. Семья Поздняковых
7. Семья Гамаевых
8. Семья Палапиных
9. Семья Пелеховых
10. Семья Осиповых
11. Семья Тайметовых
12. Семья Терещенко

Ведущий: - А теперь хочу вам представить наших гостей и членов жюри (Объявляет)

Звучит гимн шахматистов или торжественная музыка

Ведущий: Шахматы - одна из самых древних игр. Шахматы любят и знают во всех уголках нашей планеты. Прежде они считались изысканной забавой мудрецов и властителей, но постепенно завоевали умы и сердца всех.

Танец, сценка

Правила шахматного турнира: шахматный турнир будет состоять из..... заданий. Каждый правильный ответ оценивается членами жюри в 1 балл. Творческие задания №1 и №7 оцениваются по 5 бальной шкале. По окончании турнира жюри решит какое место заняла семейная команда в шахматном турнире «Шахматы для всей семьи».

- И так..... Шахматный турнир объявляю открытым!

Звучат фанфары

Задание 1 (Творческое) **Представление команд** (участники турнира представляют свои команды, жюри оценивает выступление команд по 5 бальной шкале)

Задание 2 (Командам по очереди предлагается сказать свою версию, жюри фиксирует ответ каждой команды. За правильный ответ команда получает 1 балл. Ведущий произносит правильный ответ).

И так, вопрос «Как правильно расположить шахматную доску между игроками?»

Задание 3 **Разминка** (Ведущий раздаёт каждой команде карточки с вопросами, в течении 5 минут команды должны на листке написать правильные ответы, жюри оценивает каждый правильный ответ в 1 балл)

1. В какой стране зародились шахматы (в Индии)
2. Как называются игроки в игре шахматы (соперники)
3. Как называются клетки на шахматной доске? (поля)
4. Сколько белых и сколько чёрных полей на шахматной доске? (32 белых, 32 чёрных)
5. Сколько полей в самой большой и самой маленькой диагоналях? (8, 2)
6. Назовите правило ферзя (ферзь любит свой цвет)
7. Какая фигура называется белопольной и чернопольной? (слон)
8. На каких горизонталях в начальном положении располагаются белые фигуры, на каких чёрные? (Белые 1,2; чёрные 7,8)

Задание 4 «Шахматная эстафета»

(команды расставляют фигуры в начальное положение, жюри оценивает правильность выполнения задание в 1 балл)

Задание 5 «Шахматный адрес»

(ведущий называет каждой команде фигуру на демонстрационной шахматной доске, команда называет шахматный адрес данной фигуры. Жюри оценивает правильность названия буквы шахматного алфавита. Правильный ответ оценивается в 1 балл)

- белая ладья F 7 Семья Панамарёвых

- чёрный конь С 4 Семья Скулаковых
- белый король G 8 Семья Ковальчук
- чёрный слон В 3 Семья Григорик
- чёрная ладья Н 6 Семья Пучко
- белая пешка D 5 Семья Поздняковых
- чёрный ферзь Е 2 Семья Гамаевых
- белый ферзь G 3 Семья Палапиных
- белый конь F 4 Семья Пелеховых
- белый слон D 7 Семья Осиповых
- чёрный король С 6 Семья Тайметовых
- чёрная пешка Н 2 Семья

Физкультминутка

Быстро встали, улыбнулись.
 Выше – выше потянулись.
 Ну-ка плечи распрямите,
 Поднимите, опустите.
 Вправо, влево повернитесь,
 Рук коленями коснитесь.
 Сели, встали. Сели, встали.
 И на места все побежали.

Задание 6 «Шахматный морской бой»

(На середине шахматной доски ставится перегородка, у игроков красные круги для отметки поля, на котором не оказалось фигуры соперника. Команды расставляют по 3 шахматные фигуры на своей части доски. По команде ведущего игроки начинают игру, по очереди называя шахматный адрес, на котором возможно находится фигура соперника, отмечая у себя названное поле красным кругом. Побеждает команда, которая первая побьёт фигуры соперника. Победу каждой команды жюри оценивает в 1 балл)

Задание 7 (Творческое) «Шахматный сказочный герой»

(нарисовать любую шахматную фигуру и превратить её в сказочного героя. Жюри оценивает задание по 5 бальной шкале)

Звучат фанфары

Ведущий: - Вот и подошёл к концу наш шахматный турнир. Жюри подсчитывает результаты и мы с нетерпением ждём объявления победителей.

*(Пока жюри готовится объявить результаты провести или
показать какой – то номер.....)*

Награждение победителей

Ведущий:

- Вы заслужили все достойные награды
И в королевстве шахмат мы всегда вам рады.
Вам по плечу любое сложное задание,
Здоровья вам, удачи! До свидания!

Конспекты занятий.

Занятие 1. Вводное занятие «В стране шахматного королевства». Техника безопасности.

Цель: познакомить детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

Ход занятия.

1. Знакомство с историей возникновения шахмат. Педагог предлагает детям закрыть глаза и представить, что они оказались в очень красивом сказочном королевстве, вокруг цветут диковинные цветы, поют птицы, журчит ручеек, светит теплое солнышко. После того как дети открыли глаза- перед ними шахматная доска. Педагог открывает ее и достает шахматные фигуры и говорит детям о том, что их приветствуют жители сказочного королевства. Педагог рассказывает сказку: «В древние времена жил и правил королевством царь. Был он очень добрый и справедливый, его все любили. Было у царя два сына-старший и младший. Братья всегда помогали друг другу. По обычаям того времени, престол должен был занять старший сын. Но младший сын тоже хотел занять трон. И решили тогда братья воевать друг с другом. Но Мудрец предложил: «Зачем же воевать, я знаю одну игру, которая помирит вас» и придумал новую игру- ШАХМАТЫ. Каждому из братьев он раздал шахматную армию: старшему сыну-белую, а младшему-черную. Братья просиживали за игрой день и ночь и их королевство превратилось в шахматное.

