

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №74 «ФИЛИППОК»

Принята на заседании педагогического
совета МБДОУ № 74 «Филиппок»
от «08» апреля 2024 г.
протокол №3

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МБДОУ № 74 «Филиппок»

Подписано электронной подписью

Сертификат:
00B4BDDD16D1E82317681AA32C9A0B982D
Владелец:
Корцева Татьяна Владимировна
Действителен: 06.02.2023 с по 01.05.2024

Т.В.Корцева
«09» апреля 2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности
«Игра мудрецов»

Возраст обучающихся:
дошкольники 6-7 лет
Срок реализации программы: 9
месяцев
Количество часов в год: 38
Автор-составитель программы:
Тарасова Диляра Камильевна,
педагог дополнительного образования

Аннотация программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Игра мудрецов» разработана для дошкольников в возрасте 6-7 лет и имеет физкультурно-спортивную направленность. Программа призвана способствовать всестороннему развитию детей через активные игровые формы, которые включают физические упражнения, подвижные игры и спортивные элементы, что способствует формированию навыков работы в команде, повышения физической активности и укрепления здоровья.

Срок реализации программы составляет 9 месяцев, в течение которых запланировано 38 учебных часов. В ходе занятий будет вниманием уделено развитию основных двигательных навыков, координации, ловкости, а также основам спортивной культуры и безопасности. Программа направлена на формирование у детей позитивного отношения к занятиям физической культурой и спорта, а также развитие их креативности и социокультурной адаптации.

Автором программы является Тарасова Диляра Камильевна, педагог дополнительного образования, обладающий богатым опытом работы с детьми дошкольного возраста. Основной целью программы является создание комфортной и мотивирующей образовательной среды, способствующей физическому, эмоциональному и социальному развитию детей.

В результате освоения программы ожидается, что дети будут более уверены в себе, научатся работать в коллективе и смогут применять полученные знания и умения в повседневной жизни, что станет основой для дальнейшего обучения и развития в области физической культуры и спорта.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Игра мудрецов»
Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Уровень освоения программы	Стартовый
Ф.И.О. автора	Тарасова Диляра Камильевна, педагог дополнительного образования
Год разработки	2024
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеразвивающая программа	Рассмотрена на заседании педагогического совета от 08.04.2024 протокол №3, утверждена приказом заведующего от 09.04.2024 ДС74-11-86/4
Информация о наличии рецензии	Отсутствует
Цель дополнительной общеразвивающей программы	Направлять познавательную активность воспитанников, в русле шахматного спорта при особом внимании заботе и поддержке познавательной активности у обучающихся.
Задачи дополнительной общеразвивающей программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Раскрытие тайн приемов ведения шахматной игры методом от простого к сложному, и научить обучающихся играть в шахматы; 2. Создание положительного настроения у воспитанников, путем организации рационально двигательного режима, предупреждение детского утомления путем чередования активной деятельности и отдыха; 3. Укрепление здоровья, развитие внимание и памяти, формирования самоконтроля, способности к саморегуляции своих действий, чувства собственного достоинства; 4. Развитие речевого общения со взрослыми и сверстниками, обучение формам монолога, культуре речи, поддержание и развитие детской впечатлительности и эмоциональности, ориентация на проявление прекрасного в разнообразных предметах; 5. Построение игрового образа жизни воспитанников, создание содержательной основы для развития игровой деятельности; 6. Ориентация на правильное поведение в коллективе. Создание ситуации на приобретение дружеских отношений, внимание окружающим.
Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы	<p>В результате реализации дополнительной образовательной программы «Игра Мудрецов» дети знают:</p> <ul style="list-style-type: none"> • обозначение шахматных фигур и полей; • ценность шахматных фигур; • сравнительную силу фигур. <p>Дети умеют:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • записывать шахматную партию; • матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; • проводить элементарные комбинации.
Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы	9 месяцев
Количество часов в неделю/год	1/38
Возраст обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе	дошкольники 6-7 лет
Формы занятий	подгрупповые
Методическое обеспечение	На каждом занятии используются различные формы работы, сочетается подача теоретического материала и практическая работа. Все формы работы логично сменяют и дополняют друг друга.
Условия реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> • Шахматные столы; • Настольные шахматы разных видов; • Демонстрационная настенная доска с комплектом шахматных фигур; • Напольные шахматы; • Дидактические игры и подвижные игры для обучения игре в шахматы; • Комплект методической литературы.

Пояснительная записка

Введение

Программа «Игра мудрецов» носит физкультурно-спортивную направленность, рассчитана на 1 год обучения с детьми 6- 7 лет. Периодичность занятий: 1 раз в неделю, 4 занятия в месяц. Программа реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Уровень освоения – стартовый.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» \(с изменениями\).](#)
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».](#)
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».](#)
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»](#)

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБДОУ №74 «Филиппок».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

*Это не просто спорт,
она делает человека мудрее, дальновиднее,
помогают объективнее оценить
сложившуюся ситуацию,
просчитать на несколько «ходов» вперед*

Путин В.В.

В жизни каждого ребёнка непременно наступает время выбора своего вида спорта. Предлагаем вам «ИГРУ МУДРЕЦОВ» - ШАХМАТЫ – прекрасный и волшебный мир!

Сегодняшние дети умнее своих предшественников – это признанный всеми факт. Это связано в первую очередь со средствами массовой информации, опоясавшими мир каналами связи, с утра до ночи льющимися поток разнообразных знаний в детские умы.

Существует зависимость между уровнем знаний и умственным развитием ребёнка. Однако уровень умственного развития определяется не только объёмом усвоенных знаний, но и умением владеть определёнными умственными операциями, логическими приёмами мышления. Игра является неотъемлемой формой деятельности ребёнка-дошкольника, это средство самовыражения и моделирования социальных отношений.

Игра в шахматы решает сразу несколько задач:

Познавательную: - расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает изобретательность и логическое мышление.

Воспитательную: - вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость. А также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Эстетическую: - обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

Физическую: - побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

Коррекционную: - помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Программа «Игра Мудрецов» носит физкультурно-спортивную направленность, рассчитана на 1 год обучения с детьми 6-7 лет. Периодичность занятий: 1 раз в неделю, 4 занятий в месяц, 38 занятий в год. Программа реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Уровень освоения – базовый.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время возрос интерес к игре в шахматы. Программа направлена на организацию содержательного досуга, удовлетворение потребностей в активных формах познавательной деятельности. Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. «Игра мудрецов» помогает выявить шахматные дарования.

Направленность: физкультурно- спортивная

Уровень освоения программы: стартовый

Отличительные особенности программы. Методы обучения, как способы организации дополнительной образовательной деятельности дошкольников, являются важным фактором успешности усвоения материала, а также развития логического мышления и личностных качеств. Они влияют на развитие целостной картины мира ребенка, его способностей, воспитание его потребностей.

Форма организации деятельности воспитанников: подгрупповая.

Организация образовательного процесса основана на индивидуальном и деятельностном подходе.

Формы проведения занятий: занимательная игровая деятельность (занятие-игра).

Комплекс приемов: приемы формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения (иллюстрирование, демонстрация, презентация, театрализация, и т.д.);

приемы, способствующие созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников (проблемный вопрос, проблемная ситуация, конструирование, моделирование и т.д.);

приемы, активизирующие эмоции воспитанников (драматизация, игра, имитация, праздники, экскурсии и т.д.);

приемы контроля, самоконтроля (самостоятельные работы творческого характера и т.д.);

приемы управления межличностными отношениями (совместное нахождение лучшего решения и т.д.).

Показателями эффективного функционирования шахматного кружка служат: наличие единого контингента воспитанников; взаимосвязь спортивного, нравственного коммуникативного и адаптированного направлений образовательной деятельности; единый образовательный процесс, построенный на принципах непрерывности, преемственности, доступности, увлекательности, результативности; осуществление единства обучения, воспитания и развития детей на основе индивидуализации и персонификации образовательного процесса; обеспечение базовых знаний, умений и навыков, развитие способности шахматной игры; определенные достижения обучаемых.

Программа предусматривает теоретические и практические занятия:

- теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);

- практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

Особенности возрастной группы детей:

Возраст учащихся: программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет.

Формы и виды работы:

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- участие в турнирах и соревнованиях.

Адресат программы: программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста от 6- 7 лет

Количество обучающихся в группе: наполняемость одной группы от 5 до 9 человек. Организация формы обучения- подгрупповые.

Срок освоения программы: программа рассчитана на 9 месяцев обучения.

Объём программы: 36 часов.

Режим занятий: занятия проводится во второй половине дня 1 раз в неделю.

Формы обучения: очная.

Форма реализации образовательной программы: традиционная.

Цель:

1. Направлять познавательную активность воспитанников, в русло шахматного спорта при особом внимании заботе и поддержке познавательной активности у обучающихся;
2. Развивать способность к анализу, синтезу, самоконтролю, самооценке;
3. Развивать логическое мышление на всех этапах проведения занятия, эстетические чувства, эмоциональной отзывчивости, взаимопомощи, внимание к окружающим, создание коллектива единомышленников;
4. Формировать навыки и умения собственной творческой деятельности.

Задачи:

1. Раскрытие тайн приемов ведения шахматной игры методом от простого к сложному, и научить обучающихся играть в шахматы;
2. Создание положительного настроения у воспитанников, путем организации рационально двигательного режима, предупреждение детского утомления путем чередования активной деятельности и отдыха;
3. Укрепление здоровья, развитие внимание и памяти, формирования самоконтроля, способности к саморегуляции своих действий, чувства собственного достоинства;
4. Развитие речевого общения со взрослыми и сверстниками, обучение формам монолога, культуре речи, поддержание и развитие детской впечатлительности и эмоциональности, ориентация на проявление прекрасного в разнообразных предметах;

5. Построение игрового образа жизни воспитанников, создание содержательной основы для развития игровой деятельности;
6. Ориентация на правильное поведение в коллективе. Создание ситуации на приобретение дружеских отношений, внимание окружающим.

Принципы и подходы к формированию программы

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих *методических принципов*:

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных технологий позволит увлечь ребенка:

- *Развивающее обучение* – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.

- *Игровое обучение* – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В

условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

- *Эвристическое обучение* позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

Планируемые результаты освоения основной Программы

В результате реализации дополнительной образовательной программы «Белая ладья»

- у дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- дети самостоятельно организуют игру и умело используют знания в процессе игровой практики.
- воспитанники проявляют себя как творческие, активно мыслящие и стремящиеся к познанию личности.
- наблюдается рост личностного, интеллектуального и социального развития воспитанников.
- у детей сформированы волевые качества и самостоятельность.

Механизм определения результатов деятельности по реализации Программы см. Приложение 1.

Учебный план

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теоретическая часть	Практическая часть	
1	Входной контроль «Что такое шахматы?»	2	-	2	Входной
2	Шахматная нотация	3	1	2	Текущий
3	Ценность фигур	1	0,5	0,5	Текущий
4	Шахматная комбинация	20	10	10	Текущий
5	Техника матования	8	4	4	Текущий
6	Итоговый контроль	2	1	1	Итоговый
Итого:		36	10	26	

Содержание программы

№	тема	цель	рекомендуемые игры и худ. литер
1	Шахматное королевство	Повторение пройденного материала	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Дидактические игры и задания. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
2	Квест-викторина «Зналок шахматной грамоты»	Повторение пройденного материала	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Дидактические игры и задания. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
3	История шахмат.	Краткая история шахмат	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

4	Адреса (нотация)	Закрепление правил игры	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.
5	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
6	Сравнительная сила фигур	Ценность фигур. Виды обменов, понятие «качество»	Пешка – единица силы шахматных фигур. Сколько стоит каждая фигура. Материальное преимущество. Дидактические задания и игры
7	Превращение пешки	Правило превращения пешки. Поле превращения.	Правило превращения пешки. Дидактические задания и игры
8	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
9	Рокировка	Длинная и короткая рокировки. Когда нельзя рокировать	Длинная и короткая рокировки. Правило рокировки. Дидактические задания и игры
10	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
11	Взятие на проходе	Правило взятия на проходе. «Битое» поле	Правило взятия на проходе. Дидактические задания и игры
12	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
13	Волшебный квадрат	Закрепление правил игры	Чтение сказки. Дидактические задания и игры . Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”.
14	Практические занятия	Закрепление правил игры	Дидактические задания и игры
15	Непобедимый	Закрепление правил игры	Чтение сказки. Дидактические задания и игры
16	Практические занятия	Закрепление правил игры	Дидактические задания и игры
17	Чародей комбинаций	Закрепление правил игры	Чтение сказки. Дидактические задания и игры
18	Практические занятия	Закрепление правил игры	Дидактические задания и игры
19	Защита	Решение задач, используя правила	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
20	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
21	Связка	Решение задач, используя правила	Связанная фигура. Абсолютная и относительная связка. Дидактические задания и игры
22	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
23	Избавление от связки	Решение задач, используя правила	Как избавиться от связки. Дидактические задания и игры
24	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры
25	Вилка	Решение задач, используя правила	Двойной удар от ферзя, короля, ладьи, слона. Вилка от коня и пешки, королевская вилка. Временная жертва. Дидактические задания и игры
26	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Дидактические задания и игры

27	Открытое нападение. Открытый шах.	Решение задач, используя правила	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
28	Практические занятия	Решение задач, используя правила	Повторение программного материала
29	Мат двумя ладьями, или линейный мат	Решение задач, используя правила	Повторение программного материала
30	Мат ферзем	Решение задач, используя правила	Повторение программного материала
31	Мат ладьей	Решение задач, используя правила	Повторение программного материала
32	Практические занятия	Закрепление правил игры, решение задач	Повторение программного материала
33	Партии мастеров	Знакомство с партиями	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
34	Практические занятия	Закрепление правил игры, решение задач	Повторение программного материала
35	Викторина «Самый умный»	Закрепление правил игры	Повторение программного материала
36	Итоговый контроль	Решение задач, используя правила	Выполнение детьми диагностических заданий.

Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Шахматное королевство	Кабинет дополнительного образования	входной
2			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Квест-викторина «Знарок шахматной грамоты»	Кабинет дополнительного образования	текущий
3			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	История шахмат.	Кабинет дополнительного образования	текущий
4			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Адреса (нотация)	Кабинет дополнительного образования	текущий
5	октябрь		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
6			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Сравнительная сила фигур	Кабинет дополнительного образования	текущий
7			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Превращение пешки	Кабинет дополнительного образования	текущий
8			09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
9	ноябрь		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практи- ая	1	Рокировка	Кабинет дополнительного образования	текущий
10			09.20-09.45 (группа 1)	Теори- ая	1	Практические	Кабинет	текущий

		09.55-10.20 (группа 2)	Практ-кая		занятия	дополнительного образования	
11		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Взятие на проходе	Кабинет дополнительного образования	текущий
12		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
13		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Волшебный квадрат	Кабинет дополнительного образования	текущий
14	декабрь	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
15		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Непобедимый	Кабинет дополнительного образования	текущий
16		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
17		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Чародей комбинаций	Кабинет дополнительного образования	текущий
18	январь	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
19		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Защита	Кабинет дополнительного образования	текущий
20		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
21		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Связка	Кабинет дополнительного образования	текущий
22	февраль	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
23		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Избавление от связки	Кабинет дополнительного образования	текущий
24		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
25		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Вилка	Кабинет дополнительного образования	текущий
26	март	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
27		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Открытое нападение. Открытый шах.	Кабинет дополнительного образования	текущий
28		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
29		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Мат двумя ладьями, или линейный мат	Кабинет дополнительного образования	текущий
30	апрель	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Мат ферзем	Кабинет дополнительного образования	текущий
31		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Мат ладьей	Кабинет дополнительного образования	текущий
32		09.20-09.45 (группа 1)	Теори- ая	1	Практические	Кабинет	текущий

		09.55-10.20 (группа 2)	Практ-кая		занятия	дополнительного образования	
33		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Партии мастеров	Кабинет дополнительного образования	текущий
34		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Практические занятия	Кабинет дополнительного образования	текущий
35	май	09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Викторина «Самый умный»	Кабинет дополнительного образования	текущий
36		09.20-09.45 (группа 1) 09.55-10.20 (группа 2)	Теори- ая Практ-кая	1	Итоговый контроль	Кабинет дополнительного образования	итоговый

Основные методы и формы обучения, используемые на занятиях

На начальном этапе работы преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Словесный метод даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников - представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;

2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

Форма работы с родителями

Общепризнанно, что семья, где воспитывается ребенок, является одним из наиболее существенных факторов, влияющих на интеллектуальное и личностное развитие ребенка. Поэтому очень важно выстраивать с семьями партнерские отношения, основанные на доверии и взаимной информации о ребенке.

С целью популяризации шахматного образования при выстраивании взаимодействия с семьями воспитанников используются традиционные формы взаимодействия:

- родительские собрания;
- консультации;
- информационные стенды.

Интерактивные, которые на данный момент практика определила наиболее оптимальными:

«Творческая мастерская», целью которой является привлечь родителей к обогащению развивающей среды для дошкольников. И в ходе практической деятельности передать опыт изготовления дидактических игр и пособий для интеллектуального развития ребенка. В мастерской развивается креативность родителей. Умение видеть в обыденных, практически не нужных вещах, интересные, занимательные объекты для обыгрывания с детьми. В процессе вовлеченности в общее дело родители убеждаются, насколько многому дети учатся через игру.

«Мастер-классы» позволяют родителям быть всегда в курсе событий, посвящённых обучению шахматной игре. Помочь своему ребенку запомнить стихотворение, считалочку, проиграть дома ту или иную ситуацию.

В силу своей профессии педагог обязан позитивно влиять на развитие детей. Но необходимо, чтобы его мастерство, советы были искренне разделены и приняты родителями на основе сформированного доверия и продуктивного взаимодействия. Все эти задачи позволяет решить организация и проведение «Интерактивной площадки», где родители сами могут открыться воспитателю. Рассказать, что для них важно, в чем они могут поучаствовать, что они готовы сделать.

Методические и оценочные материалы

Реализуемая программа подразумевает наблюдение и анализ продуктов деятельности детей. Результаты фиксируются в картах индивидуального развития ребёнка. Формы контроля: наблюдение за деятельностью детей и анализ продуктов их деятельности.

Входной контроль

Должны знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, ход, взятие, шах, пат, ничья, мат; название шахматных фигур: король, ферзь, слон, ладья, конь, пешка; правила хода, взятие каждой фигуры.

Должны уметь: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил; правильно располагать шахматную доску между партнерами; правильно располагать шахматные фигуры перед игрой; уметь перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали, решать простые шахматные задачи.

Ф.И. ребенка	Должен знать				Должен уметь				
	знает шахматные термины: поле, вертикаль, горизонталь, диагональ	названия шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	уметь перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи

Высокий уровень: знает, различает и называет шахматные фигуры и их особенности; правильно располагает их на шахматной доске. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приемах взятия фигур. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Имеет понятие о приемах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Средний уровень: знает, различает и называет шахматные фигуры и их особенности; правильно располагает их на шахматной доске; знает ходы шахматных фигур и их отличия; понимает важность первых ходов; имеет понятие о приемах взятия фигур, но допускает незначительные ошибки. Затрудняется быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух, но допускает незначительные ошибки. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

№	Фамилия Имя ребёнка	Знание шахматных фигур	Знание шахматных терминов	Правильное расположен ие доски м/у партнерами	Решает шахматные задачи в 1- 2 хода	Правила хода и взятия каждой фигурой	Знает имена выдающихся шахматистов	Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры	Кол- во баллов	Итог
1										
2										

Итоговый контроль

Должен знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Должен уметь:

записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Ф.И. ребенка	Должен знать				Должен уметь			
	Знает обозначение: поля, вертикаль, горизонталь, диагональ	Обозначения шахматных фигур и их отличия	Ценность каждой фигуры	Сравнительную силу фигур	Записывать шахматную партию	Проводить элементарные комбинации	решать простые шахматные задачи	Матовать короля

Высокий уровень: знает и обозначает шахматные фигуры и их поля. Умеет быстро и правильно записывать партию. Имеет проводить элементарные комбинации. Умеет решать простые шахматные задачи. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Средний уровень: правильно находит поля на шахматной доске иногда путается. Знает обозначения шахматных фигур. Знает, как записать ход шахматных фигур. Путает понятия «вилка» и «связка». Решает простые шахматные задачи не сразу. Не очень внимателен.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает обозначения, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ценность шахматных фигур и их сравнительную силу. Не имеет понятие «комбинация», «вилка» и «связка».

Материально-техническое обеспечение

- Шахматные столы;
- Настольные шахматы разных видов;
- Демонстрационная настенная доска с комплектом шахматных фигур;
- Дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- Комплект методической литературы.

Методическое обеспечение программы

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.

