

## Консультации для воспитателей.

### Материалы для бесед с детьми.

#### БЕСЕДА №1

##### «Возникновение шахмат»

Задачи: познакомить с историей возникновения шахмат  
Содержание беседы.



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

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

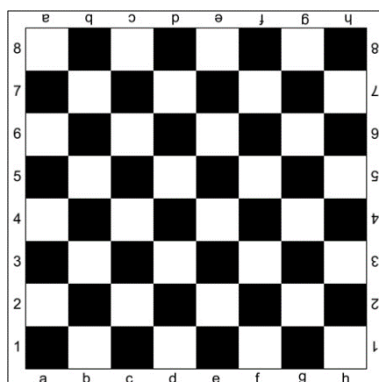
#### БЕСЕДА №2

##### «Шахматная доска»

Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с шахматной доской, ее основными элементами;
- познакомить с шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные.

Содержание беседы.



На шахматной доске 64 клетки. 32 клетки из них белые (или светлые) и 32- черные (или темные). Правая нижняя клетка у каждого игрока должна быть белой. Чтобы тебе легче было запомнить правильное расположение шахматной доски, есть известная шахматная поговорка «Белая-не левая». У каждой клетки есть «имя» (маленькая латинская буква) и «фамилия» (цифра). Например, «a8»

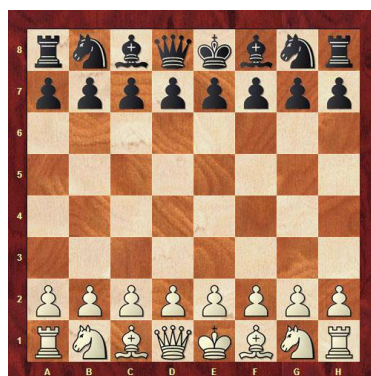
Горизонтالي пронумерованы от 1 до 8. Вертикали названы буквами от а до h. Фигуры белых всегда расставляются на рядах 1 и 2, черные- в зеркальном отражении, на рядах 7 и 8.

### БЕСЕДА №3 «Шахматные фигуры»

Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с названиями шахматных фигур;
- познакомить с правилами расстановки фигур.

Содержание беседы.



В игре участвуют пешки и еще 5 видов фигур. У всех них разные возможности и ходят они по-разному. Фигуры делятся на черные и белые. Каждая фигура ходит по-своему, и у каждой своей ценности. Ни одному из игроков нельзя брать собственные фигуры. Белые и черные ходят по очереди. Самые высокие фигуры (король и ферзь) стоят в центре, а далее высота фигур уменьшается от центра к углам. Одноименные фигуры расположены друг напротив друга. Перед каждой из них стоит по пешке. «Ферзь любит свой цвет» – белый ферзь сначала ставится на белое поле, а черный – на черное.

## БЕСЕДА №4

### «Король»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «король», ее обозначением, правилами хода и взятия, обратить внимание, что король является самой важной фигурой.

Содержание беседы.



Король (Кр) может ходить в любом направлении, но только на одну клетку. Ходит на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме того, может участвовать в рокировке. Считается самой важной фигурой, поскольку невозможность защитить короля от атаки противника означает проигрыш партии. Он очень ценный, потому что носит с собой весь золотой запас королевства, золото тяжелое, поэтому король так медленно двигается. Твой соперник по игре пытается захватить короля и забрать его золото.

## БЕСЕДА №5

### «Пешка»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «пешка», ее обозначением, правилами хода и взятия;

Содержание беседы.



Пешка (обозначения нет) ходит или на одну, или на две клетки (только с начальной клетки) вперед, но только если никто не стоит у нее на пути. Пешки – единственные фигуры, которые не ходят назад. Пешка – это единственная фигура, которая берет иначе, чем ходит. Пешки берут фигуру, продвигаясь на одну клетку вперед по диагонали. Много-много лет назад,

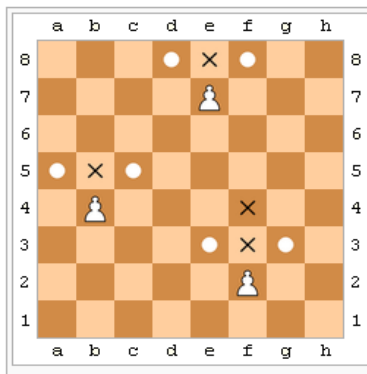
когда изобрели шахматы, пешка выглядела, как солдат со щитом в руках. Таким солдатам приходилось нападать на своих противников не прямо вперед, а по диагонали, иначе те заслонились бы от их мечей щитами.

