

«Школа молодого педагога»

**«Учимся играть в шахматы –
игровые ситуации для
дошкольников»**



Легенда о шахматах



ШАХМАТЫ



**«Шах - мат! »,
с персидского
«Шах»- король – «мат» - умер! »**



ШАХМАТЫ



Этапы обучения

1. Знакомство с шахматной доской.
2. Знакомство с фигурами и пешками.
3. Обучение правилам шахматной игры.
4. Решение шахматных задач и этюдов.
5. Игра в шахматы.

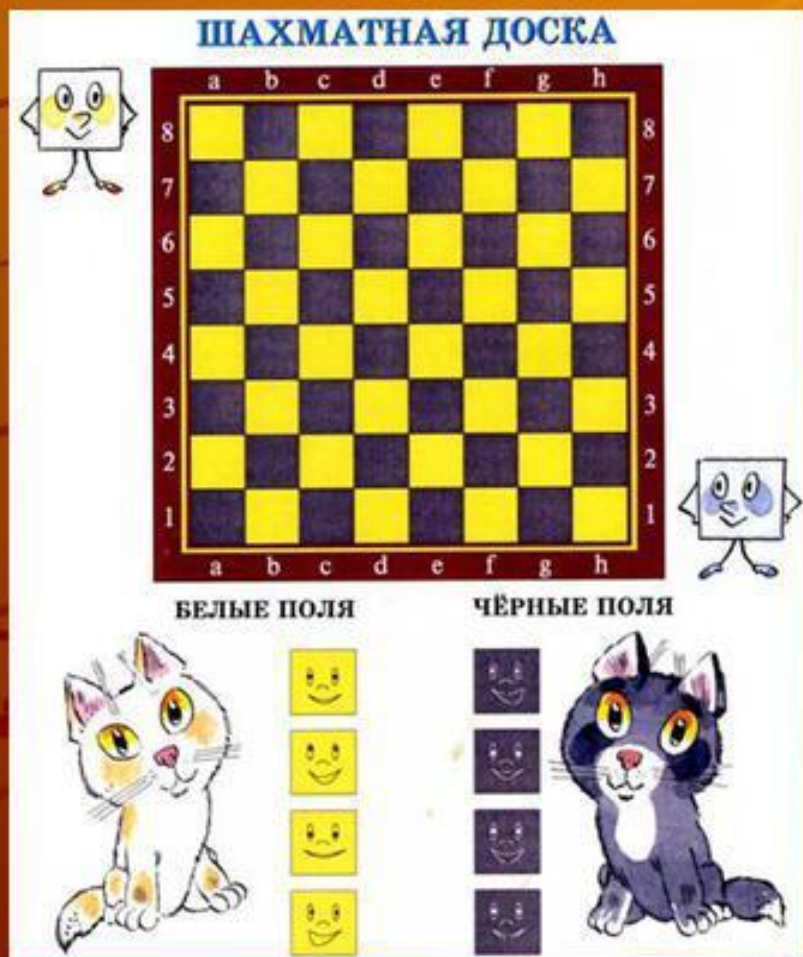


Шахматная доска

Положи перед собой шахматную доску так, чтобы ближнее правое угловое поле было белое.



Шахматная доска

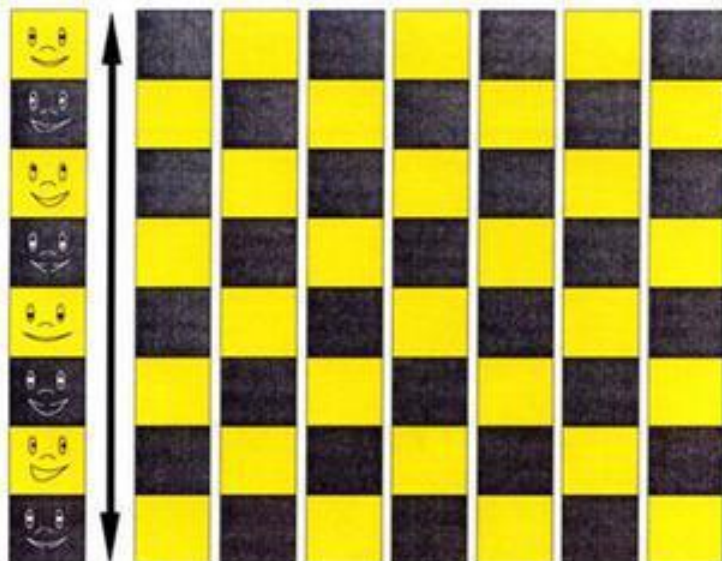


64 близнеца
На два лица:
Половина белых,
Половина чёрных.

Что это?

Шахматная доска

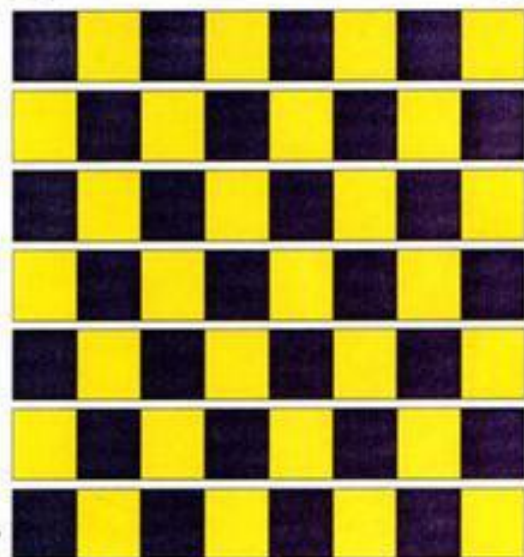
ВЕРТИКАЛИ



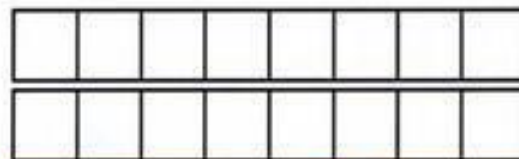
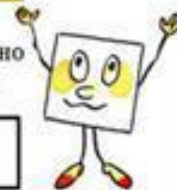
Возьми простой карандаш и правильно, но по-разному, раскрась две вертикали.