Интернет-ресурсы

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн:
[сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

Список литературы

1. Шахматы для малышей» Е.П. Быкова, Т.И. Локтева. Ростов-на-Дону 2006г.
2. «Играем в шахматы» кружковая работа Е.Гришин. Дошкольное воспитание №4-12 1991 г.
3. «Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин. Москва просвещение 1991г.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Гик, Е. Я. Шахматы : [6+] / Евгений Гик. - Москва : Эксмо, 2013. - 63 с. : цв. ил., фот., табл. ; 27 см. - (Спортивная энциклопедия ; т. 6). - На обл. авт. не указан. - 6+. Для детей старше 6 лет. - ISBN 978-5-699-62424-9 (в пер.) : 250-80.
6. Гросман, А. М. Как обыграть папу в шахматы : [6+] / [Гросман Александр Михайлович]. - Москва : Эксмо, 2012. - 94 с. : цв. ил. ; 29 см. - Авт. указан на обороте тит. л. - 3000 экз. - 6+. Для детей старше 6 лет. - ISBN 978-5-699-60496-8 (в пер.) : 246-01.
7. Долгушин, А. 100 задач для начинающего шахматиста / Алексей Долгушин. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2018. - 108, [1] с. : ил. ; 21 см. - (Серия "Вы и ваш ребенок"). - ISBN 978-5-4461-0669-1 : 231-00, 2500 экз.
8. Калиниченко, Н. М. (1955-). Шахматная грамматика для детей и их родителей : [для детей старше 5 лет] / Н. М. Калиниченко, В. Э. Ионов ; художник Людмила Лобова. - Москва : Калиниченко, 2021. - 127, [1] с. : ил. ; 30 см. - 4200 экз. - ISBN 978-5-907234-22-2 (в пер.) : 1041-10. - Текст : непосредственный.
9. Костров, В. В. (1960-).
10. Комбинации Магнуса Карлсена. Задачи для шахматистов / Всеволод Костров. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2020. - 63 с. : ил. ; 21 см. - (Серия "Вы и ваш ребенок"). - ISBN 978-5-00116-405-0 : 78-00, 5000 экз. - Текст. Изображение : непосредственные.
11. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей / Наталья Петрушина. - Изд. 7-е. - Ростов н/Д : Феникс, 2006. - 223 с. - (Шахматы). - ISBN 5-222-08596-1 : 90-31.
12. Подгаец, О. Прогулки по белым и черным полям : [шахматы] / О. Подгаец. - Ростов н/Д : Феникс, 2006. - 185, [3] с. : ил. - (Мир вашего ребенка). - ISBN 5-222-07936-8 : 86-13.
13. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких : кн.-сказка для совмест. чтения родителей и детей / И. Г. Сухин. - М. : АСТ : Астрель, 2008. - 279, [1] с. : ил. - ISBN 978-5-17-044348-2. - 978-5-271-17790-3. - 978-5-17-003958-6. - 978-5-271-00430-8 : 262-68; 263-34.
14. Трофимова, А. С. Шахматный учебник-сказка : для малышей и их наставников : [6+] / Антонина Трофимова. - Изд. 2-е. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2015. - 190, [1] с. : ил. ; 25 см. - (Шахматы). - 3000 экз. - Крат. слов. шахмат. терминов: с. 183-185. - 6+. Для детей старше 6 лет. - ISBN 978-5-222-24832-4 (в пер.) : 361-13.
15. Чеваннес, С. (1986-). Шахматы для детей : [для младшего и среднего школьного возраста] / Сабрина Чеваннес ; [перевод с английского С. Худякова]. - Москва :

Эксмо, 2016. - 128 с. : цв. ил. ; 26 см. - (Шахматы и шашки для детей). - 3000 экз. - Указ.: с. 128. - ISBN 978-5-699-78107-2 (в пер.) : 609-40.

16. Шнайдер, Г. Ходи конем! Шахматы для начинающих / Герд Шнайдер ; [иллюстратор] Гериберт Шульмайер ; [перевела с немецкого С. Вершинина]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2019. - 222 с. : ил. ; 24 см. - (Серия "Вы и ваш ребенок"). - Bauer, Dame, König - Matt! Ein Schachkurs für Einsteiger. - ISBN 978-5-4461-1320-0 (в пер.) : 465-70, 4000 экз.
17. Юзюк, В. Я. Приключения Шашечки и Шахматика : [0+] / В. Я. Юзюк, В. К. Погрибной. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2013. - 173, [1] с. : ил. ; 25 см. - (Шахматы). - 3000 экз. - 0+. Рекомендовано для детей младше 6 лет. - ISBN 978-5-222-19819-3 (в пер.) : 652-41.

Механизм определения результатов деятельности по реализации Программы

При реализации программы проводится оценка индивидуального развития детей в рамках педагогической диагностики.

Цель: выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

Критерии педагогической диагностики:

- знает и обозначает шахматные фигуры и их поля
- умеет быстро и правильно записывать партию
- умеет проводить элементарные комбинации
- умеет решать простые шахматные задачи
- развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук
- умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ
- развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать
- имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Дидактические игры и игровые задания.

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, дети должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так дошкольники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ребенка, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Педагог задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях педагога и ребенка были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
“Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю».
«Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Занятие №1

«Путешествие в шахматное королевство».

Игра «Шахматы с кубиком»

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде; обобщить, полученные знания детей на занятиях по обучению игре в шахматы.

Задачи: Закрепить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; умение решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске. Развивать мышление, память, внимание, наблюдательность, воображение. Воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Давным-давно, чтобы определить, какая фигура должна пойти, бросали КОСТИ — обычный детский КУБИК, на гранях которого нарисованы ТОЧКИ — цифры от 1 до 6. Возможно, это облегчало игру. Думать особо не надо: лежи себе, ешь пироги, бросай кости, да переставляй те фигуры, какие «выпали на костях».

Правила игры в шахматы с кубиком

У каждой фигуры была своя цифра:

- КОРОЛЬ — 1
- ФЕРЗЬ — 2
- ЛАДЬЯ — 3
- СЛОН — 4
- КОНЬ — 5
- ПЕШКА — 6

Давай-ка, поиграем в старую игру! Есть ли у тебя КУБИК? Кстати, игра довольно азартная и рискованная. Можно затевать любые провокации, особо не боясь последствий. Ставь ФЕРЗЯ или любую фигуру под бой, ешь любую фигуру..., а вдруг повезёт. Не выпадет нужное число и вас никто в ответ не «съест».

Занятие №2

Квест-викторина «Знатоки шахматной грамоты»

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде; обобщить, полученные знания детей на занятиях по [обучению игре](#) в шахматы.

Задачи: Закрепить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; умение решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске. Развивать мышление, память, внимание, наблюдательность, воображение. Воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Ход квест - викторины

Под музыку дети и родители проходят в зал.

Ведущий: Добрый день, уважаемые родители и дети! Вот уже два года ребята познают азы гениальной **шахматной игры**. Дети прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши юные **шахматисты** пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь.

Дети читают стихотворение:

Эта древняя игра, так коварна и хитра,
Что без знания секретов не придёт побед пора.
Чтобы в **шахматы играть**, нужно всё о них **узнать**,
Как различные фигуры перед боем расставлять.
Помнить, как их называть и куда переставлять.
Строго правила игры соблюдать и уважать.
Так, по **шахматным** законам - белым отдан первый ход.
Его сделать можно пешкой, либо конь идёт вперёд.
Чёрные фигуры пешкой, иль конем в ответ идут.
Каждой партии начало называется дебют.

Появляются **Шахматная королева**

Шахматная королева: Это кто здесь посмел назвать себя **знатоком шахматной грамоты**? Да знаете ли вы, что это звание могу присваивать только я, **Шахматная королева**, после того как будут пройдены все мои испытания? Вы готовы пройти испытания? Хорошо, если вы готовы, то я приглашаю вас на **квест – викторину**. [Викторина будет состоять из 5 испытаний](#), которые помогут выявить ваши знания и умения, полученные на занятиях по [обучению игре в шахматы](#) в прошлом году. По итогам **квест – викторины** назовём победителя. В добрый путь, ребята! Удачи!

Конкурсы **квест – викторины** :

1. Задание «Волшебный мешочек». Каждый участник команды по очереди достаёт из мешочка угадывает на ощупь **шахматную фигуру**, добегают до **шахматной доски**, ставят фигуру на доску (дом), возвращается за следующей фигурой.

2. Задание «Собери доску». Каждый участник команды получает квадраты черного и белого цвета и вытягивают слово: вертикаль, горизонталь, диагональ.

3. Задание игра «Крестики-нолики». Нужно ответить на большее количество вопросов и собрать в ряд (горизонталь, вертикаль, диагональ) крестики или нолики (правильные ответы).

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1. Что нужно поставить противнику, чтобы победить? (мат)
2. Какого цвета **шахматные фигуры у игрока**, начинающего партию первым? (белые)

3. Сколько пешек расположено на **шахматной** доске одного цвета в начале партии?

(8)

4. Что будет, если пешка дойдет до другого конца доски? (станет сильнее, превратится в другую фигуру кроме короля)

5. Буквой Г ходит одна из **шахматных фигур** : какая? (конь)

6. Между какими фигурами на доске стоит конь? (слон и ладья)

7. Какая фигура ходит только по диагонали? (слон)

8. Назови самую сильную фигуру (ферзь).

9. Пат в **шахматах** - это : (ничья)

10. Правило в **шахматах** : взялся- ... (ходи)

11. Знают Пашка, Иришка и Кешка –

Нет фигуры сильнее, чем ... (*ферзь, а не пешка*).

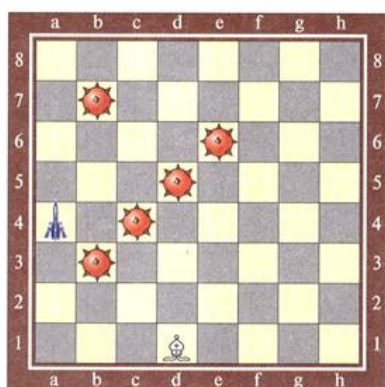
4. **Задание «Конверт с секретом».** Игроки получают конверт, в котором разрезанная картинка. Необходимо собрать картинку (фигуры и назвать).

5. **Задание** которая называется «Реши задачки»: «Кратчайший путь», «Лабиринт» (выходят по одному ребенку и решают задачки). Молодцы дети, давайте похлопаем (дети хлопают).

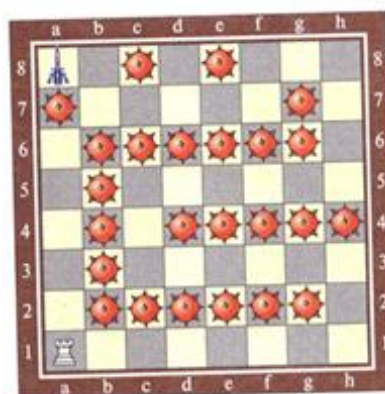
1.«Кратчайший путь»: доберись слонем до ракеты за наименьшее число ходов (не перепрыгивая через заминированные поля).

2.«Лабиринт»: проберись ладьей к ракете (не перепрыгивая через заминированные поля).

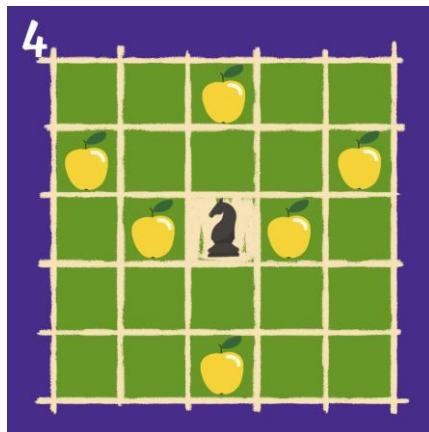
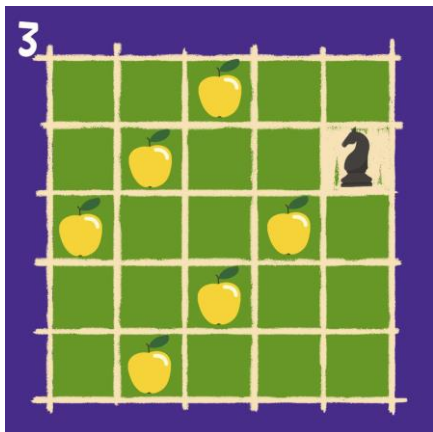
1.



2.



3-4. Помогите коню собрать яблоки



Шахматная Королева : Молодцы! Вы прекрасно справились с заданиями. В начале, я сказала, что заданий будет 5. Но я передумала. Будет ещё одно задание... Для наших родителей. Проверим, знаете ли вы о **шахматах так же хорошо**, как и ваши дети.

1) Когда отмечается международный день **шахмат**?

А) 22 июня Б) 20 июля В) 10 ноября Г) 12 декабря

2) Назовите настоящую **«шахматную»** фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

а) Конев; в) Слонов; б) Пешков; г) Королёв.

3) Кто из российских поэтов жил в **Шахматово**?

а) Лермонтов; в) Есенин; б) Блок; г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей-заповедник А. А. Блока.)

4) Какой **шахматной** фигуры не существует?

а) Пешка; в) Король; б) Конь; г) Дама.

5) В какую **шахматную** фигуру не может превратиться пешка?

а) Ферзь; в) Король; б) Конь; г) Слон.

6) Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать **шахматные часы**?

а) Правой; в) Любой; б)левой; г) Той, которой сделали ход.

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

7) Кто из героев романа *«Евгений Онегин»* А. С. Пушкина играл в **шахматы**? (*Ольга Ларина и Владимир Ленский*).

На стол облокотясь, порой. Сидят, задумавшись глубоко,

И Ленский пешкою ладью. Берет в рассеянье свою.

8) Какую страну считают родиной **шахмат**? (*Индию*)

9) Русские шифровальщики считаются лучшими в мире. Этому способствуют три совершенно необходимых условия – качества, в которых они традиционно сильны: математика, музыка и. Назовите третье. (**Шахматы**)

10) Как по-другому называют **шахматную ладью**? (*Тура*)

11) Кто был первым российским чемпионом мира по **шахматам**?

а) Алёхин; в) Карпов; б) Крамник; г) Смыслов.

Команды собираются, построение.

Ведущий: Вот и подошла к финалу наша **шахматная** увлекательно – познавательная **квест – викторина**. Ребята вы все достойно справились со всеми моими испытаниями. И вы по праву можете называться **знатоками шахматной грамоты**. Но останавливаться на достигнутом не советую. Продолжайте постигать **шахматную** науку и идите к новым вершинам побед. Желаю вам удачи!

Тренер по **шахматам** поздравляет ребят и вручает участникам **квест – викторины** медали «**Юный шахматист**»

Занятие №3

«История шахмат»

О истории возникновения шахматной игры существует легенда. Давным-давно жил в Индии деспотичный раджа. Один из приближенных решил показать властителю, насколько зависит он от подданных, и придумал игру, где король (царь, шах) хотя и является главной фигурой, однако мало что значит без поддержки и защиты других фигур.

Игра оказалась удивительно интересной, и не заметивший нравоучительного намека раджа предложил создателю любое вознаграждение. И, как гласит легенда шахмат, последний выразил желание получить награду хлебными зёрнами, но так, чтобы за первое поле шахматной доски ему дали одно зёрнышко, за второе — два, за третье — четыре, потом восемь, шестнадцать и т. д.

Поскольку на доске всего шестьдесят четыре клетки, раджа думал обойтись одним-двумя мешками, однако на деле выяснилось, что во всем мире не найти столько зёрен, сколько понадобится для того, чтобы удовлетворить пожелание хитроумною изобретателя. Оказалось зёрен потребуется 18446744073709551615 (18 квинтильонов 446 квадрильонов 744 триллиона 73 биллиона 709 миллионов 551 тысяча 615). Этого количества не могло быть на всей планете. Такова легенда о мудрой шахматной игре и его создателе.

Небольшая шахматная доска является необъятным полем для бесчисленных комбинаций. Достаточно сказать, что в самом начале партии игрок имеет 20 вариантов для первого хода; его партнер может ответить 20 ходами на каждый ход, то есть в распоряжении последнего уже 400 вариантов только для первого хода!

Как бы там ни было, история шахмат начинается в Азии, а родиной шахмат действительно считается Индия. Древнейшая, примитивная форма шахмат — военная игра «чатуранга» — возникла в этой стране еще в первом пятисотлетии н. э.

Из Индии игра проникает в Китай, Иран. Большой вклад в развитие шахмат вносят народы Средней Азии. После завоевания Средней Азии арабами в VIII веке н. э. шахматы получают распространение на обширнейшей территории Арабского

халифата. Затем посредством завоевателей-арабов игра попадает в Испанию и вообще в Европу.

К восточным славянам (антам) шахматы, по мнению некоторых историков, проникли в V-VI вв. н.э. из Индии или из Средней Азии.

Шахматы давно уже стали одним из видов спорта. Но это не мешает миллионам людей играть в шахматы просто так, находя радость в игре.

Законченный вид, который игра имеет сегодня, она приобрела в XVI в.

Если осталось время играем **Шахматные крестики-нолики**

Автор: Дон Грин (Don Green), 1995 г.

Состав игры.

- Поле 4x4

- Шахматные фигуры (8 шт.): пешка (1 черная; 1 белая); слон (1 черный; 1 белый); ладья (1 черная; 1 белая); конь (1 черный; 1 белый)

Цель игры: Выстроить все свои фигуры в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали.

Процесс игры.

- Поле ориентируется и располагается между игроками, также как и шахматное поле.

- Право первого хода игроки определяют самостоятельно.

- В начале игры доска пустая.

- Игроки поочередно размещают свои любые фигуры в свободные ячейки поля.

- После первоначального размещения трех ваших фигур на доске, вы можете начать перемещать их как в шахматах в соответствии с их видом (пешка, слон, ладья, конь). Первые три хода игроки размещают свои фигуры на поле для того, чтобы в начале игры думать не о взятии фигур, а о выгодной позиции. После этого начального розыгрыша игроки могут захватывать фигуры соперника и иметь на поле менее трех фигур.

- Фигуры соперника захватываются по шахматному принципу, то есть ваша фигура должна занять место фигуры противника.

- Захваченные фигуры возвращаются их владельцу и он может немедленно ввести их в игру на любую свободную клетку.

- Пешка, достигшая противоположного края доски, следующим ходом начинает двигаться назад.

- Пешка, которая не была захвачена соперником можно поставить на противоположную сторону поля и следующим ходом начать возвращаться к себе.

- Если пешка была захвачена, то ее нельзя сразу же разместить на противоположной стороне поля, то есть она может быть размещена так, чтобы следующим ходом достичь края поля соперника и только затем, другим следующим ходом она может начать возвращаться назад.

Дополнительные правила и варианты.

- При проведении соревнований игрокам дается примерно около 3 минут, чтобы разместить свои первые три фигуры на поле (максимум 30 секунд на ход). После размещения фигур, в течении следующих пяти минут каждый игрок может сделать пять захватов. Использование таких ограничений приводит к тому, что игра обычно заканчивается менее чем за 15 минут и требует мастерства.
- Всякий раз, когда у вас на поле оказывается меньше трех фигур, вам запрещено захватывать фигуры соперника. Таким образом, вам необходимо снова собрать на поле три или более фигур, чтобы вам были разрешены захваты.
- Всякий раз, когда у вас на поле оказывается меньше трех фигур, вам запрещено, как перемещаться по полю, так и захватывать фигуры соперника. Таким образом, вам необходимо снова собрать на поле три или более фигур, чтобы вам были разрешены перемещения и захваты.
- Пешка, достигшая противоположного края доски, следующим ходом возвращается к себе, то есть используется возможность замыкания одного края поля с противоположным краем (так, как будто поле свернуто в трубку). Таким образом при ходе, уходящим за пределы поля пешка должна выйти с другого его края.
- Для усложнения игры, можно определить для выигрыша порядок построения фигур в ряду, например, пешка, слон, конь, ладья.
- Для усложнения игры, может быть запрещена прямая постановка последней свободной фигуры, находящейся вне поля, на клетку поля, позволяющего сразу же выстроить ряд из четырех фигур своего цвета. То есть, выставлять последнюю фигуру на поле можно в любую свободную клетку вне ряда, а для формирования ряда в него нужно будет войти выставленной фигурой.

Ходы шахматных фигур.

- ✓ Пешка. Перемещается только на одну клетку вперед, если пешка осуществляет взятие, то перемещается по диагонали на одно поле вперед-влево или вперед-вправо. В данной игре нет первоначального перемещения пешки на два поля вперед и "взятия на проходе".
- ✓ Слон. Перемещается по диагонали на любое количество клеток.
- ✓ Конь. Перемещается на две клетки по вертикали и затем на одну клетку по горизонтали, либо наоборот, на две клетки по горизонтали и на одну клетку по вертикали. Конь всегда приходит на клетку по цвету противоположную той с которой он начал ход. Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через фигуры, как свои, так и соперника.
- ✓ Ладья. Перемещается по горизонтали или вертикали на любое количество клеток.

Тактика и стратегия.

- Перед тем, как сделать ход, подумайте, что вам это дает и что планирует ваш соперник.
- Перестраивайте свои позиции. Игра на одной линии скорее всего заведет в тупик и приведет к проигрышу.
- Не нужно пытаться строить линию из фигур в первых горизонтальных рядах, так как пешкой, если она уже находится на поле, сложно управлять.
- Как и в обычных шахматах, влияние в центре доске улучшает ваши позиции, так как у большинства фигур больше места для перемещения.
- Так как после взятия, фигуры возвращаются игроку, то преследуя свои интересы, некоторыми фигурами можно и нужно жертвовать, чтобы разместить их в более выгодной позиции.

Занятие №4-5

«Нотация (шахматная доска)»

Представьте, что вы играете в шахматную партию и кто-то из вас нечаянно смахнул рукой все или почти все фигуры. Сможете вы вспомнить, как они стояли, у кого была лучше позиция? Для игры в шахматы нужна прекрасная память. Среди ваших сверстников тоже встречаются ребята с феноменальной шахматной памятью.

Вот о таком мальчике по имени Феномен (т.е. необычный, исключительный) и будет моя сегодняшняя сказка.

В одной бедно-пребедной семье родился мальчик. Он был пятнадцатым по счету, и отец с досады выпалил, как ему казалось, очень обидное слово – феномен, что означало, что родился еще один нахлебник, как жить дальше? Так мальчика и стали звать – Феномен. Но он не огорчился, стал рано говорить, научился играть в шахматы, а главное – обыгрывать отца. Это радовало родителей: приходили гости сыграть с малышом в шахматы и приносили всевозможные гостинцы. А когда он стал их побеждать, количество посетителей увеличилось, увеличились и подношения. В большой семье появилось мясо, молоко, сладости. Отец с матерью ликовали, братья и сестры буквально на руках носили Феномена. Но отец мечтал разбогатеть по-настоящему, чтобы совсем выбраться из горькой нужды. Он стал возить сына по всему свету и показывать, как шахматное чудо.

