

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад общеразвивающего вида «Солнышко».

Кружковая работа.

Тема: Шахматы в нашей жизни.



Составила: воспитатель
Черкашина Г.Н.
1 категория.

Цели:

1. обучить правилам игры в шахматы

2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.





Дети могут узнать:

1. терминологию
2. названия шахматных фигур

Дети могут научиться:

1. ориентироваться на шахматной доске
2. правильно помещать шахматную доску между партнерами
3. различать горизонталь, вертикаль, диагональ
4. рокировать
5. объявлять шах и мат
6. решать элементарные задачи



Легенда о шахматах.

Шахматы – одна из самых древних игр. Она существует уже многие века и неудивительно, что с нею связаны различные придания, правдивость которых, за давностью времени, невозможно проверить.

Шахматная игра была придумана в Индии, и когда индусский царь Шерам познакомился с нею, он был восхищен ее остроумием и разнообразием возможных в ней положений.



Такие разные шахматы...

В наше время существует определенный набор шахматных фигур, но материалы, из которых они выполнены, очень разнообразны. Есть шахматы из дерева, из кости, из стекла, из металла, шахматы миниатюрные и шахматы гигантские.



Что такое шахматы ?

- Шахматы — настольная логическая игра, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта.





- Белые ходят первыми.

- Ходите по очереди

- Всегда думайте на шаг вперед.

- Используйте все свои фигуры

- Защищайте своего короля

- Цель: поставить мат королю противника

Правила игры

Шахматная доска

На каждой шахматной доске 64 поля двух цветов. На самом деле цвета могут быть любого оттенка, но игроки должны хорошо понимать, какие из полей — белые, а какие — чёрные, и правильно расставлять фигуры. Клетки могут быть любых цветов, например одни белые, а другие — чёрные, главное, чтобы их было легко различить. Светлые поля всегда называют белыми, а темные — чёрными, чтобы не возникало путаницы.



