



Подготовила
Азизова Э.Ш.

Мастер –класс для родителей по обучению игре в шахматы. воспитанников подготовительной группы

Цель: формирование у родителей воспитанников элементарных навыков игры в шахматы для совместной игры со своими детьми.

Задачи:

Познакомить родителей воспитанников с игровыми ситуациями, с историей возникновения шахмат, тем самым способствовать формированию навыков игры в шахматы, закрепить знания о шахматных фигурах и их ходах,

Материал: шахматные доски, шахматные фигуры, картинки с комбинациями.

Ход.

Введение в тему история: История возникновения и развития шахмат насчитывает многие века. Родиной шахмат является Индия приблизительно в IV-III вв. до н.э. Согласно древней легенде, игра шахматы была создана неким брамином. Взамен на свое изобретение, он попросил у раджи, казалось бы, незначительную награду: столько зерен пшеницы, сколько уместится на шахматной доске, если на первую клетку положить одно зерно, на вторую — два зерна, на третью — четыре зерна и т. д. Однако, на самом деле вышло, что такого количества зерна нет на всей планете.

Шахматы живут и развиваются около двух тысячелетий. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Прежде всего, тем, что шахматы предоставляют человеку возможность творческого соревнования. Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука. Это активный культурный отдых и целый мир переживаний и ощущений. Каждый находит в них что-то своё. Красивые партии, комбинации, окончания, задачи восхищают нас порой не меньше, чем хорошее музыкальное произведение или талантливая игра актёра.

Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, наконец, учат работать с книгой.

В. Сухомлинский писал: –... без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти...».

Опыт работы педагогов и тренеров-преподавателей по шахматам в нашей стране и зарубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности

Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому данная программа даёт возможность довести до сознания учащихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе, а так-же приобщить детей к творческому процессу, развивающему мыслительную деятельность.

А теперь не много о правилах игры и комбинаций:

В игре участвуют 8 пешек и 5 видов фигур. У всех у них разные возможности и ходят по-разному.

Обозначение фигур: Король- Кр ;Ферзь- Ф; Ладья- Л; Слон- С; Конь- К; Пешка- нет обозначения

Поля боя, на котором идёт игра, называется шахматной доской, на шахматной доске 64 клетки(32/32 черные и белые), нижняя клетка(1 и 2) для белых, верхняя клетка(7 и 8) для черных. У клетки есть имя(латинская буква) и фамилия(цифра).Цель игры поставить шахи мат королю.

Каждая фигура ходит по-своему, и у каждой своя ценность.

Король-Эта фигура может ходить в любом направлении ,но только на одну клетку, один король и его нельзя разменивать.

Пешка-Пешка ходит или на одну, или на две клетки вперед, но только если никто не стоит на пути. На две клетки она может пойти только с начальной клетки. Пешка-единственная фигура ,которая не ходит назад. И ест иначе чем ходит(берут фигуру на одну клетку вперед по диагонали. И если пешка доходит до 8 горизонтали, то здесь она может стать ферзём(Ф),ладьей(Л),слоном(С) или конем(К).

Конь-Это единственная фигура, которая может перепрыгнуть через другие фигуры. И конь ходит всегда буквой Г, две клетки в одном направлении и еще клетку в другом. Т.с.конь попадает на клетку другого цвета. Ценность коня равна 3 пешкам.

Слон-Слон движется по диагонали, быстрая фигура. Каждый слон ограничен клетками только одного цвета. Т. о. в начале игры у игрока есть один слон, который движется по белым клеткам, другой по черным. Ценность слона 3 пешки.

Ладья-Ладья быстрая фигура и ходит она по горизонтали(вправо и влево) и по вертикали(верх и вниз),у ладьи преимущество так как она может попасть почти на любую из 64 клеток. Ладья оценивается в 5 пешек.