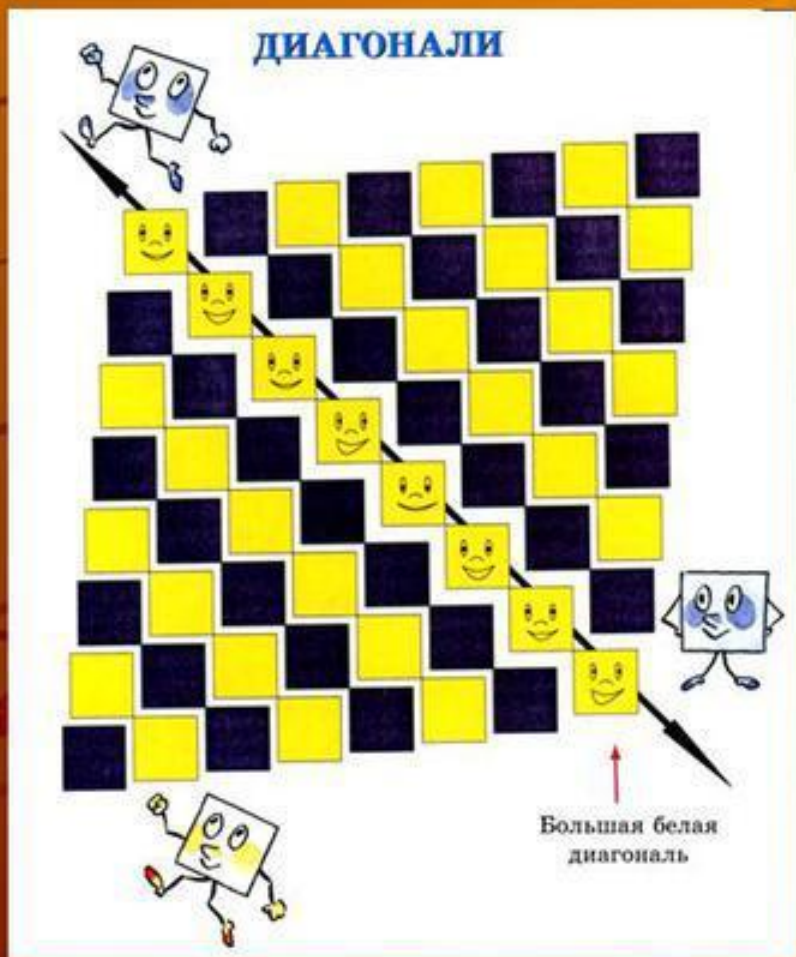
ГОРИЗОНТАЛИ



Возьми простой карандаш и правильно, но по-разному, раскрась две горизонтали.



Шахматная доска



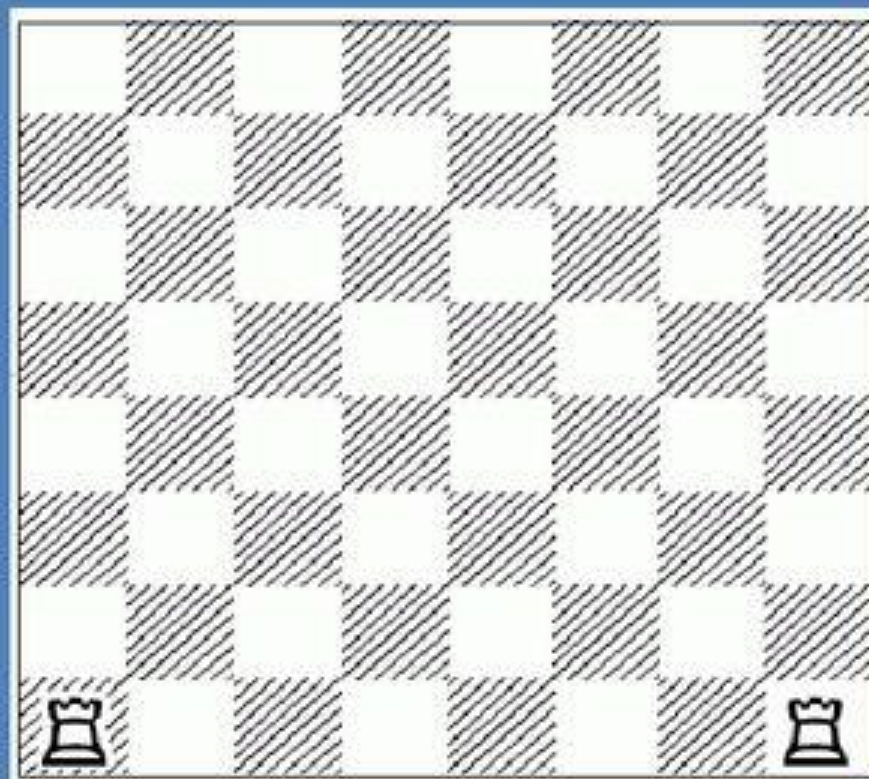
Фигуры и пешки



*В этой стране -
Король с королевой
живут без корон
Ладья без весел, без
хобота слон,
Конь без копыт,
седла и уздечки
А рядовые - не
человечки.*