Феномен играл сразу с несколькими взрослыми, затем в разгар сражения смешивал все фигуры и снова расставлял их на те же места. Богатые платили за это большие деньги. Он давал сеансы одновременной игры на 1000 досках, играл с несколькими игроками, совсем не глядя на доску, и выигрывал, публично разбирал свои партии, сыгранные несколько лет назад. Став взрослым, Феномен пришел к выводу: свои партии надо записывать, потому что с годами память ослабевает.

К тому времени люди изобрели способ, как записывать любые шахматные партии. Но шахматная память очень нужна, и тренировать ее следует любому

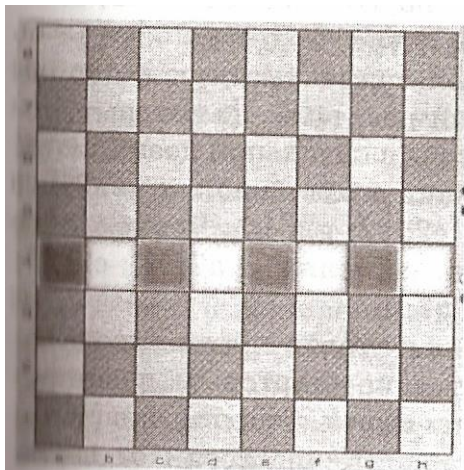


Рис. 32. Выделена 4-я горизонталь

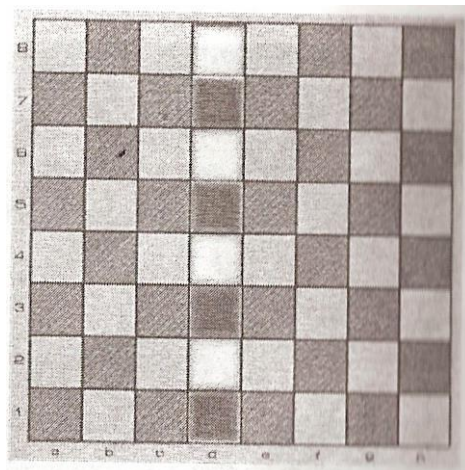


Рис. 33. Выделена вертикаль «d»

шахматисту, и запись тоже нужна, чтобы учиться на ошибках и на лучших примерах из книг, шахматных газет, журналов. А их надо уметь читать.

Для дальнейшего изучения правил шахматной игры нам потребуется знать шахматную нотацию – это запись шахматных партий. Раньше мы упоминали об этом. Говорили, что каждое поле в волшебном шахматном королевстве имеет свой адрес. Сейчас наша задача научиться читать эти адреса.

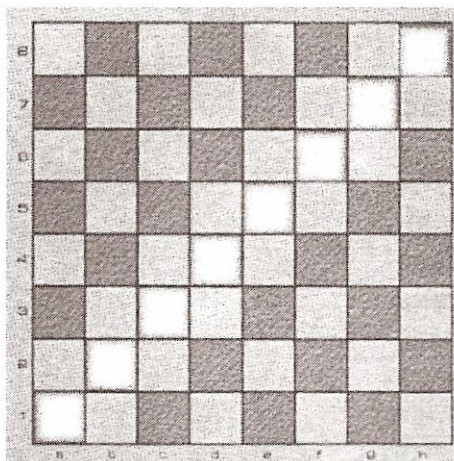


Рис. 34. Выделена диагональ (a1 — h8)

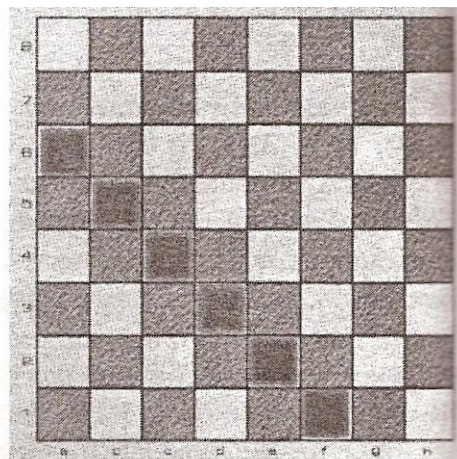


Рис. 35. Выделена диагональ (a8 — h1)

Волшебная доска – это не только место сражения пешек и фигур, но и шахматная летопись, шахматная память, где с помощью шахматной нотации воссоздаются сыгранные партии мастеров и гроссмейстеров (да и просто любителей шахматной игры).

Воспитателю следует поупражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, горизонталей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух (учить умению проговаривать и запоминать). Отмечать быстроту и

правильность, четкость проговаривания. Лучше это проделывать на гигантских шахматах. Детальное знание доски значительно ускоряет процесс обучения, являясь прекрасной тренировкой памяти.

Мы помним, что шахматная доска состоит из 64 белых и черных чередующихся клеточек (полей). Каждое поле находится на пересечении горизонтали и вертикали. Зная название горизонтали и вертикали, мы определим название или, как мы говорили ранее, адрес клеточки.

Итак, каждая вертикаль обозначается латинскими буквами от «а» до «h», а именно: a; b; c; d; e; f; g; h.

Звучание этих знаков по-русски следующее:

a – а;

b - бэ;

c - цэ;

d - дэ;

e - е;

f - эф;

g - жэ;

h

-

аш.

Каждая горизонталь обозначается цифрами: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7 и 8.

Таким образом, клеточка является точкой пересечения горизонтали и вертикали, следовательно, ее адрес получается при сложении обозначений горизонтали и вертикали. А именно, на следующем рис. 32, выделенные темным цветом клеточки по горизонтали называются: a4; c4; e4; g4; а на рис. 33 темным цветом выделены клеточки по вертикали d1; d3; d5; d7.

Последовательность клеток, идущих из угла в угол, называется *диагональю*. Диагонали обозначаются их начальной и конечной клетками.

Предложите детям найти диагонали:

a3 — c1; a5 — e1; a4 — e8; f1 — h3; d1 — h5; c8 — h3; a8 — h1; a6 — f1 и

другие.

Используя шахматную нотацию, обозначим все поля, на которых стоят фигуры в начальной позиции: белые пешки стоят на полях — a2; b2; c2; d2; e2; f2; g2; h2.

Черные пешки стоят на полях a7; b7; c7; d7; e7; f7; g7; h7.

Левая и правая стороны доски называются по стартовым позициям короля и ферзя. Сторона, охватывающая территорию доски от вертикали «а» до вертикали «d» называется *ферзевым флангом*.

Сторона доски, находящаяся между вертикалями «e» и «h» включительно, называется *королевским флангом*.

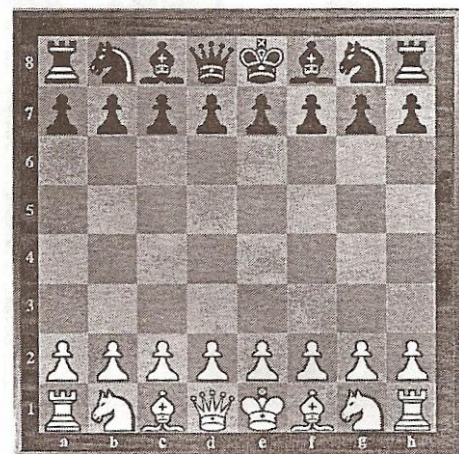


Рис. 36. Шахматная нотация

Обозначения фигур

Для записи названия и месторасположения фигур на доске необходимо знать их обозначения. Шахматные фигуры обозначаются большими первыми буквами от их русских названий.

Король обозначается буквами «Кр»;

Ферзь - «Ф»;

Ладья - «Л»

Конь - «К»

Слон - «С»

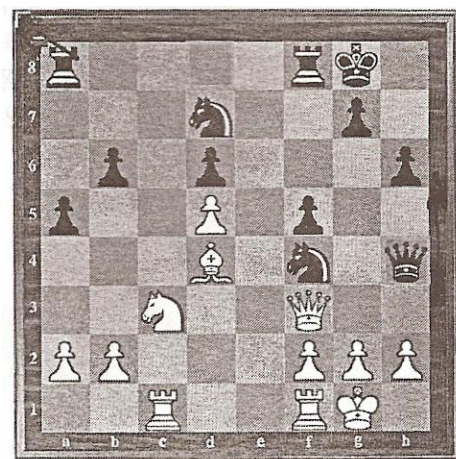


Рис. 37

Теперь запишем расположение фигур в начальной

позиции.

Белых: Крe1; Фd1; Ла1; Лh1 Кb1; Kg1; Сс1; Cf1.

Черных: Крe8; Фd8; Ла8; Лh8; Кb8; Kg8; Сс8; Cf8.

Пешка своего обозначения не имеет, ее запись выполняется только обозначением поля, на котором она стояла, и полем, на которое она переходит. С записью пешек мы познакомились на прошлом уроке.

Система записи общепринята во всех странах. Вначале в строго отведенном порядке записывается размещение белых фигур. Первым пишется положение короля, потом ферзя, ладей, слонов, коней и пешек, также записываются и черные фигуры.

На рис. 37 изображена игровая позиция. Ниже, как пример, произведена запись месторасположения фигур и пешек.

Белые фигуры: Крг1; Фfз; Лс1; Лf1; Кс3; Cd4; пп a2; b2; d5; f2; g2; h2. (Пешки, если их две и больше, обозначаются «пп».)

Черные фигуры: Крг8; Фh4; Ла8; Лf8; Кd7; Kf4; пп a5; b6; d6; f5; g7; h6.

Обозначения действий в шахматной партии.

для записи шахматной партии следует знать и такие обозначения, как:

<-> - ход фигурой;

<!> - хороший ход;

<! !> - очень хороший, отличный ход;

<:> - взятие фигуры противника;

<?> - плохой ход;

<??> - грубая ошибка;

<+> - шах королю;

<!?!> - ход, заслуживающий внимания;

<++> - двойной шах королю;

<!> - хороший ход;

X> - мат;

<?!> - сомнительный ход.

0 – 0 - короткая рокировка

0 - 0 – 0 – длинная рокировка

Игра «Пройди и назови поле». Две команды, имея фигуры (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь-дорогу: одна с поля a1 (по темным полям), вторая с a8 (по светлым полям). Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его, только тогда имеет право делать ход очередной ребенок (если поле названо правильно). Если ребенок ошибся или стоит и вспоминает, он может сделать еще одну попытку. Если фишка второй раз попадает на поле, можно его не называть. Каждый игрок должен побывать на 32 полях своего цвета по одному разу (повторное посещение поля не возбраняется, не считается за ошибку, но команда теряет при этом в скорости передвижения). Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее выполнил задание.

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Какими знаками обозначаются горизонтали?
(Горизонтали обозначаются цифрами).
2. Какими знаками обозначаются вертикали? (Латинскими буквами).
3. Как обозначаются фигуры? (Фигуры обозначаются первыми большими буквами от русского названия фигур).
4. Как обозначается ход фигурой? (Знаком «минус» <—>).
5. Как обозначается взятие фигуры? (Знаком «двоеточие» <:>).
6. Как обозначается шах королю? (Знаком «плюс <+>).
7. Как обозначается двойной шах? (двумя знаками плюс <++>).
8. Как обозначается мат? (Мат обозначается знаком в виде буквы <X>).

Занятие № 6

«Сравнительная сила фигур»

Нам необходимо научиться понимать: что: значит слабая или сильная сторона? В шахматной партии все фигуры, как белые, так и черные, стремятся занять наиболее активные позиции: контролировать как можно больше полей. В шахматной партии фигуры одной стороны, нападая на фигуры другой стороны, ставят себя под бой. В результате шахматная партия сопровождается массой разменов. Чтобы правильно произвести размены, не проиграть партию преждевременно, требуется знать сравнительную силу фигур. Ранее мы говорили, ферзь самая сильная фигура, пешка самая слабая.

За единичку принимается пешка.

Легкие фигуры: слоны и кони, каждая в отдельности, приравниваются к трем пешкам.

Тяжелые фигуры, ферзи и ладьи, сильнее легких фигур: так, ладья приравнивается к двум легким фигурам или одной легкой фигуре с двумя пешками. Считается более выгодным отдать ладью за две легкие фигуры: двух слонов или двух коней, или слона и коня. Обмен ладьи на коня с двумя пешками или слона с двумя пешками считается равным. Ладья приравнивается к пяти пешкам. Разница между легкой фигурой и ладьей называется качеством. Например, если белые отдали

своего коня за черную ладью, то они выиграли качество, а черные, естественно, проиграли качество.

Ферзь, как правило, приравнивается к двум ладьям.

Дидактическая игра «Летающие колпачки» (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Сравнивая силу шахматных фигур, что принимается за единицу? (Пешка).
2. Во сколько единиц оценивается легкая фигура? (Три)
3. Во сколько единиц оценивается тяжелая фигура — ладья? (Пять)
4. Что сильнее: слон или ладья? (Ладья).
5. Что сильнее: ладья или конь? (Ладья).
6. Как называется разница между ладьей и легкой фигурой? (Качество)
7. Как называется разница между конем и ладьей? (Качество).
8. Можно ли менять ферзя на двух ладей? (да).

Рекомендации учителю

Чтобы дети хорошо запомнили ходы фигур, нужно давать им возможность больше заниматься практически. 3—5 занятий, пусть просто играют, учитель должен следить за игрой и указывать на ошибки.

Втрое конь сильнее пешки!

Я срубил его у Кешки!

Ах! Как радует меня

Обмен пешки на коня!

Занятие №7-8

«Превращение пешки в другие фигуры»

Пешка хочет стать ферзем!

Ей преграды не почем!

А все глядят разинув рот:

Повезет-не повезет?

Мы уже отмечали, что пешечка является и маленькой, и слабенькой фигуркой: ходит она только по одной вертикали и только вперед — ни назад, ни в сторону пойти не может. Зато — сколько «хитростей» в ее повадках! Бьет она «наискосок», «на проходе берет», то есть не как все фигуры «как ходят, так и бьют». И еще у нее одна хитрость — только она может превратиться в самую сильную фигуру.

Если пешке удастся пройти до последней горизонтали, то, по желанию игрока, она превращается в любую фигуру: ферзя, ладью, слона, коня. Независимо от того, сколько таких фигур уже есть на доске. Теоретически (объясните детям понятие слова «теоретически») может оказаться даже 9 ферзей: один из начальной позиции и 8 от «проведенных и превращенных» пешек, что практически (также

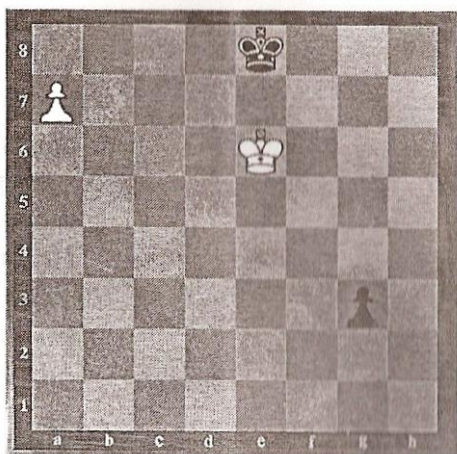


Рис. 23. Превращение белой пешки

объясните смысл слова «практически») невозможно. Довольно часто бывает по 2 и 3 ферзя; несколько ладей; коней и слонов белопольных или чернопольных из прошедших до последней линии пешек. В позиции на рисунке 23 белая пешка, передвигаясь на последнюю горизонталь, одновременно превращается в самую сильную фигуру — ферзя и ставит мат черному королю (a7 — a8ФХ). В данной позиции ее можно превратить в ладью, результат будет тот же (a7 — a8ЛХ). Осуществляется это следующим образом: шахматист ставит пешку на последнюю горизонталь, берет желаемую фигуру своего цвета, ставит ее на поле превращения пешки, а пешку убирает — все это считается одним ходом.

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Во что может превратиться пешка, дошедшая до последней линии? (В любую фигуру пожеланию шахматиста, кроме короля).
2. Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре? (нет. Она снимается с доски, а на это поле ставится любая фигура (по желанию игрока), какая нужней в данный момент в игре.)
3. Сколько ферзей можно поставить на шахматной доске? (Теоретически — 9).
4. Можно ли поставить на место продвинутой пешки фигуру противника? (Нет).
5. Если у игрока уже есть белопольный слон, может ли он вместо продвинутой пешки поставить еще такого же слона? (да).

После знакомства с правилами ходов и взятий фигурами необходимо пройденный материал закрепить практически. Несколько занятий следует посвятить просто игре. Наблюдая за игрой, подсказывайте детям правильные ходы, напоминайте правила игры.

Занятие №9-10

«Рокировка»

Шахматист во время своего хода имеет право передвинуть одну фигуру. Один раз в партии можно сделать ход сразу двумя фигурами — королем и ладьей. Этот необычный ход называется рокировка.

*Двух фигур перестановка-
Получилась рокировка!
Спрятали мы короля,
И в игру вошла ладья!*

Существует два вида рокировки: длинная и короткая.

Длинная рокировка — это, когда король передвигается в сторону ладьи, отстоящей от него на более дальнем расстоянии.

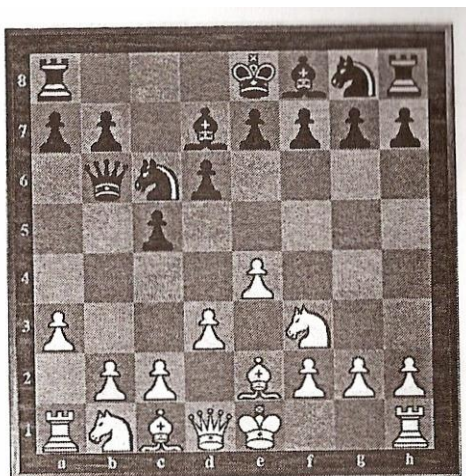


Рис. 18. Позиция перед рокировкой

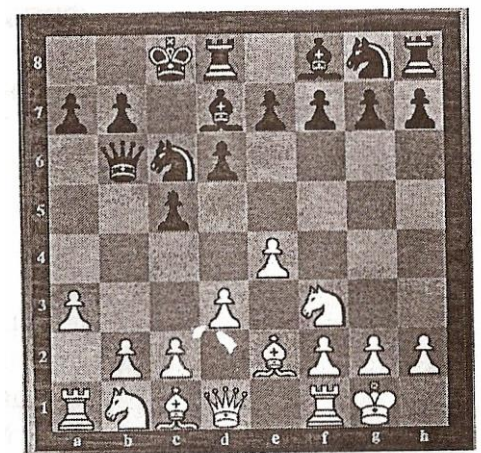


Рис. 19. Позиция после короткой рокировки белых и после длинной рокировки черных

Король перескакивает через одну клеточку в сторону ладьи. Его ставят на поле того же цвета, на каком он стоял. Ладья ставится впереди короля на соседнюю клетку.

Короткая рокировка — это когда король передвигается в сторону ладьи, отстоящей от него на более близком расстоянии. Король перескакивает через одну клеточку в сторону ладьи. Его ставят на поле того же цвета, на каком он стоял. Ладья ставится впереди него, на соседнюю клеточку. На рисунке 18 дана позиция, в которой белые могут произвести (сделать) короткую рокировку, а черные — длинную рокировку.

Следующая схема отражает позицию после осуществления указанных рокировок.

Шахматист должен делать рокировку только той рукой, которой он играет. Для этого он снимает вначале короля, переставляет его через одну клеточку в сторону рокируемой ладьи. Король ставится на поле того же цвета, на каком он находился до рокировки. Ладья ставится перед королем на соседнее поле.

Рокировка допустима:

- 1) если между королем и ладьей нет других фигур;
- 2) если король и ладья не ходили с начала партии, т. е. король и ладья находятся на своих первоначальных местах;

Рокировка разрешается если:

1. Если ни король, ни ладья не трогались с места (если уходили со своего поля и но вернулись вновь, рокировка не разрешается).
2. Если между королем и ладьями нет ни своих, ни неприятельских фигур.
3. После рокировки король не должен попадать под шах от любой фигуры или пешки.
4. Король во время рокировки не находится под шахом.
5. При рокировке король не должен переходить, пересекать поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой.

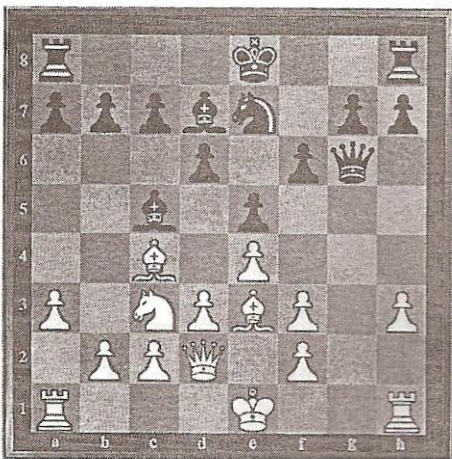


Рис. 20. Задание 3

Задание 3

В задании требуется определить: можно ли сделать короткие рокировки белыми и черными? Если нельзя, то почему?

Ответ. (Нельзя, потому что у белых между королем и ладьей битое поле, контролируемое черным ферзем. У черных также битое поле, контролируемое белым слоном).

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Почему король слабее ферзя, но главное его? (без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя.)
2. Когда король наиболее опасен? (король становится очень сильным и опасным, когда перебито все или почти все его войско и войско противника. Тогда он сам отправляется на войну. Он жаждет боя, идет в центр доски, а то и в тыл противника.)
3. Что такое рокировка? (Это ход двумя фигурами одновременно).