2. Беседа после сказки:

- Понравилась ли вам сказка?
- Правильно ли поступил Мудрец?
- Какие шахматные фигуры вы запомнили?
- Где происходят шахматные сражения?
- Есть ли желание научиться этой древней и мудрой игре?

Занятие 2. Вводная диагностика. Выявление уровня знаний

Занятие 3. «Волшебная доска».

Цель: познакомить с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски.

Ход занятия.

1. Педагог предлагает детям продолжить путешествие по шахматной стране. Перед детьми появляется шахматная доска. Дети вспоминают, что это шахматная страна и видят шахматную доску, на которой ведутся шахматные сражения.

- Какой формы шахматная доска?
- Как она расчерчена?
- Какого цвета клетки на шахматной доске?
- Чередуются ли клетки между собой?

Педагог подводит итог, что шахматная доска состоит из 32 белых и 32 черных квадратов-клеток. Они одинаковые по размеру, но отличаются друг от друга цветом- светлые и темные клеточки. Они называются полями.

2. В середине шахматной доски есть центр, его образуют четыре клетки- две белые и две черные.

3. Закрепление. Игры-задания:

- Выложить из квадратиков дорожку белых и черных полей
- Нарисовать такую дорожку на листочке в клеточку.
- На шахматной диаграмме обозначить центр.

4. Итог занятия.

Занятие 4. «Волшебная доска» (продолжение темы)

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

Ход занятия.

1. Повторение пройденного
2. Дать детям понятие о том, что в шахматы играют два соперника. Их называют партнеры. Педагог делит детей на пары и предлагает сесть за шахматные доски и потренироваться в правильном расположении доски между партнерами.
3. Познакомить с «дорожками» шахматной доски, по которым передвигаются шахматные фигуры. Объяснить, что горизонтальная линия- это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо.

Игры-задания:

- Показать одну из горизонталей на доске.
- Расставить фишки на одной из горизонталей.
- Нарисовать горизонтальную линию на листочке в клеточку.

Также объяснить про вертикальную линию.

4. Итог занятия.

Занятие 5. «Волшебная доска» (продолжение).

Цель: повторить понятия горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: «диагональ». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом.

Ход занятия.

1. Повторение пройденного. Для закрепления использовать игровые задания:
 - «Горизонталь»- заполнить фишками любую горизонтальную линию. Выигрывает тот, кто быстрее.
 - «Вертикаль» (проводится аналогично)
 - «Игра с кубиками»- из кубиков двух цветов построить горизонталь и вертикаль
 - На шахматной диаграмме провести зеленым карандашом вертикальную линию, красным- горизонтальную линию.
2. Познакомить детей с понятием диагональ. Это любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Показать, что диагонали бывают разной длины. Задания детям:
 - Показать большую белую (черную) диагональ.
 - Показать короткую белую (черную) диагональ.
 - Расставить фишки на любой из диагоналей.
3. Познакомить с латинским алфавитом на шахматной доске. Буквами обозначаются вертикали, а цифрами- горизонтали.
4. Итог занятия.

Занятие 6. «Волшебная доска».

Цель: повторить понятия «диагональ», продолжить знакомство с «шахматным» алфавитом, упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля.

Ход занятия.

1. Вспомнить, что такое диагональ. Игры-задания для закрепления:
 - Кто быстрее заполнит фишками диагональ
 - Из белых кубиков выложить белую диагональ, из черных- черную.
 - На диаграмме прочертить цветным карандашом любую диагональ.
2. Повторить шахматный алфавит. Сначала хором, затем каждый называет по одной, запомнившейся ему букве.

Игра: «Какой буквы не хватает», Игра «Шахматное лото»

3. Игра «Почта» Упражняться в нахождении шахматного адреса.

4. Итог занятия.

Занятие 7. «Волшебная доска»

Цель: повторить и закрепить знания о шахматной доске – горизонтали, вертикали, белые и чёрные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация.

Ход занятия.

1. Разделить детей на две команды и предложить следующие задания:
 - Выложить из кубиков двух цветов: 1-ой команде- горизонтальную линию, 2-ой команде- вертикальную линию;
 - Заполнить фишками на шахматной доске: 1-ой команде-большую белую диагональ, 2-ой команде-большую черную диагональ.
 - Из букв шахматного алфавита расставить в правильной последовательности;
 - Поставить фишки на соответствующий шахматный адрес.
2. Работа парами за шахматной доской.
 - Расположить правильно шахматную доску между партнерами;
 - Расставить на все углы шахматной доски фишки;
 - Найти центр шахматной доски и заставить его фишками.
3. Индивидуальная работа:
 - В тетради раскрасить шахматные дорожки: черную диагональ из 5-ти полей, белую диагональ из 3-х полей и т.д.
 - Написать буквы шахматного алфавита (можно срисовать)
 - Графический диктант: от заданной в тетради точки ведем дорожку на 2 клеточки вверх по вертикали, на 2 клеточки вправо по горизонтали, на 2 клеточки вверх по диагонали.
4. Итог занятия.

Занятие 8 «Шахматные фигуры».

Цель: познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

Ход занятия.

1. Сюрпризный момент. Шахматные фигуры появляются из волшебного сундучка. Дети рассматривают фигуры и описывают их внешний вид.
2. Игры-задания:
 - «Найди фигуру»

- «Угадай-ка» (необходимо догадаться, какую фигуру описывает педагог)
- «Кто быстрее» (кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры)

3. Итог занятия.

Занятие № 9 «Шахматные фигуры». Продолжение.

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

Ход занятия.