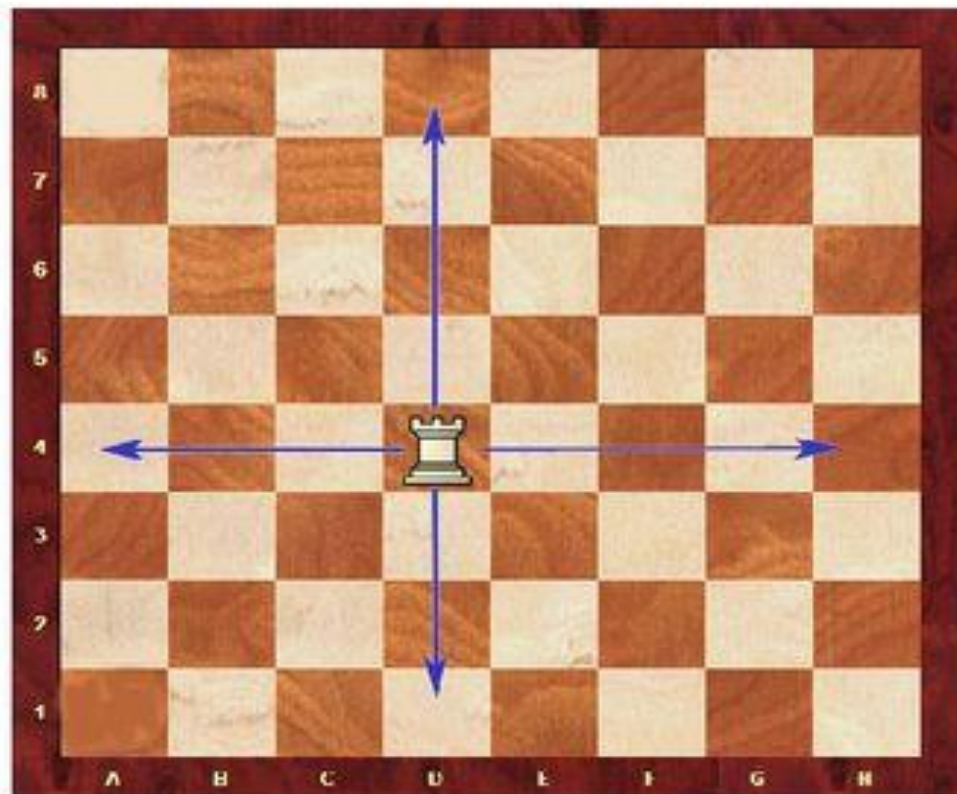
Парад шахматных фигур



*Я смотрю на первый ряд,
По краям ладьи стоят.*



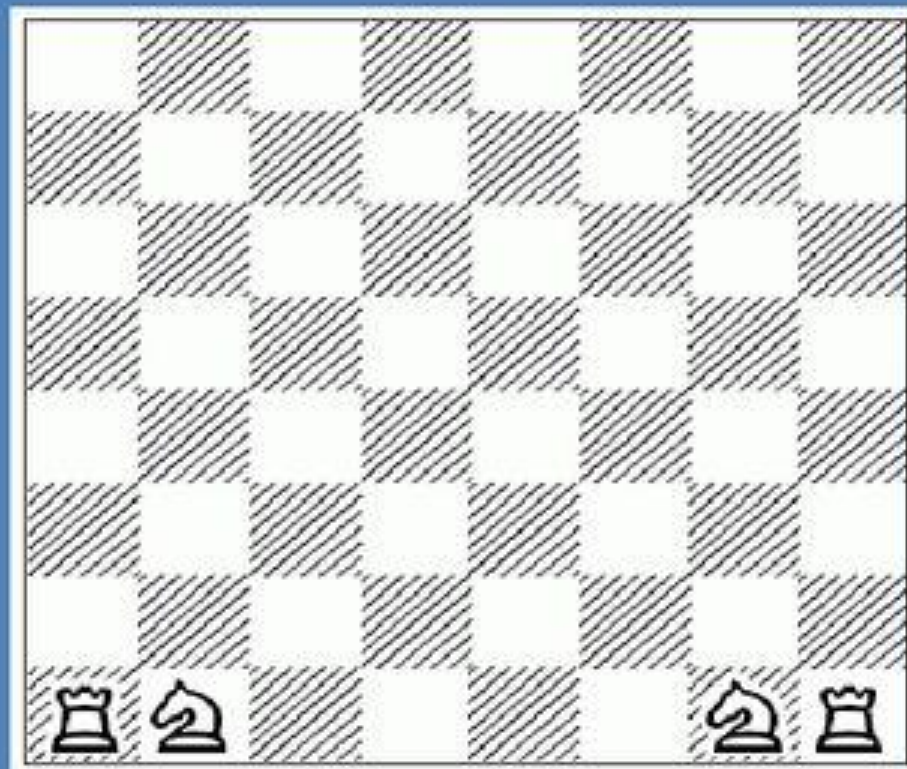
Парад шахматных фигур



Ладья ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево).



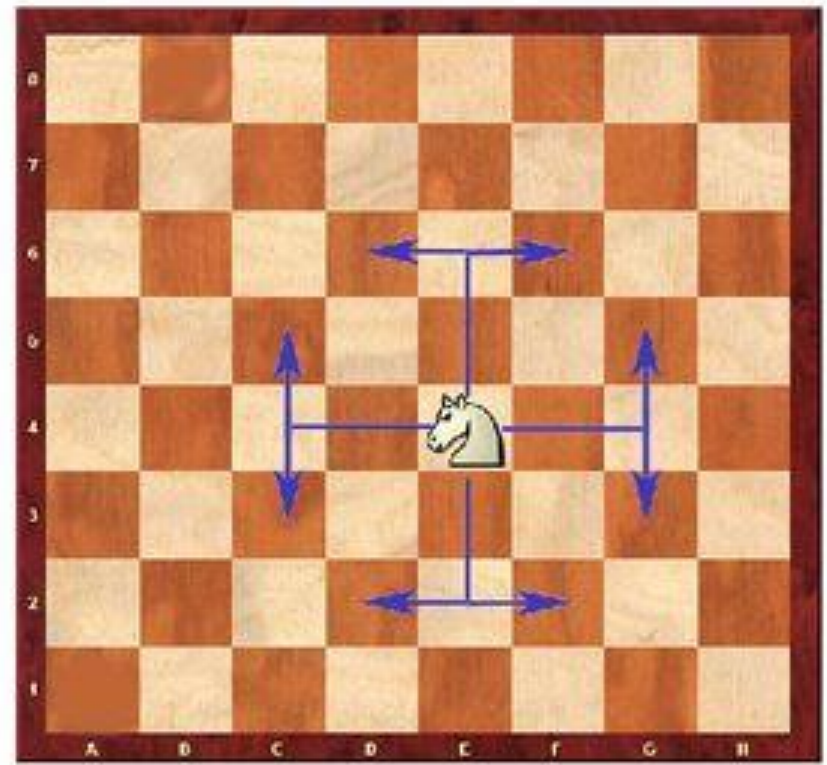
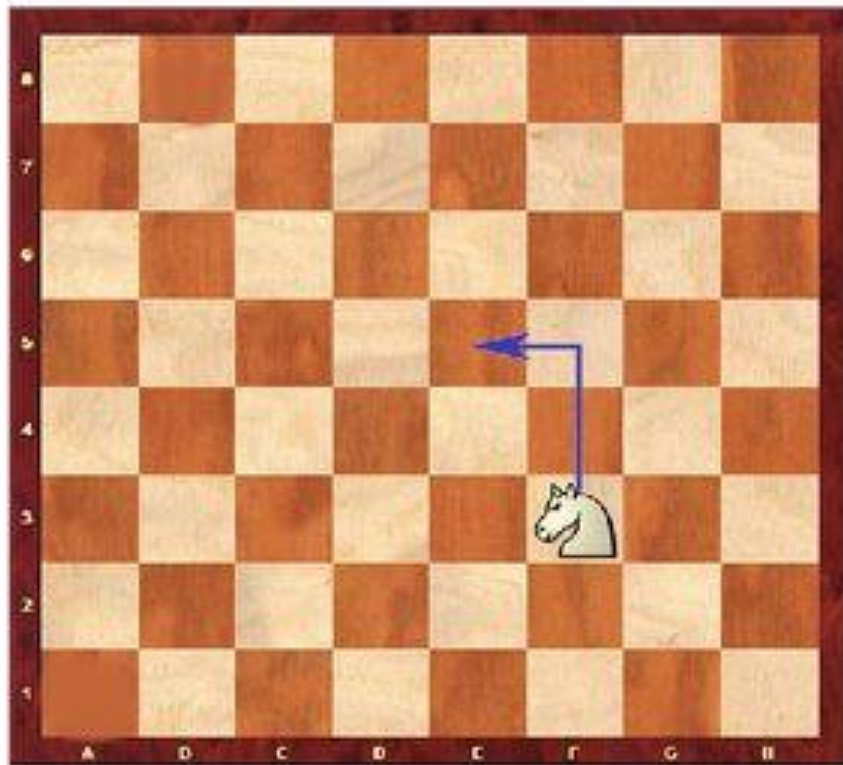
Парад шахматных фигур



*Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей..*



Парад шахматных фигур

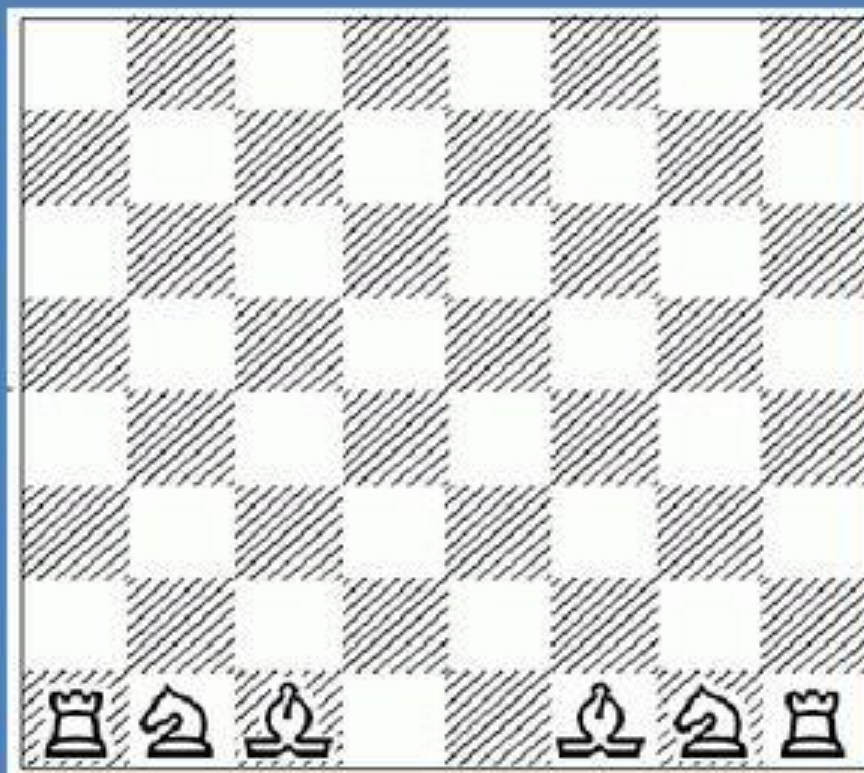


Конь ходит буквой «Г».

Продвигается на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо.



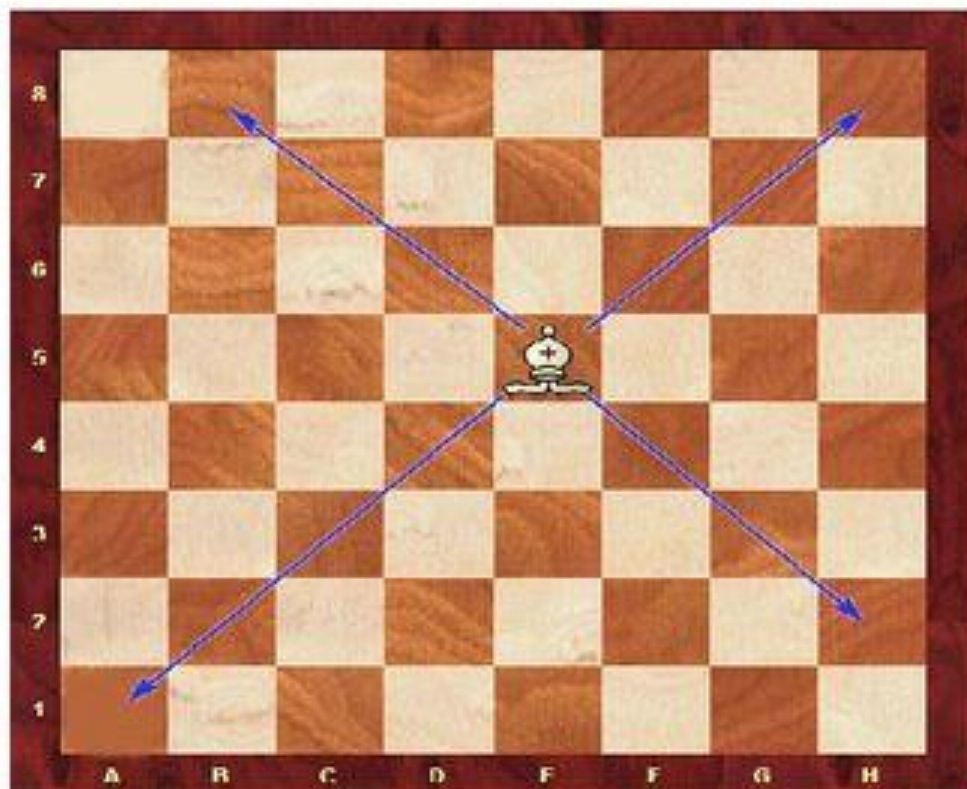
Парад шахматных фигур



*Меж коней заключены
Наши славные слоны.*



Парад шахматных фигур

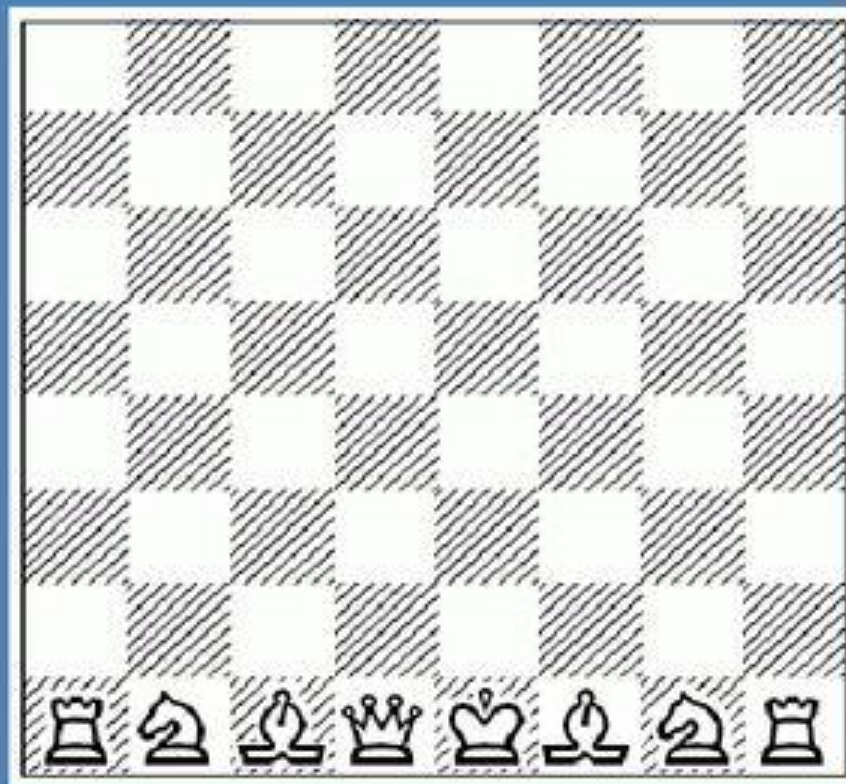


Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.



