

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования «Поиск»**

**Мастер – класс для педагогов  
«Учимся играть в шахматы».**

педагог дополнительного образования

Отт Иван Иванович

г. Нефтеюганск

2021г

**Цель:** познакомить педагогов с игровыми ситуациями, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

1. Формировать умение играть в шахматы.
2. Познакомить участников мастер-класса с правилами игры и игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.

Добрый день, уважаемые коллеги!

Известный педагог В. А. Сухомлинский писал: «Без шахмат нельзя представить воспитание умственных способностей и памяти...»

Почему надо учить шахматам маленьких детей? Ребёнка, достигшего четырёхлетнего возраста, мы учим считать, запоминать стишки, складывать слоги из букв алфавита. В этом же возрасте можно познакомить малыша с шахматной военной игрой и обучить правилам хода и боя фигур.

Знание правил позволит с помощью различных игровых положений развивать у ребёнка сообразительность, память, быстроту мышления.

Конечно же, шахматы для детей – это прежде всего игра, а игровая деятельность в дошкольный период существенно влияет на формирование психических процессов, а также в условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают.

Сегодня я хочу познакомить вас с шахматными фигурами и пешками, правилами игры и дидактическими играми, которые помогут открыть ребенку увлекательный мир шахмат.

**Шахматы** – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть ученых придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия. Название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мертв.

Весь процесс обучения шахматам строится на увлекательной игре, таким образом, ребенок осваивает материал, не теряет к нему живого интереса.

Процесс обучения должен проходить в несколько этапов:

- Знакомство с шахматной доской.
- Знакомство с фигурами и пешками.
- Обучение правилам шахматной игры.
- Решение шахматных задач и этюдов.
- Игра в шахматы.

А теперь уважаемые коллеги, я предлагаю Вам отправиться в сказочное королевство шахматных чудес! Чтобы наше путешествие было удачным, нам нужен путеводитель.

А путеводителем для нас станет шахматная доска.

### **Знакомство с шахматной доской.**

Посмотрите внимательно на нее и скажите, из чего состоит шахматная доска? На доске одинаковые квадратные (поля) белого и черного цвета. Это белые и

черные поля доски. На этой доске происходят все шахматные события. На доске идет игра. Два противника - партнера играют в шахматы. Можно играть вчетверо - два на два и т.д. Важно правильно положить доску так, чтобы угловое поле справа было **белым**.

Если внимательно посмотреть на доску, то можно увидеть дорожки – линии, по которым передвигаются шахматные фигуры. Эти линии - дорожки проходят по доске в разных направлениях

Слева - направо – горизонтали. Снизу - вверх – вертикали. Наискосок – диагонали. На горизонталях клеточки чередуются - белая, черная и т.д. На диагоналях поля одного цвета: или белые или черные.

Диагонали из 8 клеточек (полей) называют большими.

Центр - Четыре клетки (поля) в середине доски называют - **турнир**.

Центр доски очень важен для шахматного сражения. Кто владеет центром, тот хозяин положения. Любая фигура, стоящая в центре сильнее, чем фигура, которая ютится на краю доски, тем более, в углу.

Каждое поле имеет свое название.

- по горизонтали латинскими буквами от а до h;
- по вертикали цифрами от 1 до 8.

Для закрепления с детьми латинских букв можно выучить предложение:  
А-ртисту Б-иму ц-иркуль д-ашь, Е-го ф-амилия Ж-е а-ш.

### **Знакомство с фигурами и пешками.**

Шахматное королевство населяют фигуры и пешки, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки – белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные. Итак, начнем знакомство. В шахматной партии участвуют белые (светлые) и черные (темные) фигуры.

16 белых и 16 черных фигур (в шахматах пешка - тоже фигура)

Белые фигуры: Король, Ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, 8 пешек.

Черные фигуры: Король, Ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, 8 пешек.

### **Расстановка шахматных фигур на шахматной доске:**

В этой стране - Король с королевой живут без корон, ладья без весел, без хобота слон, конь без копыт, седла и уздечки, а рядовые - не человечки.

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

Ладья, может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо. Если ладья берет чужую фигуру - она должна встать на ее место.

«Прыгать» через свои или чужие фигуры ладья не может.

Запомни: - Ладья: - влево - вправо или вверх - вниз по прямым линиям ходит и бьет.

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

Конь продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы, легче было запомнить ход коня, про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и

неприятельские фигуры и пешки. Если Конь стоял на белом поле, после хода обязательно встанет на черное и наоборот. На поля, занятые «своими» фигурами Конь встать не может, а чужую фигуру может побить (взять) если это выгодно. Если Конь нападает на 2 фигуры - такое положение называется «вилка».