4. Какие виды рокировки существуют? (длинная и короткая)
5. Что означает короткая рокировка? (Это рокировка, при которой король передвигается сторону ладьи, расположенной на более близком расстоянии от него).
6. Что означает длинная рокировка? (Это рокировка, при которой король передвигается сторону ладьи, расположенной на более далеком расстоянии от него).
7. Какая рокировка лучше: короткая или длинная? (в зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, так как при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных) остаются незащищенными, и чтобы их защитить, надо истратить один, а то и два лишних хода. За это время в игровой обстановке на доске может многое измениться.)
8. Можно ли сделать рокировку, если между королем и ладьей находится слон или (Нет, нельзя).
9. Можно ли сделать рокировку, если между королем и ладеей имеются поля, контролируемые фигурами противника? (Нет, нельзя).
10. Почему необходимо вовремя делать рокировку? (чтобы обезопасить короля и скорее ввести в активную игру какую-нибудь ладью, которая поможет королю защитить слабые пешки f2 и f7.)
11. Если одна ладья трогалась с места, а вторая – нет, можно рокироваться с той, которая не сходила со своего места? (да, можно. Разумеется, при соблюдении остальных условий рокировки.)
12. Для чего нужно делать рокировку? (для того чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место.)
13. Является ли рокировка обязательной? (нет. Рокировки может не быть за всю игру двумя партнерами или может быть только у одного.)
14. Сколько за всю партию (игру) может быть рокировок (самое большое количество)? (всегда во всех партиях, у любого игрока не более одной (а всего за игру две).)

Занятие №11-12 **«Взятие на проходе»**

Ранее мы познакомились с некоторыми правилами пешечной игры. А теперь, когда мы знаем правила игры всех фигур, закончим изучение правил игры пешками. Принято считать, что пешка — самая маленькая и, вроде бы, самая слабенькая фигурка, потому что она не может ходить ни в сторону, ни назад. Но, тем не менее, она таит в себе достаточно много хитростей. Первая «хитрость» пешки: взятие на проходе.

*Нелегкая задача вроде –
Сцапать пешку на проходе!
Ну а если подучиться,
Пешкой можно поживиться!*

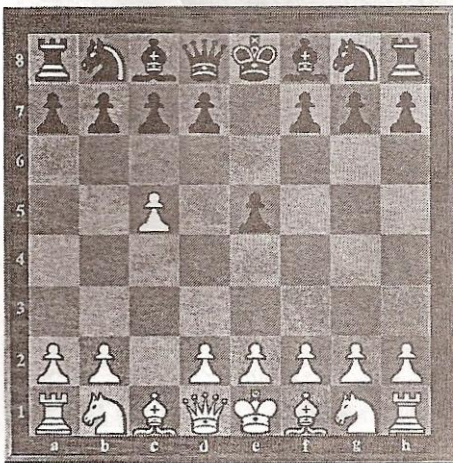


Рис. 21. Взятие на проходе белой пешкой

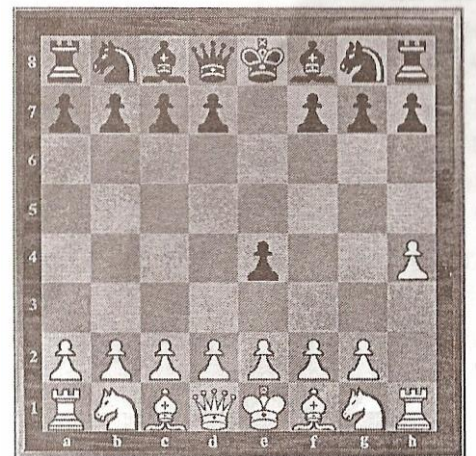


Рис. 22. Взятие на проходе черной пешкой

На рисунке 21 белая пешка стоит на поле «с5», а черные пешки «b» и «d» находятся на исходной позиции, т. е. на 7-й горизонтали. Черные пешки имеют право перескочить через поле и стать на 5-ю горизонталь. Белая пешка «с5» контролирует поля «b6» и «d6». Это означает, что белая пешка может забрать черную пешку, прошедшую через ее битое поле, что называется «взятием на проходе».

В данной позиции это равносильно тому, как если бы черная пешка пошла не на поле «b5», а на поле «b6». Белая пешка «с» снимает черную пешку «b» и становится на ее место, т. е. на поле «b6». Точно так же белая пешка «с» возьмет на проходе черную пешку «d», если та соизволит пойти через битое поле, т. е. с 7-й горизонтали перепрыгнет на 5-ю, для белой пешки это все равно, как если бы черная пешка пошла на 6-ю горизонталь. Следует отметить, что на проходе могут брать только пешки, а не фигуры. Необходимо знать, что в шахматной игре «взятие», в отличие от шашечной игры, не обязательно. даже «взятие на проходе» осуществляется только по желанию шахматиста, если тот находит это выгодным. В позиции на рис. 22 белые пешки «d» и «f» имеют право пройти через одно поле, т. е. стать сразу на четвертую линию. Итак, если пешка «d» пройдет (d2 — d4), то черная пешка «e4» возьмет ее на проходе (e4:d3). На ход пешки (f2 — f4) черные сыграют (e4:f3).

Физ.минутка:

*Мы – шахматные Пешки,
В бою не любим спешки.
Шагаем лишь вперед,
Назад не знаем ход.
За нами «офицеры»,
За нами «Короли»,
Ладьи и «королевы»,
И конные полки.
Наискосок налево и направо
Мы «бить» имеем право.
А коль в конец доски придем,
Фигуру новую берем.*

Взятие на проходе это одно из сложных правил. Такой ход может сделать только пешка.

Для этого должны быть выполнены следующие условия:

1) Пешка из исходной позиции сразу ходит на два поля вперед.

2) Поле, через которое перепрыгнула пешка, контролируется чужой пешкой. Такое поле называется «битым».

При соблюдении данных условий пешка, державшая под ударом пустое поле, имеет право срубить прыткую пешку. Этот ход и есть *взятие на проходе*.

Запомните: побившая пешка не занимает поле уничтоженной пешки, как это происходит во всех других случаях, она становится на «битое» поле, через которое перепрыгнула пешка.

Важно! Забрать пешку на проходе можно лишь сразу же как ответный ход. Через ход это правило уже не действует!

Запомните: на проходе могут рубить белые пешки, стоящие только на 5-й горизонтали, черные на 4-й

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Если белая пешка прошла через битое поле черной пешки, обязаны ли черные брать эту пешку? (Нет. Взятие производится по желанию шахматиста.)

2. Если через битое поле пешки прошла чужая ладья, может ли пешка ее забрать? (Нет, это правило касается только пешек, а не фигур).

Занятие №13-14

«Волшебный квадрат»

Как-то поспорили два Короля: кто из них сильнее – Черный Король без Пешки или Белый с Пешкой? Белый хвастается:

- С пешкой я всегда у тебя выиграю.

А Черный не соглашается:

- Нет, братец, знаю я одну тайну «волшебного квадрата» тебе неизвестную: стоит мне только увидеть какую-нибудь позицию, и я не играя, не передвигая фигур, сразу скажу, кому из нас выпадет удача.

Расставили они позицию. Черный король сразу определил:

- Кто бы ни начал ничья: я уничтожаю Пешку согласно правилу «квадрата».

Не поверил Белый Король:

- дай мне три дня на размышления, проверю все варианты.

На том и порешили.

На третий день явился Белый Король на встречу мрачнее тучи и процедил сквозь зубы:

- Твоя правда.

Но не смирился упрямец:

- Давай другую позицию с другой стороны доски. Все равно я тебя одолею.

- В этой позиции я начинаю и уничтожаю твою Пешку на пятом ходу, - отчеканил Черный Король.

Еще пуще прежнего разозлился Белый Король:

- Не может быть, чтобы на таком коротком расстоянии, да с другой стороны доски, мой пехотинец не прошел в Ферзи.

Выбрал он солдата самого смышленного да проворного и удалился на три дня для проверки позиции. Крутил, вертел, никак не получается. Пришел опять с повинной головой:

- И на сей раз соя взяла!

Попросил он третью, последнюю позицию, чтобы посередине доски была.

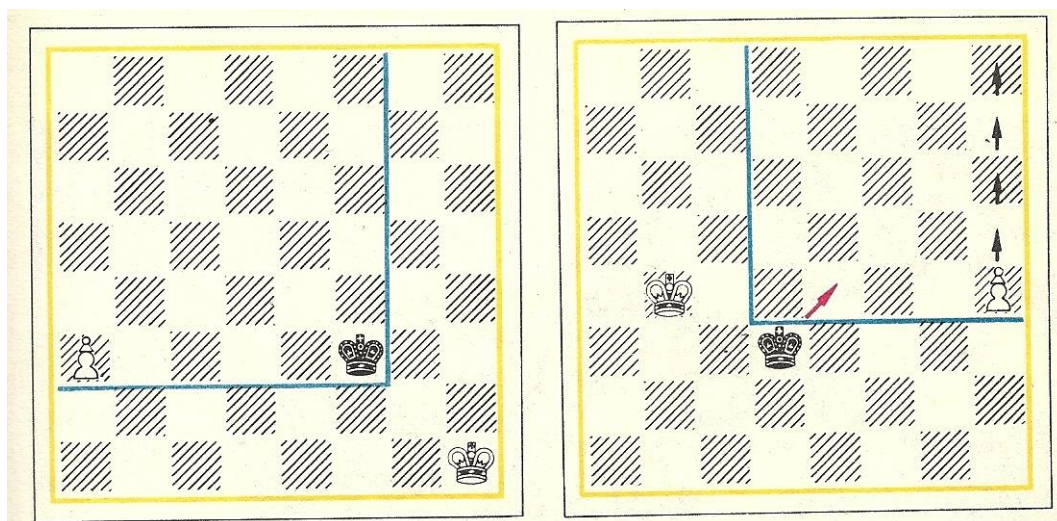
- Очередь хода за тобой, я уничтожаю твою пешку на третьем ходу.

Собрал Белый Король всех мудрейших из своего королевства и погрузился в раздумье: и так и сяк пробует, аж невоготу стало, голова кругом идет. Припелся опечаленный, поникший. Куда былая спесь и заносчивость подевалась!

- Проси, - говорит, - любую награду, отказу не будет!

- Я не беднее тебя, - обиделся Черный Король. – Но от награды не откажусь. Только от другой. Как себя помню, твое шахматное войско всегда начинало сражения первым. Но это же несправедливо: ты первый ход получил по наследству. Я же завоевал его своей мудростью.

Так говорят, очередь первого хода перешла временно к черным, ведь Белому Королю ничего не оставалось делать. Но Белый Король собрался все-таки и вернул



себе очередь первого хода.

Диаграмма 14 и 15

Правило квадрата:

«Если король слабейшей стороны уже расположился в квадрате пешки или при своем ходе попадает в него, то он успевает эту пешку догнать и уничтожить. Если же король размещается за пределами квадрата и не входит в него, то пешка сильнейшей стороны становится ферзем или другой любой фигурой (кроме короля)».

Занятие №15-16

«Непобедимый»

В давние-стародавние времена жил да поживал шахматный мудрец по прозвищу Непобедимый. Прозвище пристало к нему не случайно: слыл или пешки он искусным шахматным игроком, потому что за много лет подряд не разу не произнес слово «Сдаюсь!», да и ничьих не признавал, хотя много исколесил дорог по белу свету. Был он щедро наделен от природы великим шахматным талантом.

Доходило до того, что мог поставить игроку мат на том ходу, который тот сам пожалеет. Мало того, показал даже место на доске, где предстоит его королю сложить свою голову и от какой фигуры погибнет. И представьте себе, что все до поры до времени сходилась, как по нотам.

Вскоре шахматная горячка захлестнула весь мир, игра стала распространяться со сказочной быстротой. Во многих царствах и государствах. Королевствах и княжествах появились новые одаренные шахматисты, масса шахматной литературы, стали проводиться всевозможные крупные турниры с игроками высокого класса.

Все труднее приходилось непобедимому отстаивать звание сильнейшего на планете. И вот сначала начались ничьи, а потом одно за другим посыпались поражения. Вскоре непобедимый перестал выступать в соревнованиях и уединился.

Главная задача дебюта – быстро подготовить необходимые силы и соответствующие резервы для скорейшего перехода к атаке, наступлению, а при неудаче и к активной обороне. Для этого надо:

1. Выводить пешки и фигуры, чтобы быстрее захватить первым центр доски. В первую очередь выводить пешки и легкие фигуры – слонов и коней – или контролировать центральные поля дальнобойными фигурами. Пешки – душа партии, ударная сила шахматного войска: они прорывают позиции неприятеля, таранят их, отгоняют вражеские фигуры, делают проходы – бреши в обороне противника, создают открытые линии. Иногда не дожидаясь подхода главных сил, сами ввязываются в сражение, и даже бывает так, что ставят мат королю соперника. Они сплывают боевые порядки атакующих, создают неприступный пешечный заслон, мешают пешкам неприятеля делать то же самое.
2. Постоянно ограничивать действия фигур противника, их маневренность и в то же время стараться не допускать каких-либо слабостей в собственных боевых порядках: сдваивания пешек, разобщенности фигур, полного или частичного взаимодействия между ними и т.п.
3. Своевременно, в течение примерно 12-15 первых ходов, обезопасить короля, уводя его в укромное убежище, и выводить на активную позицию одну из ладей. Этому как раз и служит совместный ход ладьи и короля – рокировка. Затем быстро и решительно перейти в наступление на противника всеми имеющимися силами. Все действия должны быть четко согласованы и проходить по намеченному плану.

Хорошими ходами считаются далеко не все, а примерно следующие:

- А. Если ход открывает дорогу, дает выход двум своим фигурам: пешке e2 на e4 (для белых), пешке e7 на e5 (для черных), освобождая путь слону и ферзю.
 - Б. Если ход создает угрозу королю: белый слон, поставленный на поле c4, нацелен на слабый пункт пешку f7 (защищена только королем), прикрывающую короля черных и черного слона на c5, который простреливает такой же слабый пункт f2 у белого короля.
 - В. Все ходы по выведению своих фигур на активные боевые позиции: Kc3 и Kf3 – белые, Kc6 и Kf6 – черные защищают свои пешки на e4 и e5 и освобождают 1-ю горизонталь для рокировки. Лучше вовремя выполненная короткая рокировка, чем длинная.
 - Г. Если своей фигурой или пешкой сковываешь подвижность и дальнобойность неприятельского войска, мешаешь их взаимодействию.
 - Д. Если своими ходами занимаешь или осуществляешь контроль над центральными, ключевыми полями шахматной доски.
 - Е. Если своим ходом преследуешь одновременно несколько задач; вывел свою фигуру или пешку, обеспечил их защиту и напал на пешку или фигуру противника – 3 цели выполнил.
 - Ж. Если совершаешь нападение на противника несколькими единицами своего войска: одна может быть быстро отогнана или поймана, или уничтожена противником. Непременно надо стремиться к уничтожению фигур и пешек противника, но если появляется возможность без промедления поставить мат, то нельзя ее упускать ни в коем случае: мат – главная задача для игрока-шахматиста.
3. Если опережаешь соперника в развитии своих фигур, одновременно противодействуя ему сделать то же самое. Определивший в развитии получает своеобразную фору, т.е. дебютное преимущество, что позволяет начать атакующую операции значительно раньше и более успешно.

Необходимо избегать следующих ходов:

- А. Как правило, не следует ходить несколько раз подряд одной и той же пешкой или фигурой. Это приводит к отсталости в развитии, теряет темп, скорость продвижения, т.е. идет топтание на месте в ущерб развитию другим единицам шахматного войска. Дебютное преимущество переходит к противнику.
- Б. Не заниматься «пешкоедством», забывая о главном принципе в дебюте: быстрой активации фигур, согласованном развитии всех единиц войска, иногда добиваясь и перевеса на небольшом участке нападения.
- В. Плох ход с ранним выводом ферзя, потому что на него, как на более ценную фигуру, как правило, начинается настоящая охота с целью

отогнать или уничтожить или загнать в западню. Ферзь, отступая в безопасное место, дает противнику выигрыш в развитии, предоставляет ему дебютное преимущество, отдает добровольно инициативу в руки.

Г. Плохие ходы, когда ходят крайними пешками, выводят коней по вертикали «а» и «h». Тем самым допускается сдваивание или даже страивание свих пешек на одной любой вертикали.

Если один из игроков отважится нарушить один из законов шахматного сражения уже в дебюте, то его неизбежно ждет возмездие в виде больших материальных потерь, чаще в виде матового финала. Исход сражений решается с помощью ловушек и комбинаций. Ловушка, как правило, таит в себе коварный ход, интересную задумку, красивую концовку. Ее необходимо уметь разгадывать и нейтрализовать, а также умело маскировать от противника. Отличительная черта ловушечных ходов от обычных – это неожиданность для соперника. Красивой и поучительной ловушкой, является «Спертый мат» - это мат при котором королю мешают свои фигуры, из-за них ему некуда ходить.

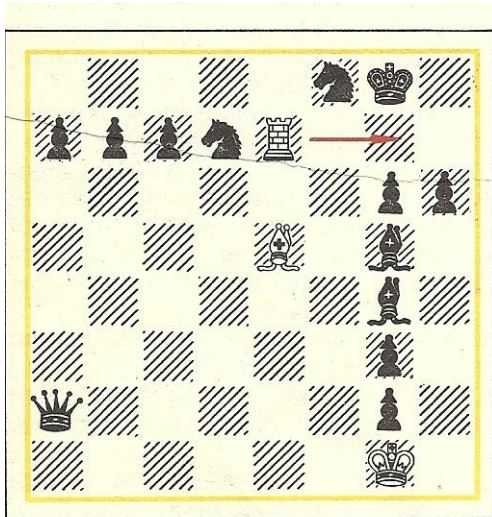
Занятие №17-18

«Чародей комбинации»

Жил был на свете обыкновенный мальчик примерно ваших лет. Он страстно любил читать и читал все что попадалось под руку. Были у него дома и шахматы, но он не умел в них играть и поэтому считал скучной игрой. Однажды ему на глаза случайно попала шахматная книга, которая круто перевернула всю его жизнь, заставив по-иному взглянуть на шахматную игру, ловить ее магическую силу, прикипеть всем сердцем к волшебному миру комбинаций.

А шесть строчек навсегда запали в память будущего чародея комбинаций: «Глубоко ошибочно мнение, что искусство комбинирования зависит от природного таланта и что научиться ему нельзя. Каждый опытный шахматист знает, что все комбинации возникают на основе уже известных элементов, как например, знаменитая жертва слона на f7, не требующая большой затраты времени на обдумывание». Он принялся основательно, всерьез изучать книгу. И твердо усвоил главную мысль, что комбинация – это серия ходов обязательно с жертвой фигуры или пешки, которые защищающаяся сторона обязана принять! В этом ее основное отличие от ловушки, где «дар» может быть отвергнут. Комбинаций и ловушек в шахматной игре великое множество: несколько сотен.

Мальчик страстно любил комбинации, к ловушкам же относился пренебрежительно. Основательно изучал матовые комбинации, где фейерверк жертв мгновенно приводит к капитуляции короля обороняющейся стороны. Здесь ему не было равных, за что и был прозван «чародем комбинаций». Жертвуя и атакая на противника, «чародей комбинаций» применял всевозможные тактические шахматные удары: открытый шах, мельницу. двойной удар.



Диаграммы 16

Действия шахматного комбинатора:

- хорошо видеть все шахматное поле сражения;
- точно и четко рассчитывать свою комбинацию, предвидеть время, разгадывать комбинацию противника, принимать необходимые меры по защите от нее;

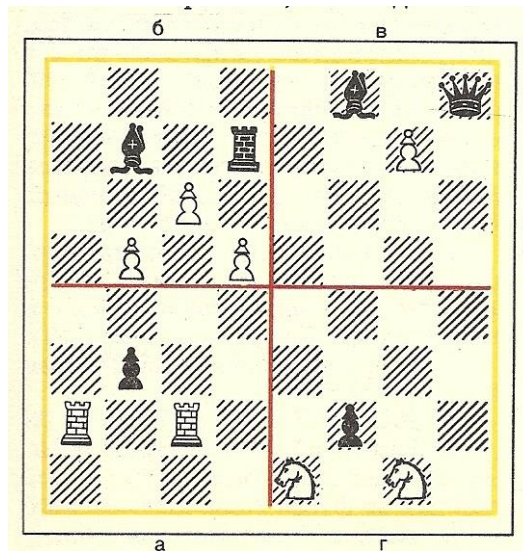


Диаграмма 17

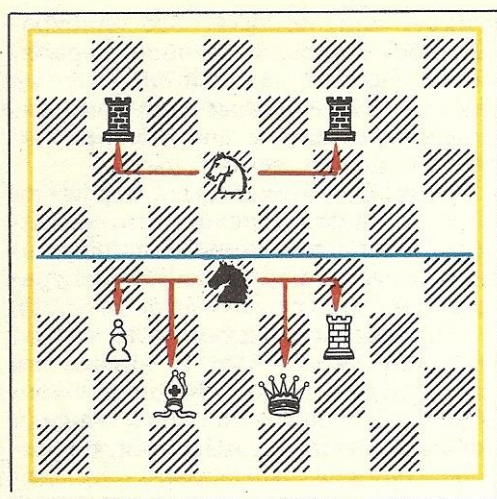


Диаграмма 18

- обладать завидным умением правильно оценивать свою и чужую позиции;

- заранее намечать нужный план игры, который поможет более четко, последовательно добиться намеченной цели;

- далеко рассчитывать все возможные способы достижения победы, крайне редко допускать промахи, ошибки.

Занятие №19-20

«Защита»

Одним из самых важных тактических приемов в шахматной партии является ЗАЩИТА. Этот важнейший прием представляет собой 4 разновидности.

1. Атакованная фигура сама может убить атакующую фигуру.
2. Атакованная фигура может привлечь подкрепление, т. е. защититься другой фигурой.
3. Атакованная фигура может уйти на безопасное

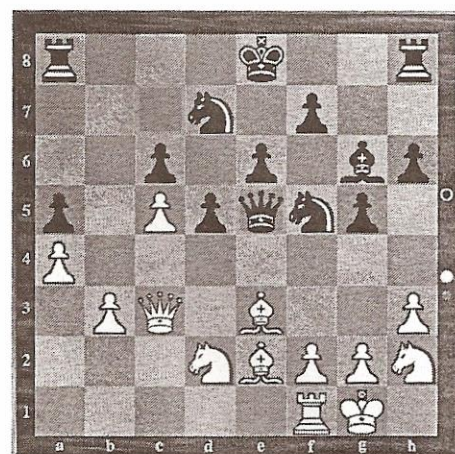


Рис. 38. Варианты защиты в игровой позиции

поле.