Парад шахматных фигур

*И ещё два поля есть,
А на них король и ферзь.*

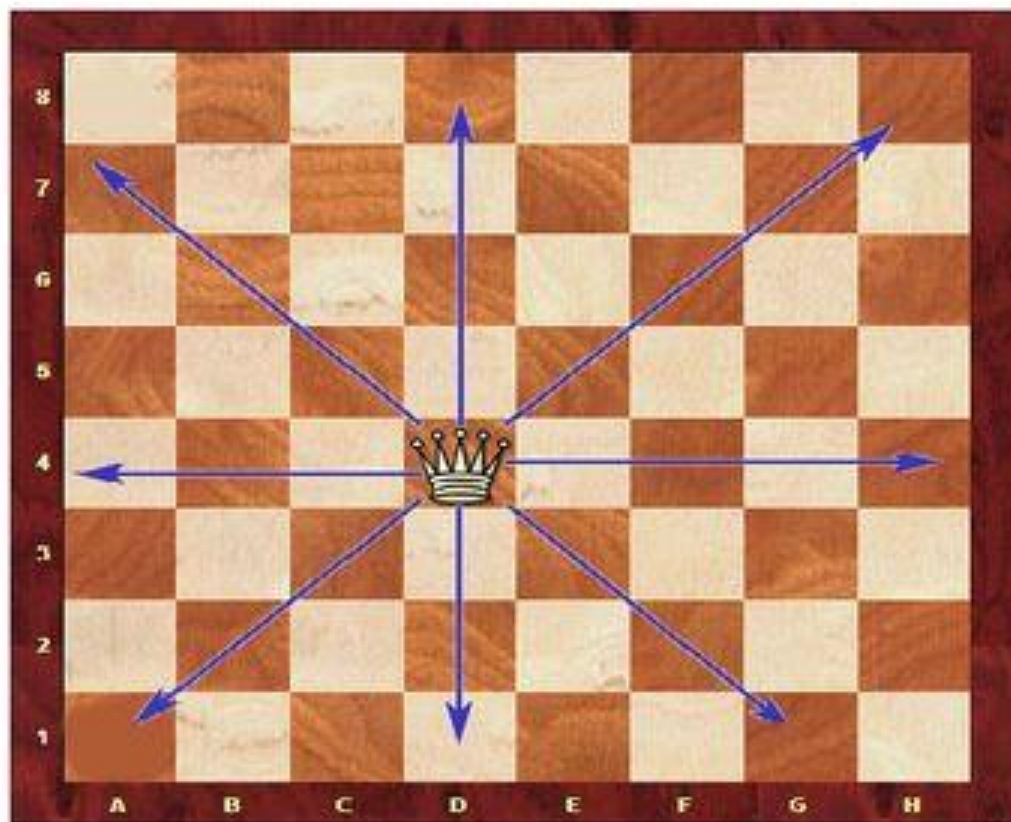


Запомните: белый ферзь всегда стоит на белом поле, а
черный ферзь на черном поле.

Шахматисты говорят так: «Ферзь любит свой цвет».



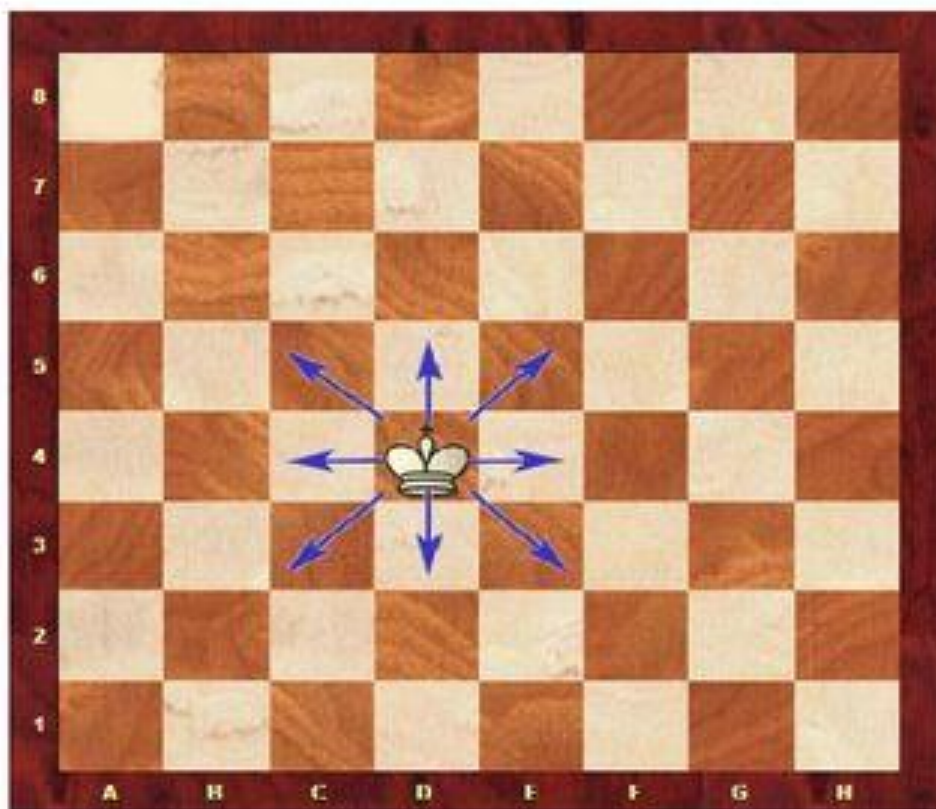
Парад шахматных фигур



Ферзь – это советник короля и самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении.



