

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад № 217 «Светлана»**

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
«Мои первые шахматы»
(для детей старшего дошкольного возраста)**



Автор:

Воспитатели: Федорцова Кристина Евгеньевна

Баумунк Татьяна Петровна

Учитель-логопед: Аксентьева Галина Александровна

Краснодар, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

п/п	Содержание	страницы
1	Пояснительная записка	3
2	Актуальность	3
3	Цель	3
4	Задачи	3
5	Методы	4
6	Результаты	6
7	Заключения	6
8	Тематическое планирование	7
9	Список литературы	13
10	Приложения	14

Пояснительная записка

Актуальность. В современную эпоху, когда мир погрузился в технологии и компьютеры, становится особенно важным умение быстро и эффективно обрабатывать большие объемы информации, а также способность анализировать данные и делать логические выводы. Дошкольный возраст - это первый этап психического развития ребёнка, и именно в этот период формируются основы всех умственных качеств и познавательных процессов. Интеллектуальное развитие детей в дошкольном возрасте является ключевой частью общего развития и подготовки к школе. Этот процесс зависит как от зрелости структур головного мозга, так и от активной познавательной деятельности в ходе обучения и воспитания. Поэтому важно обучать детей технике и технологиям умственных действий. **Актуальность** изучения шахмат исходит из стремления найти эффективные способы и методы интеллектуального развития у дошкольников. Обучение игре в шахматы представляет собой важное средство для развития мышления детей. Педагоги и психологи обращают внимание на шахматы как на увлекательную обучающую игру, способствующую обучению. Шахматы - это не самоцель, а инструмент, который позволяет максимально раскрыть интеллектуальный потенциал. Эта древняя игра, популярная во всем мире, помогает значительно развивать умственные способности. Многие выдающиеся личности, такие как политики, философы и артисты, ценили шахматы за их пользу, а также за гармоничную работу обоих полушарий мозга во время игры.

С целью обеспечения полноценного интеллектуального развития и социализации детей в дошкольном возрасте было создано методическое пособие под названием «Мои первые шахматы». Концепция использования шахмат как средства развития интеллектуальных способностей у детей давно получила научное и практическое одобрение и применяется в ряде стран. Однако мы представляем оригинальное и яркое пособие в формате объемной настольной книги, которое содержит различные кармашки с заданиями. Эти задания ребенок может выполнять как самостоятельно, так и в сотрудничестве с педагогом, что и является новизной нашего подхода.

Игра с использованием данного пособия позволяет решить **задачи**:

Познавательная: расширяет горизонты, развивает мышление, память, способность к сравнению и обобщению, а также предвидению последствий собственных действий и ориентированию на плоскости, что крайне актуально для школьного обучения. Способствует развитию креативности и логического мышления.

Воспитательная: формирует целеустремленность, настойчивость, волю и усидчивость. Развивает внимательность и сосредоточенность. Дети, играя,

становятся более критичными к себе, учатся принимать самостоятельные решения, не сдаваться перед трудностями и бороться до конца.

Эстетическая: углубляет душевное восприятие, способствует развитию воображения, обучает наслаждаться красивыми сочетаниями.

Физическая: мотивирует детей уделять время физической активности, что необходимо для поддержания силы и выносливости при длительном пребывании за шахматной доской.

Коррекционная: способствует тому, чтобы гиперактивные дети становились более спокойными и уравновешенными, а также помогает научиться сосредотачиваться на одной деятельности на длительное время.

Развитие интеллекта дошкольников во многом зависит от создания условий, которые будут побуждать их к практической, игровой и познавательной активности.

Для достижения эффективного обучения шахматам необходимо сделать процесс максимально наглядным, доступным и эмоционально насыщенным. Применение разнообразных технологий поможет вызвать интерес у ребенка:

- **Развивающее обучение** – при этом методе ребенок самостоятельно усваивает информацию и приходит к решению задач путем анализа своих действий.

- **Игровое обучение** – влияет на развитие произвольности поведения и всех психических функций, начиная от простейших и заканчивая сложными. Игровая роль в процессе, ребенок сосредотачивается на поставленной задаче и подчиняет ей свои действия. В игровой обстановке дети более внимательны и лучше запоминают информацию, чем при прямых указаниях взрослых.

- **Эвристическое обучение** – позволяет детям благодаря умелым вопросам воспитателя и их собственным усилиям развивать самостоятельное мышление и приобретать новые знания.

Основные методы, которые используются при ознакомлении с фигурами шахмат, при изучении шахматной доски, при обучении основам игры:

Словесный метод (объяснение, комментарий, демонстрация, диалог, чтение, рассказ, поэтическое слово) позволяет передавать детям информацию, формировать учебные задачи и указывать пути их решения.

Игровой метод (неожиданные моменты, игровая мотивация, проблемные ситуации, инсценировка) включает в себя различные элементы игровой деятельности, комбинируя их с другими приемами. В этом методе воспитатель продолжает занимать ведущую позицию, определяя характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный метод является одним из краеугольных в дошкольном образовании, так как он формирует представления детей о предметах и явлениях окружающего мира, соответствуя их мышлению. Данный метод способствует хорошему запоминанию.

Практический метод включает упражнения, тренинги, решение задач, этюды, соревнования и коррекцию ошибок.

Метод проблемного обучения, анализ партий мастеров, а также их творческое осмысление помогают детям выработать собственный стиль игры.

Применение данных методов ориентировано, прежде всего, на содействие детям в осуществлении самостоятельного поиска решений для множества задач. Для успешного освоения логических операций, названий фигур в шахматах и правил ходов требуется *систематический* подход, который интегрирован во все ключевые компоненты образовательного процесса:

- организация коллективной деятельности с детьми;
- обеспечение детям возможностей для независимой творческой деятельности.

Основные формы и инструменты обучения включают разнообразные подходы, позволяющие создать условия для активного участия детей и развития их собственных решений:

Совместная работа и занятия в подгруппах могут включать теоретические уроки, экскурсии, спортивные соревнования, конкурсы, шахматные турниры и эстафеты.

Что касается самостоятельной активности, она может быть представлена в форме игр с правилами, дидактических игр и заданий, речевой деятельности (объяснения, рассуждения, аргументация), театрализованного творчества (постановки сказок и шахматных рассказов), изобразительной активности (рисование и лепка), а также интеллектуальных заданий (решение задач).

Индивидуальные занятия могут включать игровые моменты (правил игры), речевое развитие (объяснения, рассуждения, запоминание стихов, сочинение загадок), трудовую деятельность (создание пособий и атрибутов) и решение интеллектуальных задач.

Педагогическое руководство нацелено на поэтапное формирование у детей самостоятельности, инициативности и творческого подхода.

Эффективно сочетание разных видов деятельности, когда игровой процесс переходит от совместного к самостоятельному, а также регулярное введение нового развивающего материала в игры.

Методическое пособие предназначено для детей **старшего дошкольного возраста 6-7 лет.**

Игра «Мои первые шахматы» способствует активному развитию как логического, так и абстрактного мышления. В процессе игры вовлекается левое полушарие мозга, ответственное за логику и последовательное построение умозаключений, в то время как правое полушарие, занимающееся моделированием и созданием различных ситуаций, играет не менее важную роль. Шахматы также активизируют мнемические процессы, где игрок задействует как долгосрочную, так и краткосрочную память, опираясь на визуальные, числовые и цветовые стимулы. Дети начинают предвидеть развитие событий, просчитывать разные варианты и исходы игры, принимать оперативные решения и осуществлять важные ходы. В результате не только

улучшается мышление, но и растет способность к концентрации, совершенствуется память. Также формируются такие важные качества, как эмоциональная стабильность, воля, решительность и стремление к успеху. При столкновениях с поражением ребенок учится достойно переносить неудачи, развивает самокритичность и умения анализировать свои действия, извлекая из них ценный опыт.

Использование пособия «Мои первые шахматы» в процессе обучения детей шахматам дало **положительные результаты:**

- формируется способность ориентироваться в пространстве и развивать пространственное мышление; становится основой для роста аналитических навыков;
- увеличивается объем памяти;
- закладывается контроль над эмоциями и уважение к игровому партнеру;
- заметно улучшается социализация замкнутых детей;
- развивается терпение, внимательность и сосредоточенность.

Таким образом. В процессе занятий дошкольники начинают осваивать навыки самостоятельного принятия решений, что повышает их уверенность в своих возможностях. Вместе с нашими опытными преподавателями маленьких шахматистов ждут удивительные открытия в мире логики, тактики и радостные эмоции от побед!

Наши занятия шахматами в детском саду направлены на обеспечение будущего профессионального успеха ваших детей, поэтому вы можете быть уверены в преимуществах раннего вовлечения малыша в процесс обучения. Ключевую роль в учебном процессе играет тщательно организованная игра, включающая в себя метод обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций и применение дидактических шахматных игр и материалов.

С помощью настольной книги «Мои первые шахматы» ребёнок попадает в волшебный мир, где обычная шахматная доска и фигуры превращаются в нечто сказочное, что способствует развитию его фантазии. Эстетика и красота отдельных ходов, комбинаций и заданий дарят истинную радость.

Шахматы — это выражение упорного труда и настойчивости, а одновременно это игра, полная радостных мгновений.