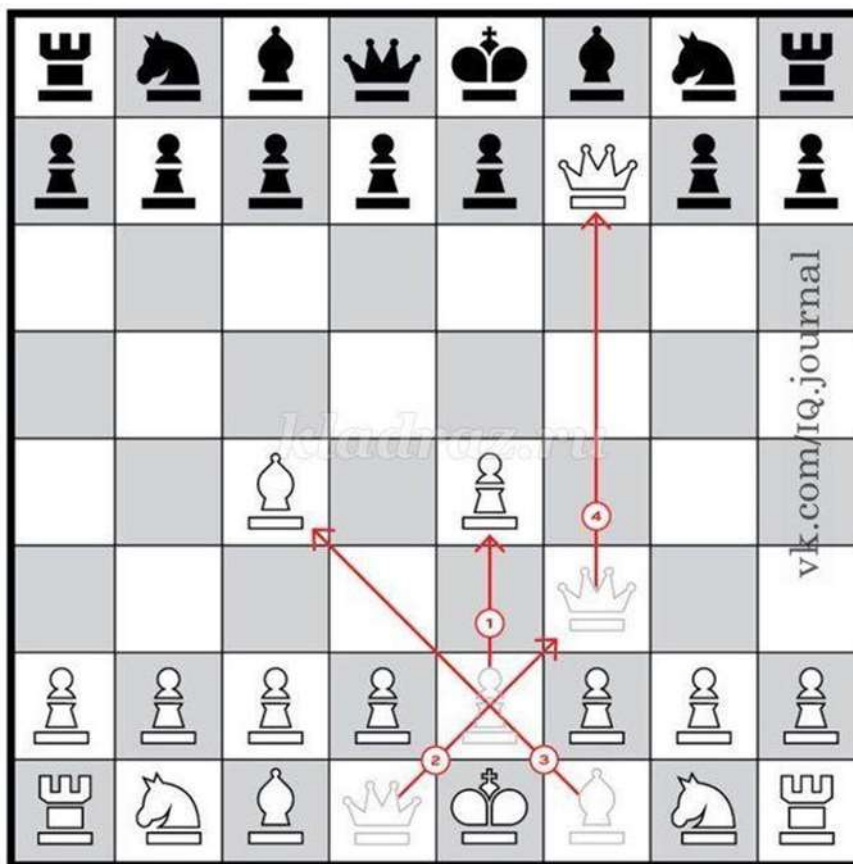
Ферзь-Ферзь ходит как и ладья(по горизонтали и по вертикале), и как слон(по диагонали),это как две фигуры в одном, его ценность равна 9 пешкам. Это самая сильная фигура.

Шах и мат Шах происходит, когда на короля нападает фигура соперника. По правилам игрок должен делать ход, что бы уйти от шаха. Есть три возможности избежать шаха:

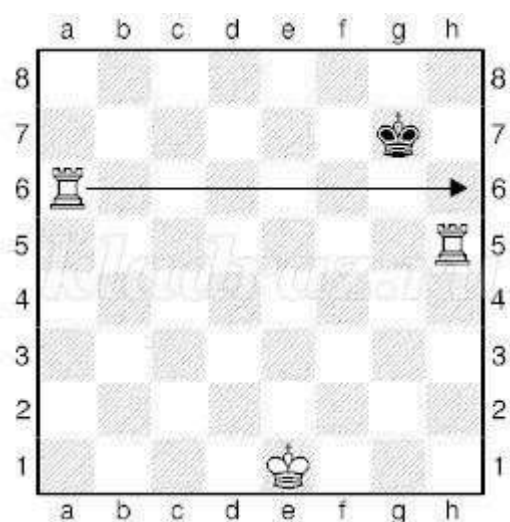
- 1) перевести короля на клетку ,которая не находится под боем. Пример: Королю h8 шах со стороны слона c3,чёрные могут уйти Кр на g8 или h7.
- 2) расположить на пути одну из своих фигур. Пример: Королю h8 шах со стороны слона c3,закрыться слоном(С) сыграв с f8 на g7.

3) взять атакующую фигуру. Пример: Королю h8 шах со стороны слона с3, можно взять слона ладьей(Л), которая стоит на h3 на с3, это лучший ход, потому что черные получают 3 очка. Шах и мат означает, когда королю шах и из-под шаха не уйти не ходом короля, незакрыться, не взяв фигуру.

