

**Методические рекомендации для педагогов МБДОУ детский сад «Аист»  
«Шахматные пятиминутки»  
в рамках приоритетных проектов «Здоровей-ка» и «Компетентный педагог»**



Авторы:  
Азизова Э.Ш.  
Багманян М.М.

2022г.

## Тематика шахматных пятиминуток для педагогов

**Цель:** повышение мотивации педагогов в использовании шашек и шахмат с детьми старшего дошкольного возраста в детском саду.

### Задачи:

- познакомить педагогов с нормативной базой, регулирующей развитие шахматного образования в образовательных учреждениях;
- познакомить с методической литературой по обучению детей игре в шахматы;
- познакомить с играми для ознакомления детей с шахматной доской, фигурами, правилами хода и взятия;
- познакомить педагогов с правилами игры и игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
- познакомить с особенностями работы с родителями.

Данные методические рекомендации составлены в соответствии с ФГОС ДО.

Методические рекомендации предназначены для воспитателей дошкольных образовательных учреждений по организации работы в области познавательного и физического развития для детей старшего дошкольного возраста.

В данных методических рекомендациях последовательно представлен методический и практический материал по обучению педагогов основам игры в шахматы.

№	Тема	Содержание
1.	Знакомство с нормативной базой, регулирующей развитие шахматного образования в образовательных учреждениях	Приказ Министерства образования Российской Федерации от 18 мая 2004 года №2211 «О развитии шахматного образования в системе образования Российской Федерации»
2.	Методические рекомендации по обучению игре в шахматы для педагогов образовательных учреждений	Презентация «Методические рекомендации по обучению игре в шахматы для педагогов образовательных учреждений»
3.	Знакомство с материалом по обучению детей	Комплект раздаточного материала и спортивный инвентарь.

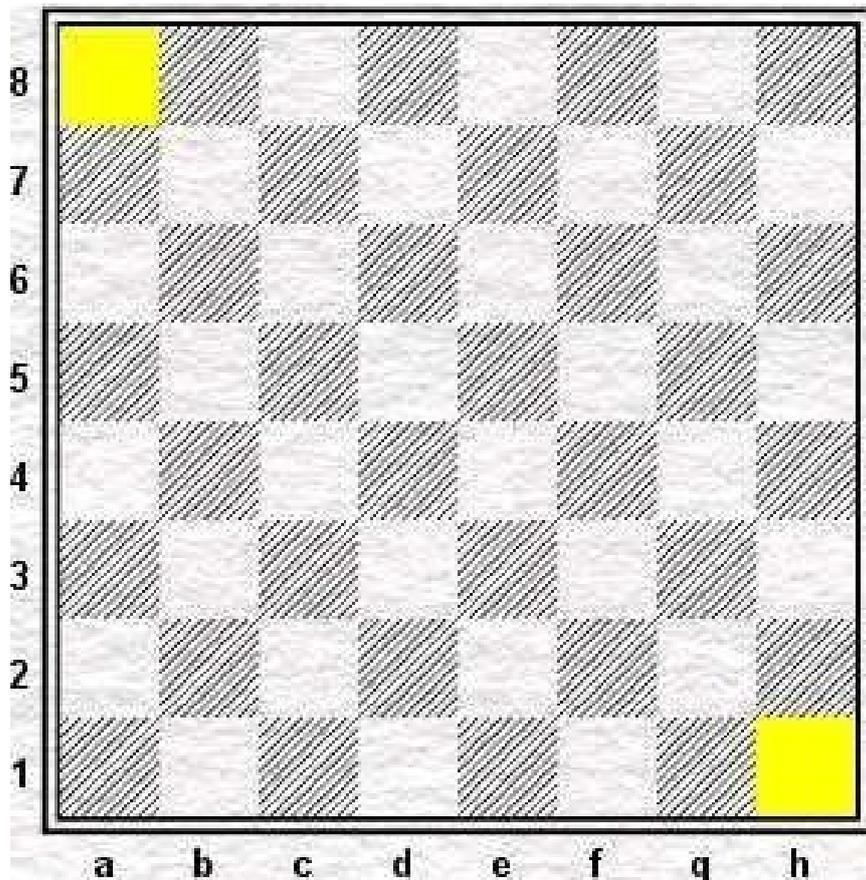
	игре в шахматы	
4.	Шахматная доска	Шахматная доска, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр
5.	Начальная расстановка шахматных фигур на доске	Расстановка шахматных фигур на доске
6.	Знакомство с шахматными фигурами	Шахматные фигуры, расстановка шахматных фигур перед партией
7.	Пешка	Ход пешки, один в поле воин, ограничение подвижности, двойной удар, защита, место в начальном положении, как бьёт другие фигуры.
8.	Соревнование пешками	Сыграть тренировочные позиции
9.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
10.	Знакомство с ладьёй	Ладья правила хода, краткий путь, лабиринт, перехитри часовых, ограничение подвижности, игра на уничтожение
11.	Ладья. Тренировочные позиции.	Отработка практических навыков
12.	Знакомство со слонами	Слон правила хода, один в поле воин, кратчайший путь, лабиринт, перехитри часовых, упражнение Слон+Ладья, двойной удар, побей незащищённую чёрную фигуру, защита, выиграй фигуру
13.	Слон	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Слон.
14.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
15.	Знакомство с Конями	Конь правила хода, перехитри часовых, ограничение подвижности, захват контрольного поля, Конь против Ферзя, Ладьи, Слона, двойной удар, взятие незащищённых фигур, защита, игра на уничтожение.
16.	Конь	Игра шахматной фигурой Конь.
17.	Конь угрожает	Отработка практических навыков
18.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
19.	Знакомство с Ферзями	Место Ферзя в начальном положении, как он бьёт другие фигуры, как ходит.
20.	Ферзь	Ферзь правила хода, один в поле воин, кратчайший путь, захват контрольного поля, Ферзь против Ладьи, Слона, взятие незащищённых фигур, двойной удар, выиграй фигуру. Игра на уничтожение