Месяц	№ занятия	Тема	Программное содержание	Программные задачи	Материалы, оборудование
Сентябрь	1	Знакомство с шахматной доской	Чтение дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
	2	Шахматная доска	Инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
	3,4	Знакомство с шахматным и фигурами	Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Шахматные фигуры. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Игрушки. Дидактические игры.
	5	Начальное положение	Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	Расстановка фигур перед шахматной партией.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры

			воин», «Кратчайший путь».		
	7,8	Ладья в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	9	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Правила хода и взятия каждой из фигур.	Шахматные фигуры. Шахматная доска
	10, 11	Слон в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	12	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака вражеской фигуры», «Двойной удар»,	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры

			<p>«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</p> <p>Термин «стоять под боем».</p> <p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>		
Октябрь	13	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>	Правила хода и взятия каждой из фигур	<p>Шахматные фигуры.</p> <p>Шахматная доска.</p> <p>Дидактические игры</p>
	14	Ферзь в игре	<p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</p>	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»	<p>Шахматные фигуры.</p> <p>Шахматная доска.</p> <p>Дидактические игры</p>
	15	Ферзь против ладьи и слона.	<p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение». Качество, легкие и тяжелые фигуры	<p>Шахматные фигуры.</p> <p>Шахматная доска.</p> <p>Дидактические игры</p>

Ноябрь

16	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Правила хода	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
17, 18	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	Правила хода и взятия каждой из фигур	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
19, 20	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
21	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	Правила хода	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
22, 23	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка	Правила хода и взятия каждой из фигур	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические

			против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		игры
Декабрь	24, 25	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	26	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	Правила хода	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	27, 28	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».		Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
Январь	29,	Шах.	Шах ферзем, ладьей,	Шах в один ход.	Шахматные

Февраль	30		слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	31, 32	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	Мат в один ход.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	33, 34	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	35, 36	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	Ничья в один ход.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	37, 38	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	Длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	39	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	Общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
	40, 41	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	Общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры

Март	42	Повторение	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	Повторение представления о том, как начинать шахматную партию.	Шахматные фигуры. Шахматная доска. Дидактические игры
Итого:	42				

Список литературы:

1. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы», М. Просвещение, 1995 г.
2. Ник Бретт «Как играть в шахматы?» М., Слово, 1999 г.
3. И. Г. Сухин «Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны», О. Просвещение «Духовное возрождение», 2003 г.
4. И. Г. Сухин «Играем и выигрываем», О. Просвещение «Духовное возрождение», 2003 г.
5. И.Г.Сухин "Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет", М.: Новая школа, 1994.
6. Тодд Бардвик «Шахматы для детей», Питер, 2012 г.
7. Опыт работы по проектированию обучения дошкольников игре в шахматы г. Урая детского сада «Родничок».

Материалы сайтов:

<http://chess555.narod.ru>

<http://www.maaam.ru>

<http://knu.znate.ru>

<http://www.zavuch.info>

<http://tmndetsady.ru>

Загадки про шахматные фигуры.

Здесь войско выстроилось в ряд:

Слоны и кони, и ладьи,
И пешки чинно все стоят!
Скорей игру мне назови!
(Шахматы)

Есть тихий спорта вид -
Спортсмен всегда сидит,
Соперник перед ним
Безмолвный, словно мим.
Слова им не нужны,
Раздумья здесь важны.
Умы воюют тут.
Часы идут, идут.
Нет хуже для ребят
Двух слов, чем «шах» и «мат».
(Шахматы)

Мы опора королевского престола
Шагаем лишь вперед.
Наискосок, налево и направо
Мы «бить» имеем право
А коль в конец доски мы
доберёмся
То вновь фигурой новой обернемся,
(пешка).

Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык без спешки
И берёт наискосок?
Ну конечно, это -...
(Пешки)

Мала, круглоголова
к сражению готова (пешка).

Я смел и строен и высок
Предпочитаю ходить и бить всегда
по-своему наискосок (слон)

Два братца в одном королевстве
живут,
А встретиться не могут (слоны).

И подковы лошадины
Необычны и смешны
Притаится, словно в прятки
И скакнет из-за спины (конь)

Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же названье
У фигуры этой -...
(Слон)

Стою на краю,
путь откроют – я пойду
Только прямо хожу
Как зовут – не скажу (ладья).

Удивительное дело-
Башня бегать захотела
Постояла, помечтала
И, представьте побежала (ладья)

Мы могли на ней бы плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам...
(Ладье)

В начале партии нельзя
Спешить вводить в
игру.....(ферзя)

Я бываю деревянный,
Из пластмассы — я литой.
Я скачу в игре всемирной.
Догадались, кто такой?
(Шахматный конь)

Их на поле всего два,
Из-за них идет война.
Одного поймать в ловушку -
Прекращается игра.

(Шахматный король)

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

Быть особо защищённым

У него такая роль,
Это правило резонно,
Потому что он -...
(Король)



История возникновения шахмат.

Шахматы (от персидского - шах мат - властитель умер) - игра которая возникла в Индии. Время возникновения шахмат неизвестно, и на эту тему постоянно разгораются споры. Все же, ученые сошлись в своих разногласиях, и пришли к выводу, что шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии. Предполагают, что шахматы были прототипом различных воин и битв, но без кровопролития, и поэтому завоевали огромный интерес у правителей древних государств, где они могли сразиться друг с другом не причинив своему войску ни единой царапинки.

Многие ученые полагают, что современные шахматы произошли от древней игры "чатуранга", в которой были представлены такие фигуры как хасти, ратха, ашва, падати, а также раджа. Позже это игра стала называться «чатурраджа» (игра четырёх царей), в которой фигуры уже стали располагаться на 64-клеточной доске, но в разных углах. Так как 64-клеточная доска появилась именно в это время, то возникновение шахмат принято датировать именно с этого момента.

Есть одна очень древняя легенда, которая повествует об одном умном крестьянине. Однажды, он пришел к королю, и рассказал о новой игре. Игра (нынешние шахматы), очень понравилась правителю, но взамен крестьянин просил выполнить одно условие, и тогда бы он рассказал более подробно о своей игре. Король согласился. Условие было такое: положить на каждую клетку шахматной доски зерно, с таким учетом, чтоб с каждым разом кол-во зерен увеличивалось в квадрате. То есть, на первую клетку - 1 зерно, на вторую клетку - 2 зерна, на третью клетку - 4 зерна, и так далее. Король рассмеялся, и сказал, что без труда выполнит данное условие. Тогда он приказал открыть царский амбар, и позвал слуг. Все начали подводить подсчеты, но поняли, что выполнить данное условие просто невозможно. Такого количества зерна нет на всей планете!!! Король не выполнил своего условия, но крестьянин не расстроился, и объяснил все досконально об игре шахматы. В награду, король выдал все запасы зерна из амбаров и отдал крестьянину, который разделил его поровну на все свое село.

Именно с этой легенды и начинается история шахмат. Шахматная игра практически является бесконечной - если бы человек со времен Адама и Евы, не отходил от доски, то и в этом случае все партии до сих пор не были бы сыграны.

Шахматная сказка про Шаха.

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран. Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей.

Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути. И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» — Так раньше у царей водилось. Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыко к себе. «Ну что, придумали?» — спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные. Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» — закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» — спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» — мудрец отвечает. Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско. Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?» Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» — объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой

армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по царски наградить. Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом. А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

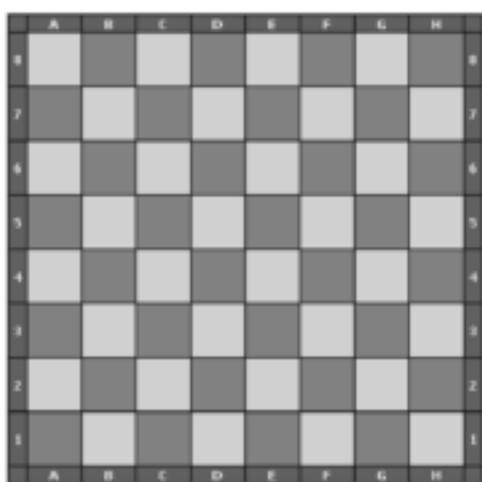
С тех пор, игра стала называться - ШАХМАТЫ.

Правила шахмат для начинающих

Шахматная партия играется на доске, состоящей из 64 квадратов, попеременно светлых (белые поля) и темных (черные поля). Ряды полей называют линиями, которые могут быть вертикалями, горизонталями и диагоналями.

Каждая горизонтальная линия пронумерована от 1 до 8. Каждая вертикальная линия пронумерована латинскими буквами от «А» до «Н». Каждое поле доски имеет свои координаты, которые образуются путем написания наименования вертикали и номера горизонтали.

Доска во время игры располагается так, что бы у каждого партнера справа находилось белое угловое поле. Если это требование нарушено, возникшая позиция считается невозможной. Игру следует прервать. Исправляется положение доски. Затем на нее переносится создавшаяся позиция. После этого партия продолжается.



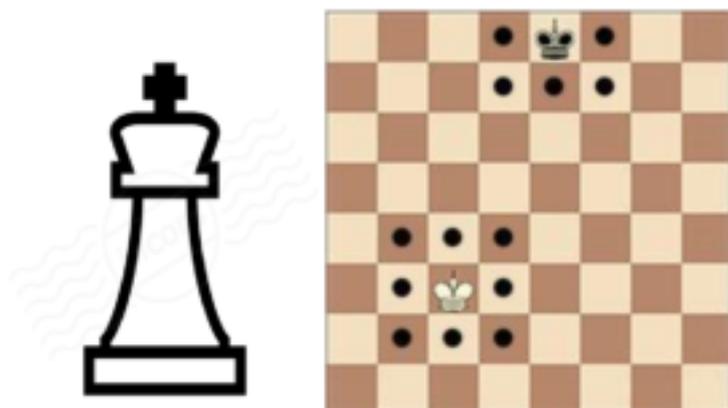
По шахматному полю ходят фигуры.

В первом ряду стоят пешки, за ними фигуры: крайние – ладьи, следом кони, затем – слоны, посередине – король и ферзь. Ферзь всегда стоит на своем цвете: белый – на белом поле, черный – на черном. В шахматы всегда играют два человека. Один играет белыми фигурами, другой – черными. За один ход можно передвинуть одну фигуру. Ходят играющие по очереди.



