

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:

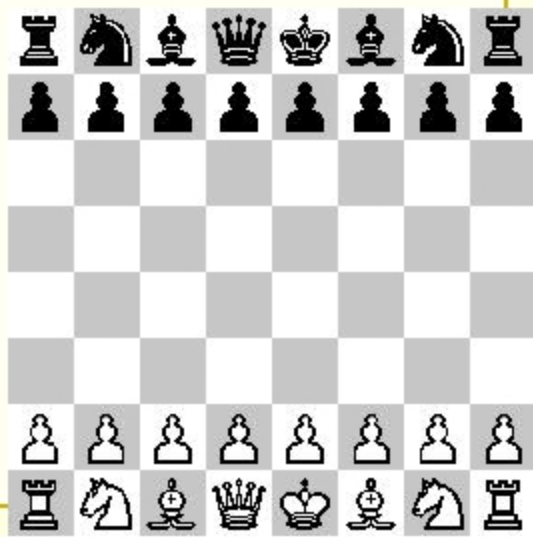
1. ориентироваться на шахматной доске
2. правильно помещать шахматную доску между партнерами
3. различать горизонталь, вертикаль, диагональ
4. рокировать
5. объявлять шах и мат
6. решать элементарные задачи



# 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

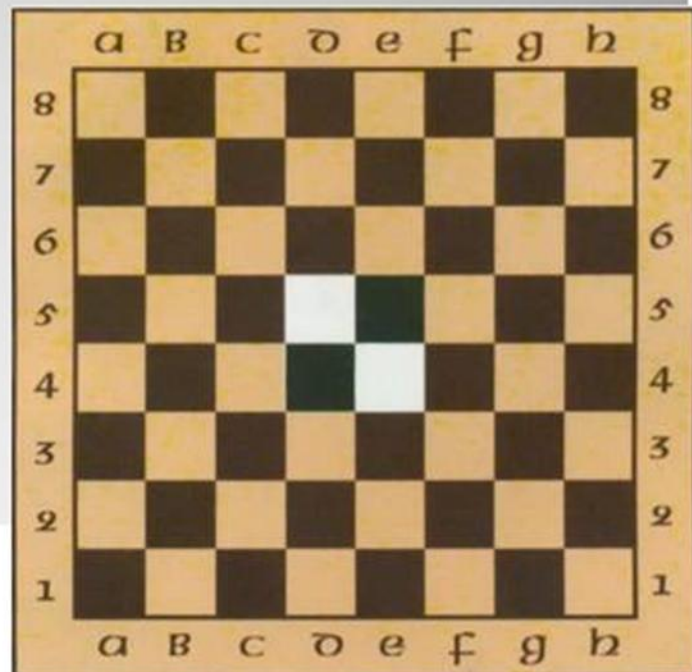
- Защищайте своего короля

- 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

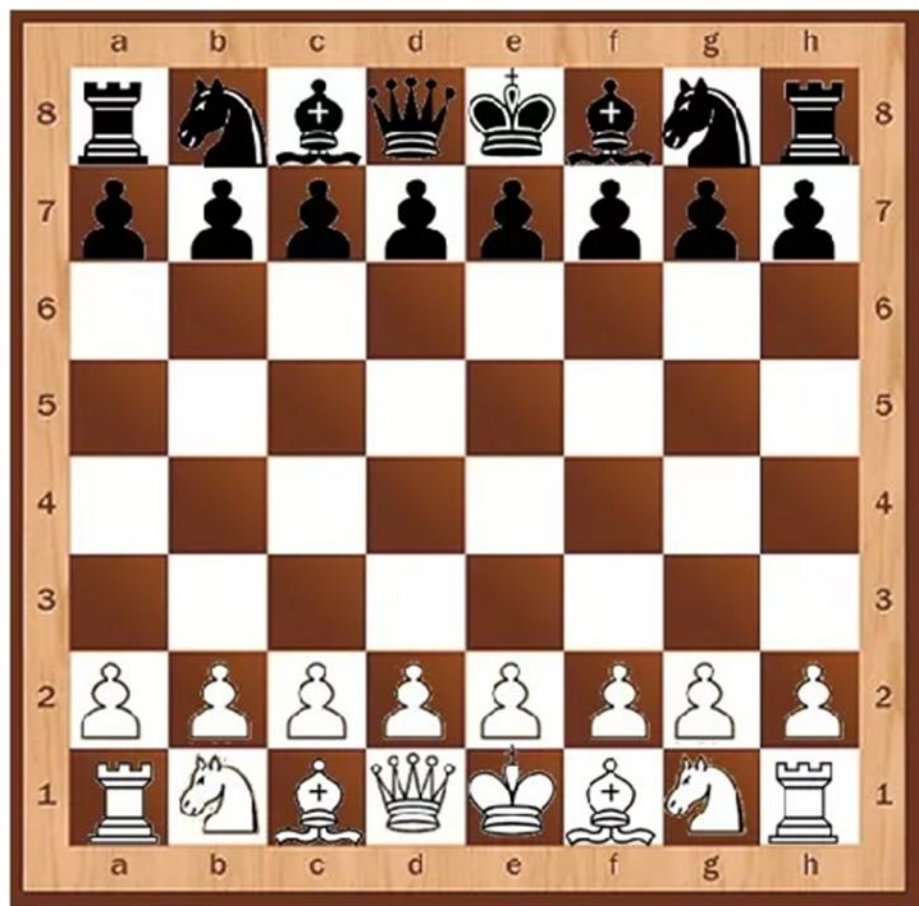
Ладья

Пешка





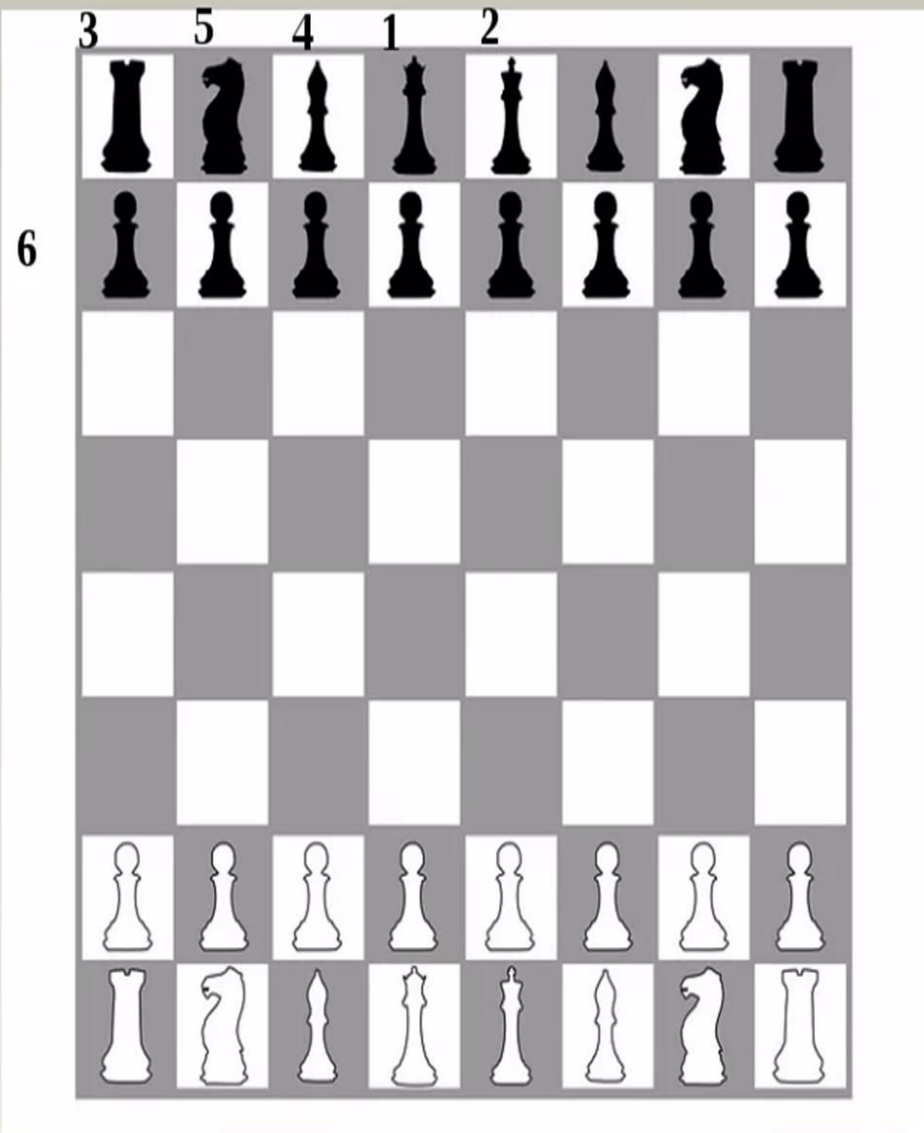
# Расстановка фигур



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.