7 слайд. Меж коней заключены наши славные слоны. Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали.

Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.

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

На демонстрационной [доске](#) у ферзя красивая корона с пятью зубцами. В Индии военачальника называли визирем или ферязью. А в европейских странах эта шахматная фигура стала королевой или дамой. Но у нас в России сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – [ферзь](#). Не привыкли русские, чтобы ими женщины командовали! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферязь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами. В начале шахматной партии ферзей каждого соперника по одному. Ферзь самая сильная, самая подвижная фигура на шахматной доске. Он может ходить и как Ладья и как Слон т.е. перемещается он по всем линиям шахматной доски: горизонталям, вертикалям, диагоналям вперед и назад.

Если Ферзь берет чужую фигуру, он встает на ее место (поле, где стояла фигура). В шахматах так бьют все фигуры от пешки до Короля - встают на место побитой фигуры.

Запомните: белый ферзь всегда стоит на белом поле, а черный ферзь на черном поле. Шахматисты говорят так: «Ферзь любит свой цвет».

Ферзь – это советник короля и самая сильная фигура шахматного войска.

Передвигается на любое количество полей в любом направлении.

*Король – самая главная фигура в королевстве.*

Король выглядит, как царская корона с крестиком наверху. Но можно представить себе и мужчину с могучими плечами. В каждой армии королей по одному: чёрный и белый. В честь [Шахматного Короля](#) – Шаха игра и стала [Шахматами](#) называться.

Самая важная, самая главная фигура на шахматной доске. С гибелью Короля партия заканчивается, сколько бы сил (фигур) не оставалось на доске. Гибель Короля называют «Мат». И название игры шахматы переводится как смерть Короля: «Шах» (Король), «Мат» (умер).

Король передвигается по доске во всех направлениях на 1 клетку вперед, назад, наискосок, влево, вправо и по таким же правилам Король может взять незащищенную фигуру. Делать прыжки, как Конь, Король не может, не может он и сделать «дальний» ход, как Слон, Ладья или Ферзь - только на 1 клеточку. Один раз за всю партию (игру), Королю разрешено сделать странный ход совместно с ладьей - этот ход называют «рокировка»

*А теперь без спешки идут на место пешки.*

Пешки – выставляются

вторым рядом перед другими фигурами. Пешка может за один ход продвигнуться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля.

Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. [Пешек](#) в каждой армии больше всего – по восемь. Стоят они стройными шеренгами на 2 и 7 горизонталях.

Пешка идет только вперед, назад не ходят и не бьет. Девиз пешки «назад ни шагу!»

Пешка ходит только прямо, вперед по вертикали, причем с начального поля может сделать ход на 2 поля или по желанию играющего, а дальше делает по 1 шагу, она не может «прыгать» через фигуры противника или свои.

Чужие фигуры пешка берет по диагонали, наискосок, на 1 клетку вправо вверх или влево вверх (Если смотреть от играющего)

Иногда бывает положение, что пешка проходит мимо поля, битого пешка другого игрока. И этот игрок может взять ее своей пешкой наискосок, как если бы она находилась рядом. Это правило называется взятие на проходе. Такое взятие необязательно игрок может брать на проходе, может не брать. И если пешка на проходе не взята сразу, это право на следующем ходу теряется. Взятие на проходе происходит на 3 или 6 горизонталях, когда пешка противника выдвигается вперед на 2 поля. Побитая пешка убирается с доски. Необходимо на каждом занятии приучать детей не отдавать пешки просто так, ведь пешка - это будущий Ферзь или Ладья.

Учитывая это - пешка одна может решить исход боя, наказать маленького шахматиста, который пренебрег пешкой, отдал ее просто так или не выиграл пешку в подходящей ситуации. Один раз за всю партию (игру), Королю разрешено сделать странный ход совместно с ладьей - этот ход называют «рокировка».

### **Рокировка**

В шахматах существует удивительный ход который не похож на все остальные - (один за всю партию) - рокировка. Это одновременное перемещение короля и ладьи. Цель рокировки - убрать короля в безопасное место, увести его из центра, затруднить сопернику нападение на короля.

Рокировка бывает 2-х видов:

1. короткая,
2. длинная.

Ход выполняется так:

1. белый король перемещается по первой горизонтали на 2 поля вправо, ладья «перемещается» через короля влево и становится рядом с ним, на соседнюю клетку (короткая рокировка).
2. белый король перемещается по первой горизонтали на 2 поля влево, ладья перешагивает через короля вправо и становится рядом на соседнюю клетку (длинная рокировка).