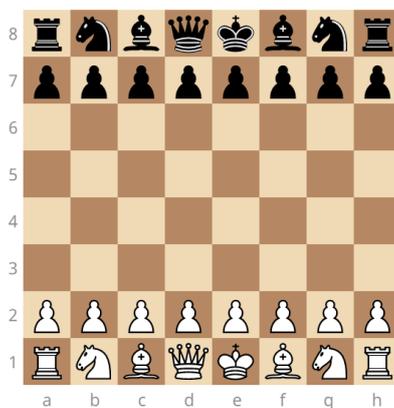
1. Вспомнить, что такое шахматные фигуры через игры-задания:
 - «Чудесный мешочек»
 - «Белые и черные»
 - «Снежный ком»
 - «Какой фигуры не стало»
2. Предложить рассмотреть разные наборы шахматных фигур.
3. Предложить нарисовать шахматные фигуры.
4. Итог. Рассмотреть рисунки, послушать рассказ каждого о своем рисунке.

Занятие 10. «Начальное положение».

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

Ход занятия.

1. Объяснить детям, что перед началом партии шахматные фигуры занимают на доске одни и те же места (каждая фигура имеет свое место- свой домик). Такая расстановка фигур называется начальным положением или начальной позицией.
Повторить с детьми название всех шахматных фигур, какое место занимает каждая из фигур в начальной позиции-перед началом шахматной партии.



2. Дидактические игры – задания:

- Игра «Путаница» - расставить начальную позицию на шахматной доске с неточным расположением шахматных фигур. Задание детям- проверить расстановку фигур в начальной позиции и исправить ошибки.
- Игра «Что пропало?»
- Игра «Чудесный мешочек»

3. Итог занятия.

Занятие 11. «Начальное положение». Продолжение.

Цель: продолжать знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

Ход занятия.

1. Вспомнить как называется расстановка шахматных фигур перед началом партии. Предложить детям расставить начальную позицию.

Игра «Путаница»

2. Напомнить, что в шахматы играют два соперника, один белыми фигурами, другой-черными. Предложить детям разбиться на пары. Задание: расположить правильно шахматную доску и расставить фигуры в начальное положение.

3. Блиц-опрос

- Сколько в начальном положении на доске белых (черных) пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей
- Какие фигуры стоят в углах доски?
- Каких фигур на доске больше (меньше)?
- На поле какого цвета стоит черный (белый) ферзь?
- Какая фигура стоит между ладьей и слоном? Между конем и королем?
- На каких горизонталях стоят белые (черные) фигуры в начальном положении?

- Как называется расстановка фигур перед началом шахматной партии?

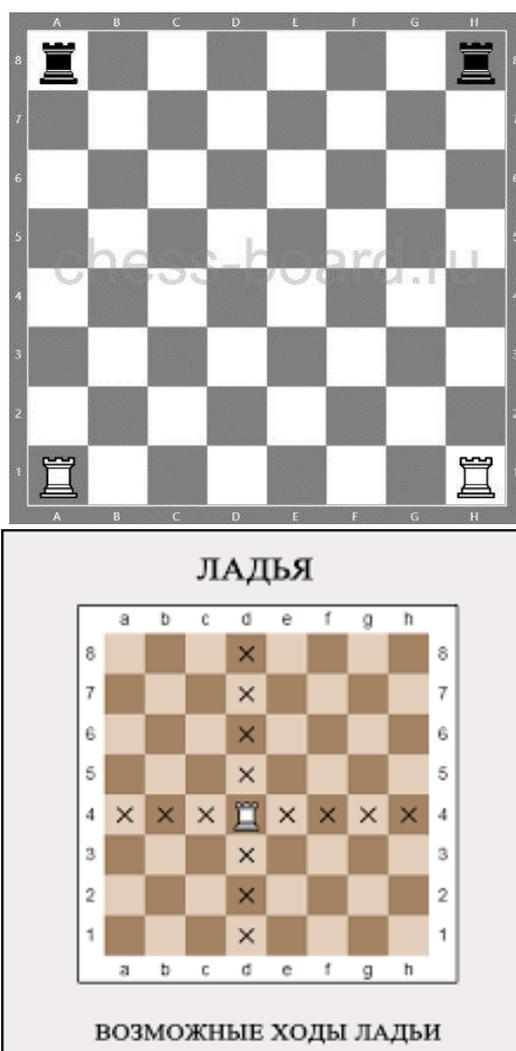
4.Итог занятия.

Занятие 12. «Шахматная фигура «Ладья».

Цель: познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры».

Ход занятия.

1. Вспомнить название шахматных фигур и расставить на доске начальное положение. Затем убрать все фигуры кроме ладей. Предложить детям назвать шахматные поля, на которых стоят ладьи.
2. Познакомить детей с новым понятием- ход фигуры. Показать возможные ходы ладьи с начального положения и с другого поля.



3. Закрепление изученного материала. Предложить детям показать все возможные ходы ладьи. С усложнением: «Покажи ходы ладьи налево (направо).

Индивидуальная работа. Каждый на диаграмме ставит ладью на одно из полей. Затем цветным карандашом обозначить каждое из полей, куда может пойти ладья.

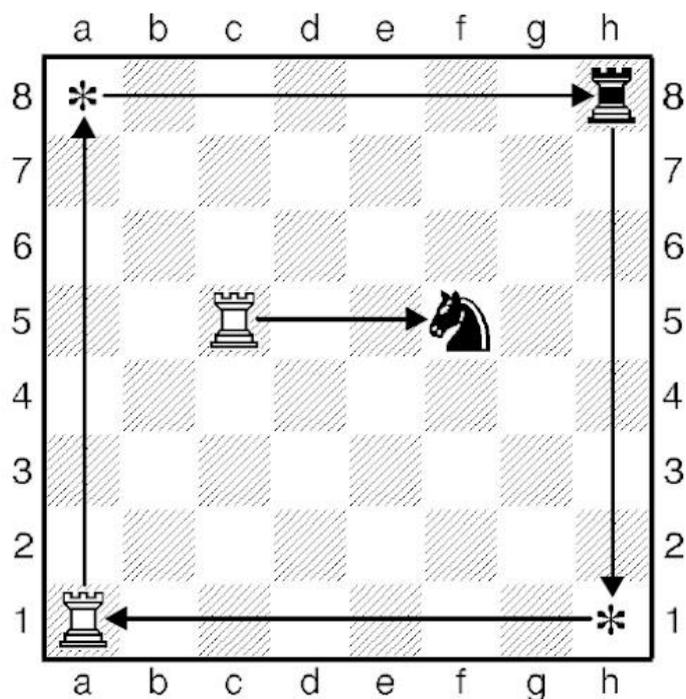
4. Творческое задание. Предложить детям нарисовать или слепить ладью.
5. Итог занятия.