Шахматные фигуры



Король

Ферзь

Слон

Конь

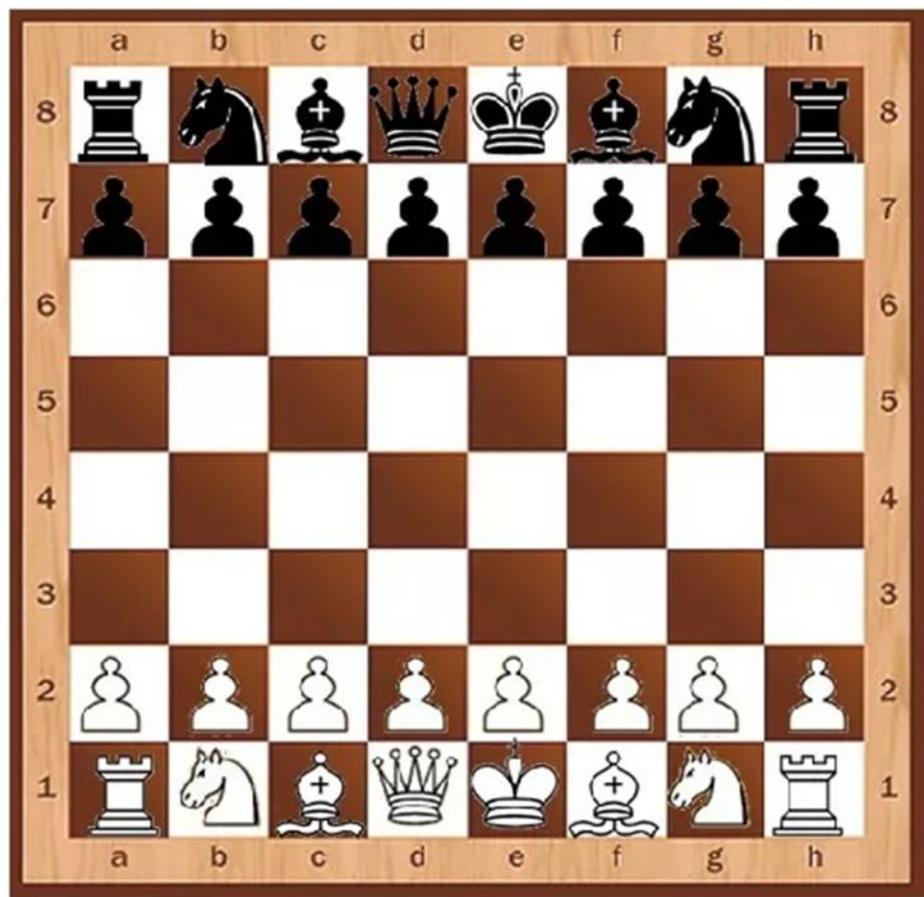
Ладья

Пешка





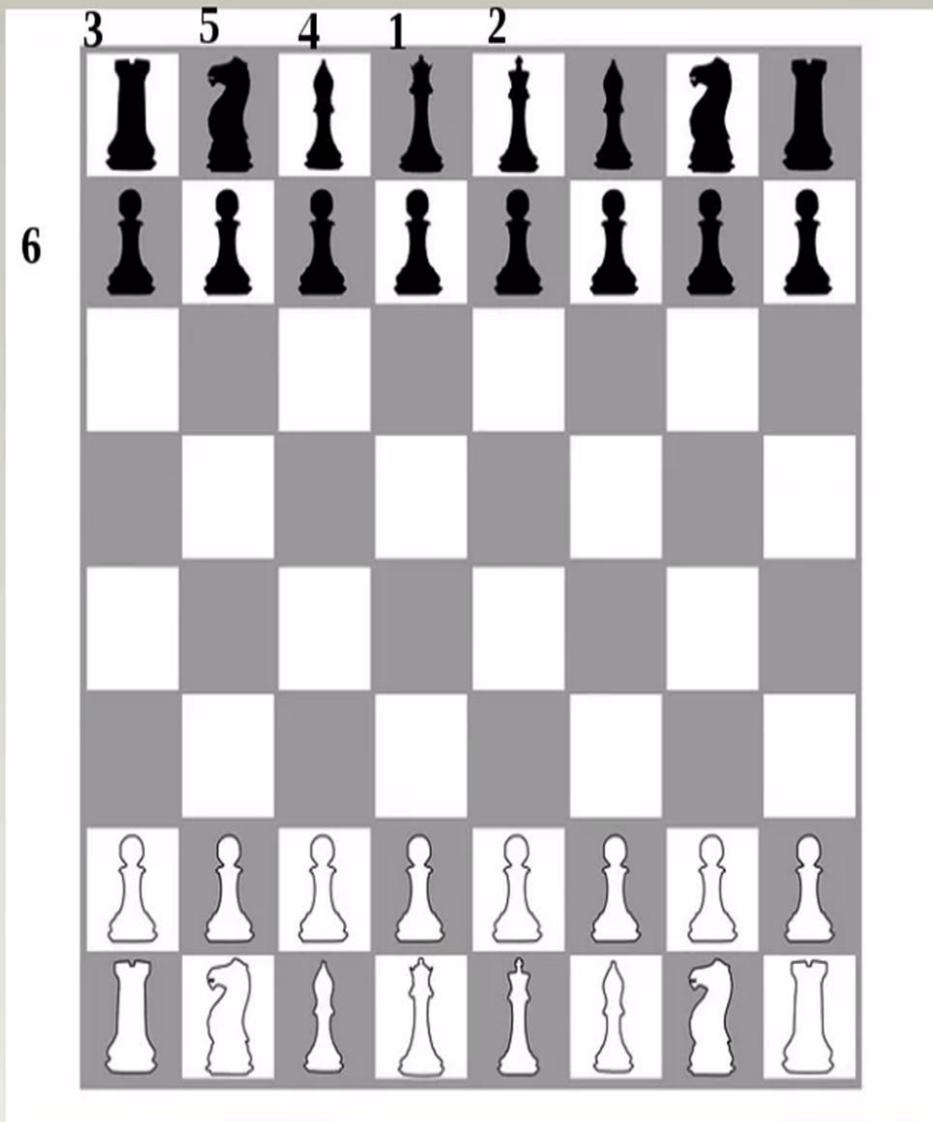
Расстановка фигур



Расстановку шахматных фигур на доске запомнить нетрудно:

- **ладьи** ставятся по углам;
- **кони** — расстановка коней рядом с ладьями;
- **слоны** — место слонов рядом с конями;
- **ферзи** — в середине, на соответствующие им по цвету поля;
- **короли** — располагаются рядом с ферзями;
- **пешки** - эти фигуры выставляются вторым рядом перед другими фигурами.

Шахматы



1. Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали.