Знакомство с фигурами

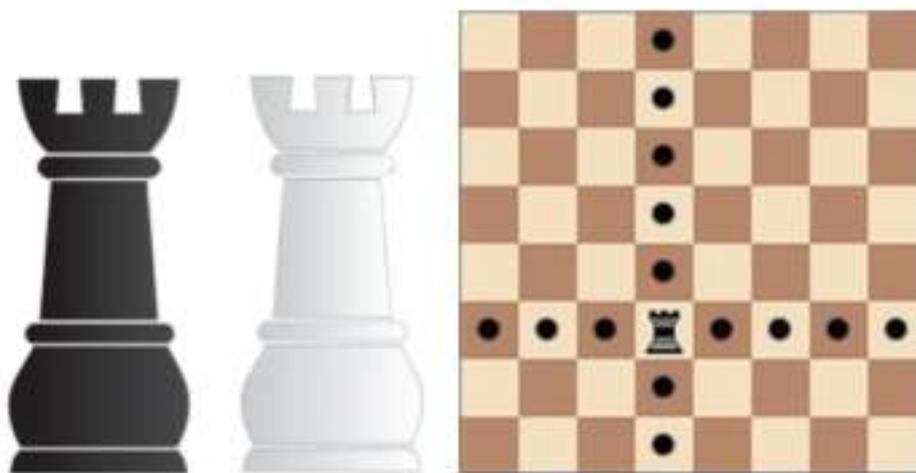
Король. Самая важная фигура, но очень слабая. Если король погиб – партия проиграна. Король ходит на любое соседнее с ним поле только на одну клетку. Главная цель игры – поставить короля противника в безвыходное положение, объявить ему мат. Если вам удалось объявить мат — вы победили и партия окончена.



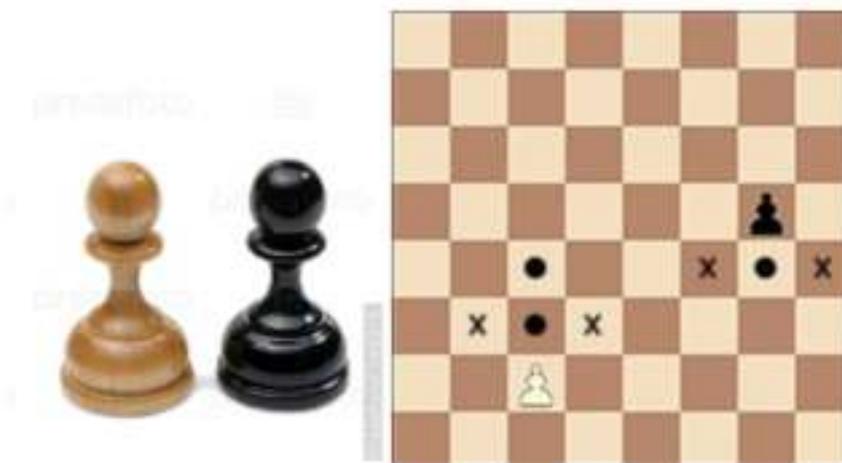
Ферзь. Самая сильная фигура. В народе ее называют королевой. Она ходит как угодно: и по горизонтали, и по вертикали, и по диагоналям, вперед и назад. За один ход королева может пройти как одну клетку, так и все шахматное поле.



Ладья. Она ходит почти так же, как ферзь, только ею нельзя ходить по диагонали.



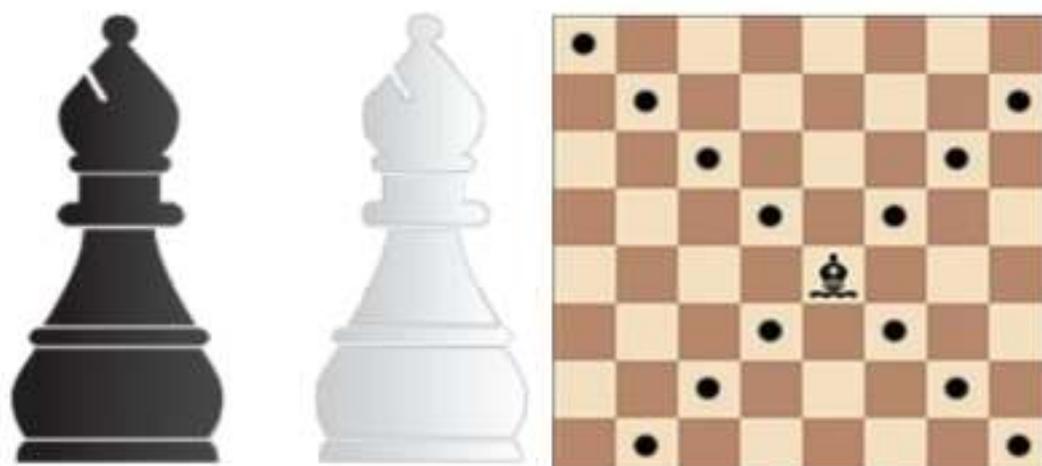
Пешка. Самая слабая фигура. Она ходит только вперед, и только на одну клетку, только один раз с исходной позиции пешка может сделать двойной ход (через клетку, например c2 – c4). Однако если пешке удастся пройти все поле, то дойдя до последнего ряда, она может превратиться в любую шахматную фигуру, кроме короля. Не правда ли, это немного напоминает сказку про Золушку, которая превращается в принцессу?



Конь. Это очень интересная фигура. Конь ходит следующим образом: две клетки вперед, одна вбок, или две клетки вбок, одна вперед (в народе говорят буквой Г).



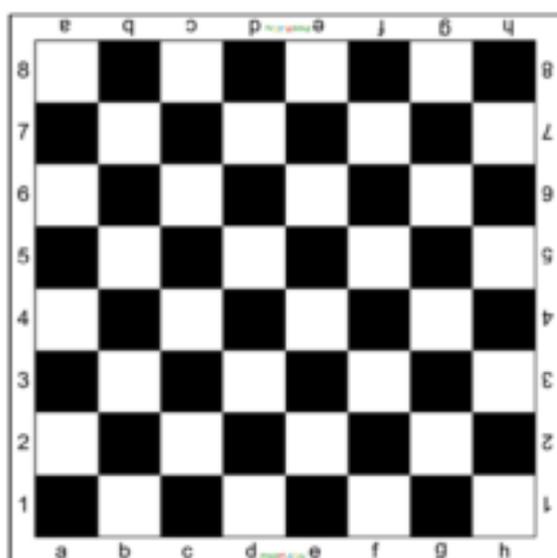
Слон. Эта фигура ходит только по диагоналям, вперед и назад. Слон ходит по клеткам только своего цвета.



Это нужно знать: за один ход можно передвинуть только одну фигуру, однако за время игры каждому игроку разрешается один раз сделать двойной ход — одновременно переставить короля и ладью. Этот ход называется **«рокировка»**.

Рокировка делается следующим образом: ладью надо придвинуть к королю, король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны. Нельзя делать рокировку, если: король и ладья уже делали ход; королю объявлен шах; после рокировки король и ладья не должны остаться под боем.





Поле, по которому двигают [шахматные фигуры](#), называют доской. Только не просто доской, а шахматной доской. На ней ты найдешь 64 квадратные клетки - 32 белых и 32 чёрных. По краям доски сверху и снизу буквы, а справа и слева цифры.

Шахматная доска по размеру не очень большая, квадратная, сторона ее около 50см. Часто для удобства доски складываются пополам и до нового сражения превращаются в коробку для хранения шахматных [королей](#), [ферзей](#), [ладей](#) и других фигур.

Как правильно поставить шахматную доску? Тебе надо запомнить одно важное правило: поле a1 должно находиться у того, кто играет белыми фигурами под левым локтем, оно всегда (!) чёрного цвета.

Лабиринт

Лабиринт — это уникальный подход к обучению этой древней игре. Используя визуальные элементы и интерактивные задания, дети могут погрузиться в мир шахмат, исследуя различные стратегии и тактики в увлекательной форме. Каждый элемент лабиринта становится частью увлекательного путешествия, где игроки, словно герои лабиринта, должны находить лучшие проходы к победе.

Меморина

Меморина с шахматными фигурами представляют собой уникальную и увлекательную форму искусства, соединяющую стратегию и память. Эти необычные объекты служат не только для украшения интерьера, но и позволяют любителям шахмат развивать свои навыки запоминания ходов и комбинаций. Визуальная связь между фигурами и шахматной доской

помогает облегчить процесс обучения, создавая ассоциации между позициями на поле и конкретными стратегическими решениями.

Меморина подойдет как для новичков, желающих освоить основы шахмат, так и для опытных игроков, стремящихся усовершенствовать свои навыки. Изучение ходов и тактик с использованием меморины становится более интерактивным и запоминающимся опытом, поскольку игроки визуализируют каждую фигуру и ее потенциальные действия на доске.

Шахматные раскраски

Шахматные раскраски для детей – это не только увлекательное занятие, но и отличный способ познакомить будущих чемпионов с этим интеллектуальным видом спорта. Раскрашивая фигуры, дети учатся распознавать разные шахматные элементы, такие как король, ферзь, слон, конь и ладья, а также развивают свои художественные навыки. Этот процесс позволяет развивать мелкую моторику и креативное мышление, что является важным приучением к последующему обучению игре в шахматы.

Процесс раскрашивания также способствует улучшению концентрации и внимательности. Дети могут создавать свои собственные уникальные цветовые схемы для шахматных фигур и доски, что позволяет развивать индивидуальность и артистический подход. Кроме того, раскраски могут служить отличным способом совместного времяпрепровождения с родителями, что создает атмосферу доверия и поддержки.

Для созданий шахматных раскрасок можно использовать разнообразные стили: от классических до современных, с элементами фэнтези или даже мультяшных героев. Такой подход может сделать изучение шахмат более увлекательным и менее формальным, что особенно важно для детей, которые только начинают свой путь в этом сложном, но захватывающем мире.

Круг Лиллуя

Круг Лиллуя, известный также как Лиллуев круг, представляет собой уникальный инструмент для обучения детей шахматам, способствующий развитию стратегического мышления и креативности. Этот метод визуализации шахматной доски позволяет детям легче понять позиции фигур и основные тактические приемы.