Парад шахматных фигур

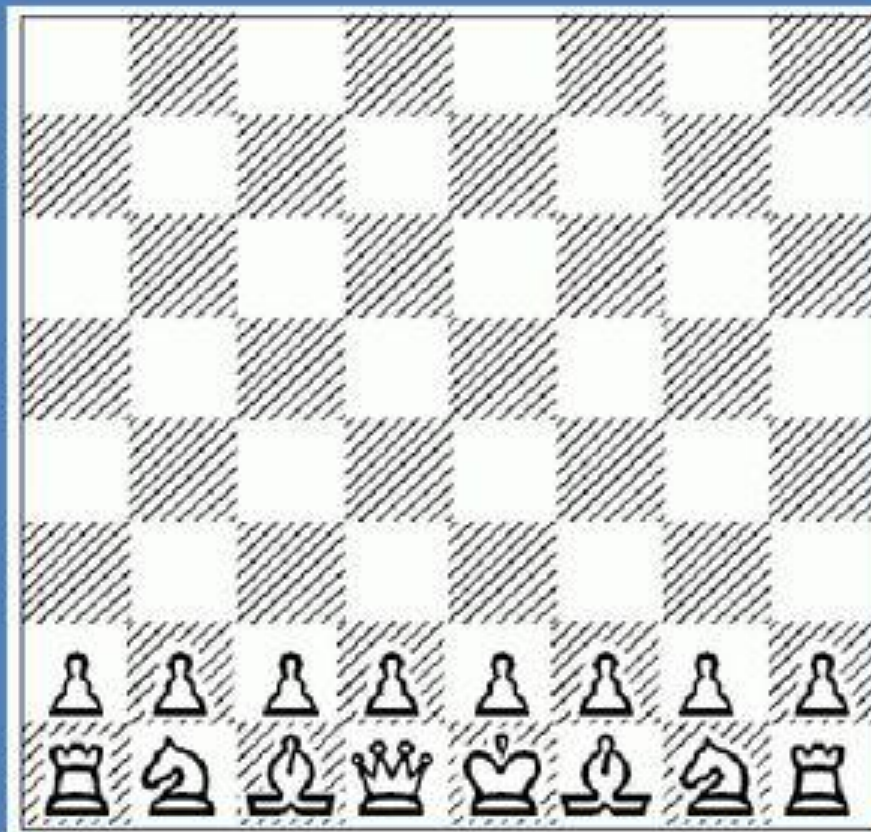


Король – самая главная фигура в королевстве.

Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на одну клетку.



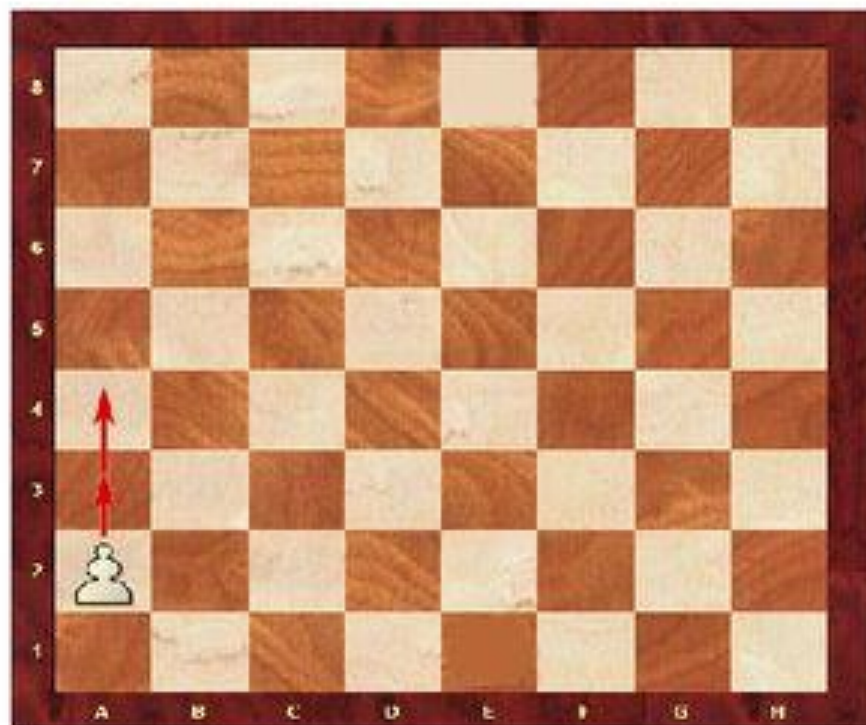
Парад шахматных фигур



*А теперь без спешки
Идут на место пешки.*



Парад шахматных фигур



Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля.

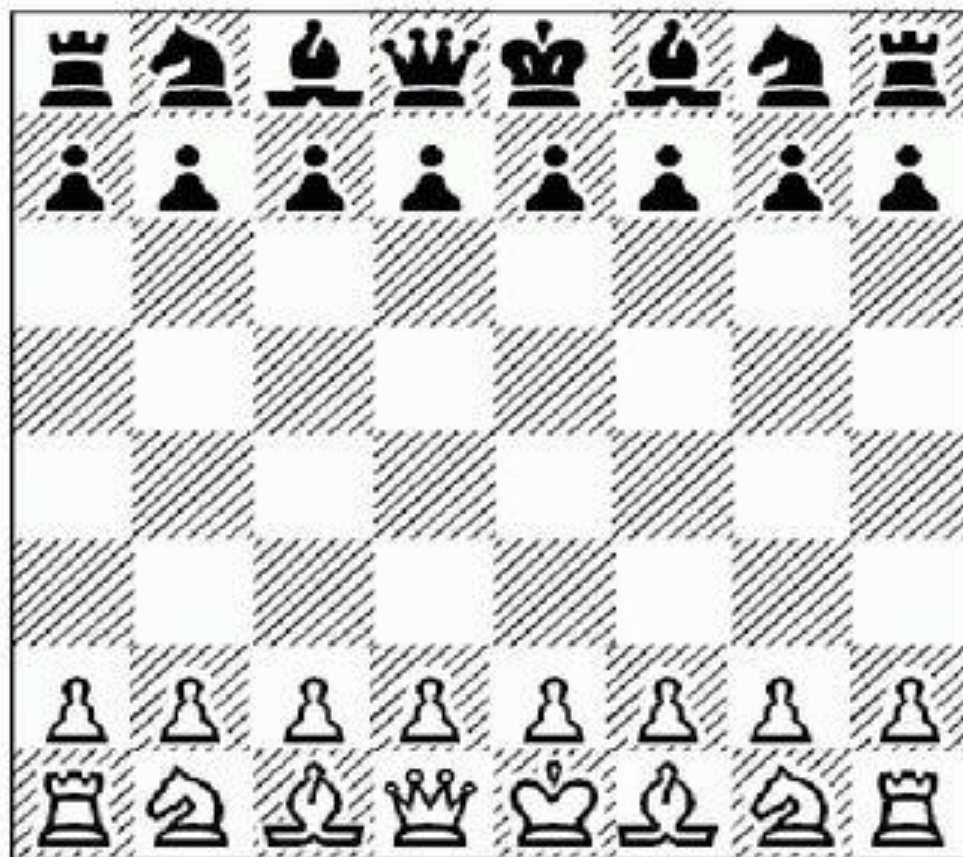
Добравшись до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя.



Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали.



Парад шахматных фигур



Именно из этого положения начинается любая настоящая шахматная партия





Загадка

Иногда король с ладьёй
Ходят вместе очень ловко,
Шахматисты ход такой
Называют...

Рокировка

ход в шахматной партии, который
уводит короля из центра; при
короткой рокировке король
уходит на королевский фланг, при
длинной — на ферзевый.





Вспоминаем

Для чего делается рокировка?

Рокировка делается для защиты своего короля **(для его безопасности)**.

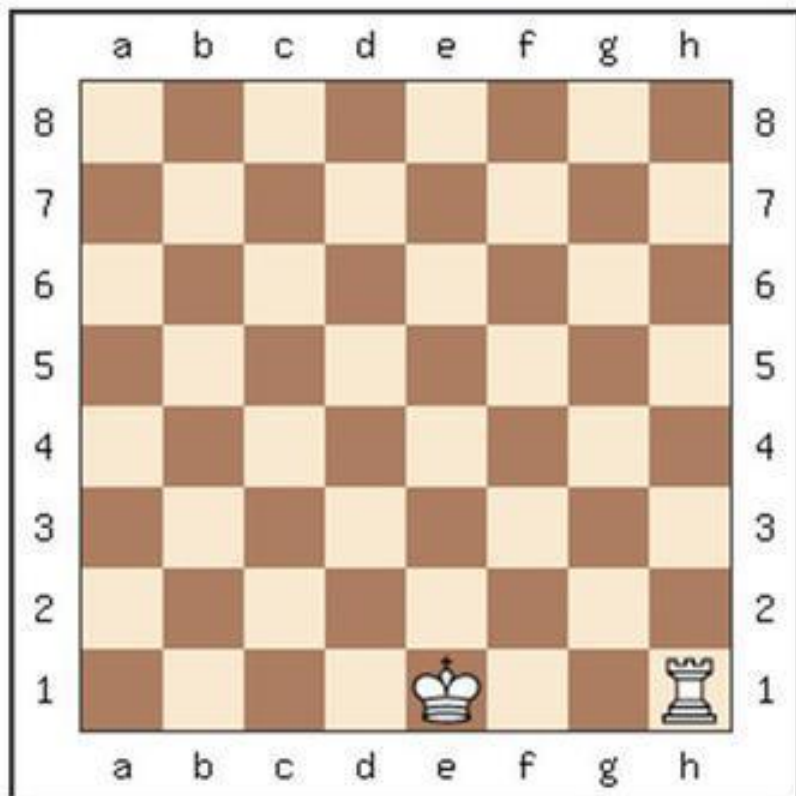


В рокировке участвуют одна из ладей и король. Рокировка считается одним ходом.

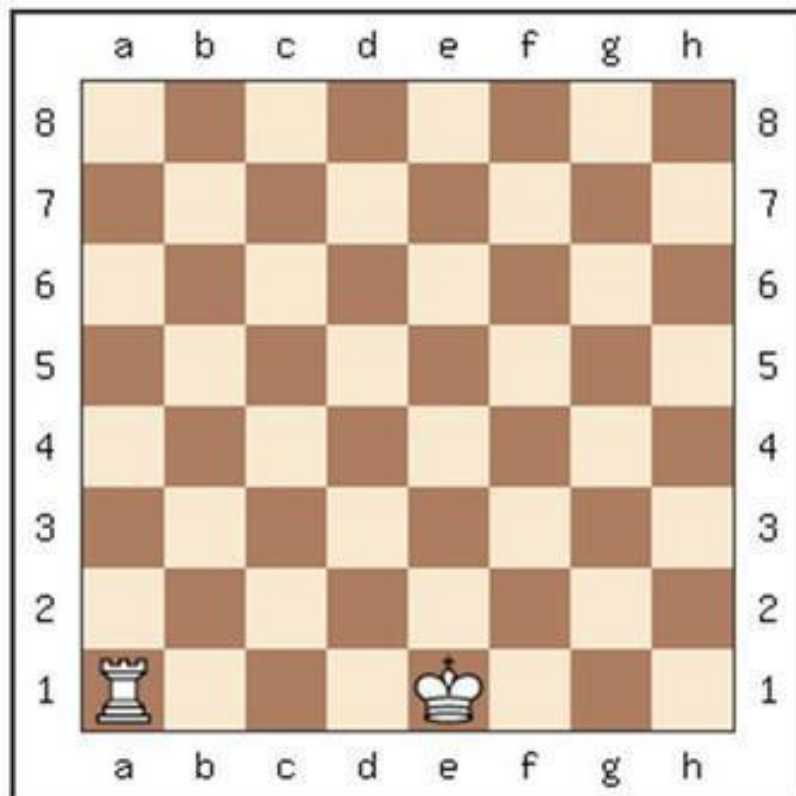


Вспоминаем

Как выполняется рокировка?



Как нужно делать короткую рокировку.



Как нужно делать длинную рокировку.



Вспоминаем

Правило первое. Рокировку можно делать только один раз за партию.

Правило второе. Между королём и ладьёй не должно быть других фигур.

Правило третье. Для обеих фигур это ход должен быть первым в партии.

Правило четвёртое. До и после рокировки король не должен находиться под шахом.

Правило пятое. Король может



перескакивать только



Загадка

Это есть не поражение,
Не фиаско, и не крах,
А всего лишь нападение –
Королю объявлен...