2. Ферзь ходит на любое расстояние по вертикали, горизонтали или диагонали.

3. Ладья ходит на любое расстояние по вертикали или горизонтали.

4. Слон ходит на любое расстояние по диагонали.

5. Конь ходит на поле, находящееся на расстоянии 2 по вертикали и 1 по горизонтали или 1 по вертикали и 2 по горизонтали от текущего положения. В отличие от всех остальных шахматных фигур, ход коня делается вне плоскости доски, то есть конь непосредственно перемещается («перепрыгивает») с начального поля на конечное и никакие фигуры, стоящие на других полях, ходу коня помешать не могут.

6. Пешка ходит со взятием по диагонали на одно поле вперёд-вправо или вперёд-влево, а без взятия — по вертикали на одно поле вперёд.

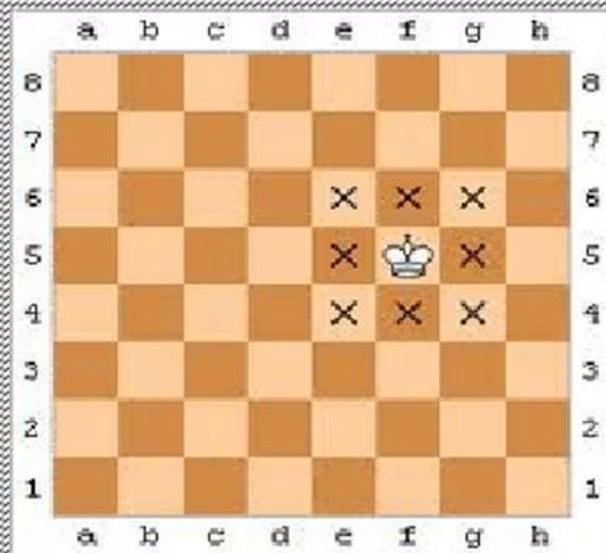
Стих о шахматах

В каждом отряде —
ты сам погляди — оба угла занимают ладьи.
Рядом с ладьями кони видны,
рядом с конями встали слоны.
Кто ж посередине? Ферзь с королём —
самые главные в войске своём.
Чтобы не путать, какие поля
тут для ферзя и для короля,
нужно запомнить одну из примет:
ферзь выбирает свой собственный цвет —
белый на белом квадрате стоит,
чёрному чёрный удачу сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя,
путать ферзей с королями нельзя!
А перед всеми — ладьёй и конём,
перед слоном, королём и ферзём —
пешки-малышки стали стеной,
им начинать этот сказочный бой.



КОРОЛЬ

- *Король любит гладкий, расчищенный путь:*
- *в любую он сторону может шагнуть,*
- *однако легко ты заметишь, дружок,*
- *что в силах он сделать не шаг, а шажок.*
- *Всего одно поле — вот шага длина,*
- *не очень проворен король-старина.*
- *Зато начеку королевская рать —*
- *должна короля она оберегать.*
- *Ведь если б король беззащитный погиб,*
- *фигуры войну продолжат не могли б.*
- *Запомни: король всех главней, всех важней,*
- *нет в шахматном войске важнее вождей!*





Несмотря на важность в игре, король является достаточно слабой фигурой, он может ходить в любом направлении, но только на одно поле за ход. Поэтому оберегайте короля от самого начала игры и до конца партии.