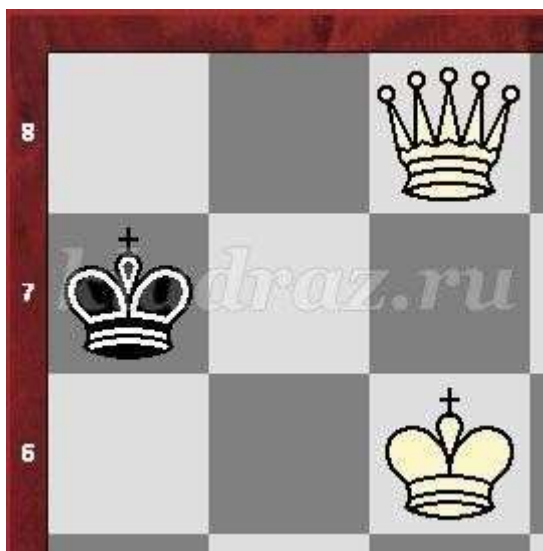
Теперь разберём пару комбинаций-1. Детский мат и защита от мата. (4 хода)/1 ход Белая пешка с e2 на e4, черная пешка на e5; 2 ход белый Фd1 на Фh5, Белые напали на пешку e5, и поглядывают на слабый пункт f7. Черные защищают пешку e5, ходом с Kb8 на Kc6; 3 ход белый Cf1 на Cc4, черные ходят с Kg8 на Kf6 Черные игнорируют нападение на пункт f7. Следовало играть пешкой...g6, и если 4.Фf3, то 4...Kf6, защищаясь от детского мата и опровергая стратегию белых; 4 ход белый с Фh5 на Фf7. Мат



2. Линейный мат- тяжелыми фигурами, обычно двумя ладьями (реже ладьей и ферзем, двумя ферзями). Пример: 1 белая Лb4. Этим ходом ладья отсекает часть доски ниже 4-й горизонтали у черного короля; 1 черная... Kpf5 2 белая Лс5+ вторая ладья оттесняет короля, а первая не позволяет перейти на 4-ю горизонталь. Приходится отступить дальше, к краю доски 2 черная Кре6; 3 белая Лb6+ оттеснение короля продолжается. 3. Kpd7; 4. Лh5 Kpc7 Черный король напал на вторую ладью; 5. Лg6. Уберем вторую ладью на дальний край доски; 5...Kpd7 6. Лh7+ Кре8 7. Лg8x и черный король получает мат.



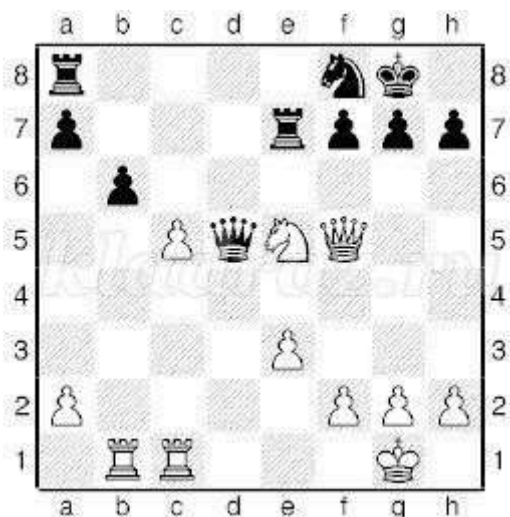
3 Мат королём и ферзём. 1.Фd4;Очередь хода за черными, и они должны отходить королем (пропускать ведь ход они не могут). 1...Kpg5 Белый ферзь же вновь становится на ход коня от короля соперника;2.Фe4 Таким простым методом за несколько ходов черный король прижимается к краю доски 2...Kpf6 3.Фd5 Kpg6 4.Фe5 Kph6; 5.Фf5 Kpg7; 6.Фe6 Kpf8; 7.Фd7 Kpg8; 8.Фe7 Kph8 при этом можно убедиться, что вариантов противостоять этому оттеснению у черных нет. Последний важный момент! Черный король забился в самый угол, и если ферзь продолжит зажимать короля – 9.Фf7, то ходов у черных не останется и на доске пат, а это, как помните ничья. Нам же нужно выиграть. Поэтому оставляем черному королю два поля для ходов, и начинаем подводить своего короля – 9.Kpg2 Kph8; 10.Kpg3 Kpg8 ;11.Kpg4 Kph8 Как видите, у черных имеются только два возможных хода; 12.Kpg5 Kpg8 13.Kpg6; Все, белый король подошел к месту боевых действий, после чего черные сразу получают мат - 13...Kph8; 14.Фg7х и белые выиграли.