шах





Вспоминаем

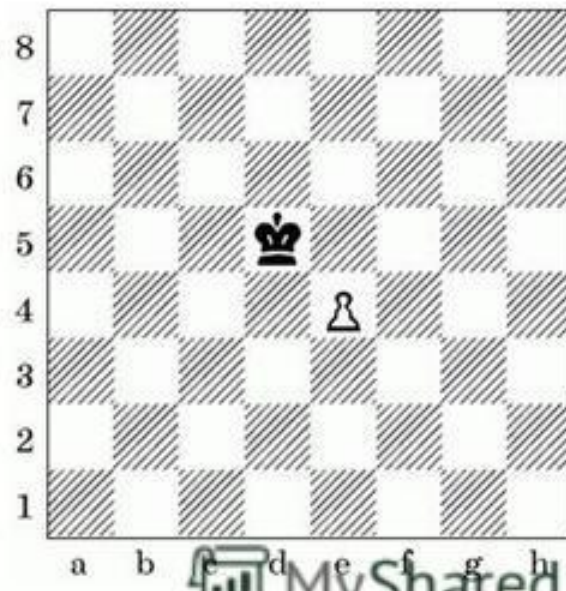
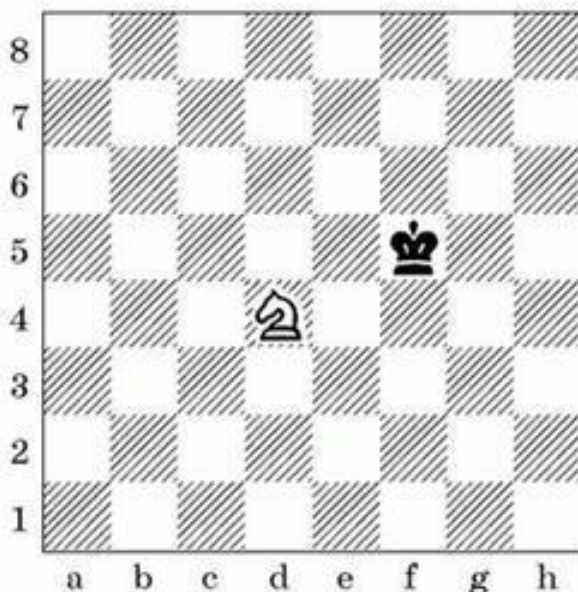
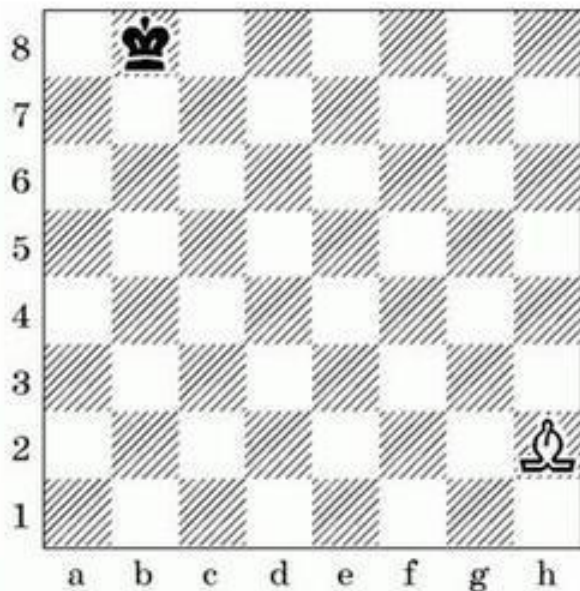
Что такое «шах»?

Шахматный король – самая главная фигура на шахматной доске.

Все шахматное войско защищает своего короля.

Но иногда в шахматах складывается ситуация, когда король находится в опасности.

Шах – угроза Королю. Шах королю может поставить любая фигура, кроме другого Короля.





Вывод

1. Шахом в шахматной партии называется положение на доске, когда король находится под атакой другой фигуры.
2. Когда игрок делает ход, после которого король противника оказывается на поле, находящемся под ударом какой-либо фигуры, он должен **объявить шах**.
3. Когда король оказался под шахом, игрок должен следующим ходом увести своего короля из-под угрозы. Для этого он может применить **один из трех манёвров**:
 - **сделать ход королём на другое поле**, не находящееся под атакой;
 - **прикрыть короля**, поставив свою фигуру на пути фигуры противника и тем самым «заслонив» короля;
 - **побить фигуру противника**, угрожающую его королю, если у него есть такая возможность; этот манёвр нельзя применить, если после него король почему-либо опять сразу же окажется под шахом.



Загадка

Если в шахматы играешь,
То, конечно, это знаешь –
Будет лучший результат,
Если ты поставишь...

мат





Вспоминаем



Убить Короля нельзя! Если у противника не получилось защитить своего Короля и ты можешь его взять, то говоришь «мат». После того как объявлен мат, партия заканчивается.

«Мат» — это слово, после которого заканчивается игра. Тот игрок, королю которого объявлен мат, проиграл, а тот игрок, который этот мат поставил, — победил.

Мат — это положение, при котором король одного из игроков не может сделать никакого хода, после которого он не оказался бы под ударом.



Пат



Есть особенное положение, после которого партия тоже заканчивается.

Бывает так, что король игрока не находится под шахом, но **игрок не может сделать никакого хода своими фигурами и королём, чтобы не оказаться под шахом.** То есть прямо сейчас королю ничего не угрожает, но невозможно сделать ни одного разрешённого хода — ни со взятием, ни без него. **Такое положение — когда нет ходов — называется пат.** Тот, кто в нём оказался, проигрывает.



Пат



Посмотри на диаграмму. Чёрный король должен сделать ход, но нет такого хода, который бы не привёл к шаху. Это пат чёрным, белые выиграли.

Правила игры.

- *1. Первое правило шахматной игры для начинающих: "Тронул — ходи!". Это правило следует понимать буквально: даже нечаянно дотронувшийся до своей или чужой фигуры шахматист должен соответственно сделать этой фигурой ход или взять фигуру противника (за исключением тех случаев, когда упомянутое невозможно). При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать: «Поправляю».*
- *2. Второе правило игры в шахматы - "Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры".*
- *3. Третье правило из незыблемых - "Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью".*
- *4. Четвертое правило игры в шахматы - "Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается".*
- *5. Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции.*
- *6. Играть надо молча, не спеша.*
- *7. Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывать варианты.*
- *8. Нельзя мешать партнеру думать.*
- *9. Нельзя подсказывать игрокам.*
- *10. Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнером и зазнаваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.*
- *11. Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.*
- *12. После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнеру.*
-

СОВЕТЫ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ В ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

- Вышесказанного достаточно, чтобы вы сели играть в шахматы – с другом, с ребенком или же просто с компьютерной программой. Но, чтобы играть успешно, требуется как минимум учитывать кое-что еще.
- Во-первых, всегда думайте: почему противник пошел так или иначе? Что он замышляет? Если вы разгадаете его замысел, то с большой вероятностью сумеете найти защиту.
- Во-вторых, старайтесь разработать свой план. К примеру, нет смысла просто так ставить «шах», просто чтобы гордо произнести это слово, если соперник легко может защититься от вашего одиночного выпада. А вот если вы начнете атаковать вражеского короля сразу несколькими фигурами вашей «армии», то это будет иметь куда больший эффект.
- В-третьих, знайте ценность каждой фигуры. Глупо «съесть» чужую пешку, чтобы тут же потерять своего ферзя. При размене фигур учитывайте их условную цену: конь и слон стоят примерно трех пешек, ладья – шесть, ферзь – девять. Король, как вы понимаете, бесценен.
- В-четвертых, стремитесь контролировать центр доски, как минимум центральные четыре клетки. Фигуры в углах и на краях менее поворотливы, они меньше вовлечены в игру. Именно поэтому, кстати, не тяните с вводом в игру значимых фигур – одними пешками инициативу не выиграешь!
- В-пятых, всегда думайте о безопасности короля! Как бы уверенно не выглядело положение ваших фигур на доске, все это будет бесполезно, если ваш король окажется под ударом и не сможет его



Спасибо за ВНИМАНИЕ