#### БЕСЕДА №4

##### «Превращение пешки»

Задачи: повторить правила перемещения по шахматной доске пешки, познакомить с тем, что при достижении пешкой противоположной горизонтали она может превращаться в другие фигуры.

Содержание беседы.



Когда пешка доходит до восьмой горизонтали (достигает цели!), она может стать ферзем, ладьей, слоном или конем. Обычно пешку решают продвинуть в ферзи, ведь эта фигура самая сильная. Как правило, пешку продвигают ближе к концу игры, ведь к этому времени у противника остается меньше всего фигур для защиты.

#### БЕСЕДА №5

##### «Ценность фигур»

Задачи: познакомить с изображением и ценностью всех шахматных фигур.

Содержание беседы.

Название	Изображение	Ценность
Пешка		1
Конь		3
Слон		3
Ладья		5
Ферзь		9
Король		-

Пешка обладает самой низкой ценностью среди всех фигур. В пешках измеряется ценность других фигур. Ценность самой пешки – одна пешка.

Если у одного из игроков больше очков, чем у противника, то у него есть так называемое материальное преимущество. Размен фигур равной ценности имеет смысл, когда у тебя материальное преимущество, потому что если в целом фигур на доске будет меньше, то игра станет легче и, как правило, ее будет проще выиграть.

### БЕСЕДА №6

#### «Конь»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «конь», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.



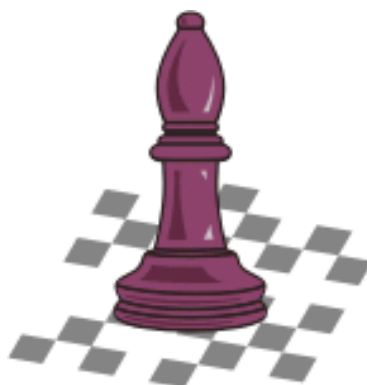
Эта шахматная фигура похожа на настоящего коня, и она единственная, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Конь (К) ходит буквой «Г». Он может перепрыгивать через другие фигуры. Конь может попасть на любую клетку поля, но это медленная фигура. Кони любят располагаться поближе к центру доски, чтобы была возможность быстро перебраться к любой ее части. «Конь на краю не поможет в бою» – гласит старая шахматная поговорка. Ценность коня равна трем пешкам или трем очкам.

### БЕСЕДА №7

#### «Слон»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «слон», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.



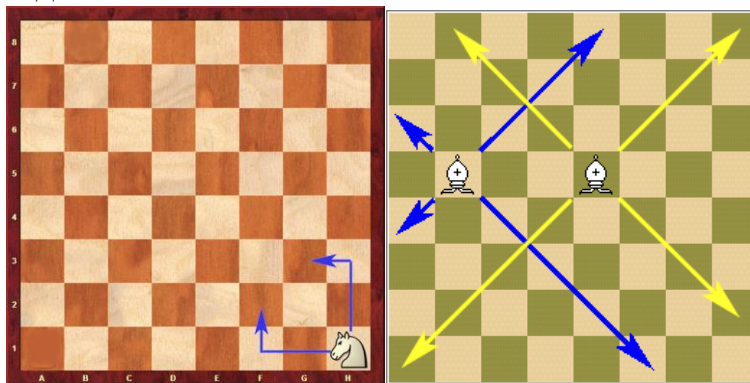
У слона острая вытянутая верхушка, похожая на луковичку. Слон (С) движается по диагонали, это быстрая фигура дальнего действия. Она не умеет перепрыгивать через другие фигуры, как конь. В начальной позиции слоны ходов не имеют. Каждый слон ограничен клетками только одного цвета (их 32). Один конь ходит только по черным клеткам, второй – только по белым. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом!