Вовлечение детей в игру с использованием круга Лиллуя пробуждает их интерес к шахматам, превращая обучение в увлекательный процесс. Различные аспекты круга могут быть адаптированы для разных уровней подготовки, начиная от простых тактических задач до сложных стратегий. Таким образом, круг Лиллуя не только обогащает процесс обучения, но и формирует у детей важные навыки, которые будут полезны как за шахматной доской, так и в жизни.

Дидактическая игра Адреса

Дидактические игры по шахматам представляют собой эффективный инструмент для обучения и развития логического мышления у детей. Одной из ключевых тем в шахматах является освоение адресов клеток, что позволяет юным шахматистам не только запомнить расположение фигур, но и анализировать свои ходы и стратегические позиции. Каждая клетка имеет свой уникальный адрес, состоящий из буквы и цифры, что помогает игрокам быстро идентифицировать и сообщать о своих действиях на доске.

Шахматные примеры

Шахматные примеры - это отличный способ развивать у детей логическое мышление и математические навыки. Ведь каждая фигура имеет свое числовое значение, а еще каждая фигура на шахматной доске имеет свое определенное число ходов и возможностей. Например, пешка может двигаться только вперед на одну клетку, ладья - только по вертикали и горизонтали, а ферзь - в любом направлении на любое количество клеток. Таким образом, игра в шахматы учит детей анализировать ситуацию, прогнозировать ходы и принимать решения, основываясь на знании определенных правил и числовых значений фигур.

Кроме того, шахматы помогают развивать внимание и концентрацию у детей. Ведь для успешной игры необходимо следить за каждым ходом соперника и анализировать возможные варианты развития партии. Это тренирует мозг и улучшает память, что полезно для учебы и повседневной жизни.

Также шахматы учат детей планировать свои действия и принимать решения на основе расчета вероятных последствий. Это важный навык, который пригодится в будущем при принятии важных решений и решении различных задач.

Наконец, шахматы - это отличный способ провести время с пользой и интересом. Играя в шахматы, дети не только развивают свой ум, но и учатся работать в команде, уважать правила и соперника, а также развивают чувство соревновательности.

Таким образом, шахматные примеры, где каждая фигура имеет свое определенное число, полезны для детей, так как помогают развивать логическое мышление, внимание, память, планирование и другие важные навыки, необходимые для успешной учебы и жизни. Кроме того, игра в шахматы приносит удовольствие и помогает детям проводить время с пользой для своего развития.

Необычные шахматы

В пособие представлены необычные шахматы для детей, которые помогут развить не только стратегическое мышление, но и творческие

способности юных игроков. Эти шахматы отличаются ярким и привлекательным дизайном, что делает их идеальными для привлечения внимания детей.

Шахматный этикет

Шахматы — это не только умственная игра, но и возможность научить детей важным нормам поведения и взаимодействия с окружающими. Этикет в шахматах, особенно для дошкольников, играет важную роль в формировании социального поведения. В нашем лэпбуке представлены основные правила, которые помогут ребенку понять, как правильно вести себя за шахматной доской.

Чемпионы мира

В лэпбуке для дошкольников представлены чемпионы мира, чтобы познакомить маленьких детей с выдающимися спортсменами и вдохновить их на занятия физической активностью. Каждый чемпион - это не просто имя на медали, но и история упорства, труда и побед.

Дидактические игры

В лэпбуке для дошкольников представлены дидактические игры по шахматам, которые помогают развивать логическое мышление, внимание и усидчивость. Такие игры вводят детей в мир шахмат в доступной и увлекательной форме. Использование лэпбука с дидактическими играми по шахматам является эффективным инструментом для дошкольного образования, который формирует у детей фундаментальные навыки, необходимые для успешного обучения в будущем.

Шахматный словарь

В лэпбуке, посвященном шахматам, присутствует уникальный шахматный словарь для детей, который помогает юным игрокам легче ориентироваться в языке этой увлекательной игры. Словник включает в себя простые и понятные определения ключевых терминов, таких как «ход», «мат», «пат» и «фигура». Каждое слово проиллюстрировано яркими картинками, что делает процесс изучения не только полезным, но и интересным. Шахматы — это не только игра ума, но и средство развития логического мышления и стратегического планирования. Взаимодействие с лэпбуком и шахматным словарем помогает детям приобрести важные навыки, которые пригодятся им и в других сферах жизни. Таким образом, изучение шахмат становится захватывающим процессом, способствующим развитию личности ребенка.

Стихотворение

Стихотворения о шахматах для дошкольников выполняют несколько важнейших функций. Во-первых, они служат увлекательным способом познакомить детей с основами шахматной игры. Рифмованные строки и яркие образы помогают малышам запомнить правила и фигуры. Например, весёлые стишки о короле или ферзе делают обучение не только полезным, но и интересным.

Во-вторых, такие стихотворения развивают у детей креативное мышление и воображение. Через игру слов и увлекательные образы малыши учатся мыслить нестандартно, анализировать ситуации и принимать решения. Шахматы — это не просто игра, это целый мир стратегий, где каждое движение имеет значение.

Кроме того, рифмованные тексты способствуют улучшению фонематического слуха и речевых навыков. Дети учатся лучше произносить слова, запоминают их ритм и структуру, что способствует общей языковой развитости. Наконец, совместное чтение стихотворений о шахматах может стать отличным способом для родителей проводить время с детьми, создавая атмосферу доверия и взаимопонимания.

Перед тобой черно – белая доска,
Каждый свой шаг ты продумай не спеша.
Армия готова и лишь приказа ждет,
Правильный ход к победе приведет.
Этот турнир будет честен и упорен,
Каждый из нас уважения достоин.
Шахматы- это не просто игра,
Скажет вам тот, кто однажды сыграл.
Упорно идет черно – белая борьба,
Преданный конь и бесстрашная ладья.
Пешки, слоны, и ни шагу назад-
Противник повержен, звучит шах и мат.

(Автор: Воробьева Д.А. музыкальный руководитель МБДОУ № 217»)

Шахматные фигуры

Шахматные фигуры - главные действующие лица любой шахматной партии. В шахматах их шесть разных видов фигур. Это король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. По два комплекта... Вы, наверное, уже догадались? Белые и черные. В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - чёрными. У каждого из игроков по 16 фигур - один король, один ферзь, по две ладьи, по два слона, по два коня, ну и наконец-таки по восемь пешек.



Король – Его Величество, самый высокий и самый заметный. На шахматной доске он похож на человечка с короной в виде пики или креста. Правда, ручек нет!

На демонстрационной доске и на диаграммах в шахматных книгах король выглядит, как царская корона с крестиком наверху. Но можно представить себе и мужчину с могучими плечами. В каждой армии королей по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.



Ферзь – чуть меньше короля. У него на голове небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной доске у ферзя красивая корона с пятью зубцами.

В Индии военачальника называли визирем или ферязью. А в европейских странах эта шахматная фигура стала королевой или дамой. Но у нас в России сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Не привыкли русские, чтобы ими женщины командовали! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферязь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами. В начале шахматной партии ферзем каждого соперника по одному.



Ладья напоминает крепостную неприступную башню. Во Франции и других странах она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, такие крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться. В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура и превратилась в ладью. Старинные шахматные ладьи в России и были похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры изменился, она стала похожа на башню, название же осталось. Ладей в каждом войске по две.



Слон – на слона совсем и не похож. Правда, давным-давно шахматный слон был слонем – это подтверждают старинные шахматы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране слоны не везде водятся, да и, если упадёт шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться. Поэтому со временем на шахматной доске и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.



Конь. Коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником. Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё

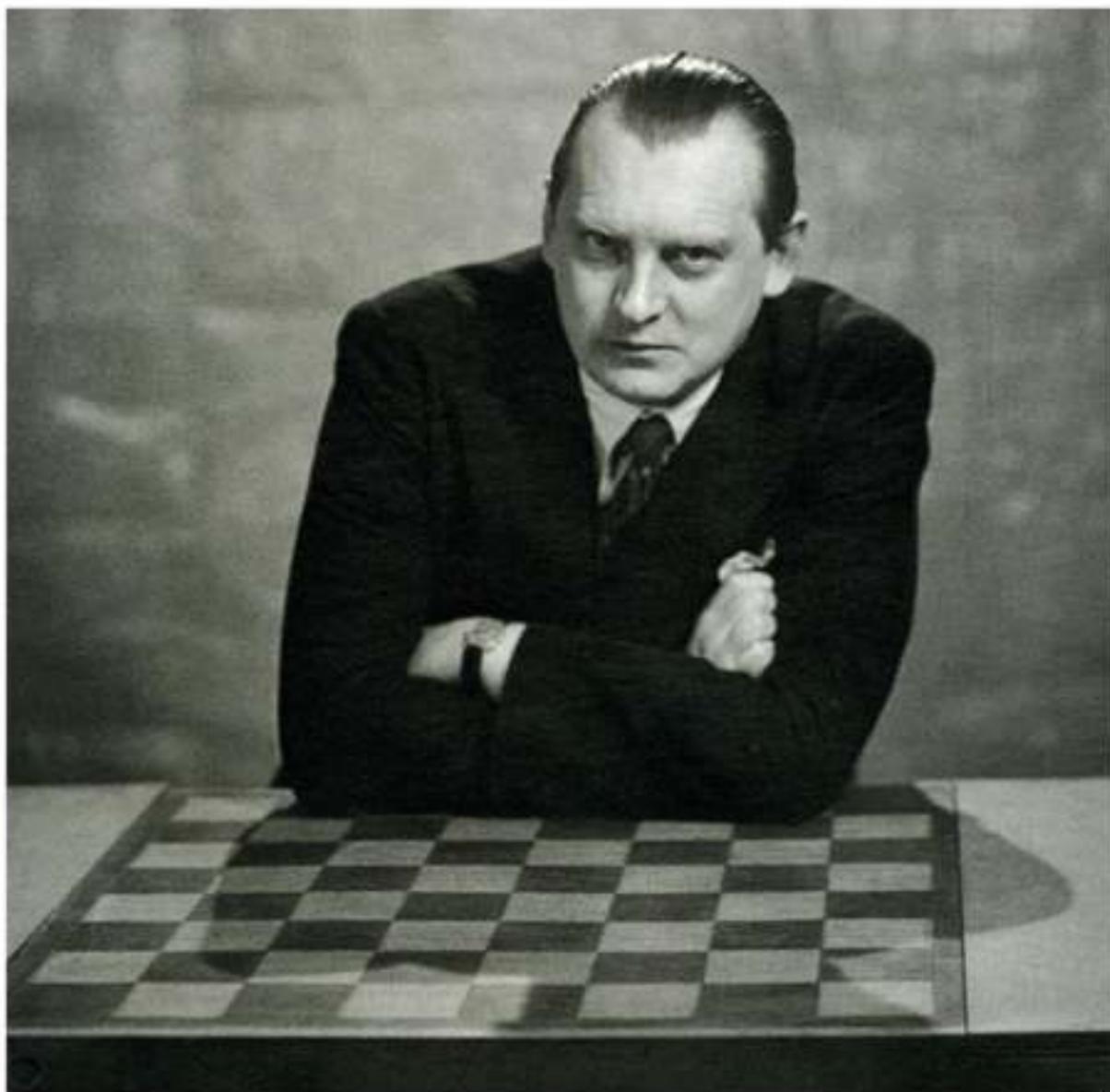
за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.