Занятие 13. «Шахматная фигура «Ладья». Продолжение.

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

Ход занятия.

1. Вспомнить какое положение занимает ладья в начальной позиции. Предложить расставить ладьи на магнитной доске. Вспомнить, что такое ход. Показать все ходы ладьи с любого поля.
2. Познакомить с новым понятием «взятие» с показом на доске, что если на пути ладьи встретится фигура неприятеля, то ладья может побить ее (взять).



3. Закрепление.

- Игра «Цепочка». Белая ладья должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

4. Итог занятия.

Занятие 14. «Шахматная фигура «Ладья». Игровая практика.

Цель: закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьёй,

отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперёд.

Ход занятия.

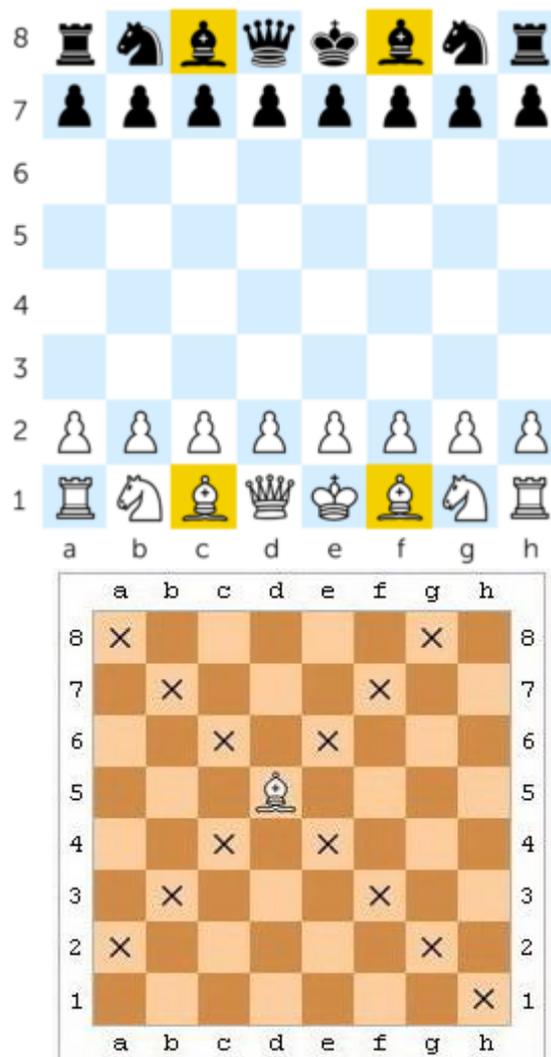
1. Вспомним изученное. Затем дети разбиваются на пары. Задание: ладья против ладьи. Белые и черные фигуры ходят по очереди с исходного положения в противоположных углах. Выигрывает тот, кто побьет неприятельскую ладью.
2. Работа в парах. Разыгрывание позиций:
 - две ладьи против двух.
 - Ладья против ладьи+пешки.
3. Домашнее задание: предложить родителям разыграть с детьми позиции, которые рассматривались на занятии.
4. Итог занятия.

Занятие 15. «Шахматная фигура «Слон».

Цель: познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Ход слона.

Ход занятия.

1. Познакомить с новой шахматной фигурой слон. Показать где стоят слоны. Всего на шахматном поле 4 слона (два белых и два черных). Познакомить детей с ходом слона. Ходит слон только по диагонали. Вспомнить, что такое диагональ. Поставить слона на одно из центральных полей и показать все ходы, которые может выполнить слон.



2. Закрепление изученного материала. Поставить слона на одно из полей шахматной доски и предложить сначала сказать, какой это слон белопольный или чернопольный, а затем показать все возможные ходы слоном.
3. Индивидуальная работа. На диаграмме поставить слона на любое поле и цветным карандашом обозначить все возможные ходы.
4. Предложить нарисовать или слепить слона.
5. Итог занятия.

Занятие 16. Шахматная фигура «Слон». Продолжение.

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

Занятие 17. «Ладья против слона». Игровая практика.

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

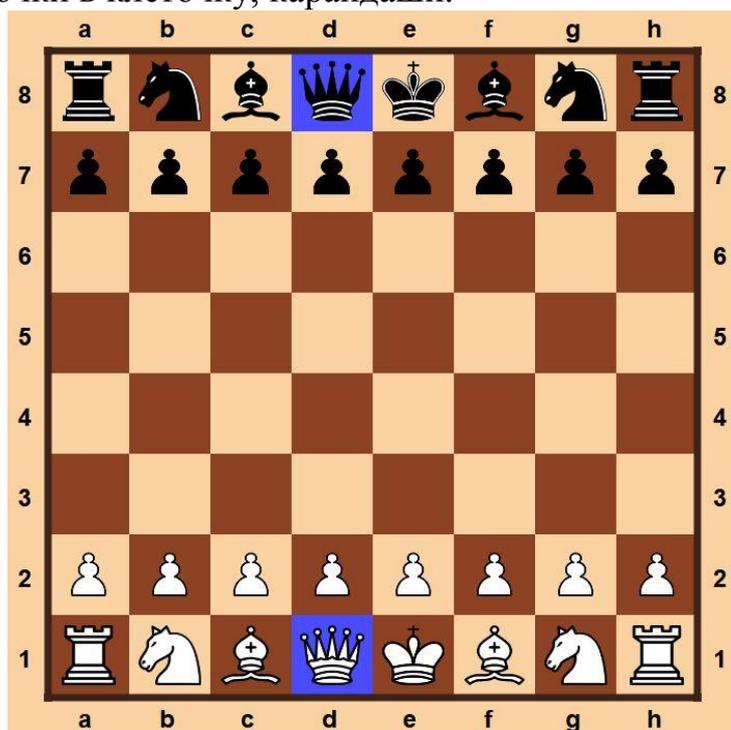
Занятие 18. «Ладья против слона». Игровая практика.