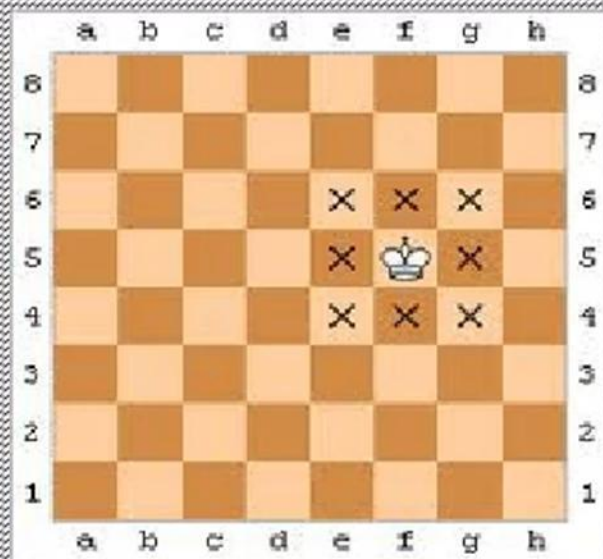
## Стих о шахматах

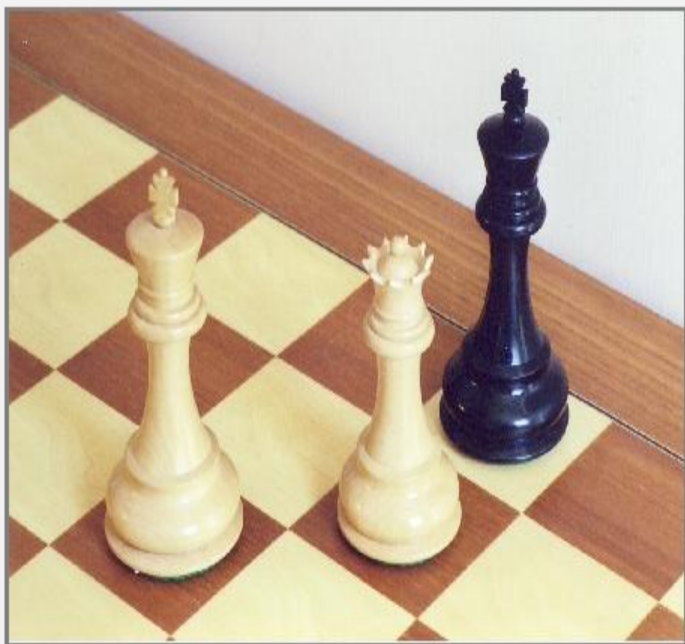
В каждом отряде —  
ты сам погляди — оба угла занимают ладьи.  
Рядом с ладьями кони видны,  
рядом с конями встали слоны.  
Кто ж посередине? Ферзь с королём —  
самые главные в войске своём.  
Чтобы не путать, какие поля  
тут для ферзя и для короля,  
нужно запомнить одну из примет:  
ферзь выбирает 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.