Пешка – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта шахматная фигура так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пешки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага.

Пешек в каждой армии больше всего – по восемь.

ИЗВЕСТНЫЕ РУССКИЕ ШАХМАТИСТЫ



Александр Алехин (1892-1946)

Российский гроссмейстер Александр Алехин является первым отечественным чемпионом мира. Алехин вошёл в число сильнейших шахматистов мира прямо перед Первой мировой войной. Четвёртый обладатель мировой шахматной короны удерживал звание на протяжении 17 лет: 1927–1935, 1937–1946. Единственный, кому Алехин уступил место по этому показателю стал немец Эмануил Ласкер. Он сохранял чемпионство 27 лет. На сегодняшний день Александр Алехин, который завоевал мировую шахматную корону в 1921 году, является единственным шахматистом, который умер, будучи действующим чемпионом.



Михаил Ботвинник (1911-1995)

Ботвинник является одним из самых значимых шахматистов в истории. Он стал первым официальным Чемпионом Мира в 1948 году и успешно защищал свой титул в нескольких матчах. Ботвинник отличался глубоким позиционным пониманием и уникальной технической мощью. Михаил Ботвинник становился наибольшее количество раз чемпионом мира. Ему удалось сделать это трижды. Впервые это произошло в 1948 году, после этого он дважды проигрывал корону и оба раза вернул её в матче-реванше.



Михаил Таль (1936-1992)

Таль был известен своим ярким и агрессивным стилем игры. Он стал Чемпионом Мира в 1960 году, совершив великолепный подвиг, победив чемпиона Мира Михаила Ботвинника. Таль был мастером комбинаций и часто рисковал ради победы. Среди остальных своих коллег, Талю потребовалось меньше всего лет, чтобы стать чемпионом мира.



Гарри Каспаров* (род. 1963)

Каспаров* является одним из самых успешных и влиятельных шахматистов всех времён. Он стал Чемпионом Мира в 1985 году и удерживал этот титул вплоть до 2000 года. Также почти непрерывно с 1986 по 2005 год он занимал первую строчку рейтинга лучших шахматистов мира. Каспаров* славился своим высоким интеллектом, агрессивным стилем игры и стратегической проницательностью.



Владимир Крамник (род. 1975)

Крамник стал Чемпионом Мира в 2000 году, победив Гарри Каспарова*. Он отличался глубокими позиционными знаниями и превосходными техническими навыками. Крамник также принимал участие в историческом матче «Brain Games» против компьютера Deep Fritz.



Анатолий Карпов (род. 1951)

Карпов является одним из самых успешных шахматистов в истории и двенадцатым чемпионом мира по шахматам. Впервые он завоевал этот титул в 1975 году, сохраняя его вплоть до 1985 года. Карпов был известен своим тщательным и методичным подходом к игре, а также своей непревзойдённой выдержкой.



Пётр Свидлер (род. 1976)

Свидлер является одним из самых успешных шахматистов России. Он выиграл несколько крупных турниров и имеет множество достижений в своей карьере. В 2011 году он взял кубок мира, также пять раз становился победителем Всемирных Шахматных олимпиад: в 1994, 1996, 1998, 2000 и 2002 годах. Свидлер также является трёхкратным чемпионом мира по шахматам Фишера (2003, 2004, 2005). Он известен своими аналитическими способностями и хорошими стратегическими решениями.



Сергей Карякин (род. 1990)

Карякин стал юным гроссмейстером в возрасте 12 лет и 7 месяцев, что сделало его самым молодым гроссмейстером в истории на тот момент. Карякина внесли в Книгу рекордов Гиннесса. В 2016 году Карякин смог добиться самого высокого достижения в своей карьере, когда стал претендентом на титул Чемпиона Мира по шахматам.

БОЛЬШАЯ КНИГА ШАХМАТНЫХ СКАЗОК

Сказка о путешествии шахмат по свету

Вы ещё помните про царя? Так вот. Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходит.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги. Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, напоил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры.

Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приезжавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Превращение короля и королевы

Жили- были когда-то давным –давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами-просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг-друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей.

Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие червячковые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы : мальчики женились, создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратикам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу- живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками. Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть- исполнилось предсказание старой колдуньи-прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки.

С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.

БЕГЛЯНКА.

В одном необычном шахматном королевстве королеве не разрешалось выходить из дворца, т. к. совсем рядом находился неприятель. Королева шагала по паркету, состоявшему из черных и белых клеток, и мечтала погулять вне стен дворца. Её охранял преданный визирь по имени Ферзь. Всемогущий, а также армия военачальников и простых солдат–пешек. Визирь умел двигаться по всему шахматному полю по вертикали, по горизонтали и даже по диагонали, как шахматные слоны. И вот, однажды, когда после разведывательной операции Ферзь уснул, королева вышла из стен дворца мимо спящей охраны и решила погулять по шахматным окрестностям. Ведь ночью шахматное поле должно покрываться цветами. Так сказала королеве Белле накануне зашедшая гадалка. Королева не знала, что это была вражеская лазутчица. Конечно, беглянку черный король взял в плен. Ей было предложено сдать войско в угоду черным. Она гордо отказалась и была заперта в темницу (шах). Подоспевшие солдаты, слоны,двигающиеся крепости (ладьи, кони во главе с Ферзем Всемогущим начисто разгромили соперников и освободили прекрасную беглянку. С той поры черный король одумался и они вместе с белой королевой разбили на шахматном поле цветочные клумбы.

ШАХМАТНОЕ СРАЖЕНИЕ

По соседству располагались два шахматных королевства со своими шахматными законами, которые издавали черный и белый короли, а разглашали законы их помощники ферзи. И вот были изданы указы о взаимном нападении. Ведь у белых и черных было всего по 16 квадратов земли, а остальные 32 квадрата пустовали. Вот на этих пустующих землях и развернулось сражение. Грозно стуча, вперед шли шеренги солдат, по диагонали двигались слоны, из-за шеренг неожиданно выскакивали игривые кони, ладьи двигались по вертикали и горизонтали. И даже первые помощники королей покидали их и вступали в бой. Короли наблюдали из укрытий. В конце концов, остались в живых короли и несколько стражников.

И тогда война прекратилась. А короли подружились и стали ходить друг к другу в гости, но из-за своей гордости не могли приблизиться вплотную. А стражники, прошагав на противоположную горизонталь, превратились в важные фигуры. Нейтральные поля отдали под строительство дач и офисов. Короли стали бизнесменами и лишь изредка на компьютерах играли в шахматы.

ШАХМАТНЫЕ БАТАЛИИ

На шахматной доске слышны звуки: «ё-мое». Это черная пешка – воин прикорнула и чуть не упала во сне. Тут же ее поправил Говорящий Слон: «Не «ё – мое», а е7-е5. Выйди-ка, сынок, посмотри, что на неприятельской стороне, да и мне ход дашь выйти, по полю пробежаться, кости размять». У слона с пешкой – воином часто был такой уговор. Решили – сделали, да и как раз вовремя. Оказывается, белые фигуры уже начали наступление, и, белая пешка-воин сходила е2-е4. Слон, конечно, возмутился и доложил по телефону Королю о надвигающейся опасности. Король после совета с генералом Ферзем решил дать отпор противнику. Черные кони неожиданно перескочили через строй своих воинов, в бой пошел другой, только Неговорящий Слон. Король совершил рокировку и спрятался за Ладью. Ферзь вместе с Ладьей и слонами помогли своим коням и воинам, поэтому Белый Король был взят в заточение и признал свое поражение.

Шахландия и Маталия

Давным-давно, когда в мире жили волшебники, а люди верили в чудеса, за лесами, за горами раскинулись две прекрасные страны Шахландия и Маталия. Жили в этих странах добрые, трудолюбивые люди, а правили теми странами братья- короли, которые ничего не хотели делать, только сражаться друг с другом. Каждый день братья выводили свои войска на поле, которое лежало на границе двух стран и называлось Шахматное, и начиналась битва. Хотя сражения эти были не настоящие, они сильно надоели жителям Шахландии и Маталии. Ведь каждый день мужчинам королевства приходилось оставлять свои семьи, свои дела и отправляться по приказу короля в королевское войско. Некому стало работать на полях и в садах,

ловить рыбу, ухаживать за животными. Только на Шахматном поле день за днем кипели сражения, слышался стук деревянных мечей и крики: «Шах, Шах!» – это солдаты Шахландии нападали на неприятеля. «Мат, мат!» – кричали воины Маталии, тесня вражеского короля. И так день за днем, день за днем...