### БЕСЕДА №7

#### «Слон и конь»

Задачи: дать сравнительную характеристику шахматных фигур коня и слона.

Содержание беседы.



Слоны и кони считаются легкими фигурами. Если сравнить их между собой, то преимущество коня в том, что он может попасть на любую из 64 клеток, но он медленный. Слон быстрый, но он может ходить только по 32 клеткам. Эти свойства создают равновесие между ними. Слоны по силе равны коням. Ценность коня и слона равна 3 пешкам.

### БЕСЕДА №8

#### «Ладья»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «ладья», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.





Шахматная ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться.

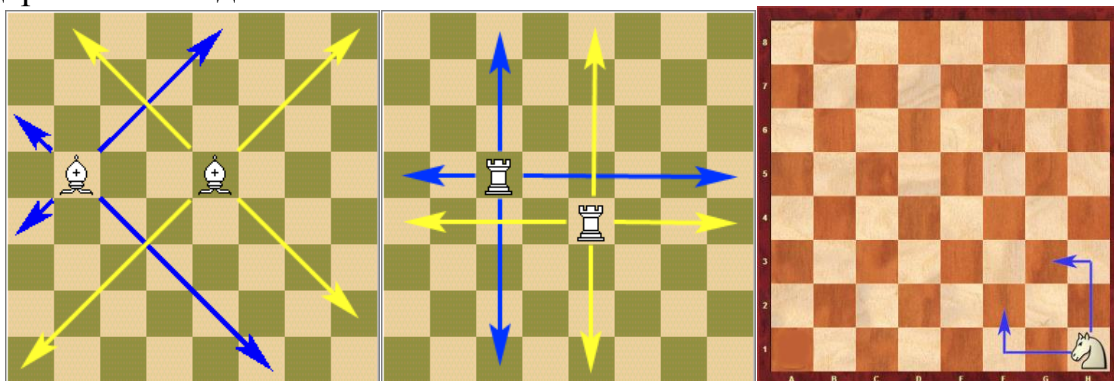
В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Ладьи (Л) ходят по горизонтали (вправо и влево) и по вертикали (вверх и вниз), как показывают зубцы на башне того замка, который изображает эта фигура. В начальной позиции ладьи ходов не имеют. Ладья – быстрая фигура дальнего действия, она может попасть на любую из 64 клеток. Где бы ни находилась ладья, она всегда держит под ударом 14 полей. Как и слон, ладья не умеет перепрыгивать через другие фигуры. Ценность ладьи равна 5 пешек.

### БЕСЕДА №9

#### «Ладья и другие фигуры»

Задачи: провести сравнение ладьи с конем и слоном, обсудить их ценность.

Содержание беседы.



Если сравнивать ладью с конем, то получается, что обе фигуры могут попасть на любую из 64 клеток, но ладья быстрее, а конь медленнее. Поэтому ладья – более ценная фигура, чем слон.

Если сравнивать ладью со слоном, то получается, что обе фигуры быстрые. Но ладья может попасть на любую из 64 клеток, а слон – только на 32. У ладьи снова преимущество.

### БЕСЕДА №10

#### «Ферзь»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «ферзь», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.



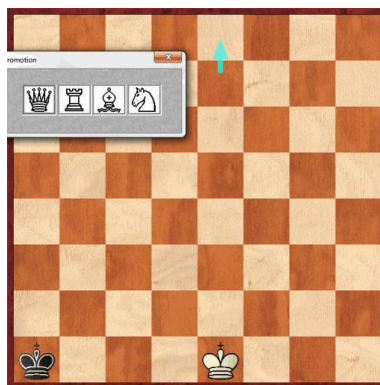
Ферзь (Ф) ходит по горизонтали и по вертикали, как ладья, и по диагонали, как слон. Это как две фигуры в одной! У ферзя есть корона, зубцы которой указывают во все направления (подсказка для того, чтобы запомнить, как ходит ферзь). Ферзь в начале игры становится на клетку своего цвета: белый ферзь – на белую (d1), а черный – на черную (d8). Ценность ферзя равна 9 пешкам. Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей. Ферзь не может перескакивать через другие фигуры. В начальной позиции ладьи ходов не имеет.