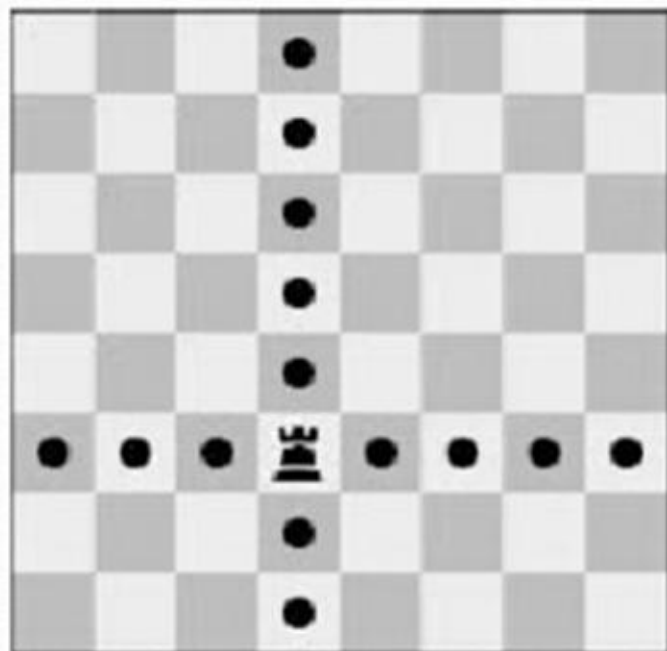
# КОРОЛЬ



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

# ЛАДЬЯ

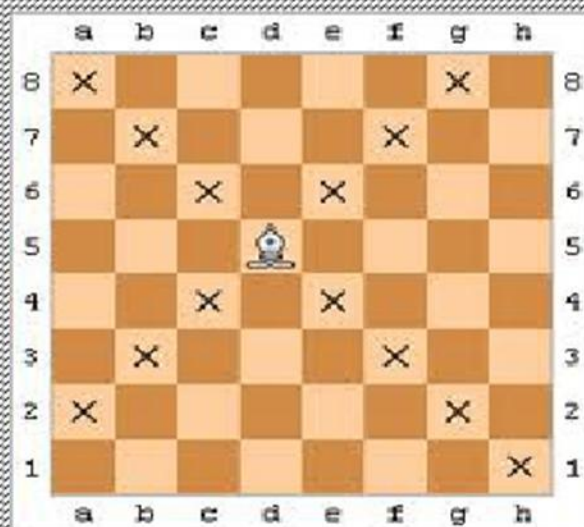
- Видимо, ладья упряма,
- если ходит только прямо,
- не петляет — прыг да скок,
- не шагнёт наискосок.
- Так от края и до края
- может двигаться она.
- Эта башня боевая
- неуклюжа, но сильна.
- Шаг тяжёлый у ладьи,
- в бой её скорей веди!