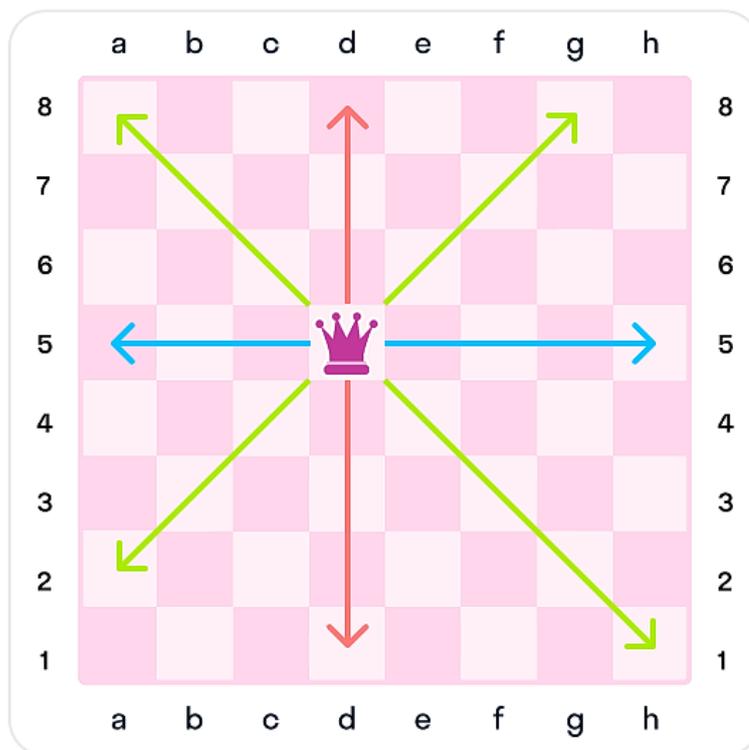
Цель: закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать определённым правилам во время шахматной партии – делать ходы поочерёдно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно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

Занятие 19. «Шахматная фигура «Ферзь»».

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

Материалы: набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.





Занятие 20. «Шахматная фигура «Ферзь». Продолжение.

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

Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.

Занятие 21. «Шахматная фигура «Ферзь». Игровая практика.

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

Материалы. Набор шахмат.

Занятие 22. «Шахматная фигура «Конь».

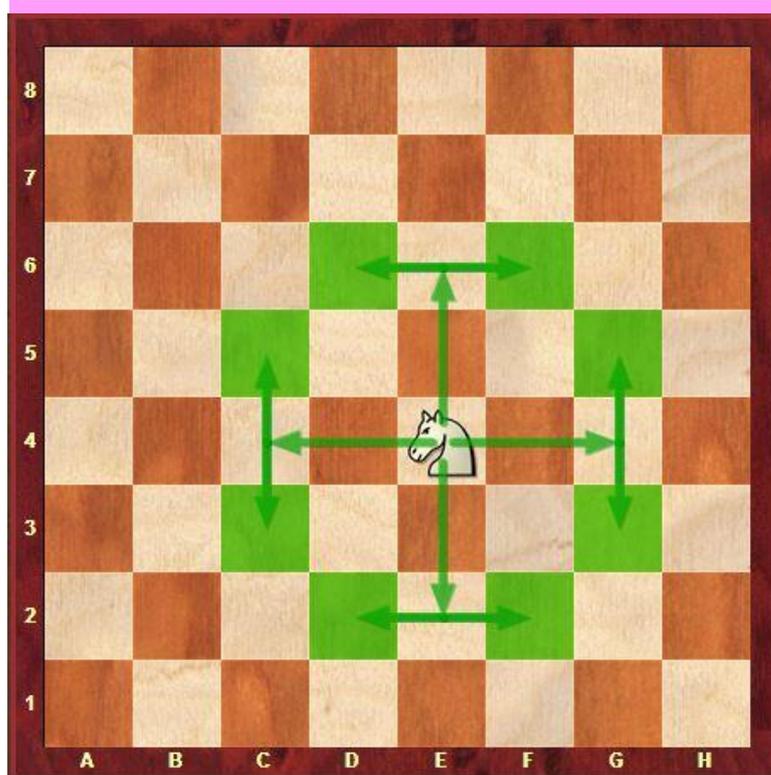
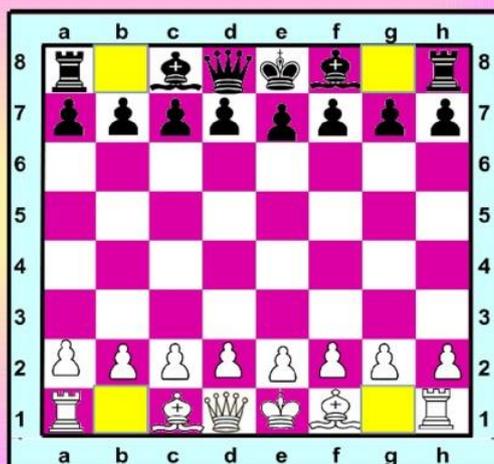
Цель. Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.