21.	Ферзь и пешки	Игра шахматными фигурами Ферзь и пешка.
22.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
23.	Знакомство с Королями	Ход Короля, один в поле воин, взятие, ограничение подвижности
24.	Король против других фигур	Дидактические задания
25.	Король	Работа по правилам, находить правильное решение.
26.	Рокировка	Короткая рокировка, длинная рокировка
27.	Ценность фигур	Ценность фигур
28.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
29.	Шах	Шах фигурами, способ защиты от шаха, шах свей игры шем фигуры, открытый шах, двойной шах.
30.	Мат	Мат фигурами, мат в один ход, мат с игры
31.	Шах и мат	Комбинации шах и мат
32.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
33.	Ничья	Виды ничьей
34.	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения
35.	Правила хорошего тона	Правила хорошего тона
36.	Спортивное соревнование	Сыграть шахматные партии
<b>Всего 36 тем.</b>		

**Как научиться играть в шахматы?  
ПРАВИЛА ШАХМАТ**

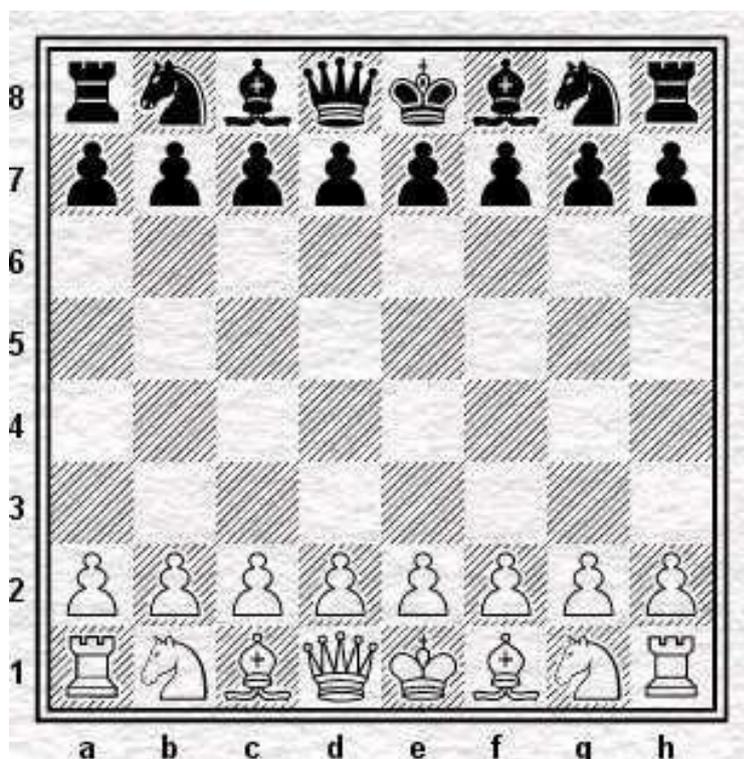
Положение доски между партнерами:

Справа от вас всегда должно быть белое поле. Перед вами –



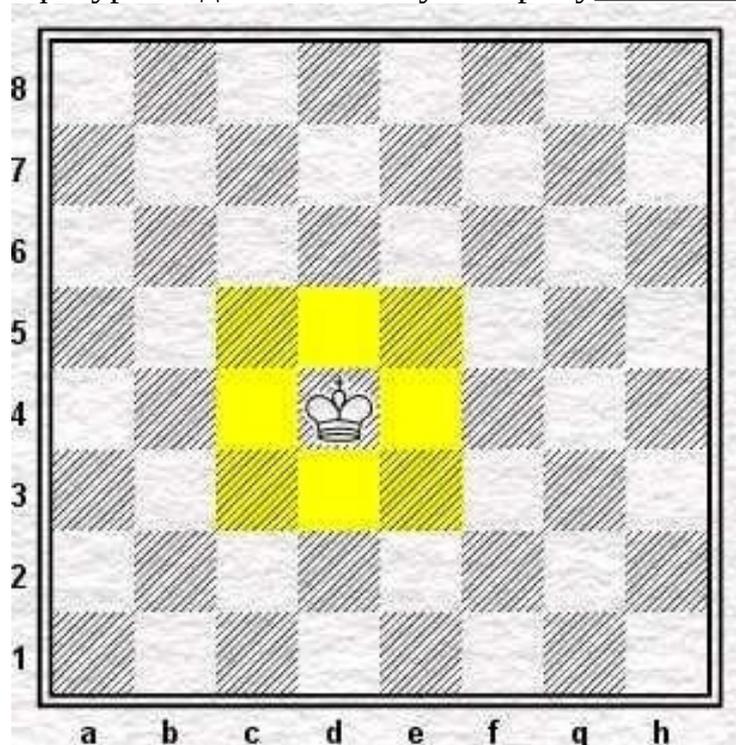
буквы, по бокам – цифры.