# 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...*

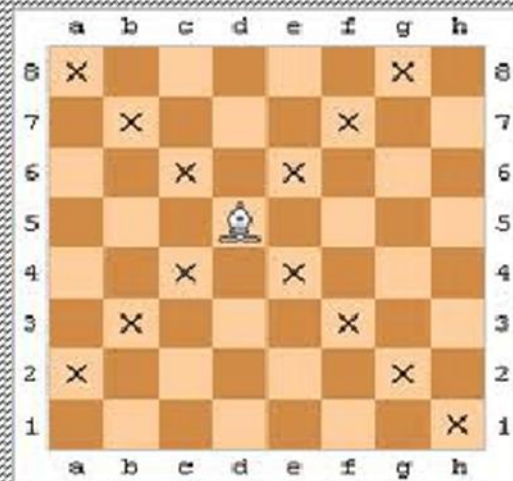
*А бьёт он и вдаль и в упор.*

*И кажется, будто ферзю  
тесноват*

*доски чёрно-белой простор.*

*Ферзь очень опасен вблизи и вдали*

*—  
ты больше вниманья ферзю  
удели.*



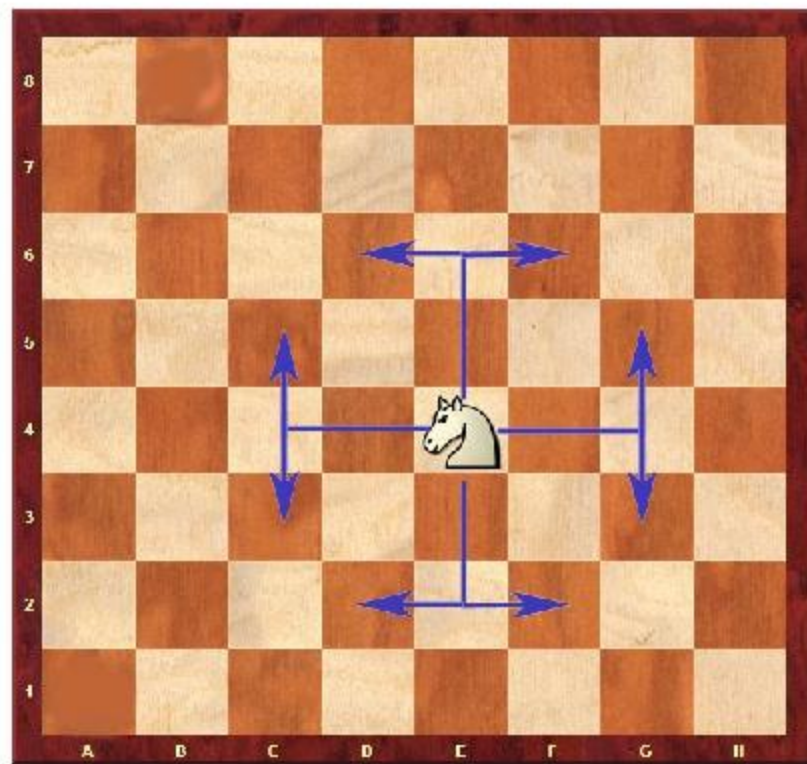
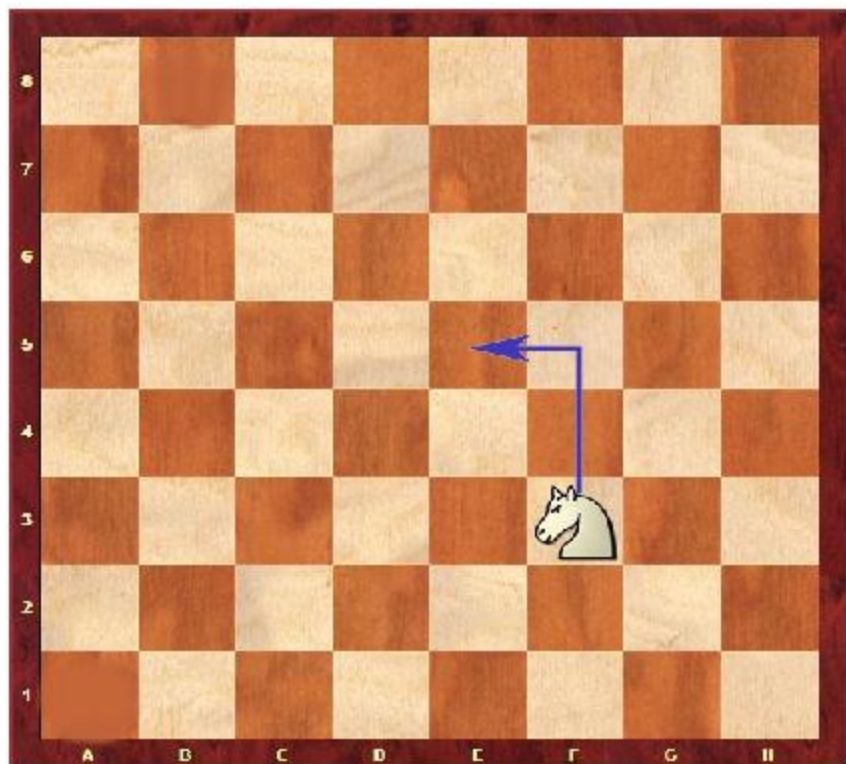
# КОНЬ

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.



# ПЕШКА

*Пешка, маленький солдат,  
лишь команды ждёт,  
чтоб с квадрата на квадрат  
двинуться вперёд.*

*На войну, не на парад,  
пешка держит путь,  
ей нельзя пойти назад,  
в сторону свернуть.*

*Чтоб в борьбу вступить скорей,  
в рукопашный бой,  
первым ходом можно ей  
сделать шаг двойной.*

*А потом — вперёд, вперёд,  
за шажком шажок.*

*Ну, а как же пешка бьёт?*

*Бьёт наискосок.*

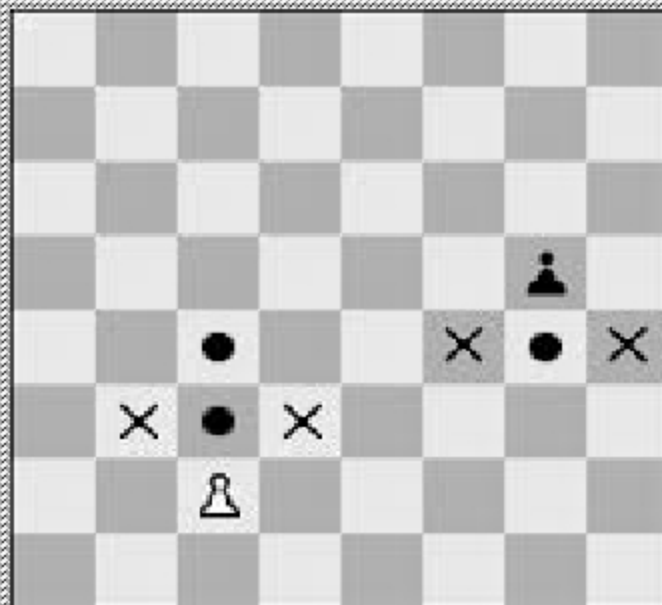
*Всю доску пройти должна  
пешка до конца —  
превратится там она  
в грозного бойца.*