4. Путь к атакованной фигуре можно перекрыть менее ценной фигурой.

Для наглядности представим пример на рис. 38

Черный ферзь (Фс7 - е5) нападает на белого ферзя. Белый ферзь может защититься всеми четырьмя способами:

1. Он может убить атаковую его фигуру: (Фс3:Фе5); получится размен равноценных фигур - ферзей.

2. Белый ферзь может привлечь подкрепление, защититься своим конем с поля «b1» (Кd2 — b1).

3. Белый ферзь может уйти на одно из полей, не контролируемых черными фигурами: это поля «с1»; «с2»; «с3». Лучшее из них поле «с1, (Фс3 — с1), почему? Узнаем позже.

4. Белый ферзь может закрыться от нападения, т. е. перекрыть путь нападающей фигуре. На данном примере такой перекрывающей фигурой может оказаться слон (Се3 - d4).

Какой из этих четырех вариантов следует избрать, решает сам шахматист. Чем выше класс шахматиста, тем лучший вариант он выберет.

Задание 6.

Рис. 39. 1. Белый слон напал на черного слона.

Как может защититься черный слон?

1. Черный слон может убить белого слона: (Сf7: Сb3);

2. Черный слон может уйти с диагонали (a2 — g8).

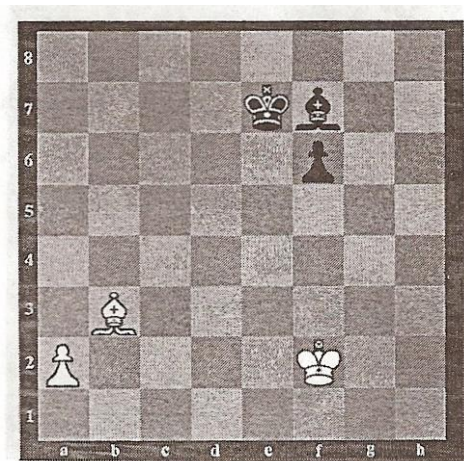


Рис. 39. Защита

Задание 7.

На рис.40 в задании 6 черный слон нападает на белую ладью.

Как защитить белую ладью?

Ладья защищается, спасаясь от слона переходом на другое поле.

Таких полей— 14. Дети должны показать поля, на которые может уйти ладья.

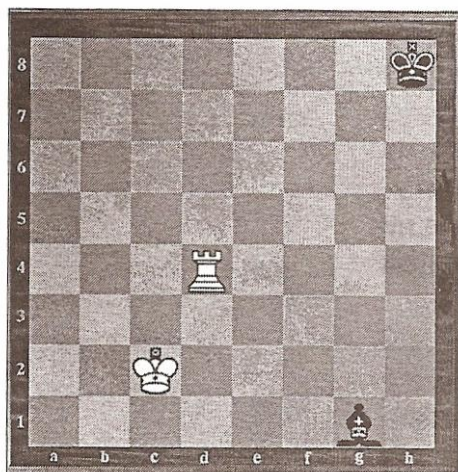


Рис. 40. Защита белой ладьи

В позиции на рисунке 41 белый конь атаковал черной ладью и черным слоном. Защититься путем ухода он не может, потому что связан. Если конь уйдет, то погибнет белый. Защитить коня можно способом подкрепления пешкой (с2 — с3).

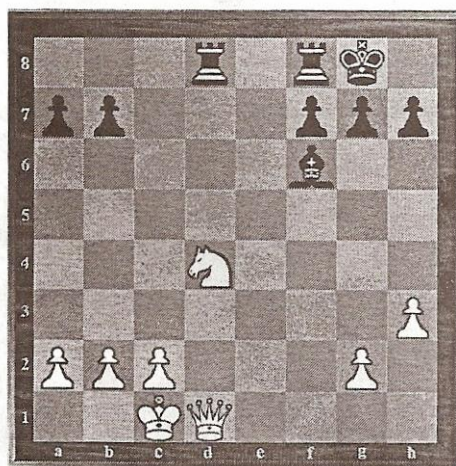


Рис. 41. Защита коня

В позиции на рисунке 42 черная ладья атакует две легкие фигуры: слона и коня. Атакованные белые фигуры могут защитить друг друга подкреплением. Конь может защитить слона с поля «с3» или «е3»: (Kd1 - c3) или (Kd1 — e3)

Черные в свою очередь могут попытаться избавиться от защитника — коня, снять защиту, продвинув пешку «b» или «f»

Другая возможность защиты подкреплением: слон защищает коня (Cd5 – b3) или (Cd5 –f3 . т. е. с поля «b3» или «f3».

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

В позиции на рисунке 42:

1. Какая фигура черных может напасть на коня? (Слон)
2. Чем можно отогнать коня, если он защитит слона с поля с (Kd1 — Kc3)? (Пешкой с поля «b4»)
3. Если конь защитит слона с поля «e3», сможет ли отогнать его пешка «f»? (Нет, потому, что ее заберет ладья).

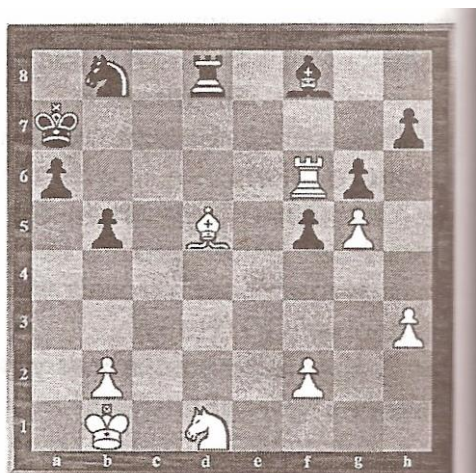


Рис. 42. Защита легких фигур

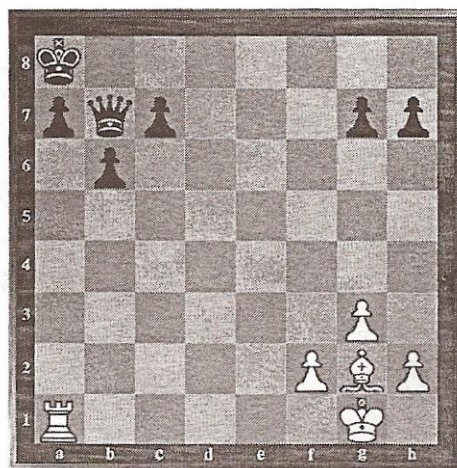


Рис. 43. Защита перекрытием

На рис. 43 дала позиция, в которой белый слон атакует черного ферзя. Ферзь уйти не может, потому что за ним стоит король. Убить слона невыгодно. Есть возможность защититься перекрытием.

Вопрос.

Как может защититься ферзь в позиции на рис. 43? (Продвижением пешки (с7 - с6).

Занятие №21-22

«Связка»

Связка является одним из очень важных тактических приемов в шахматной игре. В связке, как правило, участвуют три фигуры: одна атакующая со стороны противника и две с защищающейся стороны.

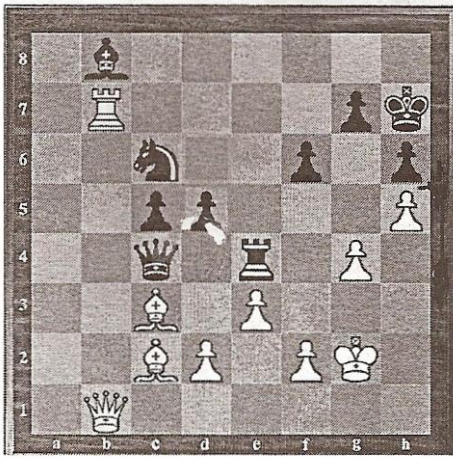


Рис. 44. Королевская связка ладьи

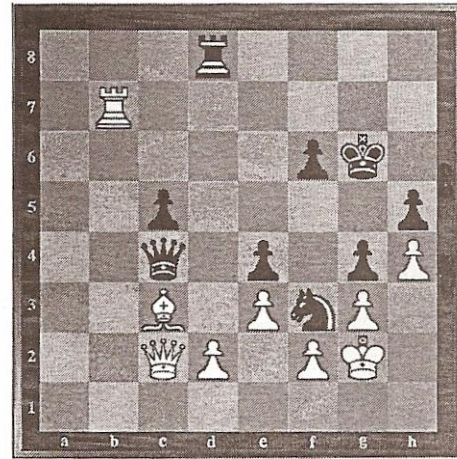


Рис. 45. Связка ферзя

С защищающейся стороны в связке участвуют одна фигура, требующая защиты, и другая фигура, перекрывающая ее.

На рис. 44 белым слоном связана черная ладья; она не может уйти на другое поле, потому что защищает своего короля если ее убрать, то королю будет шах. Именно такая «связка, связанная с королем, считается наиболее сильной. Называется она «королевской связкой».

В позиции на рисунке 45 белый слон связан: он защищает ферзя. Черные при своем ходе выигрывают пешку: (Лd8: d2); черную ладью нельзя брать слоном, потому что проиграется ферзь, а ферзем нельзя брать, т. к. это поле под контролем черного коня. Такая связка называется «ферзевой связкой». «Ферзевые связки» считаются вторыми по силе после «королевской связки».

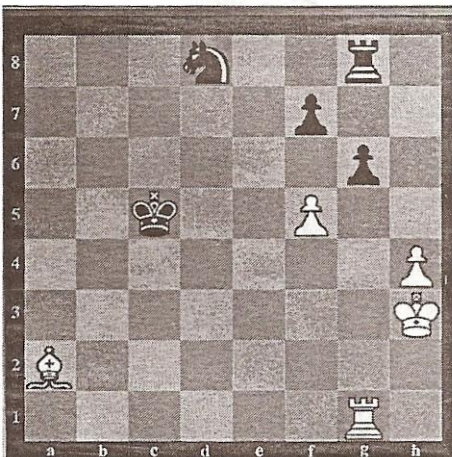


Рис. 46. Ход черных

Менее мощными связками являются связки ладьи, пример на рисунке 46. двойная связка черной ладьи. Во-первых, нельзя осуществить взятие пешкой (g6:f5), потому что белая ладья заберет черную ладью (Лg1:Лg8). Во-вторых, нельзя передвигать пешку f7, иначе белый слон заберет черную ладью. Такие связки, «ладейные», считаются третьими по силе, после «королевской связки» и «ферзевой связки».

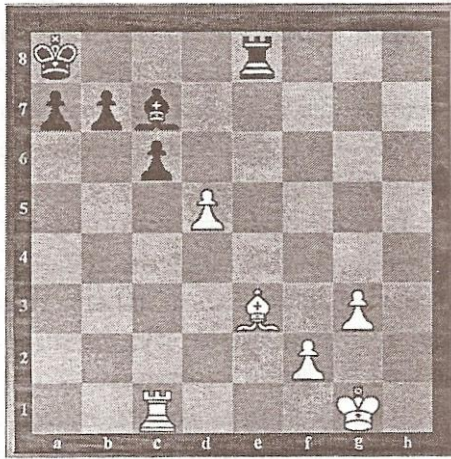


Рис. 47. Связка легкой фигуры — слона

На рисунке 47 при ходе черных нельзя брать белую пешку, иначе они потеряют слона, т. е. черная пешка связана со своим слоном белой ладьей. Следующей по силе связкой считается связка легких фигур.

Задание 8.

Как выиграть коня в позиции на рисунке 48? (Ладья связывает коня с поля «f8»).

И последняя разновидность связки это нападение на важную клетку, которое может повлечь за собой мат. Такая позиция представлена на рисунке 49.

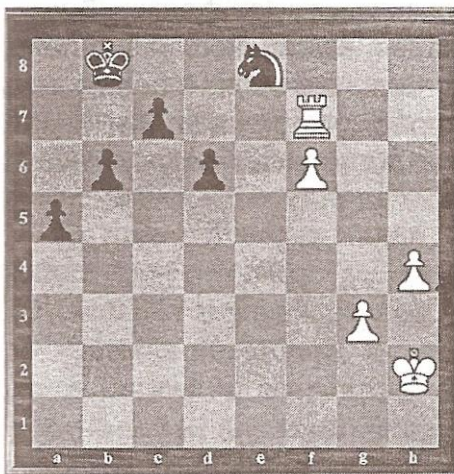


Рис. 48. Ход белых. Найти связку легкой фигуры

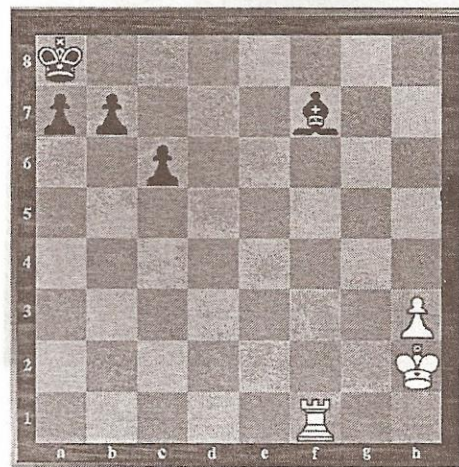


Рис. 49. Связка важного поля

Белая ладья напала на черного слона. Черные не могут спасти слона, потому что получат мат, если слон уйдет. Им нужно спастись от мата, а слон погибнет.

В позиции на рисунке 50 белым слоном «Cb2» связана черная пешка «g7», поэтому она не может убить коня, а конь в этой позиции оказался очень коварным.

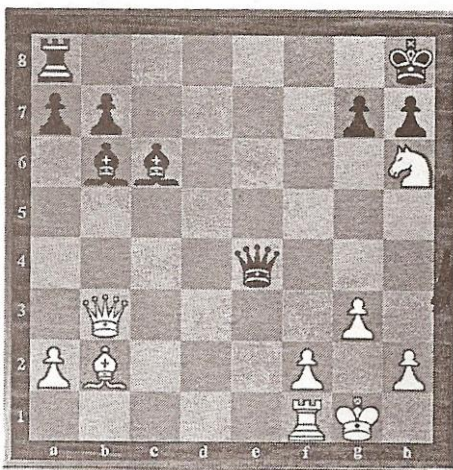


Рис. 50

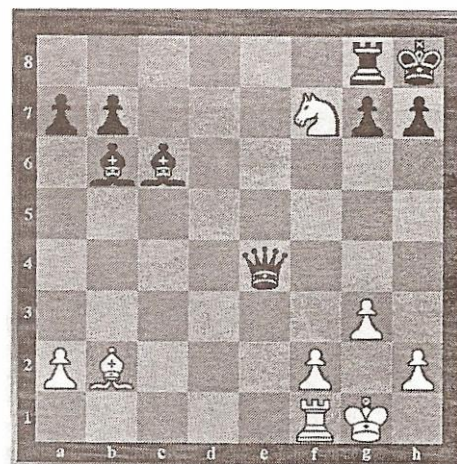


Рис. 51. Спертый мат черному королю

Задание 9.

В задании 8 обоим королям угрожает мат. Найти мат за белых и за черных?

Предположим, ход черных. Они ставят мат в один ход (Фе4 — g2X) или (Фе4 — h1X).

При ходе белых, черного короля матуют в два хода: (1. Фb3—g8+Лa8— g8;

2. Kh6 - f7X). При своем ходе белые красиво жертвуют ферзя «Фg8+», черная ладья, защищающая это поле, забирает белого ферзя. А белый конь ставит черному королю спертый мат, который изображен на рисунке 51.

Занятие №23-24

«Избавление от связки»

Существует четыре способа избавления от связки.

1. Взятие фигуры, создавшей связку.
2. Атака на фигуру, создающую связку.
3. Переход на безопасное поле фигуры, требующей защиты.
4. Создание менее ценной связки защищающейся стороны.

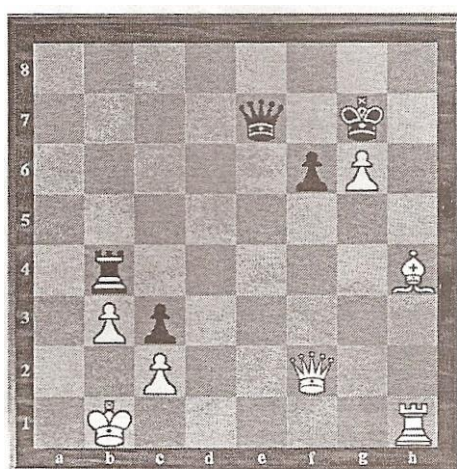


Рис. 52. Избавление от связки способом взятия связывающей фигуры

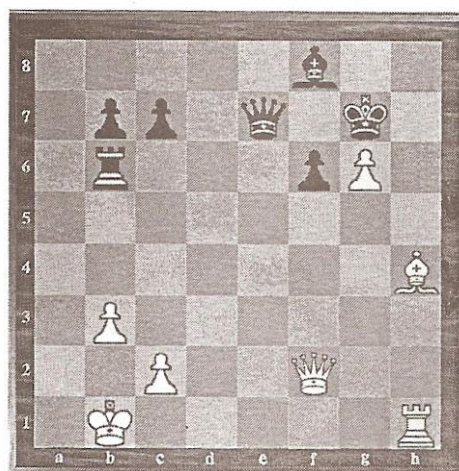


Рис. 53. Задание 9.
Ход черных

1. На рисунке 52 дана позиция, в которой белый слон связывает черного ферзя. Избавиться от этой связки можно удалив слона взятием его черной ладьей. Такая операция принесет черным потерю качества.

Потому что белая ладья, защищающая белого слона, заберет черную ладью.

На первый взгляд кажется, что размен неравный, но шахматист должен найти выгодный вариант, просчитывая на несколько ходов вперед. После подобного расчета выяснится, что выгоднее отдать качество, чем проиграть партию.

2. Следующий способ избавления от связки представляет собой атаку на фигуру, создающую связку. Такой пример рассмотрим на следующей позиции рисунка 53.

Как атаковать связывающую фигуру?

В задании 9 на рис. 53 так же, как и в позиции,

рис. 52 атакующей фигурой является белый слон. Только в последнем примере его пока нечем взять, но можно атаковать, т. е. напасть на него черной ладьей с поля «b4»;

(Лb6

-

b4).

3. Бывают позиции, в которых от связки можно избавиться, если ценная связанная фигура перейдет на другое поле. На рис. 53 изображена именно такая позиция. Как

уже было отмечено ранее, под связкой находится ценная фигура — ферзь. Чтобы уйти от связки, черный ферзь имеет в своем распоряжении 8 полей.

Задание 10

Дети должны поставить на своих досках позицию с рисунка 53 и найти 8 полей, на которые может уйти ферзь.

4. Последний, четвертый способ освобождения от связки путем создания менее ценной связки представлен в позициях на рисунках 54 и 55. Черный слон связывает белого ферзя с королем.

В задании 10 белый ферзь защищается, подставляя под связку более мелкую фигуру пешку (e2 - e4). На следующей позиции рисунка 55 ферзь закроется легкой фигурой. Ферзь закрывается конем (Kd2 - e4).

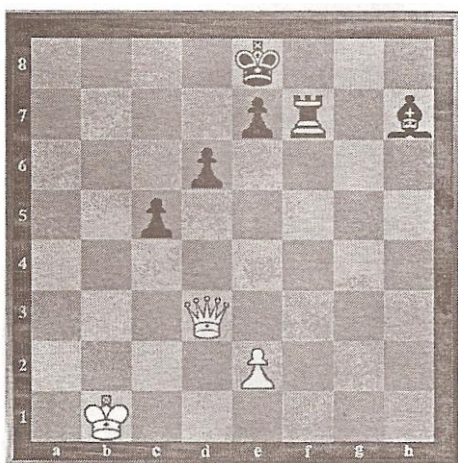


Рис. 54. Задание 10.
Выход из связки созданием
менее ценной связки

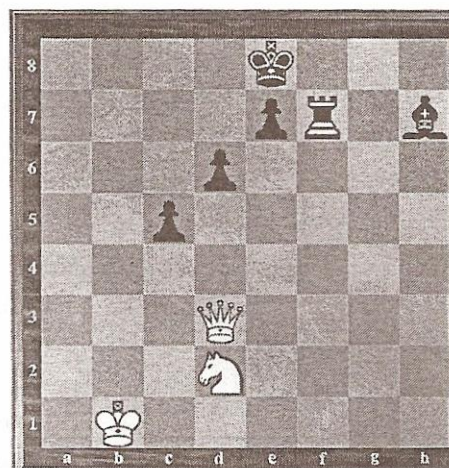


Рис. 55. Избавление
от связки созданием другой
связки менее ценной фигуры

Задание 11

Учитель ставит на доске позиции с применением вышеперечисленных способов избавления от связки; вызванные к доске ученики показывают решение и называют способы избавления от связки.

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Что такое «связка»? (Связка — это тактический прием).
2. Сколько фигур участвуют в связке? (Три).
3. Сколько фигур участвует в связке с защищаемой стороны? (две).
4. Сколько существует способов избавления от связки? (4).
5. Сколько фигур участвует в связке с атакующей стороны? (Чаще всего одна).

Занятие №25-26

«Вилка»

Вилка — это классический прием в тактике шахматной партии. Часто создаются позиции на шахматной доске, когда одна фигура одновременно нападает на две или несколько фигур противника.

Как правило, одна из последних оказывается проигранной. Вилку могут создавать любые фигуры: ферзь, ладья, конь, слон, пешка и даже король. Самой эффективной фигурой для создания вилки является конь.