### БЕСЕДА №10

#### «Пешка превращается в ферзя»

Задачи: рассказать о том, что пешка при достижении противоположной горизонтали может «превратиться» в другую шахматную фигуру.

Содержание беседы.



Поскольку ферзь – самая сильная фигура, то в большинстве случаев, когда пешку стремятся превратить в другую фигуру, ее продвигают в ферзи.



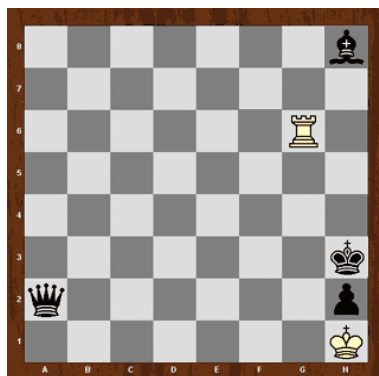
Если пешку продвигают не в ферзи, то обычно выбирают коня, потому что конь ходит иначе, и в некоторых случаях это может оказаться полезным. Если пешка превратилась в ферзя, то ее заменяют на поле ферзем, которого уже взяли или ладьей, поставив ее вверх ногами, или ферзем из другого набора.

### БЕСЕДА №11

#### «Шах»

Задачи: познакомить с важным понятием в игре - «шах» и с возможностями избежания шаха.

Содержание беседы.



В этом положении черные могут дать шах- белому королю ходом ферзя на a1 или b1. В ответ на это белые могут только закрыться на g1 ладьей.

Шах происходит, когда на короля нападает фигура противника. По правилам шахмат, когда на короля нападают и объявляют шах, игрок ДОЛЖЕН делать ход, чтобы уйти от шаха. Есть три возможности избежать шаха: взять атакующую фигуру, предотвратить шах, расположив на пути одну из своих фигур, или перевести короля на клетку, которая не находится «под боем».

### БЕСЕДА №12

#### «Шах и мат»

Задачи: познакомить с понятием «мат», объяснить, что мат - это шах, от которого нет защиты.

Содержание беседы.



Шах и мат означает, что королю шах и из-под шаха не уйти ни ходом короля на безопасную клетку, ни закрываясь от шаха другой фигурой, ни взяв фигуру, которая угрожает королю. Цель игры – поставить мат сопернику.

В нашей позиции белая ладья напала на черного короля. При этом королю мешают собственные пешки убежать на 7-й ряд.

### БЕСЕДА №13

#### «Пат»

Задачи: объяснить, что пат – это ситуация в шахматах, когда итогом партии является ничья.

Содержание беседы.



Не всегда итогом борьбы в шахматной партии является победа одной из сторон. Иногда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша, и тогда партия признается ничьей. Слово ПАТ пришло к нам из итальянского, «Patta» – игра вничью. Самый простой пример такой встречи, когда на доске остаются одни короли. А как известно, по правилам игры короли не могут подходить вплотную друг к другу и, следовательно, не могут ни объявить шах, ни поставить мат друг другу. Ничейными считаются позиции, в которых у одного из партнеров, несмотря на перевес в силах, недостаточно возможностей, чтобы объявить мат одинокому королю противника. К таким позициям относятся следующие:

- У одного игрока остались король и слон, у другого – только король;
- У одного игрока – король и конь, у другого – только король;
- У одного игрока – король и два коня, у другого – только король;
- У каждого из соперников есть по королю и одноцветному слону.

### БЕСЕДА №13

#### «Короткая рокировка»

Задачи: познакомить с особым ходом в шахматах – рокировкой и ее разновидностью короткой рокировкой.

Содержание беседы.