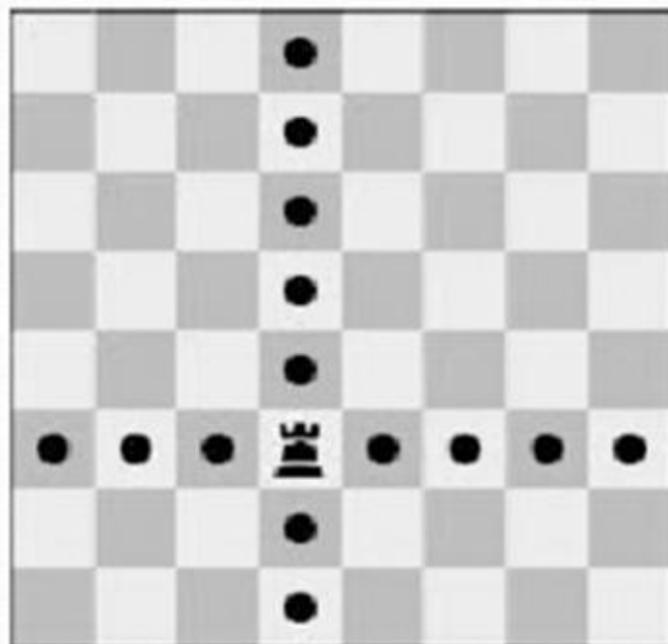
КОРОЛЬ



**ЗАПОМНИ:
ОСНОВНУЮ РОЛЬ
ИГРАЕТ В
ШАХМАТАХ
КОРОЛЬ.
КОРОЛЬ
БЕСЦЕНЕН – ТАК И
ЗНАЙ.
ПОГИБ КОРОЛЬ –
ИГРУ ТЫ СДАЙ!**

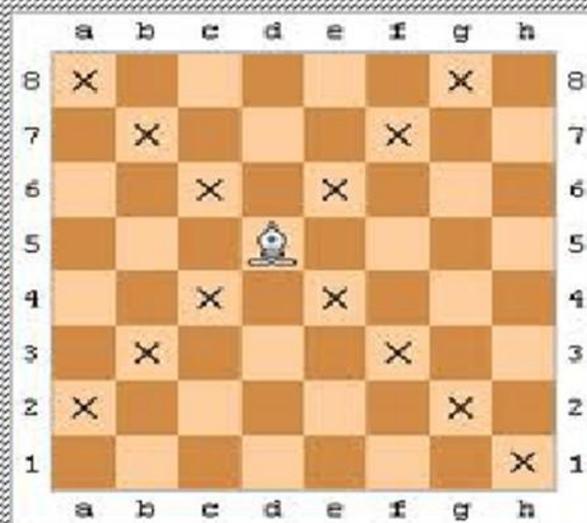
ЛАДЬЯ

- Видимо, ладья упряма,
- если ходит только прямо,
- не петляет — прыг да скок,
- не шагнёт наискосок.
- Так от края и до края
- может двигаться она.
- Эта башня боевая
- неуклюжа, но сильна.
- Шаг тяжёлый у ладьи,
- в бой её скорей веди!



СЛОН

- Если слон на белом поле
- встал вначале (не забудь!),
- он другой не хочет доли —
- знает только белый путь.
- А когда на поле чёрном
- слон стоит, вступая в бой,
- ходит, правилам покорный,
- чёрной тропкой слон такой.
- До конца игры слоны
- цвету одному верны.



ФЕРЗЬ

*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...

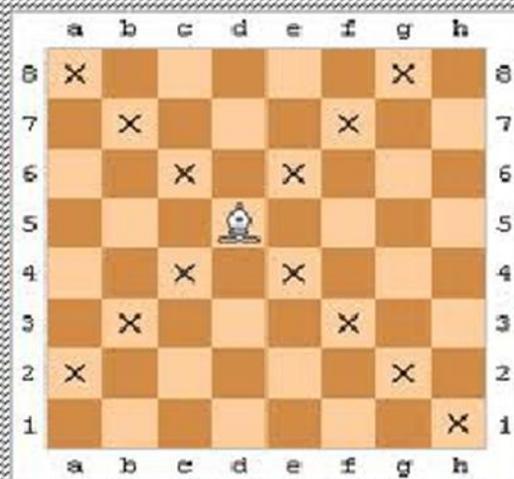
А бьёт он и вдаль и в упор.

*И кажется, будто ферзю
тесноват*

доски чёрно-белой простор.