*Кем ей стать — ферзем, ладьей?*

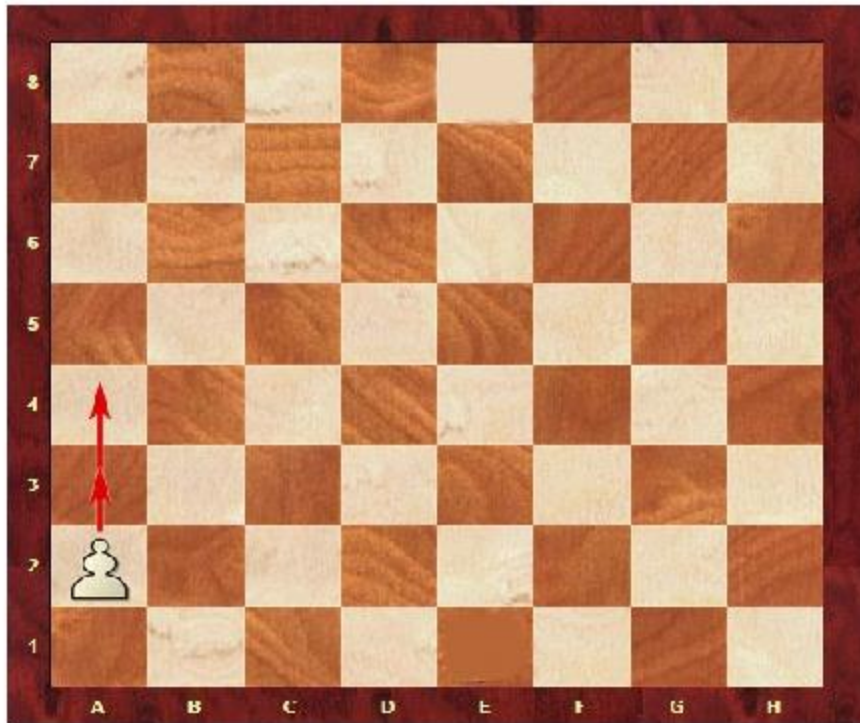
*Может быть, конем?*

*Как решить вопрос такой,*

*Мы потом поймем.*



# Парад шахматных фигур



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

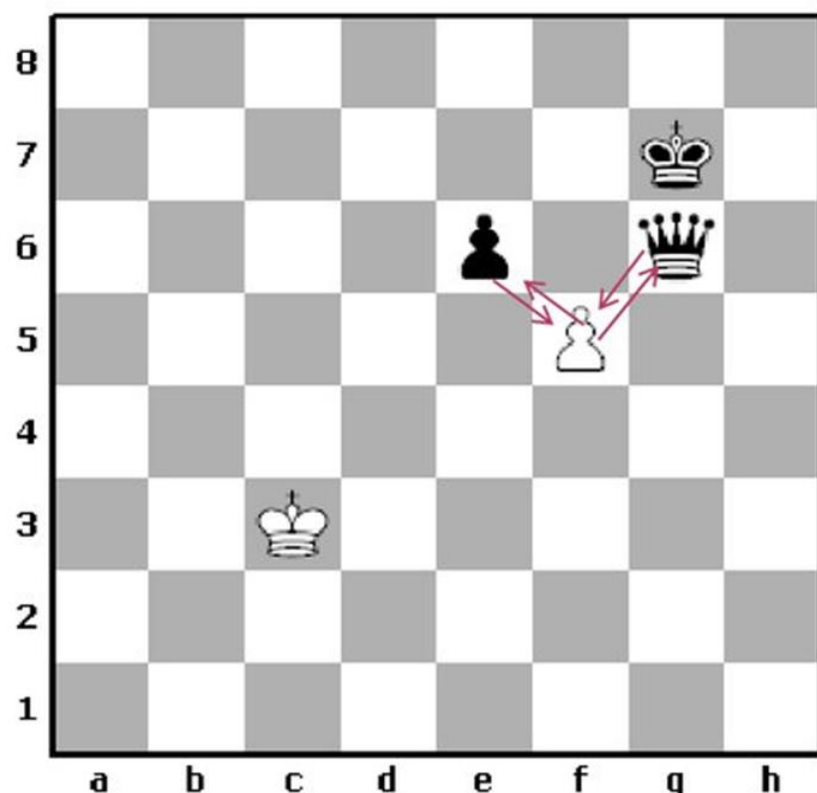
Добравшись до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя.



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**