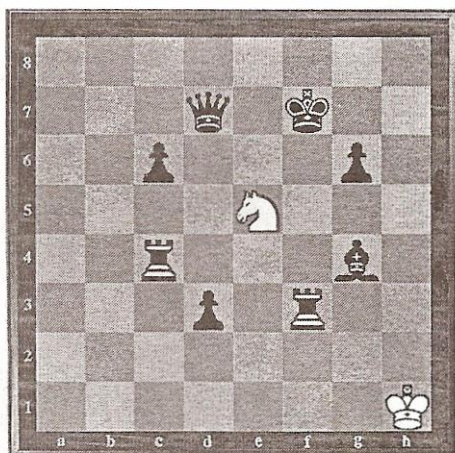


Рис. 56. Вилка конем с центрального поля

Как видно из позиции на рис. 56, конь может создать вилку не только на две фигуры, но даже на три и более (до 8), при этом сам он остается неуязвим. Конечно, подобная ситуация в шахматной партии практически не возникает.

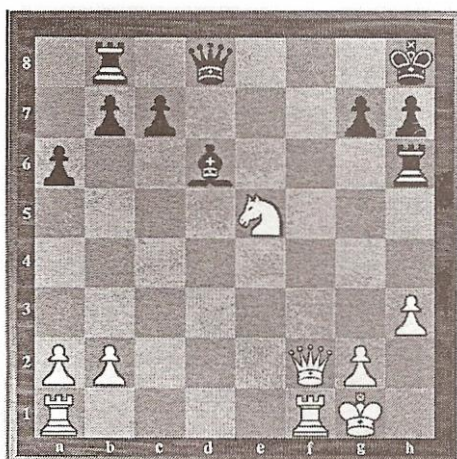


Рис. 57. Задание 11. Ход белых. Найти вилку конем

На позиции рисунка 57 конь делает вилку (Ke5 — f7), одновременно нападая на 4 фигуры: короля, ферзя, ладью и слона. В данном случае король обязательно должен уйти от шаха. Конь снимет (убьет) самую сильную фигуру из трех, стоящих под боем ферзя. Иногда создается позиция, в которой выгоднее убить менее сильную фигуру; такой случай представлен на рисунке 58.

Конь с поля (e5 — f7) делает вилку на 4 черных фигуры. В том числе конь с поля «f7» объявляет шах королю. Король уходит от шаха на поле «g8». Какую фигуру выгоднее взять конем: ферзя, ладью или слона? Конем выгоднее взять ладью, т. к. с поля «h6» он опять объявит шах. Убить его черная пешка не

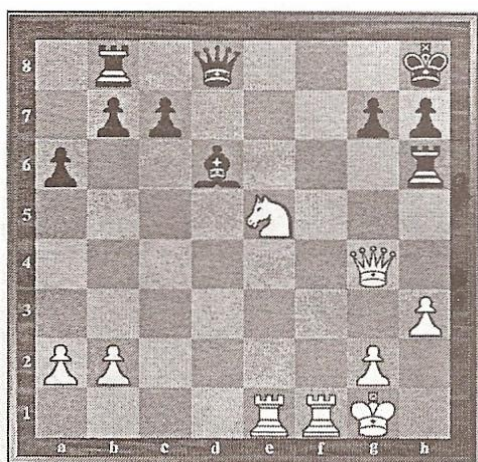


Рис. 58. Вилка конем

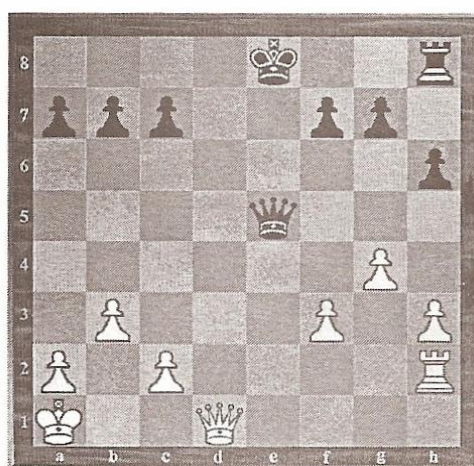


Рис. 59. Ферзевая вилка

сможет, потому что пешка связана белым ферзем. Король уйдет от шаха на прежнее место, на «h8», а конь повторит вилку, но теперь тройную, и на этот раз заберет ферзя.

В следующих примерах мы с вами познакомимся с «вилками, осуществляемыми другими фигурами».

Вилка ферзем. На рисунке 59 дана позиция, в которой вилку осуществил черный ферзь, объявлял королю шах, одновременно нападает на белую ладью. Король вынужден уйти от шаха. А ферзь забирает белую ладью.

Задание 12.

Найти вилку черным ферзем.

Ответ: объявляя шах королю, черный ферзь нападает на белые ладьи (Фd6 - d4+).

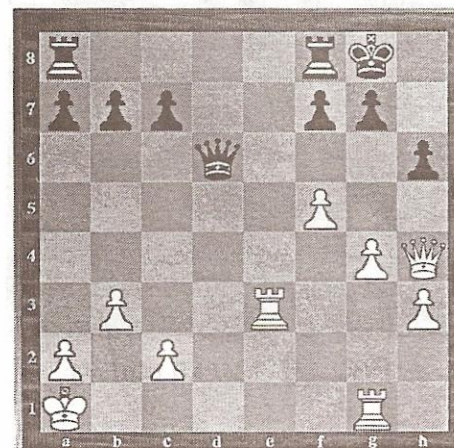


Рис. 60. Задание 12

На рисунке 61 представлена позиция, на которой объявлена вилка ладьей.

Белая ладья с поля «с2» делает вилку на две черные легкие фигуры; на «Сс6» и «Кс7». Одну фигуру черные смогут спасти, а вторая будет проиграна.

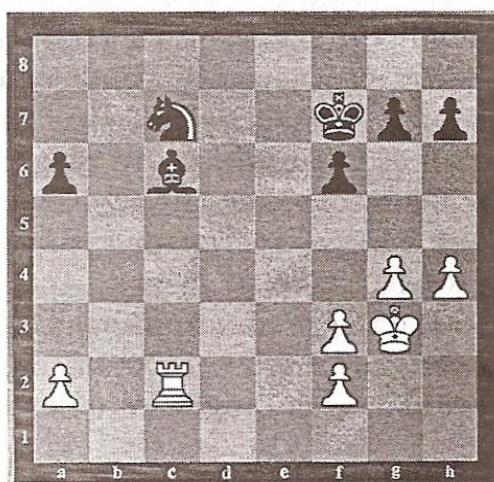


Рис. 61. Вилка ладьей

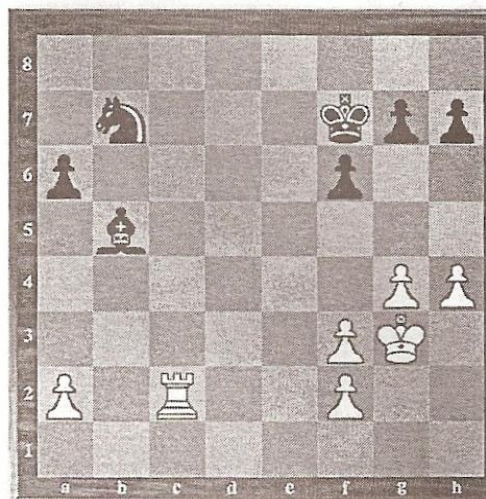


Рис. 62. Задание 13

Задание 13.

Ход белых. Сделать вилку ладьей. Ответ: (Лс2 - с7+).

На рисунке 63 дана позиция, в которой осуществлена вилка слоном.

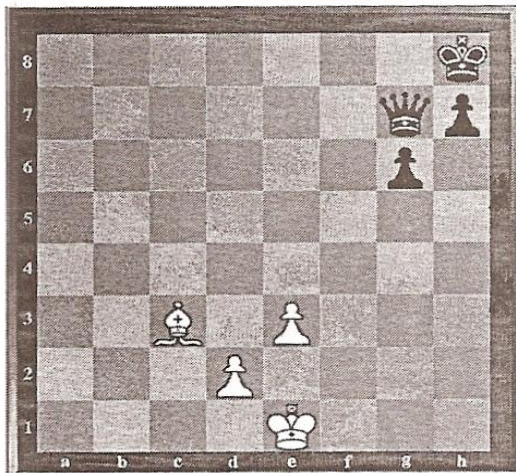


Рис. 63. Вилка белым слоном



Рис. 64. Задание 14

Задание 14.

Ход черных. Сделать вилку черным слоном.

Ответ. (Cf8 — Cc5+) белый король обязан уйти от шаха, а слон заберет ферзя.

Ранее упоминалось, что вилку может сделать любая фигура, и пешка в том числе. Рассмотрим пару позиций, в которых пешки делают вилки.

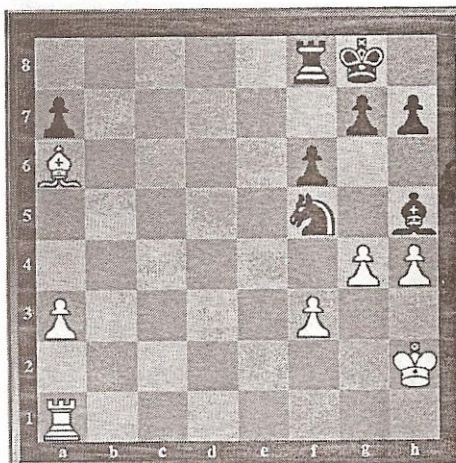


Рис. 65. Вилка белой пешкой

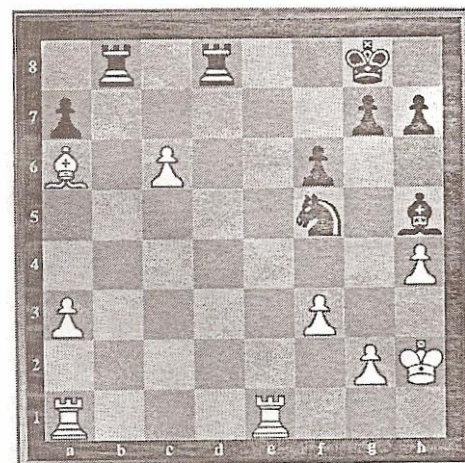


Рис. 66

На рисунке 65 пешка сделала вилку с поля «g5».

Задание 15.

На рисунке 66 требуется найти вилку пешкой.

Причем в задании предложены два варианта пешечных вилок.

В позиции на рисунке 66 ход пешкой (с6 - с7), несомненно, является лучшим: во-первых, пешка угрожает превратиться в ферзя, во-вторых, с этого поля она сможет взять более сильную фигуру.

И, наконец, король тоже может делать вилки, хотя в очень редких случаях. Пример дан в позиции на рисунке 67.

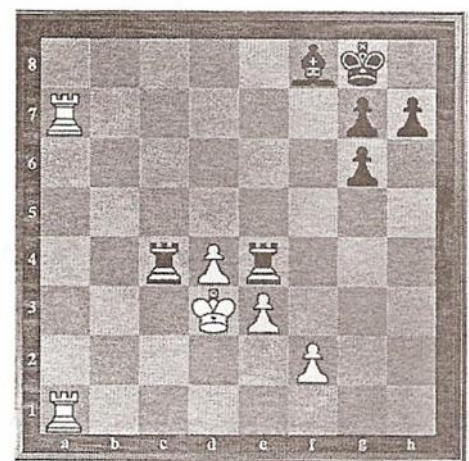


Рис. 67. Белый король сделал вилку

Белый король одновременно напал на две черные ладьи.

Черные не могут защитить две ладьи, одну теряют.

Вопросы и ответы из «Шахматной шкатулки»:

1. Что такое вилка? (Вилка— это когда какая-либо фигура одновременно нападает на две и более фигур противника).

2. Какие фигуры могут делать вилки? (Все шахматные фигуры).

Занятие №27 «Открытое нападение»

Грозной атакой в шахматной игре считается открытое нападение. Открытое нападение или вскрытый шах в шахматной партии является самым эффективным тактическим приемом. В силе этого приема мы сможем убедиться, рассмотрев несколько наглядных примеров.

Задание 16.

Как вскрыть белую ладью, чтобы выиграть черного ферзя?

В задании дана позиция, в которой есть возможность пойти конем так, чтобы объявить шах черному королю.

(Ke4 - c5+). Спасая короля от шаха, черные обязаны забрать коня пешкой или уйти королем на другое поле. В обоих случаях черный ферзь остается под боем белой

ладьи, потому что черный ферзь и белая ладья находятся в связке на одной вертикали. Белый конь является перекрывающей фигурой, он успешно отскакивает с этого пути, и черный ферзь погибает.

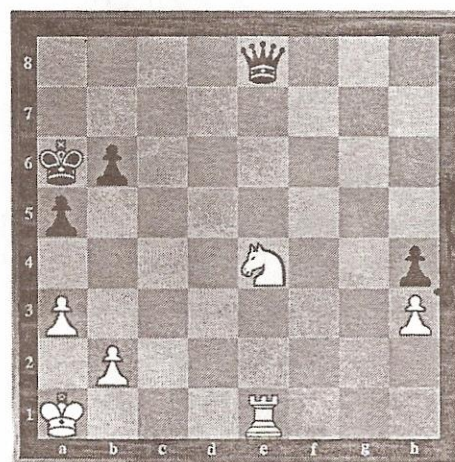


Рис. 68. Задание 16

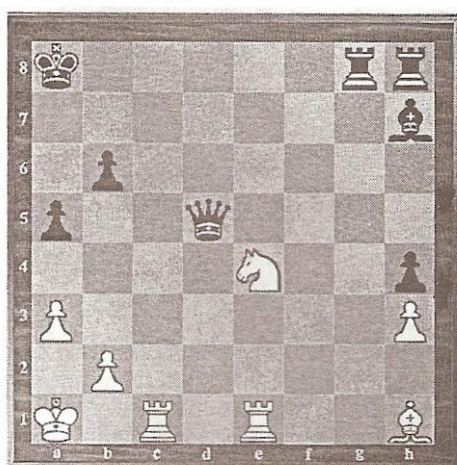


Рис. 69. Задание 17.
Ход белых

В позиции на рисунке 69 ферзь черных проигрывается при любом отскоке коня. Желательно найти для коня такое поле, чтобы и он что-то выиграл. Это (Ke4 - f6). С этого поля конь нападает на черную ладью, одновременно с отскоком коня проигрывается ферзь, потому что он связан со своим королем белым слоном.

В позиции на рисунке 70 белые легко выигрывают за счет открытого нападения и шаха (Le4 - e8 +).

В задании 19 на рисунке 71 дана позиция, в которой белые доказывают, насколько может быть опасен открытый шах. Продвигая пешку «е» вперед, они открывают черному королю шах от белого слона с поля «2». Черный король должен



Рис. 70. Задание 18.
Ход белых

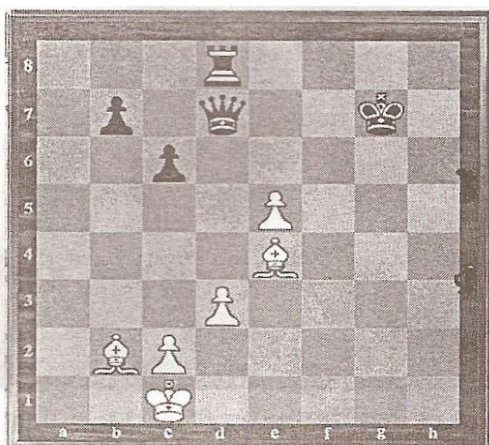


Рис. 71. Задание 19.
Ход белых



Рис. 72. Задание 20.
Ход черных

уйти от шаха, объявленного слоном, а белая пешка забирает черного ферзя (1. e5 — e6 Kpg7 — f8; 2. E5: d7).

- Еще более опасным является двойной шах. Пример двойного шага предложен на рисунке 72.

В задании 20 на рис. 72 найти выигрыш с помощью двойного шаха.

Двойной шах очень опасен, даже если все фигуры, объявляющие шахи, находятся под боем, потому что одним ходом их убить невозможно. Приходится уводить короля от шахов. Пример такого нападения на короля изображен на рисунке 73.

Ответ: (1. Ke4: f2++. Kph1 —g1; 2. Kf2: d1X или 3. Kf2 — h3X).

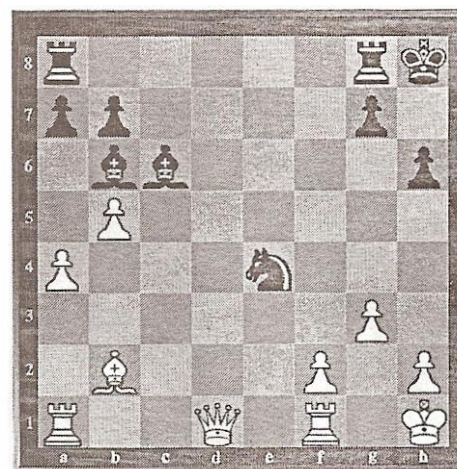


Рис. 73. Ход черных. Черные объявляют двойной шах

«Практические задания»

Совет учителю

Практические задания можно давать детям в течение нескольких уроков. После того, как дети научатся самостоятельно решать предложенные задания, нужно будет использовать задачки других авторов.

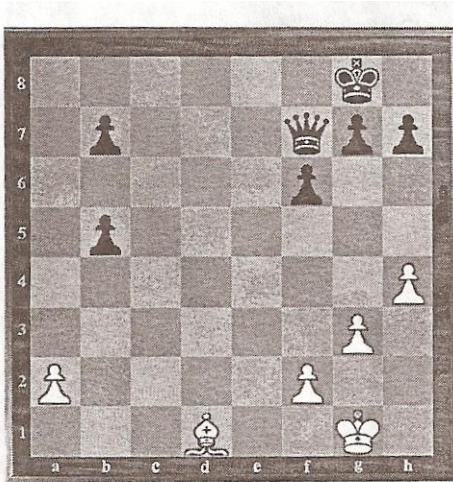


Рис. 78. Ход белых.
Как подстроить вилку?

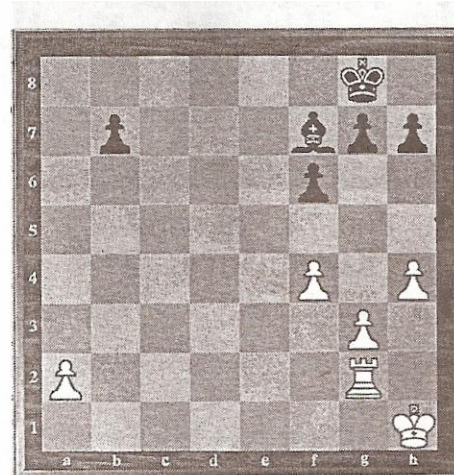


Рис. 79. Ход черных.
Как подстроить вилку?

Практические задания и ответы

Рис. 78. Черные король и ферзь стоят на белой диагонали, поэтому белый белопольный слон с поля «b3» делает вилку и выигрывает черного ферзя.

Рис. 79. Белые король и ладья стоят на одной диагонали, поэтому черный белопольный слон с поля «d5» делает вилку и разменивается на белую ладью.

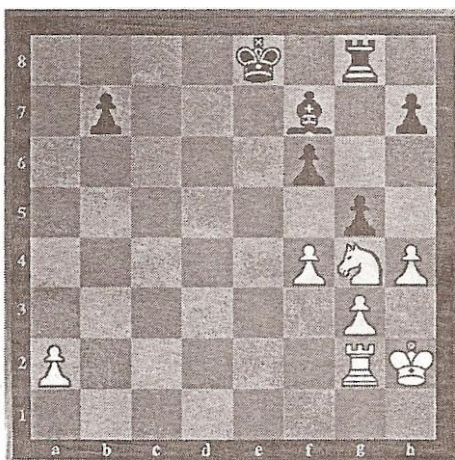


Рис. 80. Ход белых.
Найти вилку конем

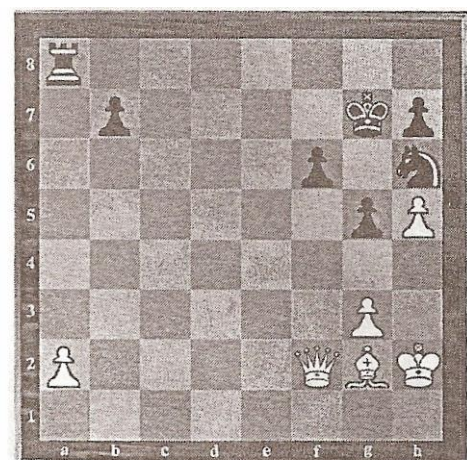


Рис. 81. Ход черных.
Найти вилку конем

Рис. 80. (Kg4: f6), объявляется шаг королю и нападение на ладью. Король от шаха обязан уйти, а ладья останется под боем, и черные проиграют качество.

Рис. 81. Ходом (Kh6 - g4) черные объявляют шах белому королю, и под боем

оказывается белый ферзь. Это вилка. Король ухилит от шаха, а черный конь убивает ферзя.

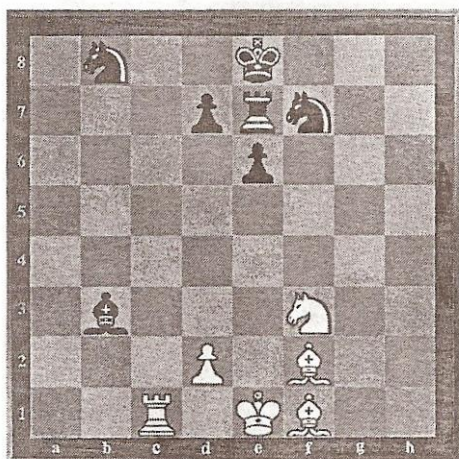


Рис. 82. Ход белых.
Найти вилку ладьей

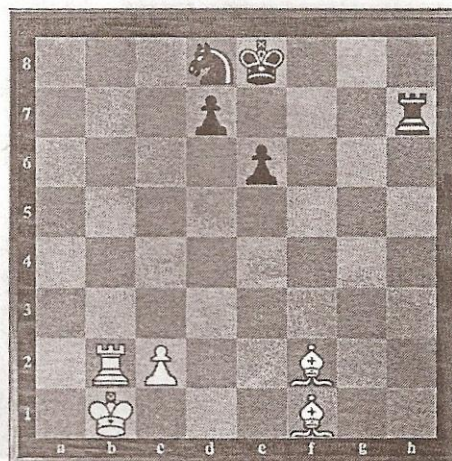


Рис. 83. Ход черных.
Как выиграть белую фигуру

Рис. 82. Белая ладья в данной позиции может подстроить два варианта вилки». 1. С поля «с8» ладья объявляет шах черному королю и одновременно нападает на черного коня. Король защищается, закрываясь конем (Kf7 - d8), а конь «b8» погибает. 2. (Лс1 - b1) ладья делает вилку на две легкие фигуры противника, одна из них погибает.