**Расстановка фигур.** Начальное положение: Белые фигуры стоят на 1 и 2 ряду, черные – на 7 и 8.

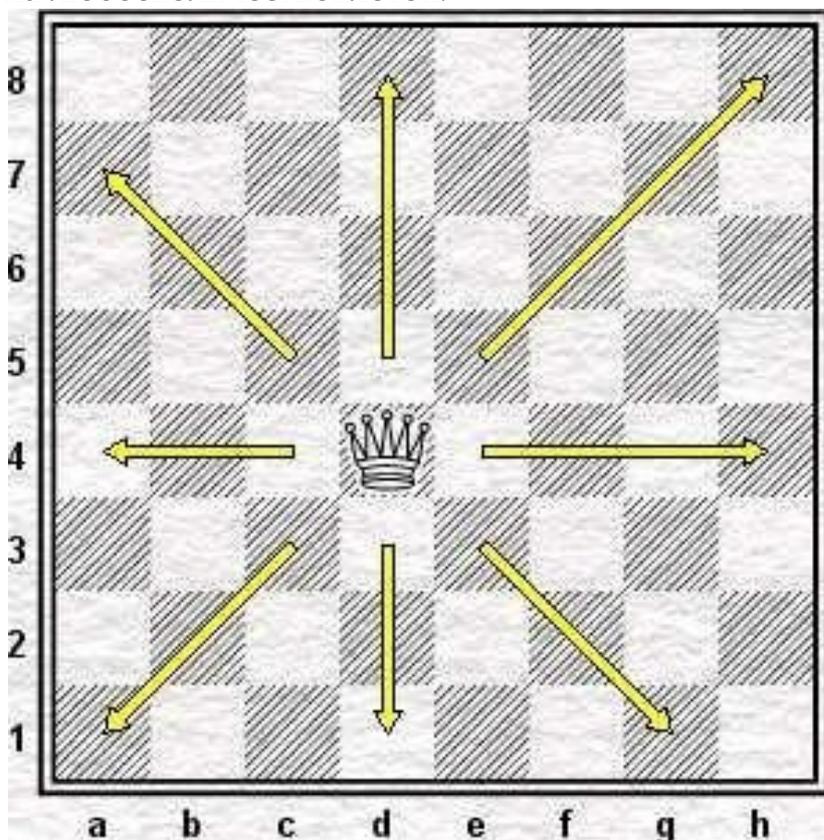


## Фигуры.

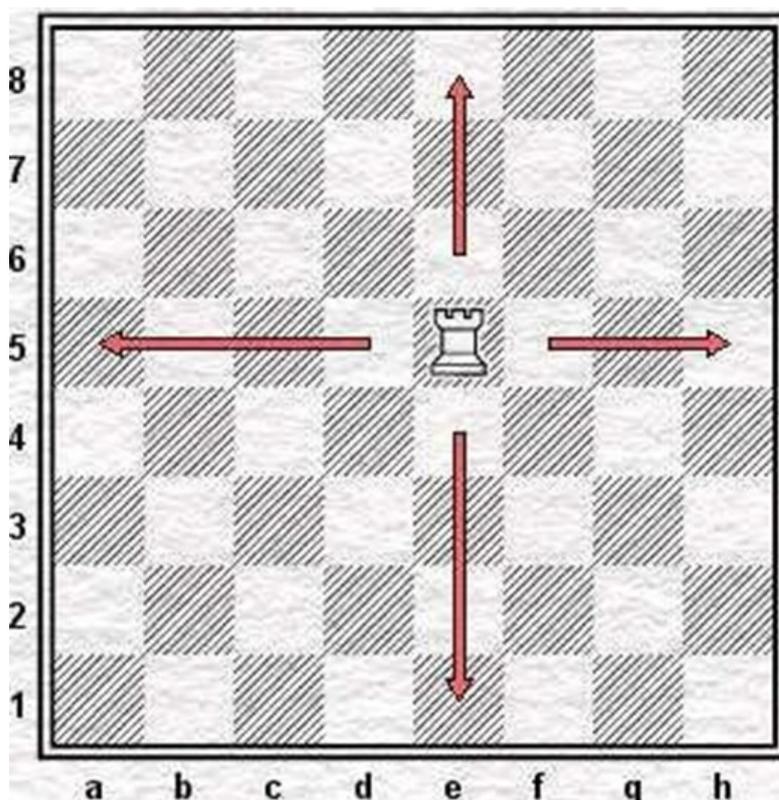
**Король:** самая главная фигура. Ходит ест в любую сторону на 1 клетку.



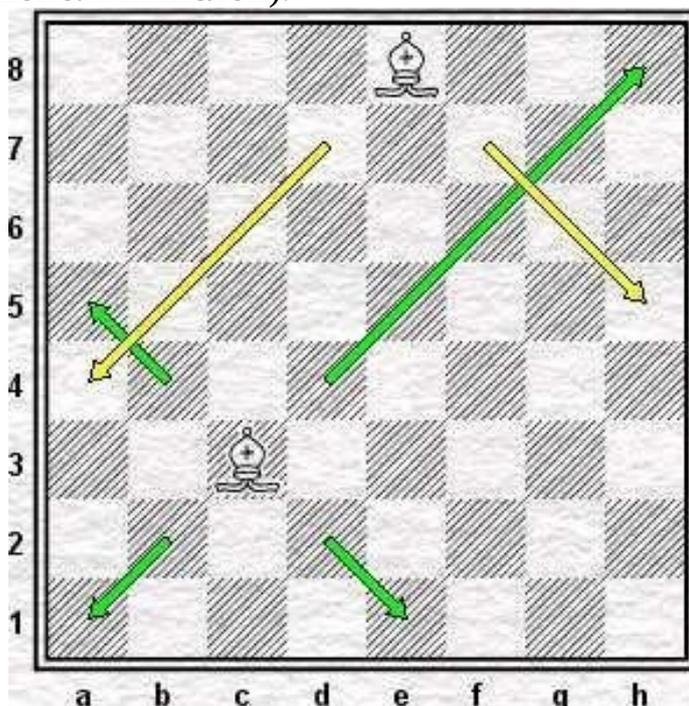
**Ферзь:** (НЕ дама и НЕ королева!) самая сильная фигура. Ходит и ест по прямым линиям и по диагоналям на любое количество клеток.