Материалы: Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

Начальное положение Коня

В начале партии у каждого из игроков в распоряжении 2 коня.

Начальная позиция коней:
b1 и g1 (белые)
и
b8 и g8 (черные).



Занятие 23 «Шахматная фигура «Конь». Продолжение.

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

Материалы. Набор шахмат, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

Занятие 24 «Шахматная фигура «Конь». Игровая практика.

Цель. Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых

заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.

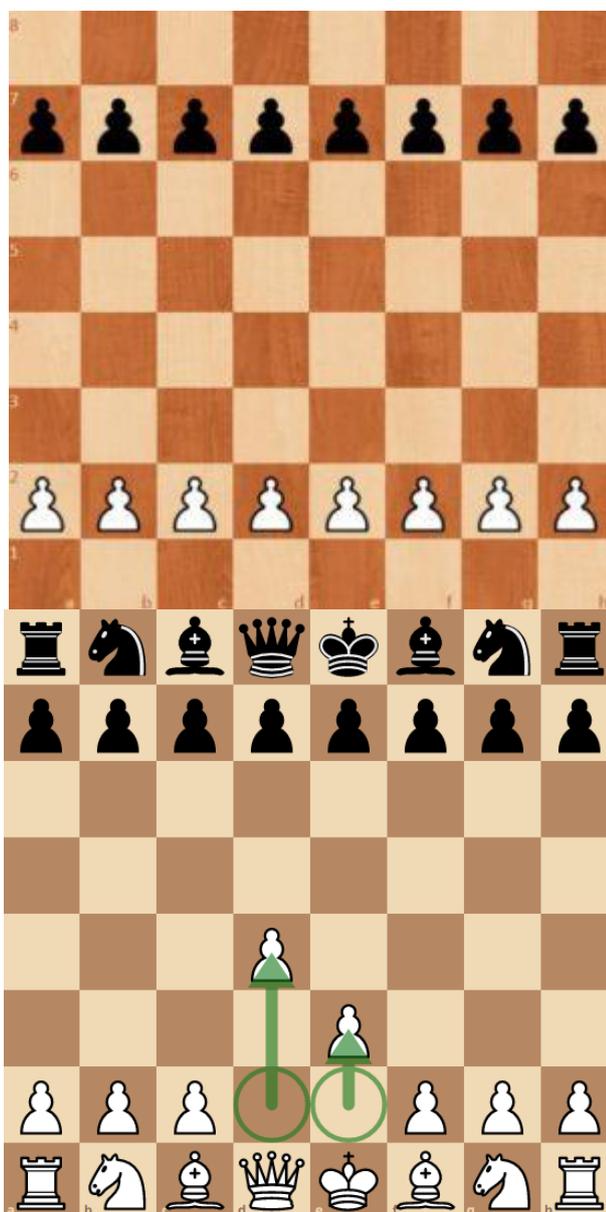
Материалы. Набор шахмат, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши, карточки с заданиями.

Занятие 25 «Пешка».

Цель. Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении.

Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.

Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

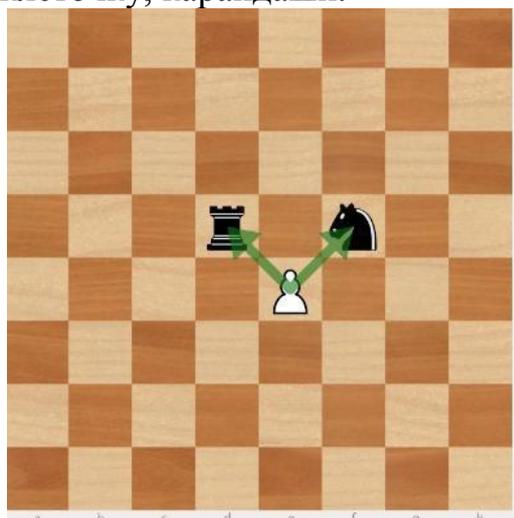


Занятие 26 «Шахматная фигура «Пешка». Продолжение.

Цель. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием – «превращение»

пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.

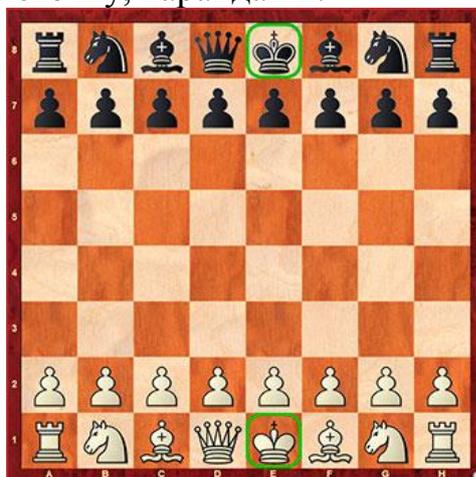
Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

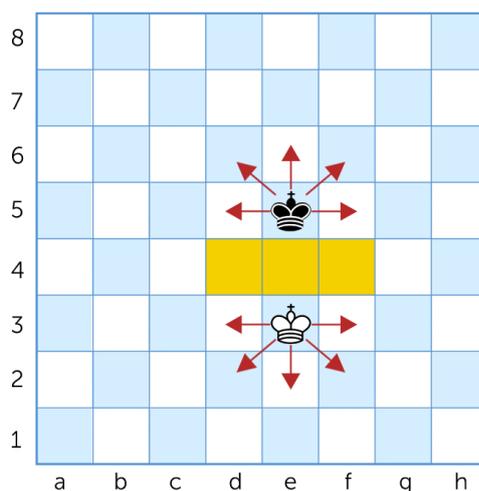


Занятие 27 «Шахматная фигура «Король»».

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

Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.





Занятие 28 «Шахматная фигура «Король». Продолжение.