Рис. 83. Ходом (Лh7 - h1), черная ладья связывает белого слона и выигрывает его.

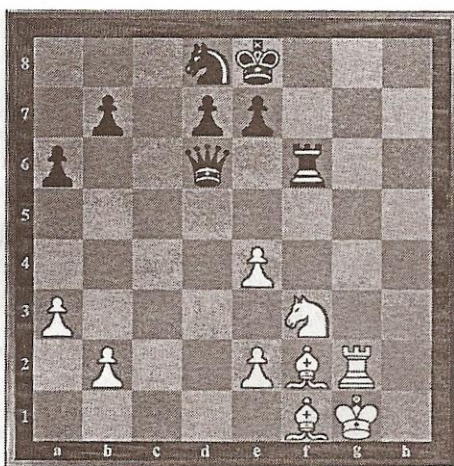


Рис. 84. Ход белых.
Найти вилку пешкой

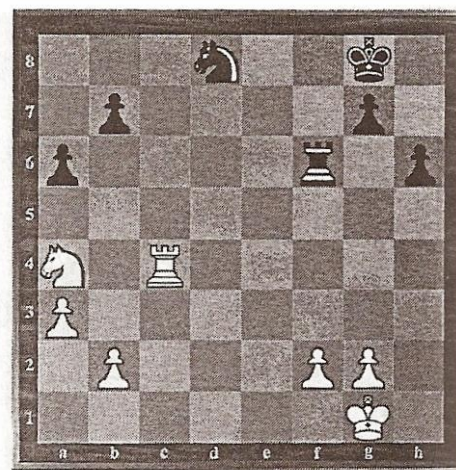


Рис. 85. Ход черных.
Найти вилку пешкой

Рис. 84. Пешка ходом (e4 — e5) нападает на две фигуры противника: ферзя и ладью. Ферзь, как более сильная фигура, уходит из под боя, а ладья проигрывается.

Рис. 85. Пешка ходом (b7 — b5) делает вилку на две фигуры противника на коня и па ладью. Одна из них, на усмотрение шахматиста, проигрывается.

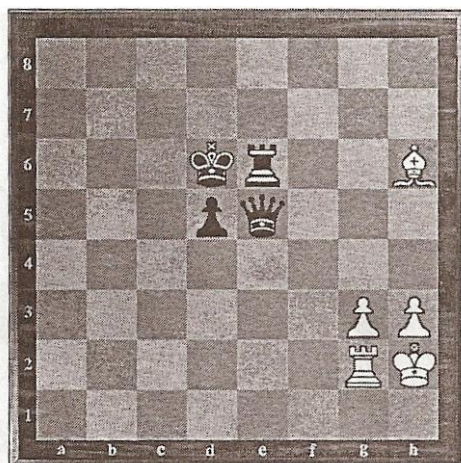


Рис. 86. Ход белых.
Найти связку слоном

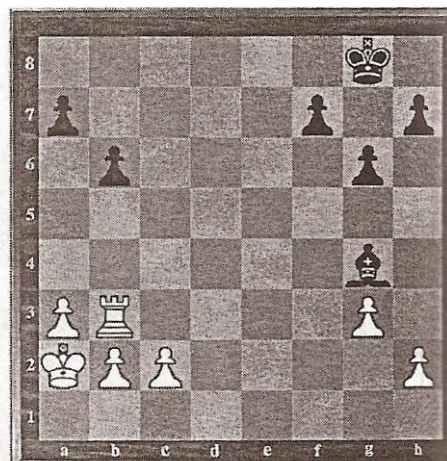


Рис. 87. Ход черных.
Найти связку слоном

Рис. 86. Белый слон с поля «f4» связывает ферзя и разменивается с ним.

Рис.87. Черный слон с поля «еб» делает королевскую связку, связывая белую ладью. У ладьи нет защиты; она разменивается на слона, белые теряют качество.

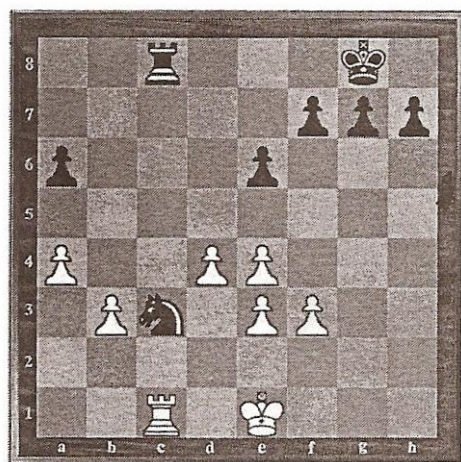


Рис. 88. Ход белых.
Использовать связку ладьей

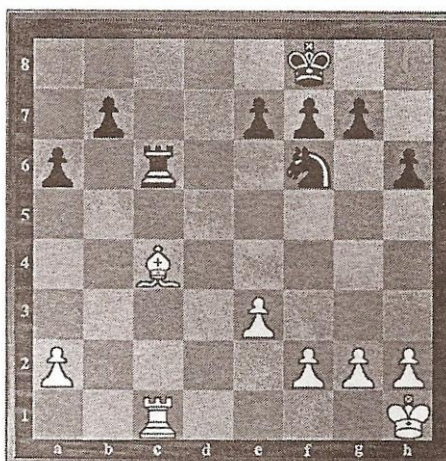


Рис. 89. Ход черных.
Как использовать связку?

Рис. 88. Белая ладья связала черного коня. Если конь уйдет, то черные не только теряют ладью, но и получают мат. Поэтому белые, создавая второе нападение на коня ходом короля (Кре1 — d2), следующим ходом выиграют коня.

Рис. 89. Ходом пешки (b7 — b5) черные создают второе нападение на слона, ввиду того, что белый слон связан, уйти не может, иначе белые проиграют ладью, проигрывается слон.

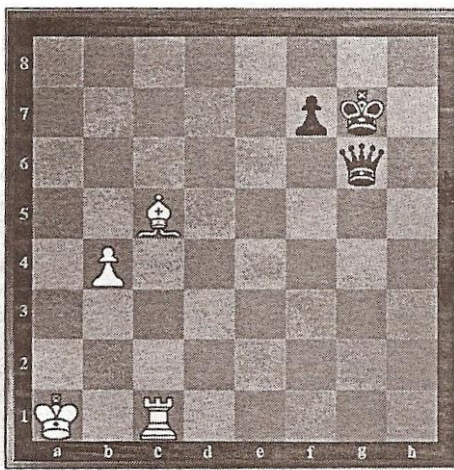


Рис. 90. Ход белых.
Сделать связку ладьей

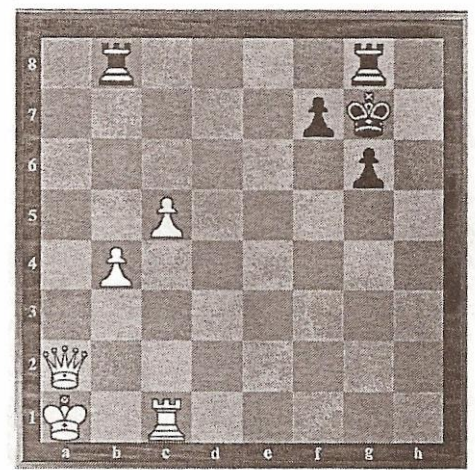


Рис. 91. Ход черных.
Сделать связку ладьей

Рис. 90. Черный король и ферзь стоят на одной вертикали; белая ладья с поля «g1» связывает черного ферзя, который вынужден разменяться на ладью.
Рис. 91. Белый король и ферзь стоят на одной вертикали, черная ладья с поля «a8» связывает ферзя и разменивается на него.

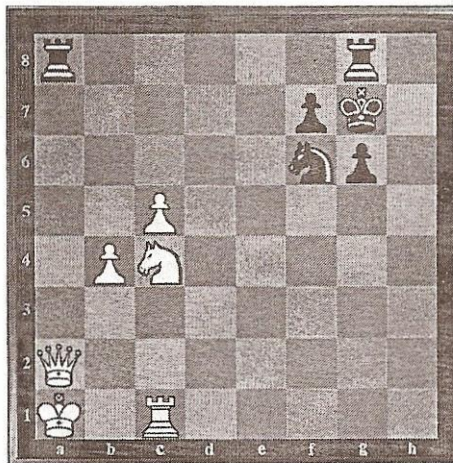


Рис. 92. Ход белых.
Как избавиться от связки?

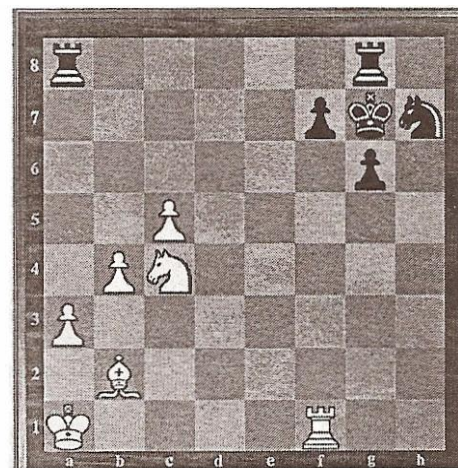


Рис. 93. Ход черных.
Как спастись от шаха?

Рис. 92. Черная ладья связывает белого ферзя; но у белых есть возможность избавиться от связки путем перекрытия; (Kf4 — a5) или (Kf4 — a3).

Рис. 93. Белый слон объявил шах черному королю. Чтобы спастись от шаха, король должен либо уйти на другое поле, не контролируемое белыми фигурами, либо закрыться пешкой (f7 — f6).

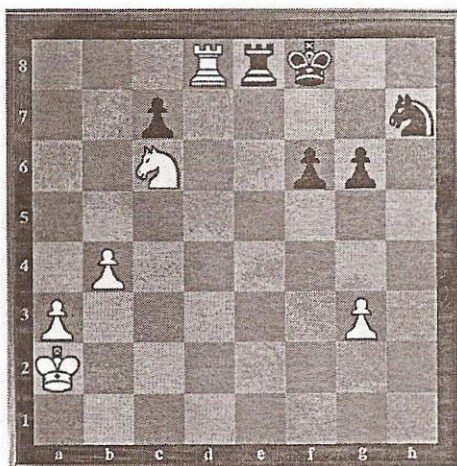


Рис. 94. Ход черных.
Как освободиться от связки?

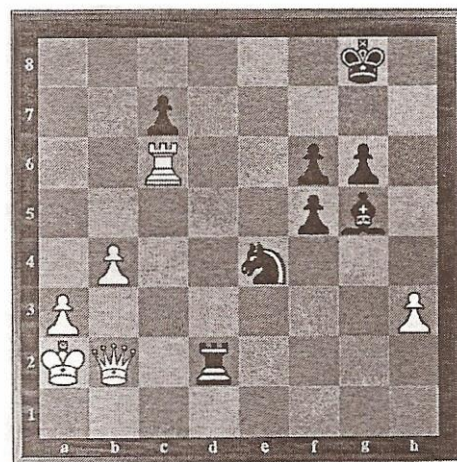


Рис. 95. Ход белых.
Как освободиться от связки?

Рис. 94. Белая ладья связывает черную ладью. У черных два пути освободиться от связки: 1) убить белую ладью, 2) уйти королем от связки. Чтобы не проиграть ладью, король может пойти только на одно поле (Kpf8 — f7)

Рис. 95. Белые король и ферзь стоят на одной горизонтали, привязанные черной ладьей. Белые могут освободиться от связки путем перекрытия ладьей: (Лс6 — с2).

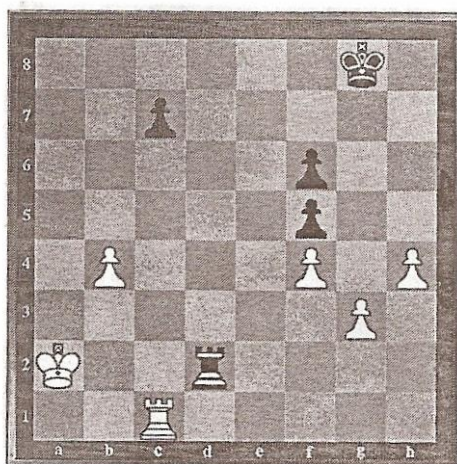


Рис. 96. Ход белых.
Как спастись от шаха?

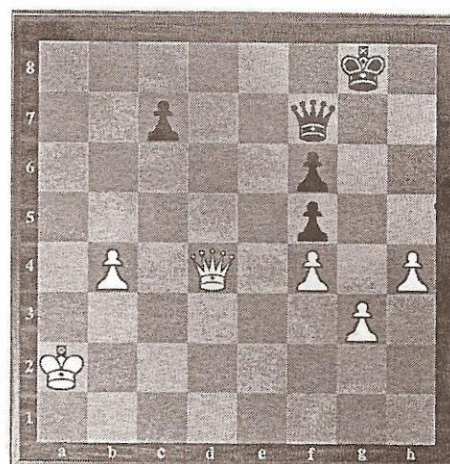


Рис. 97. Ход белых.
Как спастись от шаха?

Рис. 96. Белому королю объявлен шах черной ладьей. Король может спастись от шаха только переходом на поле другой горизонтали. Это может быть один из следующих ходов: (Кра2 — a1); (Кра2 — a3); (Кра2 — b1); (Кра2 — b3).

Рис. 97. Белому королю объявлен шах черным ферзем. Спастись от шаха можно переходом короля на поле, не контролируемое черным ферзем; таких полей у белого короля 4: «a1», «a3», «b1», «b2», «b3».

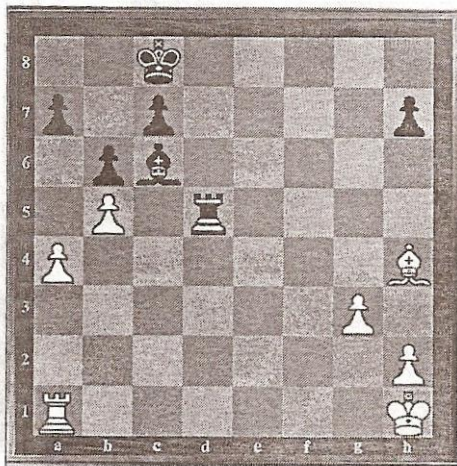


Рис. 98. Ход черных.
Поставить двойной шах и мат

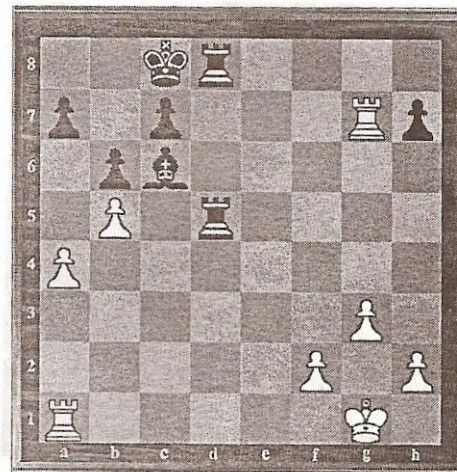


Рис. 99. Ход черных.
Поставить мат в два хода

Рис. 98. Черная ладья, объявляя шах белому королю с первой горизонтали, одновременно открывает черного слона с шахом: (Лd5 — d1 ++X). Интересно заметить, что обе фигуры объявляющие шах, находятся под боем белых. На слона перед этим ходом напала белая пешка, черная ладья сама стала под бой белой ладьи, но белые ничего не могут бить. Ведь своим ходом они могли бы снять только одну фигуру. Избавиться от шахов одновременно нет возможности, поэтому открытый двойной шах очень опасен.

Рис. 99. В данной позиции белые пешкой напали на слона, но слон не уходит, а черная ладья объявляет шах с первой горизонтали; белая ладья убивает ее, но вторая черная ладья ставит мат с поля «d1» (Лd5 - d1X).

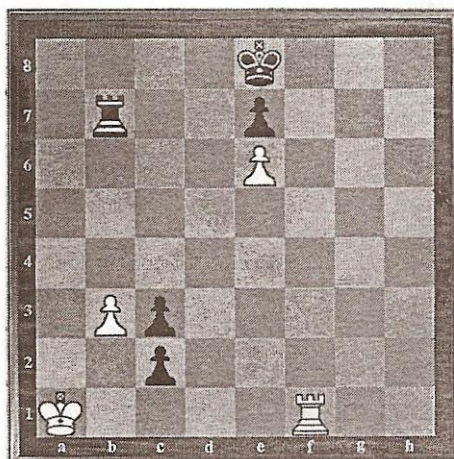


Рис. 100. Ход черных.
Поставить мат

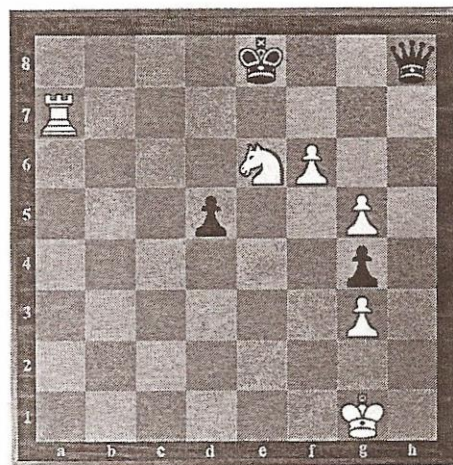


Рис. 101. Ход белых.
Поставить мат

Рис. 100. (Лb7 — a7 X).

Рис. 101. Данная позиция интересна тем, что белые могут поставить два мата:

1. (Лa7 — e7 X);
2. Пешка (f6 — f7 X).

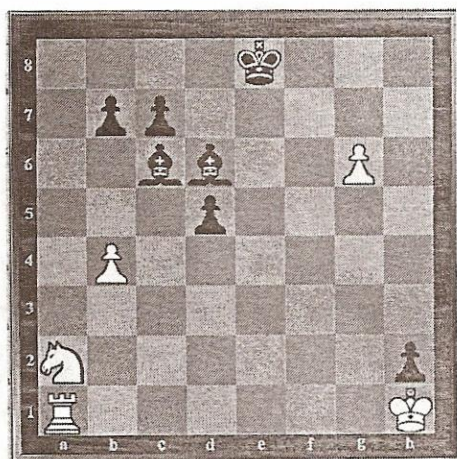


Рис. 102. Ход черных.
Черные объявляют мат

Рис. 102. Ходом пешки черные
Вскрывают своего слона с шахом
и матом: (d5 — d4 X).

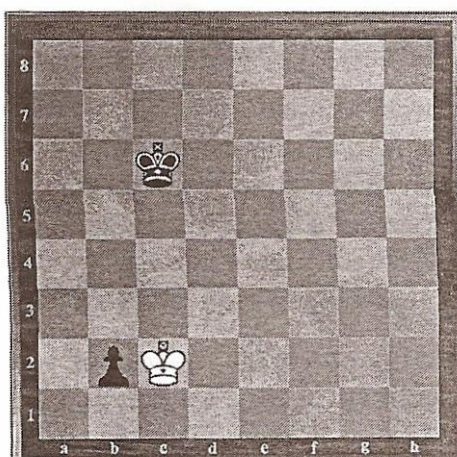


Рис. 104. Ход белых.
Сделать ничью

Рис. 104. (Крс2 : b2). Белый король
забирает черную незащищенную
пешку. На доске остаются только
короли — ничья.

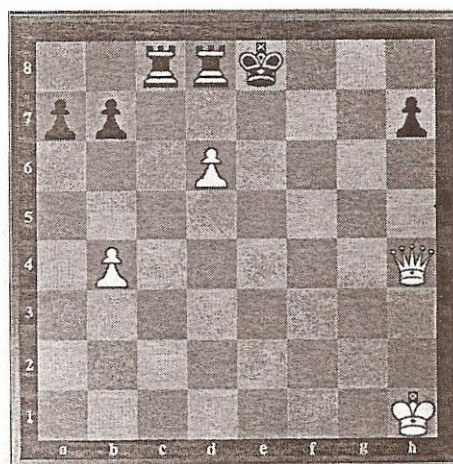


Рис. 103. Ход белых.
Белые ставят мат

Рис. 103. (Фh4 — e7 X).

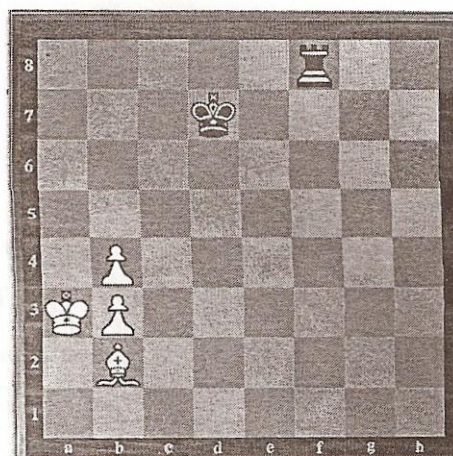


Рис. 105. Ход черных.
Поставить мат

Рис. 105. (Лf8 — a8X).