Ферзь очень опасен вблизи и вдали

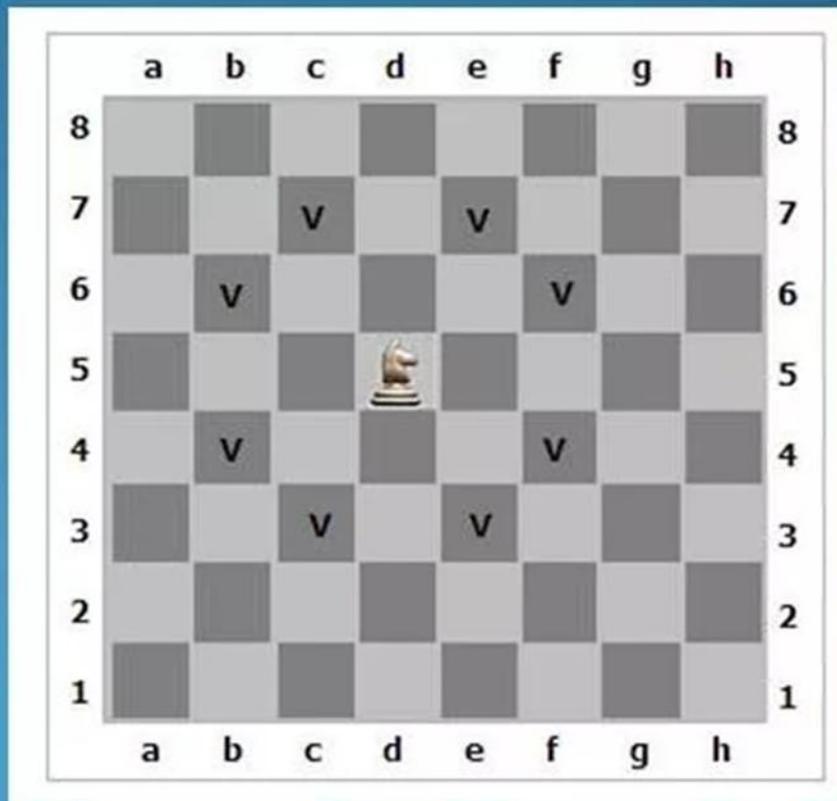
*—
ты больше вниманья ферзю
удели.*



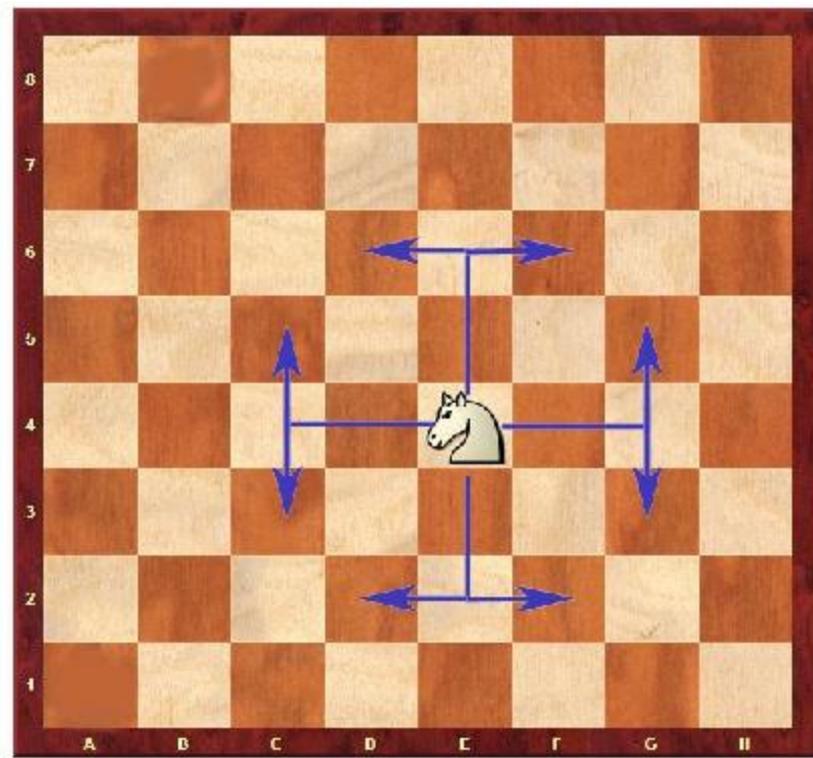
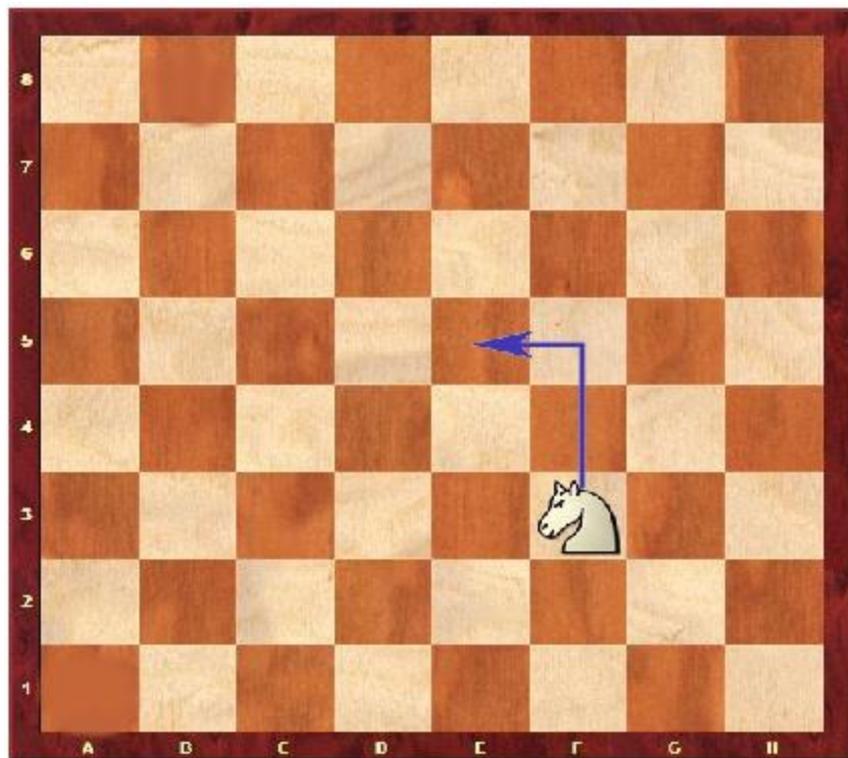
КОНЬ