Настало время, когда жителям королевств стало не в состоянии сражаться друг с другом, и отправили они посланцев с просьбой о помощи к могучему волшебнику.

Долго думал волшебник о том, как помочь бедным жителям королевств, ибо знал он, что милее всего двум королям битвы. Конечно, он мог бы превратить королей во что угодно, но он был добрый волшебник и не хотел никому причинять зло. И вот он придумал.

Утром, как обычно, два короля вывели свои войска на Шахматное поле и...

Раздался гром, вспыхнул ослепительный свет, из которого шагнул маленький старичок с длинной седой бородой. В руках он держал небольшую деревянную коробку.

«Приветствую Вас, славные короли Шахландии и Маталии! По всей земле идет слава о ваших сражениях, да только устали ваши подданные сражаться целыми днями.»

Да что же нам теперь делать, – переглянулись короли, – Мы больше ничего не умеем делать, да и не хотим учиться, дело королей – сражаться в битвах.

Я подарю вам другое войско, которое не знает усталости, и подарю вам поле битвы, где ваши сражения никому не будут мешать, – с этими словами волшебник раскрыл коробку, которая оказалась квадратной доской с черными и белыми клетками.

Вот вам поле для сражений, – сказал старичок, – а вот и ваши войска.

На доске друг против друга выстроились деревянные фигуры, волшебник махнул рукой и сражение началось.

Солнце уже клонилось к земле, а короли заворуженно наблюдали за битвами, которые разыгрывались на волшебной доске с помощью волшебных фигур. У каждого короля были и кони, и слоны, и тяжелые ладьи, и солдаты-пешки, и многоопытный генерал-ферзь, которые защищали своего короля от неприятеля. Каждая фигура и пешка сражалась по своим правилам. Самым сильным был генерал-ферзь, а слабым – пешка, но пешка обладала удивительным свойством – она иногда могла превращаться в любую фигуру на доске.

Эту игру я назову шахматами, в честь ваших стран, – сказал на прощание волшебник и исчез.

С тех пор короли Шахландии и Маталии сражались только за доской, которую называли шахматной. Постепенно волшебство утратило силу, фигуру перестали двигаться сами. Но короли уже настолько увлеклись новой игрой, что запомнили все правила, по которым двигались фигуры, и играли без

помощи волшебства. К ним в гости приезжали соседи – правители других стран и все они увлекались игрой в шахматы.

Давно уже исчезли страны Шахландия и Маталия, никто не помнит имена тех королей, но древняя игра в шахматы до наших дней сохранила свою притягательную силу.

Шахматные путешествия

Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходит.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги. Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, напоил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры.

Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приезжавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Сказка о том, как на Руси в шахматы играли

Уж если на русской земле и не изобрели шахматы, то играли в них с преудовольствием великим. И очень много сделали русские мастера для развития и прославления шахмат.

В наши края «шатрандж» (шахматы) попали прямо с Востока в VII веке. Купцы русские – народ любопытный и до чудес охочий. Вот и привезли они на своих ладьях, пропахших солью и восточными пряностями, шкатулки с игрушечными воинами, слонами, королями.

Сразу полюбилась нашим людям новая игра. Русский человек торопиться и суетиться не любит, у него всегда найдётся времечко полежать на печке да поразмыслить над шахматной задачей. Быть может, и Илья Муромец не вставал с печи целых тридцать лет и три года, из-за того, что никак не мог решить шахматную задачу. А когда решил – встал, расправил плечи и пошёл решать другие важные дела, которых так много накопилось на земле русской.

Особенно много умельцев сыграть в шахматы было среди воинов-богатырей. Об этом даже в былинах сказано. Вот Ставр Годинович не только сам умел играть, но «ещё его молода жена Василиса Микулична хорошо играла в шашки да шахматы». А когда беда случилась, и попал Ставр в плен

к князю Владимиру, то молодая жена собрала верную дружину и пошла мужа выручать:

Тридцать молодцов-стрельцов,
тридцать удалцов-шахматистов,
тридцать удалцов-песенников.

Сама переделась в костюм заморского посла, да и отправилась в гости к князю Владимиру. Попировали и решили в шахматы поиграть. Условились: кто проиграет в шахматы – тому лезть под стол, на котором играли.

Первую заступь (партию) заступовали,
И ту посол поиграл (выиграл).
Другую заступь заступовали,
И другую заступь посол же поиграл,
Третью заступь заступовали –
Шах, да и мат, да и под доску...

«И молодой гость, посланник суровый, обыграл князя Владимира».

Князь Владимир должен был лезть под стол и оттуда кукарекать да обиды терпеть. Конечно, под стол он не полез, Но Ставра Годиновича к великой радости посла-Василисы, из заточения пришлось выпустить!

... По другой версии посол обыграл всех и сговорил:

«Никто в Расеи не мог меня обыграть. один-то меня и обыгрывал СтаврГодинович, когда я бывал во Чернигове, один-то меня обыгрывал...»

Пришлось самому Владимир-князю Стольно-Киевскому в подземелье ходить и выпускать Ставра из погребов глубоких. И сговаривал Ставру посол заморский:

«Помнишь ли, молодец Ставр сын Годинович, как мы с тобой живали во Чернигове...»

Народный любимец гусляр и купец Садко прибыл однажды во дворец магараджи. Магараджа захотел получить волшебного коня Садко. А Садко же пленился птицей Феникс. Конечно, сели играть в шахматы. Хитрый магараджа велел танцевать красивым баядеркам, петь песни.

Ему хотелось, чтобы Садко меньше на доску глядел. Но и у Садко был помощник – старик Трифон. Ударили они по струнам гуслей. Вместе заманили в ловушку магараджу. Вернулись Садко и Трифон домой в Новгород, где вскоре весь город слушал трели птицы Феникс.

Шахматная сказка про шаха

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые

слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» — Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» — спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» — закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» — спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» — мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» — объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по царски наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПОСТАНОВКИ

Сказка «Шахматный Теремок».

Цель: познакомить с шахматными фигурами

Задачи: Обогащать словарный запас слов детей.

Развивать умение выразительно читать свой текст, передавать мимикой, жестами свой образ.

Воспитывать чувства коллективизма. Доставить эмоциональную радость, вызвать желание участвовать в постановке сказки.

Оборудование: домик, стол с посудой и шахматами , музыкальный центр, наклейки с изображением шахмат для детей, музыка к передаче «В гостях у сказки», музыкальные композиции к танцам.

Предварительная работа: Знакомство с шахматными фигурами и правилами игры в шахматы, чтение отрывков из книги И.Г. Сухина «Приключение в Шахматной стране».

Мотивационный момент.

Дети заходят в музыкальный зал и девочка обращает внимание на домик , состоящий из черных и белых квадратов: « Это что за теремок?»

Воспитатель: Ребята как вы думаете , кто может жить в теремке?

Дети: Герои сказки: «Теремок»

Воспитатель: А если теремок состоит из черно-белых квадратиков, то каких героев можно поселить в него?

Дети: шахматные фигуры

Воспитатель: Давайте представим, что волшебник заколдовал героев «Теремка» и превратил их в шахматные фигуры, чтобы получилось тогда?

Дети: «Шахматный теремок»

Воспитатель: Было бы интересно посмотреть такую сказку, а вы сможете показать ?

Дети: покажем сказку новую, интересную.

Ход мероприятия.

Звучит музыка из передачи «В гостях у сказки»

Ведущий: В некотором царстве, в некотором государстве

В далекой стране Индия

Жили –были славные жители-шахматные фигуры

Фигуры были белые и черные

И ходили они только по белым и черным клеточкам

И вот однажды по волшебству попали эти фигуры

В сказку знакомую старинную «Теремок»

И вот получилась новая сказка.

Как на горке, на крутой стоит терем расписной.

Терем, терем, теремок, он не низок, не высок.

Кто там по полю бежит

И сухой травой шуршит?

Это маленькая пешка
Ищет на зиму домишко.
Эта пешка из страны «Шахматные фигуры».

ПЕШКА:

Это что за теремок?
Есть крылечко и порог...
Посмотрю-ка я поближе...
Посмотрю-ка я выше, ниже...
До чего же дом хорош!
Лучше дома не найдешь..
Пойду позову:
Эй, хозяйева, ау!
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в не высоком живет!
Ни ответа, не привета
И хозяев, значить нету!

Ведущая:

Пешка вымыла крылечко.
Затопила жарко печку.
Подметает пешка пол,
Накрывает пешка стол.
На зеленую опушку
Прискакал волшебный белый конь.

КОНЬ:

Это что за теремок?
Из трубы идет дымок!
Подскачу- ка я поближе,
Посмотрю-ка я выше, ниже...
Подойду и позову:
Эй, хозяйева, ау!
Кто, кто в теремочке живет?

ПЕШКА: Я-пешка короля Тра-ля-ля
Шагаю лишь вперед, а не наоборот
По чину мне положен- один короткий шаг
Зато назад не может нас передвинуть враг.
А ты кто?

КОНЬ:

Я волшебный белый конь.
Прыгну я- подковы звяк!
Необычен каждый шаг: буква «Г» и так и сяк
Получается зигзаг!
Притаюсь, словно в прятки, и скакну из-за спины.

Ведущая:

Поселились пешка и конь в теремке
Стали жить да поживать

И друг другу помогать.
Вместе накрывают стол,
Вместе чай с малиной пьют,
Очень весело живут.
Вдруг откуда не возьмись
К теремочку ладья приплыла.

ЛАДЬЯ:

Это что за теремок?
Подойду-ка я поближе,
Посмотрю-ка выше, ниже.
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в не высоком живет?

ПЕШКА:

Я пешка белая и даже очень смелая.

КОНЬ:

Я волшебный белый конь.
Вместе: А ты кто?