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

Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

Занятие 29 «Шах».

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

Материалы. Набор шахмат, интерактивная презентация.

Занятие 30 «Мат».

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

Материалы. Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши

Занятие 31 «Мат в один ход».

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

Материалы. Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.

Занятие 32 «Ничья и пат».

Цель. Познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.

Материалы. Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.

Занятие 33 «Ничья и пат».

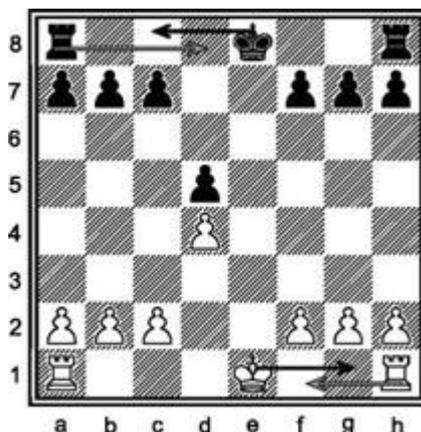
Цель. Познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.

Материалы. Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши

Занятие 34. «Рокировка».

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

Материал. Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.



Занятие 35. Итоговая диагностика.

Занятие 36. «Шахматная партия».

Цель. Продолжать знакомить детей с правилами ведения шахматной игры, показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр – заданий

Материалы. Набор шахмат.

Сказка №1

Примерно 2 тысячи лет назад в Индии жил один могущественный и невероятно богатый падишах Шеран-Шихран. Он владел сотнями дворцов и имел сильную армию, которая под его руководством совершала воинственные набеги на другие государства. Прошло время, падишах всех своих неприятелей победил и завоевал их земли, ведь у него была самая мощная армия во всем мире. Она состояла из ста тысяч воинов, десятков тысяч конных всадников с прочными доспехами, скоростных колесниц и слонов, которым не было равных, ведь в старину не было ни танков, ни самолетов.

Ни одна сила в мире не могла противостоять им – они все преодолевали и разрушали. Неприятелей не осталось – все противники были повержены. Великий падишах заскучал, так как раньше не было мультфильмов, ведь ни компьютеров ни планшетов еще не существовало. Немного развеселила великого государя царская охота, но длилось это недолго, так как все звери были пойманы и сидели на цепях. Не осталось ни одного развлечения у Шеран-Шихрана. Падишах побыл еще на троне пару недель и заорал: «Мне очень скучно! Быстро ко мне доставьте всех мудрецов и волшебников!». Все умы государства собрались перед правителем, который им сообщил: «Развеселите меня, как угодно. Придумайте интересное занятие, чтобы меня оно увлекло. Кто сможет сделать это – тому дам кучу золота, а кто нет – пеняйте на себя! Отрублю голову».



Расстроились мудрецы, но стали ломать голову, как угодить великому падишаху, так как не хотели терять жизни, а времени им правитель дал всего три дня и три ночи. Срок вышел, и грозный владыка вновь созвал всех у себя во дворце. «Ну что, придумали, как развеселить меня», – грозным голосом промолвил падишах. Один волшебник достал цепочки из золота и кубики из серебра. Поиграл ними падишах несколько часов и заорал: «Вон с глаз моих долой, не хочу тебя видеть, а то отрублю голову». Хорошо, хоть не казнил чародея. Следующий мудрец вручил владыке шарики из изумрудов. Тот их покатал немного и снова прогнал мудреца. Так падишах всех выгнал из дворца, и остался единственный, самый знаменитый. Владыка задал ему вопрос: «А что ты мне приготовил?». Самый опытный мудрец достал из ларца ящик из дерева, внутри которого лежали фигурки из обычного дерева. Владыка заорал: «Что ты мне принес? Другие предлагали золотые и бриллиантовые вещи, а что это?». На что мудрец ответил: «Не все ценится, что блестит и дорого стоит». Решил владыка внимательно посмотреть на фигурки из дерева и о чудо, он узнал в них свою армию. Там были боевые кони и слоны, пехота, крепости и он сам. После мудрец вытянул из ларца доску с черными и белыми квадратами, после расположил на ней фигурки. С одного края была размещена белая армия, а с другого черная. Падишах рассмеялся: «Неужели ты считаешь, что я самый грозный полководец во всем мире не смогу победить отряд фигурок?». Мудрец рассказал правила, после чего началось сражение на доске. Спустя несколько часов индийский государь понял, что настоящими войсками управлять намного легче, а сама игра сильно увлекает. Падишах сидел за этой игрой дни и ночи напролет, его соперниками были все придворные и мудрецы, но он научился так играть,

что никто не мог его победить. Мудреца, который придумал это увлечение, великий владыка щедро наградил золотом и бриллиантами. Когда падишах доходил до неприятельского короля, то кричал: «Эй, шах!». А когда тот был сражен на поле боя, владыка произносил: «Шаху мат», так как поединок на этом заканчивался. С тех пор игра так и называется «ШАХМАТЫ», что означает король погиб!

Сказка №2

Очень давно жили король с королевой. Они сильно любили друг друга и всегда вместе объезжали королевство на лошадях. Король был светлый, но любил темного коня, а королева темной и любила светлую лошадь. Они посещали границы своего государства, каждый житель их радостно приветствовал. В государстве не было войн, но король с королевой грустили, так как не имели детей. Все знали об их проблеме, но ничем не могли помочь.