Конь (2 единицы) — «легкая фигура». Единственная фигура, от удара которой невозможно «закрыться» другой фигурой или пешкой.

Конь передвигается буквой «Г», и имеет возможность пересекать стоящие на пути фигуры:



Парад шахматных фигур

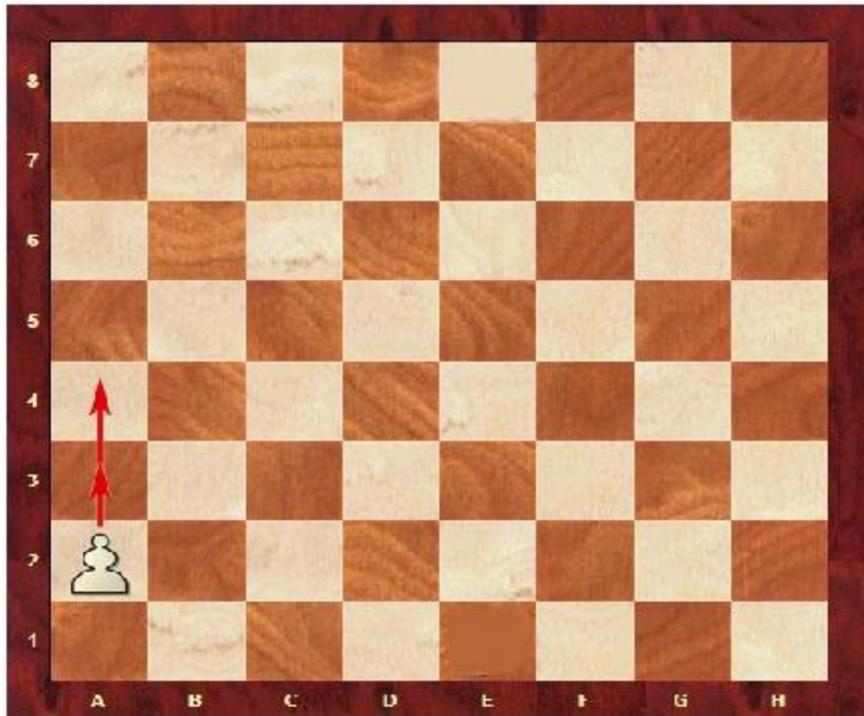


Конь ходит буквой «Г».