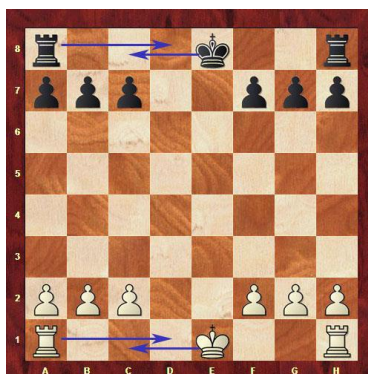
Рокировка – еще один особенный ход (первым было продвижение пешки в ферзи). Это единственный ход, когда одновременно передвигаются две фигуры (король и ладья). Каждый игрок может делать рокировку только один раз за игру. Обязательным условием рокировки является то, чтобы ни король, ни ладья до этого не делали ходов. Правила игры также не позволяют производить рокировку в тот момент, когда король находится под боем неприятельской фигуры. Рокировка позволяет уберечь короля, увести его из центра доски и в то же время развить ладью, вывести ее в центр и ввести в игру. Подходящее время, чтобы вывести короля в центр – это эндшпиль, конец игры, когда большинство фигур уже взято. Королю не так легко поставить мат, когда на доске мало фигур.

#### БЕСЕДА №14

##### «Длинная рокировка»

Задачи: познакомить с особым ходом в шахматах – рокировкой и ее разновидностью длинной рокировкой.

Содержание беседы.



Рокировку могут делать и белые, и черные. Рокировка бывает короткая и длинная. Короткая рокировка делается в сторону королевского фланга, длинная – в сторону ферзевого фланга.

#### БЕСЕДА №14

##### «Запись ходов»

Задачи: способствовать формированию умения записывать ходы в шахматной партии.

Содержание беседы.

## 1. e4

### 23...Kc5-a6

Язык, на котором мы записываем и читаем шахматные ходы, называется алгебраической нотацией. Запись ходов называется ведением счета. Алгебраическое обозначение состоит из двух частей: названия фигуры, которой ходят, и названия клетки, на которую ходят. Ход белой фигуры записывается после номера хода и точки. Ход черной фигуры записывается после номера хода и трёх точек (многоточия).

#### БЕСЕДА №15

##### «Контроль времени»

Задачи: способствовать пониманию необходимости контроля времени во время игры.

Содержание беседы.



С XIX века используется контроль времени. Первоначально он осуществлялся с помощью песочных часов, позднее, в конце XIX века Вильсон сконструировал механические шахматные часы (1883 год). В игре появились понятия цейтнот, проигрыш по времени, либо ничья в лучшей игровой ситуации, но с худшим временем, блиц. В наши дни все чаще используются электронные шахматные часы.

Все официальные партии должны использовать контроль времени. Для этого используются специальные шахматные часы. Игрок, сделавший ход, нажимает на часах кнопку, останавливающую его часы и запускающую часы противника.

## Картотека обучающих игр.

<p><b>«Игра на уничтожение»</b> - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>	<p><b>«Один в поле воин».</b> Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</p>
<p><b>«Сними часовых».</b> Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.</p>	<p><b>«Перехитри часовых».</b> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p>
<p><b>«Лабиринт».</b> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p>	<p><b>«Кратчайший путь».</b> За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p>
<p><b>«Захват контрольного поля».</b> Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <b>«Что общего?»</b> Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p>
<p><b>«Кто сильнее».</b> Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «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 учителя и ученика были равны.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <b>«Секретная фигура».</b> Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <b>«Угадай-ка».</b> Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <b>«Волшебный мешочек».</b> В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p>

<p><b><u>Шахматные фигуры. Первое знакомство. «Угадай».</u></b> Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p>	<p><b><u>«Атака неприятельской фигуры».</u></b> Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p>
<p><b><u>Шахматные фигуры. Первое знакомство. «Большая и маленькая».</u></b> На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	<p><b><u>Шахматные фигуры. Первое знакомство. «Мяч».</u></b> Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p>
<p><b><u>Шахматные фигуры. Первое знакомство. «Кто быстрее».</u></b> К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p>	<p><b><u>Шахматные фигуры. Первое знакомство. «Да и нет».</u></b> Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p>
<p><b><u>«Белые и чёрные».</u></b> В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её.</p>	<p><b><u>«Школа».</u></b> Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого?..»</p>
<p><b><u>«Пирамида».</u></b> Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p>	<p><b><u>«По росту».</u></b> Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.</p>
<p><b><u>«Над головой».</u></b> Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.</p>	<p><b><u>«Убери такую же».</u></b> Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p>