**Ладья:** (НЕ тура!) Ходит и ест по прямым линиям на любое количество клеток.

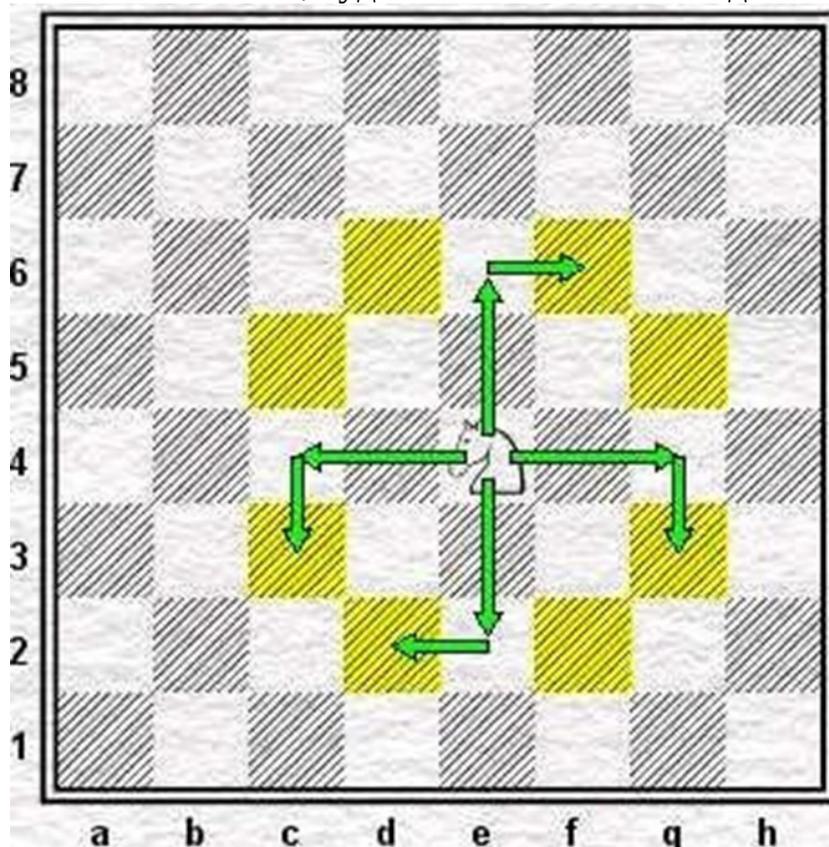


**Слон:** (НЕ офицер!) Ходит и ест по диагоналям на любое количество клеток. Если слон стоит на белом поле – значит, он может ходить только белым полям (**белопольный слон**). Если слон стоит на черном поле – он может ходить только по черным полям (**чернопольный слон**).



**Конь:**Его ход напоминает букву “Г”:

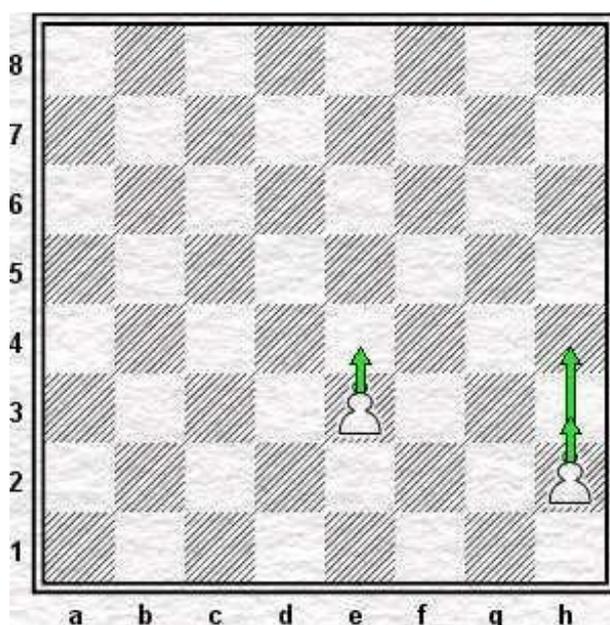
Желтым цветом отмечены все поля, куда может пойти конь в данной позиции.