ЛАДЬЯ:

Я- ладья упрямая и хожу лишь прямо
Не петляю : прыг да скок, не шагну наискосок
Стою на самом краю, путь откроют- пойду.
Вместе: А что ты умеешь делать?

ЛАДЬЯ:

Я умею делать гимнастику , хотите и вас научу?
Знают все, что физкультура
Сильной делает фигуру.
Выходите по порядку
На веселую зарядку!
Мы сначала потянулись, (руки поднять через стороны вверх, потянутся,
поднявшись на носочки)
Раз – нагнулись,
Два – нагнулись, (наклон корпуса вперед)
Руки в сторону развели, (руки развести в стороны)
Пешку, видно, не нашли (поворот вправо и влево)
Чтобы пешку отыскать ,(погрозить указательным пальцем)
Нужно шахматные фигуры знать (круговые движения пальцем по голове).
Ведущая: Вот живут они втроем: ладья, волшебный белый конь, пешка
маленькая, но очень смелая.
Тут по полю мимо слон шагал.
Вслух о чем - то размышлял.
Увидал он теремок
и решил заглянуть на огонек.

СЛОН:

Это что за теремок
Из тубы идет дымок.

Подойду-ка я поближе,
Посмотрю-ка выше, ниже.
Жаркий выдался денек,
Может здесь найду воды глоток.
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в не высоком живет?

ПЕШКА:

Я пешка белая и очень смелая.

КОНЬ: Я волшебный белый конь.

ЛАДЬЯ: Я ладья, стройна как статуя.

Вместе: А ты кто?

СЛОН: Я –слон, смел и строен, и высок

Предпочитаю ходить и бить

Всегда по своему: наискосок.

Пустите меня в теремок жить.

Вместе: А что ты умеешь делать?

СЛОН:

Буду верно вам служить,

Буду терем сторожить.

А еще, если честно вам сказать,

Обожаю танцевать.

Вас я тоже научу,

Я ни сколько не шучу.

Все, ребята, встаньте в круг.

Ты мой друг и я твой друг

Танец в кругу: «Шахматная фантазия»

Вместе: Вчетвером мы будем жить,

Песни петь, танцевать, дружить.

Ведущая:

Вот живут они в теремочке, теремке

Сделав дело отдыхают смело.

Вдруг по лугу ферзь идет,

Песни весело поет.

ФЕРЗЬ:

Это что за теремок?

Подойду-ка я поближе,

Посмотрю-ка выше, ниже.

Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в не высоком живет?

ПЕШКА:

Я пешка белая. Да к тому же и очень смелая.

КОНЬ:

Я волшебный белый конь.

ЛАДЬЯ:

Я ладья, стройна как статуя

СЛОН:

Я слон веселый и очень здоровый.

Вместе: А ты кто?

ФЕРЗЬ:

Я ферзь и шаг у меня широк

Могу ходить и прямо и наискосок.

Направо, налево, вперед и назад

Бью я вдаль и в упор.

Вместе: А что ты умеешь делать?

ФЕРЗЬ:

Могу загадывать загадки:

Что делают противники за шахматной доской? (играют в шахматы).

Какого цвета поля на шахматной доске? (белое и чёрное)

Что следует за чёрным полем? (белое поле)

Какую форму имеет центр: круглую или квадратную? (квадратную)

Ведущая:

Стали шахматные фигуры с ферзем жить.

Вместе терем убирают,

И друг другу помогают.

Вдруг откуда не возьмись

Появился на лугу белый король.

Оглянулся, потянулся, сам с собой заговорил:

КОРОЛЬ:

Я прошел хороший путь,

Надо где-то отдохнуть.

Очень жаркий был денек,

Я присяду на пенек.

Это что за теремок?

Подойду-ка я поближе,

Посмотрю-ка выше, ниже.

Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в не высоком живет?

Пешка: Я пешка белая. Да к тому же и очень смелая.

КОНЬ:

Я волшебный белый конь.

ЛАДЬЯ:

Я ладья, стройна как статуя

СЛОН:

Я слон веселый и очень здоровый.

ФЕРЗЬ:

Я ферзь могучий, в своей стране я самый лучший

Вместе: А ты кто?

КОРОЛЬ:

Я белый король, люблю гладкий, расчищенный путь

В любую сторону могу шагнуть, но шаг короткий

Всего на клетку могу отойти.

Вместе: А что ты умеешь делать?

КОРОЛЬ:

Я умею играть на музыкальных инструментах, могу вас научить.

Игра на ложках вместе со всеми.

Ведущая:

Вшестером теперь живут,

Вместе песенки поют.

Подметают и стирают,

Варят кашу и кисель.

Вот такая карусель.

Хорошо у них мы видим,

В тесноте, да не в обиде.

Песня про дружбу из мультфильма «Крошка Енот».

После песни все артисты берут шахматные доски в руки , делают зрителям поклон и уходят.

Ведущая: Вот такая сказка получилась у нас, надеюсь вам понравилась.

Сценарий развлечения «В шахматном королевстве»

Цель: вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и шахматных фигур.

Задачи:

Образовательная: - учить детей ориентироваться на плоскости доски, продолжить знакомить с названием и внешним видом шахматных фигур;

- вызвать у детей интерес к шахматам;

- упражнять в умении отгадывать загадки.

Развивающая: - развивать у дошкольников память, наблюдательность, внимание;

- развивать умственные, творческие способности, логическое мышление.

Воспитательная: - воспитывать навыки работы в коллективе;

- вырабатывать уверенность в своих силах; повышать шахматную культуру.

- создать праздничное настроение детям и гостям праздника.

Образовательная область: «Познавательная», «Социально-коммуникативная», «Художественно-эстетическая».

Вид деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, музыкальная, двигательная.

Предварительная работа: - знакомство с историей возникновения шахмат, шахматной доской (поля, горизонталь, вертикаль, диагональ), шахматными фигурами,

- чтение сказки «Мурзилка рисует шахматные фигуры» И. Г. Сухина,

- чтение сказки Н. Журавлёва «В стране шахматных чудес»,

- рисование шахматных фигур;

- просмотр серий про шахматы из мультфильма «Смешарики»;

- Д/И «Найди похожую фигуру», «Что изменилось?», «По росту»,

«Чудесный мешочек»

- заучивание стихотворений, песен, разучивание танца шахматных фигур.

Оборудование и материалы: - комплекты настольных шахмат;

- кубики 8x8 с изображением черных и белых шахматных фигур для игры «Назови фигуру»;

- мешочек с шахматными фигурами для игры «Волшебный мешочек»;

- разрезные картинки с изображением шахмат для игры «Собери картинку»;

- белые поля с черными квадратами и черные поля с белыми квадратами для игры «Белые и черные поля»;

- маски с черными и белыми фигурами;

- макеты деревьев с вопросами;

- два обруча; фоновая музыка.

- аудиозапись, ИКТ, презентация.

Активизация словаря: активизировать речь детей шахматной терминологией (ладья, слон, конь, ферзь, белопольный слон, чернопольный слон, шах, мат)

Участники досуга: ведущая, Шахматный король, шахматные фигуры – дети.
Ход развлечения

Ведущая: - Эта чудная игра нам известна с детства

Отправляемся, друзья в шахматное королевство!

- Шахматы знают и любят во всех уголках нашей планеты. Прежде они считались изысканной игрой мудрецов, но постепенно завоевали умы и сердца многих людей. Предлагаю вам отправиться в гости к правителю этого королевства – Шахматному Королю.

Звучит музыка, слайд шахматного поля.

Выходит Шахматный король.

Ш. Король: - Люблю я гладкий, расчищенный путь

В любую сторону могу я шагнуть

Всего одно поле – вот шага длина

Не очень проворен, ведь я – старина.

Запомните все вы: король всех главней, всех важней.

Нет в шахматном войске важнее вождей.

- Здравствуйте, дети! Я слышал, что вы учитесь играть в шахматы. И что же вы умеете? (выслушивает ответы детей)

Ведущая: - В Шахматном Королевстве живут шахматные фигуры. Сейчас мы их вам представим. А для этого, ребята, вы будете отгадывать загадки.

Стою на самом краю, путь откроют – пойду.

Скольжу легко по вертикали, а могу и по горизонтали.

Только прямо хожу, как зовут не скажу. (ладья)

Показ слайда фигур белой и черной ладьи.

Ведущая: - Фигуры вам представляю с красивым именем Ладья.

Белая Ладья: - Я Ладья, очень упряма

Ведь хожу я только прямо.

Не петляю: прыг да скок,

Не иду на искосок.

Черная Ладья: - Так от края и до края

Могу двигаться всегда.

Я ведь башня боевая

Неуклюжа, но сильна.

(передвигаются по полям напольного шахматного полотна, кланяются и возвращаются на своё место)

Ведущая: - Он не цокает, конечно, но легко перешагнёт

Через ряд фигур и пешек этим шахматным... (конем)

Показ слайда

Ведущая: - Теперь представлю я Коней.

Белый Конь: - Прыгнет конь, подковы звяк!

Необычен каждый шаг:

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

Черный Конь: - И повадки у лошадки необычны и смешны:

Притаится: словно в прятки, и скакнёт из-за спины.

Замечательный прыжок, поле прямо, поле вбок.

(кони передвигаются по полям шахматного полотна навстречу друг другу, кланяются гостям и возвращаются на своё место)

Ведущая: - Этот воин очень смелый, чуть ладью вчера не съел он.

Строго по диагонали ходит, и порядки он наводит.

Он смел, силён, достаточно высок.

Предпочитает ходить и «бить» всегда наискосок! (слон)

Показ слайда фигур

Белый Слон: - Если Слон на белом поле

Встал вначале, не забудь,

Он другой не хочет доли,

Держит только белый путь.

Черный Слон: - А когда на черном поле

Слон стоит, вступая в бой,

Ходит правилам покорный

Черной тропкой слон такой.

Ведущая: - До конца игры Слоны цвету своему верны.