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

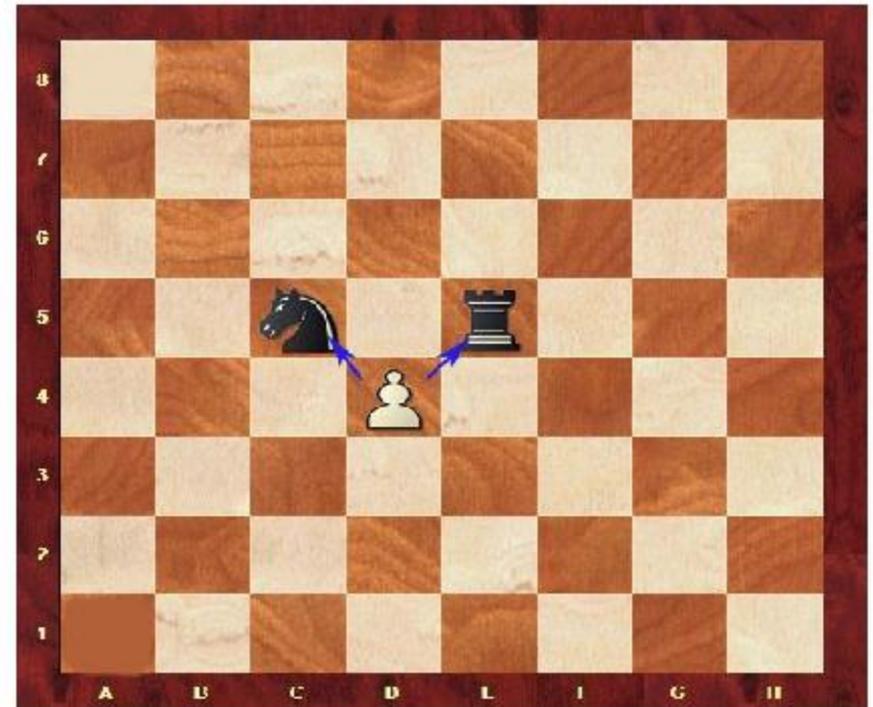


Парад шахматных фигур



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

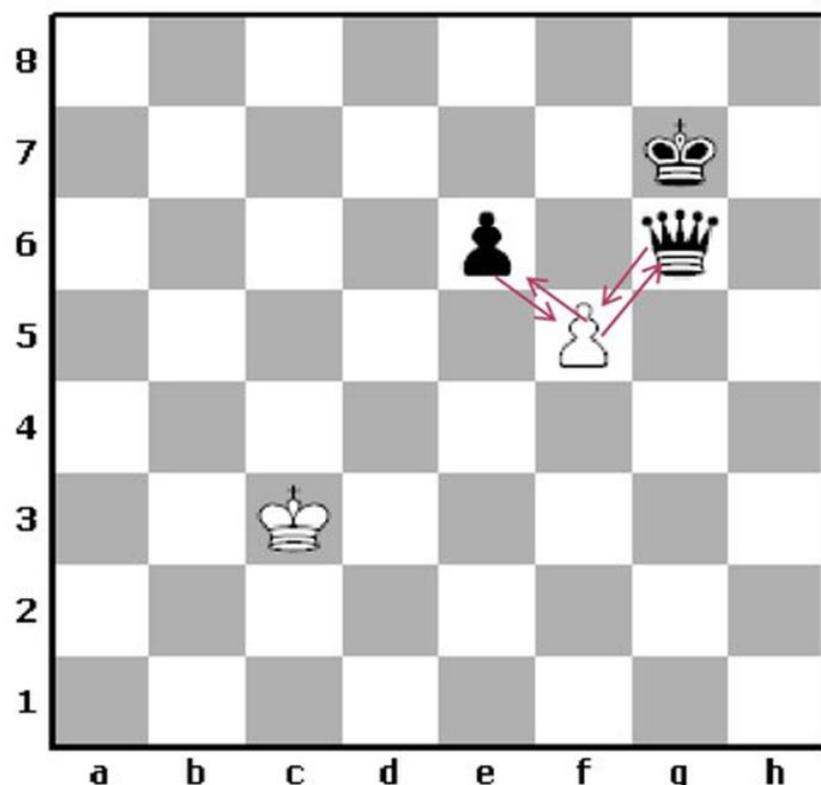
Добравшись до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя.



Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали.



ВЗЯТИЕ ПЕШКОЙ



Ход белых

- Пешка может взять чужую фигуру вперед по диагонали на 1 клетку
- На диаграмме возможно взятие белой пешкой ферзя или пешки
- Примечание:
- Взятие необязательный ход, можно например пойти вперед на 1 клетку и объявить черному королю шах

ВЫВОД

- Изучив историю игры в шахматы, ходы фигур, правила расстановки фигур на шахматной доске, любому ребенку возможно научиться играть в шахматы.

■ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Шахматы с Алладином.
- 2. Шахматная школа.
 - 3. Мат в один ход.



**Спасибо
за
внимание**