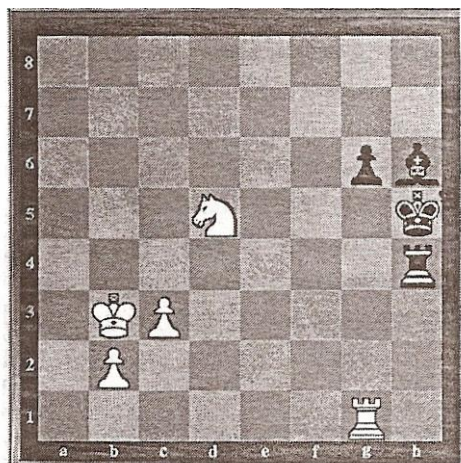


Рис. 106. Ход белых.
Поставить мат

Рис. 106. (Kd5 — f6X).

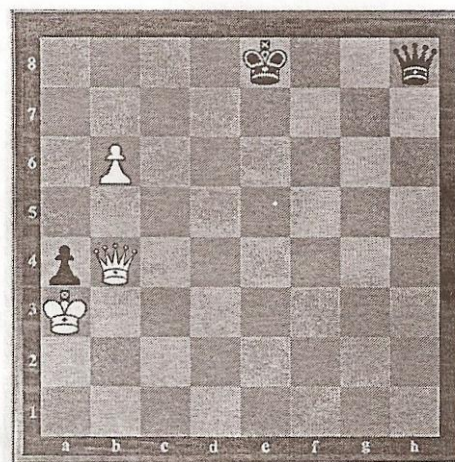


Рис. 107. Ход черных.
Поставить мат

Рис. 107. (Фh8 — a1 X).

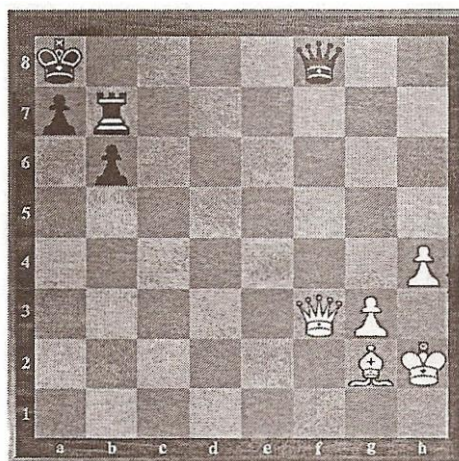


Рис. 108. Ход белых.
Мат в один ход

Рис. 108. На этой позиции мат
в один ход ставится двумя путями:
1. (Фf3 : f8 X);
2. (Фf3 : b7 X).

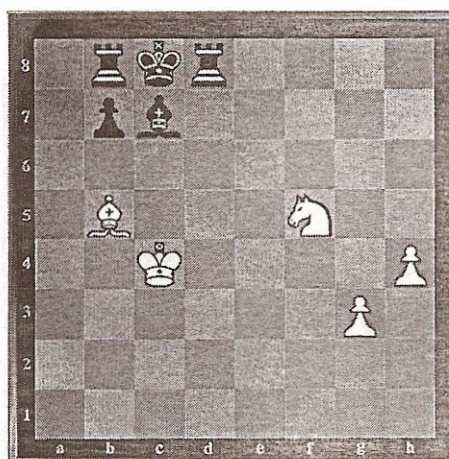


Рис. 109. Ход белых.
Мат в один ход

Рис. 109. (Kf5 — e7 X).

Занятие №33 «Партии мастеров»

Наконец-то вы научились играть в шахматы, теперь нужно много играть, изучать по книгам шахматную мудрость. В дальнейшем вы узнаете, что шахматная партия состоит из так называемых частей: «дебют» — начальная стадия игры; «миттельшпиль» — середина игры и «эндшпиль» — окончание игры. Причем каждая из этих частей имеет множество разработок. С некоторыми элементами атаки и защиты

мы уже познакомились. Знаем, что часто в шахматной партии создаются такие позиции, в которых одну и ту же задачу можно решить различными способами. Найти лучший вариант, как правило, помогает умение вести расчеты во время игры, т. е. рассчитывать варианты. В примерах нашего учебника вам приходилось находить один — два хода. Впоследствии вы научитесь делать расчеты на 5—6 и более ходов вперед.

Желание стать великим мастером, гроссмейстером, вполне осуществимо. Для этого только надо быть настойчивым. Упорно и много работать, изучая шахматную мудрость. Много играть практически (в соревнованиях). Соблюдать режим дня: все делать вовремя (кушать, спать, гулять на воздухе, заниматься). Жесткий режим необходим для укрепления здоровья. Ведь великое мастерство рождается в спортивных соревнованиях, в которых, как правило, побеждают наиболее уверенные в своих силах, выносливые и физически и духовно. Тот, у кого окажется больше силы воли, сможет стать чемпионом любого региона и даже

мира.
Желаем Вам успехов на этом поприще!
А теперь познакомимся с некоторыми партиями мастеров по шахматам, сыгранными в различные годы. Потренируемся читать и записывать шахматные партии.

| Г. Журавлев | Тайлиев |
|------------------|----------|
| г. Киев, 1950 г. | |
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 3. Cf1 — b5 | a7 — a6 |
| 4. Cb5 — a4 | Kg8 — f6 |
| 5. 0 — 0 | Cf8 — e7 |
| 6. Jlf1 — e1 | b7 — b5 |
| 7. Ca4 — b3 | 0 — 0 |
| 8. d2 — d4 | Kc6:d4 |
| 9. Cb3:f7 + | Jlf8:f7 |
| 10. Kf3:e5 | Kd4 — c6 |
| 11. Ke5:f7 | Kpg8:f7 |
| 12. e4 — e5 | Kf6 — e8 |

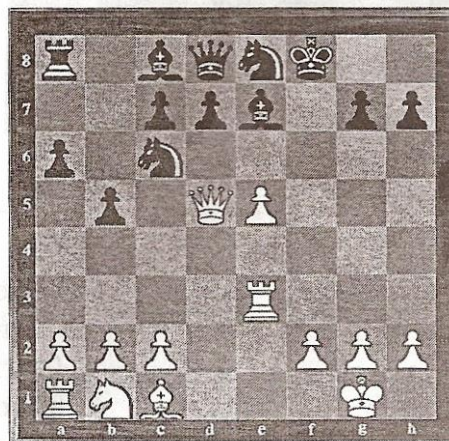


Диаграмма 1

| | |
|-------------|-----------|
| 13. Фd1-d5+ | Kpf7 — f8 |
| 14. Le1 — e | Cc8 — b7? |

Создалась позиция после 14 хода.

Белые выиграли.

В партии Мацукевич — Кузнецов, сыгранной в 1957 г. в г. Тула.

Мацукевич на десятом ходу подстроил вилку ферзем на двух ладей.

Посмотрим эту партию.

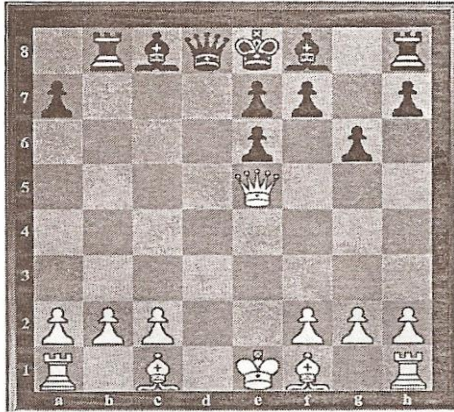


Диаграмма 2

- | Мацукевич | Кузнецов |
|--------------|----------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. d2 — d4 | c5: d4 |
| 4. Kf3: d4 | Kg8 — f6 |
| 5. Kb1 — c3 | g7 — g6 |
| 6. Kd4: c6 | b7: c6 |
| 7. e4 — e5 | Kf6 — d5 |
| 8. Kc3: d5 | c6: d5 |
| 9. Фd1: d5 | Ла8 — b8 |
| 10. e5 — e6 | d7: e6 |
| 11. Фd5 — e5 | |

Посмотрим партию, сыгранную Черниковым и Чигаевым в 1983 г. в г. Курске. Партия оказалась короткой из-за того, что Черников подстроил белым конем вилку на черного короля и ферзя. Чигаев, проиграв ферзя, получил поражение.

- | Черников | Чигаев |
|----------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5: f4 |
| 3. Cf1 — c4 | Фd8 — h4+ |
| 4. Kpe1 — f1 | Cf8 — c5 |
| 5. d2 — d4 | Cc5 — b6 |
| 6. Kg1 — f3 | Фh4 — g4 |
| 7. Cc4: f7+ | Kpe8 — f8 |
| 8. h2 — h3 | Фg4 — g3 |
| 9. Cc1 — d2 | Kp: f7 |
| 10. Cd2 — e1 | Фg3 — g6 |
| 11. Kf3 — e5+! | |

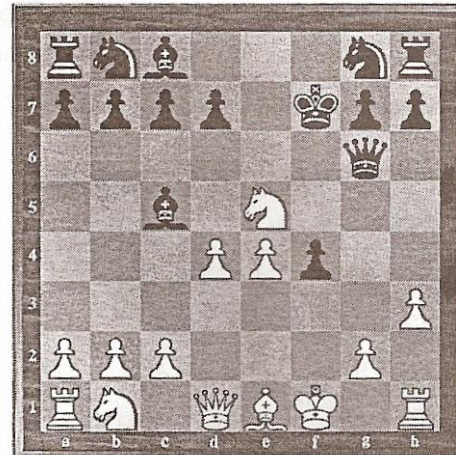


Диаграмма 3

Посмотрим партию, сыгранную в 1974 г. в Новосибирске.

- | Соколов | Векшенков |
|--------------|-----------|
| 1. Kg1 — f3 | d7 — d5 |
| 2. g2 — g3 | Cc8 — g4 |
| 3. Kf3 — e5 | Cg4 — f5 |
| 4. Cf1 — g2 | Kb8 — d7 |
| 5. f2 — f4 | e7 — e6 |
| 6. c2 — c4 | Kg8 — f6 |
| 7. Kb1 — c3? | d5 — d4 |
| 8. Cg2: b7?? | d4: c3 |
| 9. Ke5 — c6 | c3 — c2 |
- Необычная позиция, уже в дебютной стадии оба ферзя в ловушках.
- | | |
|--------------|-----------|
| 10. Kc6 — d8 | c2 — d1Ф+ |
| 11. Kpe1: d1 | Ла8 — d8. |
- Проиграв две фигуры, белые сдались.

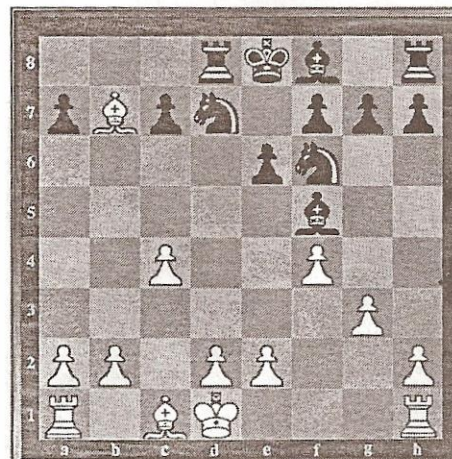


Диаграмма 4

Предложенная ниже партия в свое время была названа «гусарской», она доставила большое удовольствие зрителям. Играли ее гроссмейстеры.

| Левенфиш | Монозон |
|---------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Кb1- c3 | Кg8 — f6 |
| 3. f2 — f4 | d7 — d5 |
| 4. f4: e5 | Кf6 — e4 |
| 5. Фd1 — f3 | f7 — f5 |
| 6. d2 — d3 | Ke4: c3 |
| 7. b2: c3 | d5 — d4 |
| 8. Фf3 — g3 | Кb8 — c6 |
| 9. Cf1 — e2 | Cc8 — e6 |
| 10. Kg1 — h3 | Фd8 — d7 |
| 11. 0 — 0 | d4: c3 |
| 12. Cc1 — e3 | 0 — 0 — 0 |
| 13. Ce2 — f3 | Лh8 — g8 |
| 14. Фg3 — f4 | a7 — a6 |
| 15. Ла1 — b1 | g7 — g6 |
| 16. Kh3 — g5 | Ce6 — d5 |
| 17. e5 — e6! | Cd5: e6 |
| 18. Лb1: b7 | Ce6: a2? |
| 19. Фf4 — a4 | Кpc8: b7 |
| 20. Фа4: a2 | Cf8 — b4 |
| 21. Лf1 — b1 | Фd7 — e7 |
| 22. Лb1: b4+! | Фe7: b4 |

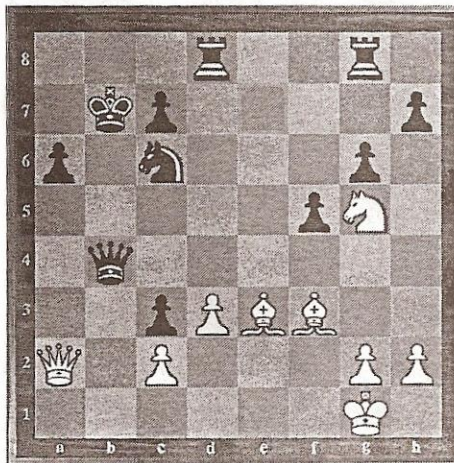


Диаграмма 5

Позиция на диаграмме 5 создавалась после 22-го хода. 22-м ходом белые пожертвовали вторую ладью, и через два хода они матуют черного короля.

- | | |
|-----------------|-----------|
| 23. Cf3: c6+ | Кpb7: c6 |
| 24. Фа2: a6+ | Кpc7 — d7 |
| 25. Фа6 — e6 X. | |

Необходимо познакомить начинающих шахматистов с некоторыми неправильными началами шахматных партий, приводящими к быстрым проигрышам, так называемым «детским матам».

1) f2 — f4 e7 — e6
g2 — g4 Фd8 — h4 X.

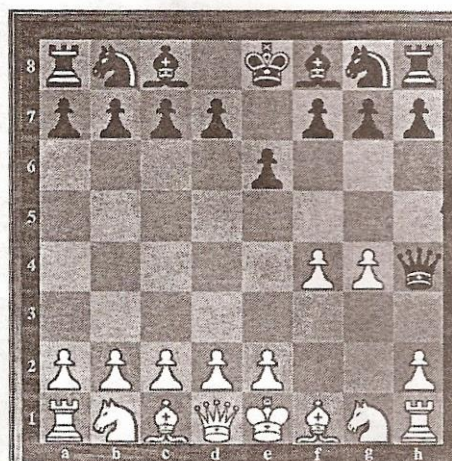


Диаграмма 6

2) e2 — e4 e7 — e5
Cf1 — c4 Cf8 — c5
Фd1 — f3 Kb8 — c6
Фf3: f7 X.

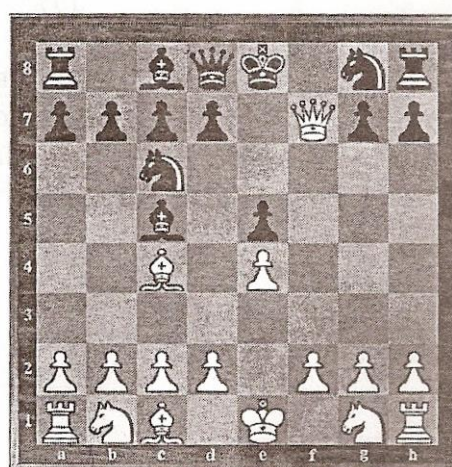


Диаграмма 7

Занятие №35

Викторина «Самый умный!»

1. Сколько линий на доске, как они называются? (8 горизонталей, 8 вертикалей, диагонали)
2. Как обозначаются поля на шахматной доске? (буквой и цифрой)
3. На каких линиях располагаются белые и черные войска перед началом сражения? (белые на 1 и 2 горизонтали, черные на 7и 8 горизонтали)
4. Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры? (нет)
5. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур? (пешка может ходить только прямо, назад не может)
6. Чем отличаются ходы пешек со взятием от ходов фигур со взятием? (пешка рубит наискосок, другие фигуры как ходят так и рубят)
7. Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, быстроте передвижения по доске? (ходит только на одну клетку и только вперед)

8. Когда, в каких случаях пешка может ходить со своей первоначальной позиции на два поля и имеет ли это обязательную силу? (пешка с первоначальной позиции может ходить на два поля вперед, но это не обязательно)
9. Когда пешке нельзя продвигаться на два поля? (если она уже делала ход)
10. При записи ходов в шахматной партии, какое отличие имеют пешки от записи ходов всех фигур? (пешка не обозначается буквой, только адрес)
11. Какую фигуру можно получить, если белая пешка дошла до любого поля превращения 8-й горизонтали, а черная, соответственно, до 1-й горизонтали? (любую фигуру кроме короля)
12. Могут ли две пешки попасть на одно и то же поле превращения и в каких случаях? Как часто это случается? (могут, если происходило сдваивание или страивание пешек)
13. Сколько одинаковых фигур может быть на доске, если все восемь пешек поочередно достигнут полей превращения? (если каждая пешка достигнет свое поле превращения то теоретически может быть на доске 9 ферзей или 10 коней, или 10 ладей, или 10 слонов)
14. Какая фигура является единицей измерения силы фигур? (за единицу измерения силы фигур принимается пешка)
15. Какая фигура остается на доске до конца игры: не снимается и не уничтожается? (король)
16. При каком шахе королю нельзя уничтожить напавшие фигуры и каким единственным способом от него можно спастись? (двойной шах, уйти на неатакованное поле)
17. Как называется одновременный ход королем и ладьей, сколько раз его можно делать за всю игру, в чем смысл хода, обязателен ли он? (рокировка, ее можно делать всего один раз за игру каждому из партнеров; смысл рокировки: чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место, она не обязательна, но ее необходимо делать вовремя)
18. Чем отличается пат от мата? (во время пата на короля не нападают)
19. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же и почему? (короли по правилам не могут стоять рядом, между ними должно быть расстояние не меньше 1 клетки)
20. В чем сходство и отличие ловушки и комбинации? (Ловушка – своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Комбинация – серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала (пешек и фигур), постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации – жертва пешки, фигуры (или нескольких).
21. Что такое шахматная задача и этюд, что их роднит между собой и в чем отличие? (Этюд – искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добиваются выигрыша или делает ничью. Число

ходов, необходимых для достижения цели, заранее оговаривается. Задача – искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов).

22. Каким способом решается, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию? (по правилам первым ходят белые)
23. На каких двух горизонталях осуществляется взятие на проходе? (белые на 5-й горизонтали, черные на 4-й)
24. Может ли король миновать битое поле при рокировке, имеет ли на это право ладья? (нет, не соблюдаются правила)
25. Какие существуют три стадии партии в шахматах? (дебют, миттельшпиль, эндшпиль)
26. Какое поле называется полем превращения и почему, для кого оно? (1-ая и 8-ая горизонтали имеют поля превращения для пешек)
27. На какие фигуры можно поменять ферзя, чтобы обмен был всегда равноценным? (*В игре ферзя можно обменять*: на две ладьи, на ладью слона и пешку, на ладью и четыре пешки, на двух слонов и три пешки, на двух коней и одного слона, на одного коня и шесть пешек, на ладью коня и пешку).

Занятие №36 Итоговый контроль Шахматный КВН

Ребята, вы познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И я надеюсь, что вы пронесете эту любовь и привязанность через всю жизнь.

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» среди шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.
Сегодня мы поиграем шахматный КВН.

Представляем команды. (1 балл)

Слово команде «Индийский слон»

- «Мы играем каждый день, заниматься нам не лень»

Слово команде «Неутомимые кони»

- «Если зря не зазнаваться, каждый день тренироваться: бегать прыгать, в шахматы играть – сильным шахматистом можно стать»

1 задание. «Чудесный мешочек». (1балл за угаданную фигуру)

2 задание. «Загадки» (1 балл за правильный ответ)

| | |
|--------------------------------|------------------------------|
| команде «Индийский слон» | команде «Неутомимые кони» |
| 1. На каких полях не сеют и не | 2. Из каких досок не строят? |

| | |
|---|---|
| <p>пашут?</p> <p>3. Какая форма у шахматного поля?</p> <p>5. Один раз погибает, два раза родится.</p> <p>7. Два братца в одной армии служат, а встретиться друг с другом не могут.</p> <p>9. Передвигается не косо и не прямо, а буквой «Г» - так шахматисты говорят.</p> | <p>4. Какая форма у шахматной доски?</p> <p>6. В каких клетках не держат зверей?</p> <p>8. Стою на самом краю, путь откроют – пойду. Только прямо хожу, как зовут, не скажу.</p> <p>10. Два братца через грядку смотрят, а подойти друг к другу не могут.</p> |
|---|---|

3 задание. «Расставь фигуры» (1 балл за правильный ответ)

| команде «Индийский слон» | команде «Неутомимые кони» |
|--------------------------|---------------------------|
| Кр a8 | Кр h2 |
| a7 | g3 |
| Л b7 | С g2 |
| Ф f8 | Ф f3 |
| b6 | h4 |

4 задание. Для капитанов команд (3 балла за правильный ответ)

Ответы:

1. (Фf3 : f8 X);
2. (Фf3 : b7 X).

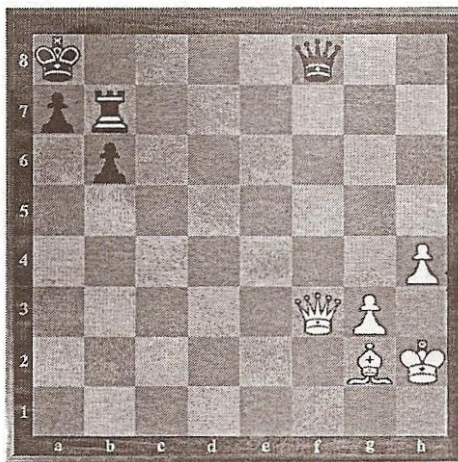


Рис. 108. Ход белых.
Мат в один ход

Вот и подошел к концу шахматный КВН. В заключении хочу напомнить одну поучительную мудрость: «Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это, - они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это, - они мудрецы – следуйте им!»

Жюри оценивает команды, и оглашают результаты. Вручаются Грамоты или дипломы.