Но одна ведьма слепила из теста две живые фигурки – два крошечных мальчика, которые подарила королеве с королем. Она наделила их добротой и умом, сказав, что вновь превратит их в твердое тесто, если они себя будут плохо вести. Росли они очень быстро, все в королевстве им было дозволено, поэтому стали очень капризными, постоянно дрались друг с другом. Прошло много лет, мальчики повзрослели, женились и обзавелись семьями, у них появились дети. Вместе жить они не хотели, поэтому решили поделить государство пополам – у каждого появилась своя армия, прислуга. Пока король с королевой были живы, они кое-как дружили, но после их смерти окончательно рассорились, поделив государство на квадратики. Темный принц раскрасил свои владения в черные цвета, а светлый – в белые. Начались споры и постоянные войны, из-за чего страдали мирные жители. И вот внезапно в один прекрасный момент они вновь стали твердыми крошечными фигурами, как и завещала старая ведьма, после чего войны и распри полностью превратились, а в королевстве воцарился мир.

Сказка №3

Два государства располагались рядышком, а в них были свои шахматные законы, которые принимали короли черного и белого цвета. Разглашением законов занимались ферзи. И вот в один момент короли издали указ о проведении сражений, так как у каждого королевства было по 16 полей, а еще 32 оставались полностью свободными. Вот на них и развернулись яростные сражения за свободные земли. Шеренги с пехотой наступали по

прямой линии, слоны передвигались по диагоналям, из-за спин пехоты выпрыгивали боевые кони, ладьи сновали по полю вперед и вбок. Главные помощники ферзи тоже часто подключались к бою – их можно было встретить в любом из квадратов.

И только короли не принимали участие в битвах, а сидели под охраной. Через время остались только короли со свитой, все остальные погибли, а бои прекратились. Правители начали дружить друг с другом, приглашали своих прежних неприятелей в гости, пешки, дойдя до края поля, становились важными фигурами – ферзями. На пустующих землях были построены дачи и заводы, засажены поля, возведены фермы. Войны прекратились, а короли лишь иногда вели шахматное сражение на компьютере.

История возникновения шахмат

Шахматы — одна из самых древнейших игр с интересной историей, наполненной легендами. Для многих она является любимым увлечением. Есть люди, которые занимаются шахматами профессионально, и игра становится неотъемлемой частью их жизни. Во многих странах шахматные турниры признаны как отдельный вид спорта. Регулярные соревнования проходят по всему миру. Появилась эта необычная игра примерно 2000 лет назад в Индии. Однако, называлась она иначе – Чатуранга. С тех пор ее правила менялись, и в настоящее время современная игра представляется немного иначе. Слово «шахматы» происходит из персидского языка от двух слов «шах» — «король» и «мат» — «мертв». Есть предположение, что игра в шахматы была прототипом войны, только без настоящих жертв. Это привлекало многих правителей. Они понимали, что можно обойтись без настоящих тяжелых битв и потерь собственного войска. Обыграв противника в игре, они признавались победителями.

Легенды создания игры.

Существует несколько версий происхождения этой игры. Рассмотрим две основные. Версия 1

Одна из наиболее известных легенд следующая. Как-то после очередного военного похода Раджа (король) понял, что постоянная череда битв утомила его. Он решил устроить отдых. Однако, чем развлечься не знал и приказал своим мудрецам придумать какую-то новую забаву. Попыток предложить что-то необычное было множество. Однако, никто не мог заинтересовать

Раджу, ничего его не привлекало. И вот, однажды, пришел во дворец брамин (мыслитель, наставник в Индии). Принес он с собой разрисованную в клетку доску и замысловатые фигурки из дерева. Он объяснил правителю правила этой игры. Раджа очень остался доволен и предложил взять любую награду этому человеку. Однако, пришедший попросил необычное вознаграждение – зерна пшеницы. Но в таком количестве, которое получится, если разложить их по клеткам доски. На первую клетку одно, на вторую – две, на третью — четыре и так далее, увеличивая зерна на каждой следующей клетке вдвое. Позабавила эта просьба правителя вначале. Но самое интересное, что в итоге должно такое количество зерен получиться, которого во всем мире нет. Ведь клеток на шахматной доске 64. Понял Раджа, что нет у него столько зерна, тогда он отдал просто все свои запасы, какие у него были. Стала игра в шахматы после этой истории популярной в стране.



Версия 2

Есть еще не менее интересная версия появления такой игры. Жил был сильный властитель. Много лет он воевал, разбивая все армии своих противников с помощью обученных боевых слонов. Однажды наскучили ему эти битвы. И объявил он своему народу, что желает, чтобы придумали ему новое занятие, да поинтересней. Каких только интересных вещей ему не приносили из золота и драгоценностей, но ничего его не увлекало. Но вот, однажды, пришел во дворец небогатый Шах и принес деревянную доску и деревянные фигурки. Правитель сначала рассердился, кричал, что это за дар такой простой, деревянный. Но Шах объяснил правила этой игры и научил

короля, как действовать. Понравилась властителю эта новинка. Почти сразу он выигрывать стал. И каждый раз, как правитель приближался к фигурке короля, кричал: «Шах», то есть «Король», а когда побеждал еще добавлял: «Шах! Мат!», то есть «гибель королю».

В Европе и России (в то время на Руси) шахматы появились в 9-10 веке. В это время игра некоторым образом видоизменилась, правила стали другими. В том виде, в котором мы знаем шахматы сейчас — сама игра сформировалась только в 18 веке. И с тех пор изменений практически не было. На Руси шахматы быстро завоевали популярность и играли в нее и ремесленники, и даже бояре, и царские особы. Появились умельцы, которые изготавливали доски и фигуры для этого популярного увлечения. Их называли шахматниками. Увлечение было столь велико, что иностранные гости Русского государства, удивлялись такому интересу к шахматам. Первый серьезный шахматный турнир в России прошел в конце 19 века в Санкт-Петербурге. С тех пор стали регулярно проводиться соревнования среди сильнейших шахматистов. Стали появляться имена прославившихся игроков, которые одержали множество побед. Такие имена как Ботвинник Михаил, Смыслов Василий, Таль Михаил, Борис Спасский, Карпов Анатолий, Гарри Каспаров вошли навсегда в историю о шахматах. Они стали известны не только в России, но и далеко за рубежом.