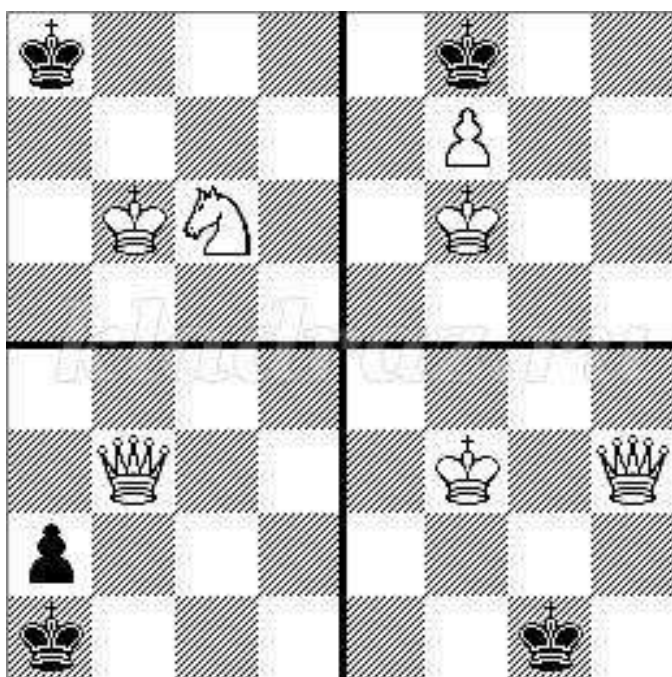
4 Комбинация вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника(двойной удар).Пример:1) Красивую комбинацию проводит гроссмейстер Симагин против Толуша. Он жертвует ферзя, завлекая короля противника на поле g1, и наносит двойной удар (делает «вилку») конём.1. Фd4–g1;2. Kpf1:g1 Kf4:e2;3. Kpg1–f2 Ke2:c1 Победа чёрных.

2) Гроссмейстер Крогиус в партии с Сергиевским неожиданно сыграл 1. Ke5 – g6!! ;Конь идёт под три удара, к тому же белые открывают своего ферзя. Но на самом деле это двойной удар. Белый конь напал на ладью, ферзь на ферзя. После 1.Фd5:f5 белые наносят двойной удар; 2. Kg6 : e7+ Kpg8 – h8;3. Ke7 : f5.

3) Можно получить преимущество и в начале игры-1.белые пешка e2 на e4, черная пешка e7 на e5; 2.белые Kg1 на f3, черный Kg8 на f6; 3.белый Kf3 на e5, черный Kf6 на e4; 4.белый Фd1 на f3, черные Ke4 на c5; 5.белый Ke5 на f7 вилка ферзя и ладьи, либо Фf3 на f7 и тогда мат.



Пат – это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в этот момент не находится под шахом. Пример: Короля b8 никто не атакует, но ему некуда идти, так как все поля вокруг (a7, a8, c7, c8) держат белые король и пешка. Ну а королям g1 и h8 не разрешают выйти чёрный ферзь g5 и белый король e2. Интересно положение короля белых на a1. У короля ходов нет, а закрывающие его фигуры не могут уйти, так как они защищают Его Величество от шахов. Во всех позициях – пат, то есть ничья.



Заключительное слово: Итак шахматы, во-первых, учат работать с ошибками, не бояться, принимать их как подсказку, во-вторых, так дисциплинируется умственная деятельность человека и формирование логики(планирование ближайших ходов).Получается, что шахматные задачи становятся средством самодиагностики и вырабатывают привычку к этой диагностике, вводят ее как естественный элемент дисциплины ума.