Рокировка возможна при определенных условиях:

1. король и ладья не делали хода
2. между ними нет фигур
3. король не атакован (не под шахом)
4. поля, через которые передвигается король не под ударом (битые поля)
5. после рокировки король не кажется под шахом.

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

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

Самая важная, самая главная фигура на шахматной доске. С гибелью Короля партия заканчивается, сколько бы сил (фигур) не оставалось на доске. Гибель Короля называют «Мат». И название игры шахматы переводится как смерть Короля: «Шах» (Король), «Мат» (умер).

Король передвигается по доске во всех направлениях на 1 клетку вперед, назад, наискосок, влево, вправо и по таким же правилам Король может взять незащищенную фигуру. Делать прыжки, как Конь, Король не может, не может он сделать «дальний» ход, как Слон, Ладья или Ферзь - только на 1 клеточку.

Если королю угрожает опасность (шах) игрок должен ее обязательно устранить: уйти королем, защитить короля своей фигурой или уничтожить напавшую фигуру. Оставлять своего короля под шахом нельзя

**Мат** - это безвыходное положение в шахматной партии для короля (белых или черных). Король атакован одной или несколькими фигурами и нельзя избежать его гибели. Королю некуда уйти из-под шаха, нельзя (ничем) защитить, нельзя взять напавшую на короля фигуру. Это поражение в шахматной партии, выигрыш того, кто поставил мат и проигрыш его соперника.

### **Ничья**

За выигрыш шахматной партии игрок получает очко. За ничью партнеры получают по половине, делят единицу на двоих

А) Ничья может получиться, если противники уничтожили свои армии и на доске остались только короли. Или сил у того или другого осталось слишком мало, чтобы поставить мат. Пример: Король + Конь против короля или король и слон против короля Король и 2 коня не могут выиграть, если соперник будет играть правильно и т.д.

Б) Ничья бывает вследствие «вечного» шаха. Когда один игрок непрерывно дает шах, а другой не может уклониться, избежать этого

В) Ничья из-за пата. Пат - это такое положение когда шаха королю нет, а идти ему некуда, и другие фигуры тоже не имеют хода.

Г) Ничья может быть при обоюдном согласии шахматистов. Когда оба считают, что перевеса нет и выигрыша добиться невозможно. Тогда игра прекращается и партия заканчивается вничью.

Мы уже знаем, что разные фигуры ходят по-разному, обладают разными возможностями.

Одни, например, чтобы перейти с одного края доски на другой должны сделать несколько ходов, другие сделают это за 1 ход. Ферзь, например, держит ход доски на свободной доске 27 полей, а пешка - всего 2

Ладья держит под боем 14 полей, а конь - 8 и т.д.

Подвижность фигур на доске, их боеспособность определяют силу и ценность каждой фигуры.

Каждый шахматист должен знать, насколько одна фигура сильнее или слабее другой.

Это важно при обменах фигурами, чтобы не отдать более сильную фигуру за менее сильную.

От «правильности» обменов фигур зависит исход поединка. Обычно побеждает тот, на чьей стороне материальный перевес - преимущество в силах.

Как оценивать фигуры?

За единицу ценности в шахматах принято считать пешку. Так, например, конь стоит 3 пешки, слон - столько же. Значит, в игре не опасаясь проиграть, можно менять слона на коня.

Если к слону или коню добавить 2 пешки - получим стоимость ладьи.

А две ладьи примерно равны 1 ферзю. 2 слона + конь или 2 коня + слона заменят ферзя.

Особо отметись ценность короля. Из-за особой роли, которую король играет в шахматах, ценности он не имеет, хотя по силе примерно равен легкой фигуре (слону или коню). Ферзь и ладья ввиду их высокой цены называют тяжелые фигуры, а слонов и коней - легкими.

Ферзь, ладья, слон - фигуры дальнобойные т.к. «простреливают» всю доску. Разница в ценности ладьи и коня или ладьи и слона получила название «Качество».

Поэтому, если мы отдаем ладью за коня или слона - мы проигрываем «Качество». Если один игрок получает в игре перевес в силах, мы говорим: у него «Материальное преимущество»

Если в игре фигура отдается за равноценную - произошел размен фигур.

Чтобы быстро и правильно определять, выгодно или невыгодно жалеть одну или несколько фигур, надо знать и помнить такую табличку:

Ферзь = 9 пешек

Ферзь = Ладья + Ладья = 2 ладьи

Ферзь = Слон + Слон + Конь = Конь + Конь + Слон

Ферзь = Ладья = Слон = пешка или Ладья = Конь = пешка.

**Правила игры.**

Обучение правилам шахматной игры. Рассказывая детям сказку, они ненавязчиво знакомятся с различными правилами: правилами квадрата и оппозиции, рокировкой, шахматной нотацией.

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