

Шахматы для детей

Шахматы — старинная и очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития малыша. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра будет развивать мышление, научит ребенка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы дает формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.



Функции шахмат в развитии детей

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

Познавательная. Играя в шахматы, ваш ребенок научится мыслить, логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать. Малыш узнает много нового и интересного. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.

Воспитательная. Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.

Физическая. Сидеть долго за доской очень трудно. Надо обладать большим запасом сил и выносливости. Поэтому у всех гроссмейстеров есть тренеры по физподготовке.

МБДОУ ДЕТСКИЙ САД «АИСТ»

БУКЛЕТ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ ПО ОБУЧЕНИЮ ДЕТЕЙ ИГРЕ В ШАХМАТЫ

Уважаемые родители, погрузите Ваших детей в загадочный и таинственный мир шахмат.

Шахматы – это гимнастика памяти, воли, ума!



*Подготовила:
Багманян М.М..*

Как начать обучение шахматам

Оптимальный возраст для первого знакомства малыша с шахматами - четыре-пять лет. Основная форма - игровая. Ни в коем случае не ставьте своей целью вырастить "нового Крамника". Не принуждайте ребенка заниматься - рискуете "перекормить" его шахматами. Потрудитесь лучше над тем, чтоб заинтересовать малыша.

Первый шахматный урок

Первый урок должен быть ярким, веселым, запоминающимся. Ребенок, прежде всего, ждет от него праздника и удивительных историй с приключениями.

В помощь себе купите учебник, посвященный детским шахматам.

Для начала расскажите ребенку сказку про "короля, королеву и их свиту", покажите ему красочные книжки с фигурами на картинках, инсценируйте сценку, используя любимые игрушки ребенка.

Мальчикам, обожающим "войнушку", можно сказать, что доска - это поле битвы, а фигуры олицетворяют разного рода войска.

Не рассчитывайте сразу же играть целые партии с 5-летним ребенком. В течение первого года он должен усвоить только, как ходит та или иная фигура. Придумайте нетрудные задачки, цель которых - научить ребенка анализировать и понимать, куда в той или иной ситуации может пойти пешка, конь или ферзь.

Первые уроки должны длиться не более 20 минут. Не забывайте и о физкультминутке. Ребенку необходимо отвлекаться и разминаться. Заканчивать надо до того, как ему станет скучно

Перемещение фигур:

Пешка (пеший воин) может за один ход продвинуться на одну клетку прямо вперед, а при первом ходе на две клетки. Пешка «бьет» чужую фигуру на клетке впереди и впереди по диагонали.

Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже королеву.

Ферзь (визирь) – самая сильная фигура в игре. Передвигается на любое количество клеток в любом направлении.

Король (в древней игре тоже король) передвигается в любом направлении на одну клетку. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

Слон (епископ) может передвинуться на любое количество клеток по диагонали.

Конь (всадник) может продвинуться на две клетки вперед или назад, а затем на одну клетку влево или вправо. Он может перепрыгивать через другие фигуры.

Ладья (колесница) может за ход продвинуться на любое количество клеток вперед или назад, вправо или влево.



Цель игры – взять в плен чужого короля. Вражескую фигуру можно «съесть», если поставить свою фигуру на ее место. Поверженные фигуры убирают с доски. Когда чей-либо король находится на клетке, где при следующем ходе ему грозит «плен», то ему объявляют «шах» и он обязан отойти на безопасную клетку. Если таковой не находится, то королю объявляют еще и «мат». На этом игра заканчивается поражением той стороны, которая потеряла короля.