(фигуры передвигаются по шахматному полотну перекрёстно по диагоналям, кланяются и возвращаются на свои места)

Ведущая: - Одной рукой сжимая меч, другой – приклад ружья,

Он может доску пересечь, как Слон и как Ладья. (ферзь)

Показ слайда фигур.

Ферзь: - Я в шахматах, можно сказать, чемпион.

И шаг у меня широк.

Могу я ходить как Ладья и как Слон,

И прямо и наискосок.

Я по многим клеткам –

Бью, и очень метко!

(ферзь передвигается по полям шахматного полотна)

Ведущая: - Теперь отгадайте такую загадку:

Маленькая, удаленькая,

Много полей вперед прошла

И фигуру нашла. (пешка)

Показ слайда фигур.

Ведущая: - А теперь представляю вам Пешек.

Черная Пешка 1: - Пешка – маленький солдат

Лишь команды ждёт,

Чтоб с квадрата на квадрат

Двигаться вперед.

Черная Пешка 2: - На войну, не на парад

Пешка держит путь.

Ей нельзя пойти назад,

В сторону свернуть.

Белая Пешка 1: - Чтоб могла вступить скорей

В рукопашный бой,

Первым ходом нужно её

Сделать шаг двойной.
Белая Пешка 2: А потом- вперед, вперед,
За шажком шажок.
Ну а Пешка, как же бьёт?
Бьют наискосок.

Белая Пешка 3: - Если доску всю пройдет
Пешка до конца –
Ждёт там звание Ферзя
Храброго бойца.

(на последней фразе она манит рукой Ферзя, тот становится на её место, все Пешки кланяются и возвращаются на места)

Ш. Король: - Посмотрите, каковы
Сильные защитники мои!

Ведущая: - А теперь Ваше Величество, посмотрите сражение «живых шахмат».

(дети встают на исходные позиции, и начинается танец)

Танец

Ш. Король: - Вижу, многому вы научились. Хочу проверить ваши знания. Чтобы было интереснее, вы должны поделиться на две команды: белые и черные и принять участие в «шахматных соревнованиях».

(после каждого конкурса, эстафеты подводятся итоги.)

Дети присели на скамеечки

1. Игра «Волшебный мешочек»

Правила: игрок каждой команды поочередно отгадывает шахматную фигуру наощупь. У какой команды больше правильных ответов, та и побеждает.

Черная Пешка 3: - Белый отряд, черный отряд –
Друг против друга два войска стоят.

Белая Пешка 4: - Строгий порядок в отряде одном,
Точно такой же – в отряде другом.
Рядом все стали плотной стеной
Начинаем эстафетный бой.

2. «Составь доску»

У каждой команды свой комплект квадратов белого и черного цвета. Чья команда быстрее и правильно выложит на большом кубе шахматную доску, та и победит.

дети присели на скамеечки

3. Вопросы "Шахматной шкатулки"

За каждый правильный ответ команда получает балл.

Ш. Король: - Родина шахмат?

- Как называются клетки на шахматной доске?
- Какого цвета фигуры в шахматной игре?
- Каких фигур больше – белых или черных?
- Сколько фигурок в шахматах?

- Какая фигура ходит буквой Г?

- Назовите самую главную фигуру в шахматах.

- Как ходит Пешка?

- Сколько игроков могут играть на одной шахматной доске?

Ш. Король: - Молодцы, вы справились с этим заданием.

Черная Пешка 4: - Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.

Белая Пешка 5: - Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи.
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.

Черная Пешка 5: - Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.
Заняли свои места,

Все: - Начинается игра!

4. «Поставь правильно фигуру на шахматную доску».

Участники команд по одному добегают до шахматной доски и выставляют по одной фигуре (пешке) со своей стороны доски правильно и бегом возвращаются в свою команду.

Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры и совершившая меньше ошибок.

Черная Пешка 6: - Каждая Пешка, каждая фигура
Знает свою роль:
Если все мы вместе -

Все: - Непобедим наш Шахматный Король!

Ш. Король: - А теперь подведем итоги. Молодцы!

Оценка жюри.

Ш. Король: - Вы хорошо справились с заданиями, показали все ваши знания, я вами очень доволен.

- За мужество и отвагу я награжу вас всех!

Награждение игроков.

Ведущий: - Наше соревнование подошло к концу, спасибо тем, кто участвовал, спасибо болельщикам и гостям.

Сценарий шахматного праздника « В королевстве шахмат»

Программное содержание:

1. Продолжать овладевать с детьми азами шахматной науки.
2. Учить отгадывать загадки о шахматных фигурах.
3. Тренировать логическое мышление, память, певческие навыки.
4. Воспитывать интерес к шахматам, внимание, уверенность в своих силах, стойкий характер.

Предварительная работа:

Заучивание наизусть стихов и пение песен о шахматных фигурах, пешках.

Материал: Шахматное панно, демонстрационная магнитная доска, Жилетки шахматных фигур, королевский трон, напольная шахматная доска с гигантскими шахматными фигурами, костюм короля для взрослого. Корзины- 2, обручи-2, прыгунки-2, шары пластмассовые по количеству детей.

Для оформления зала: плоскостные больших размеров шахматные фигуры, шахматная шкатулка.

Ход

Дети в шахматных шапочках и жилетах заходят в зал.

Поют песню на мотив «Веселый старичок»:

Все на праздник мы идем,

Дружно песенку поем.

Будем в шахматы играть

И, конечно, побеждать.

Припев: Знаем мы, как ходит Ферзь,

А конек шагает здесь.

Самый главный тут король,

Знает он всегда пароль.

Припев: Закаленные в боях,

Все фигуры на местах,

Перед ними есть стена:

Восемь пешек, как одна!

Раз-два –умная игра!

Раз-два –шахматы всегда!

Ля-ля-ля-ля-ля –умная игра!

Король: Я Шахматный король приветствую вас в этом славном королевстве!

Ребята, я знаю, вы уже знакомы с гениальной игрой в шахматы. Прикоснулись к волшебному миру деревянных фигур.

Итак, начинаем наш праздник «В королевстве шахмат

Ребенок: Играть я в шахматы учусь,
проиграть я не боюсь.

Все умнее становлюсь!

Заниматься мне не лень,
я играю каждый день.

Король: Ребята, чтобы побеждать в сражениях, воины какими должны быть?

Дети: Сильными, ловкими, смелыми и выносливыми.

Король: А для этого надо тренироваться. Возьмите, пожалуйста, шахматные фигуры и приготовьтесь и встаньте в шахматном порядке..
Сейчас спортивная разминка, какие вы ловкие.

(Все участники выстраиваются, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка. Ребята выполняют физические упражнения под музыку).

Упражнение № 1:

Приподняться на носки, переложить фигуру в левую руку, опустить руки через стороны вниз. (Два раза)

Упражнение № 2:

Присесть, руки вперед, ладонями кверху, фигура стоит на ладони правой руки. Переложить фигуру в левую руку, вернуться в исходное положение.

Упражнение № 3:

Наклониться вперед, поставить фигуру на пол, выпрямиться.

Упражнение № 4:

Положить фигуру на пол, прыжки вокруг нее на одной ноге влево, затем вправо.

Король: Молодцы ребята, садитесь, пожалуйста, отдохните, назовите, пожалуйста, родину шахмат.

Дети: Индия.

Король: Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле – доске. (Читают стихотворения).

Реб: Приготовь всё для игры:

По краям поставь ладьи

Рядом конница шагает,

Слон коней тех охраняет.

Вот осталось поля два

Для ферзя и короля.

Король: Продолжаем знакомство с шахматными персонажами, пожалуйста, Пешки, начинаем (выходят вперед две пешки):

Пешки – смелые натуры,

Прикрывают все фигуры.

Заняли свои места,

Начинается игра!

В начале боя встали в ряд

Все восемь маленьких солдат.

Они назад не отступают,

И в бой их первыми бросают.

Игра с бутафорскими пешками на внимание «Черные вверх, белые вниз»

Король: А сейчас представятся Кони.

К о н ь:

Его травой кормить не надо.
Он любит буквой "Г" ходить.
Пусть пешки встали плотным рядом,
Вперёд он сможет проскочить.
Представление Слонов.

Слоны: Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.

Задание: Эстафета на прыгунках «Проскачи не упади, в цель ты метко попади»

Король: А сейчас Ладьи.

Ладьи:

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.

Ферзи (Читают стихотворение)

Фигура важная и сильная.
Всегда в красивом платье стильном.

Её ходы не просто угадать -
В любую сторону и далеко может шагать

Игры с обручами «Проплыви на Ладье вокруг Ферзя»

Короли:

Самый главный, самый важный
Наш Король — боец отважный.
Других фигур работа - лишь на него охота.
Его поймаю и закончу я игру.

Король: Пора войскам и поразмяться в смекалке, беге состязаться. Итак,
«Шахматная эстафета».

(У каждого играющего фигура или пешка, та, которую он изображает своим костюмом, дети строятся в шеренги). По сигналу «1-2-3 –беги» дети поочередно подбегают к шахматному столу, ставят фигуры, пешки на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, саят очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища. Подведение итога шахматной эстафеты.

Король: А теперь загадки для участников праздника.

У него большая роль,

А зовут его ... (король)

Не фигура, а насмешка -

Эта маленькая ... (пешка)

Шустрый, быстрый, как огонь

Шахматный, но всё же ... (конь)

Есть сестра у корабля –

Очень важная ... (ладья)

Не отвесит вам поклон!

Не индийский, хоть и ... (слон)

Самый главный в войске есть,

А для вас он просто ... (ферзь)

Достаточно, я вижу, что все хорошо подготовлены к бою и отлично сражались. За мужество и отвагу я награжу

вас всех медалями! (Достает из шахматной шкатулки медали и награждает участников).

Дети: (благодарят) Служим Вашему Величеству!

Подведем итоги праздника (считает флажки и угощает детей шахматным печеньем и конфетами). Под музыку дети выходят из зала