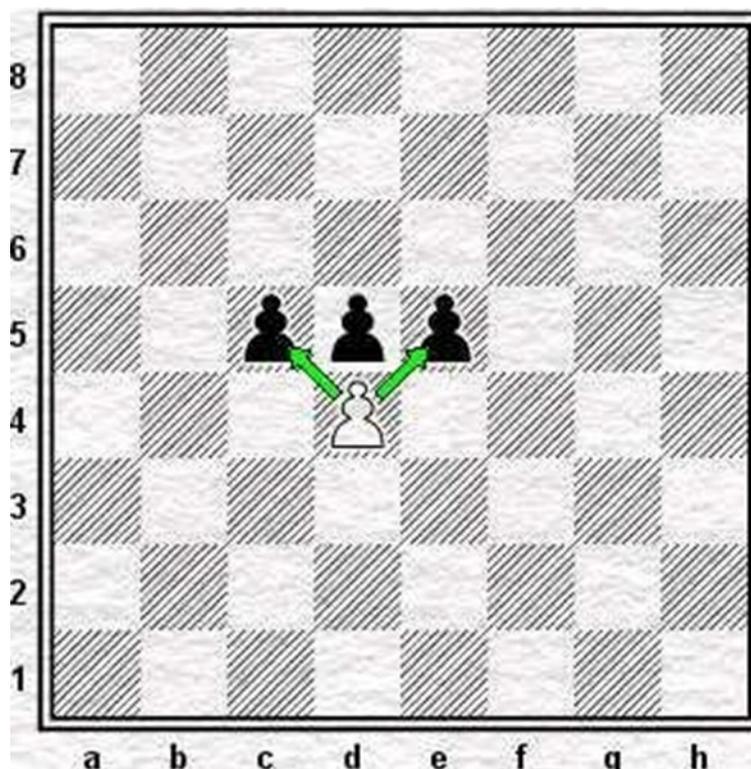
**Пешка:**

Ходит только на ОДНУ клеточку и только ВПЕРЕД.Исключение—изначальнойпозицииможнопойти на 2 поля.Вданномслучае:

пешка“h”можетпойти как на одно, так на 2 поля(потому что она находится начальнойпозиции);пешка“e”—только на одно поле вперед.



Едят пешки не так, как ходят. Едят они на одно поле по диагонали:

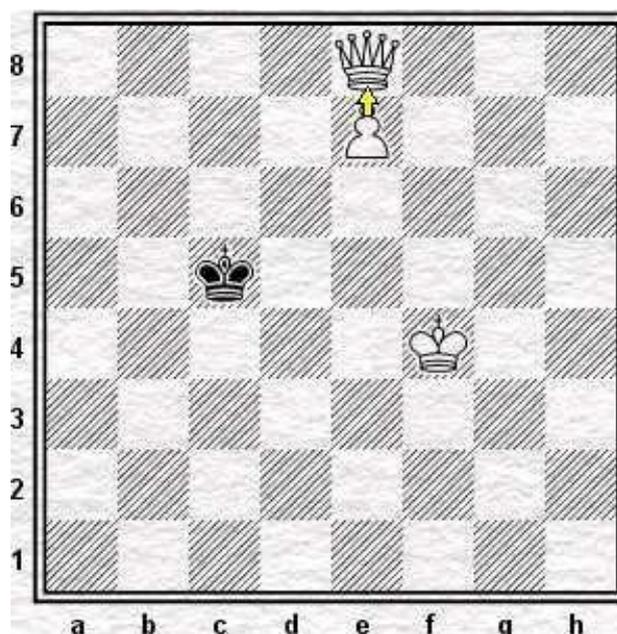


В этом случае белая пешка может съесть либо черную пешку “с5”, либо “е5”. А вот пешку “d5” съесть нельзя

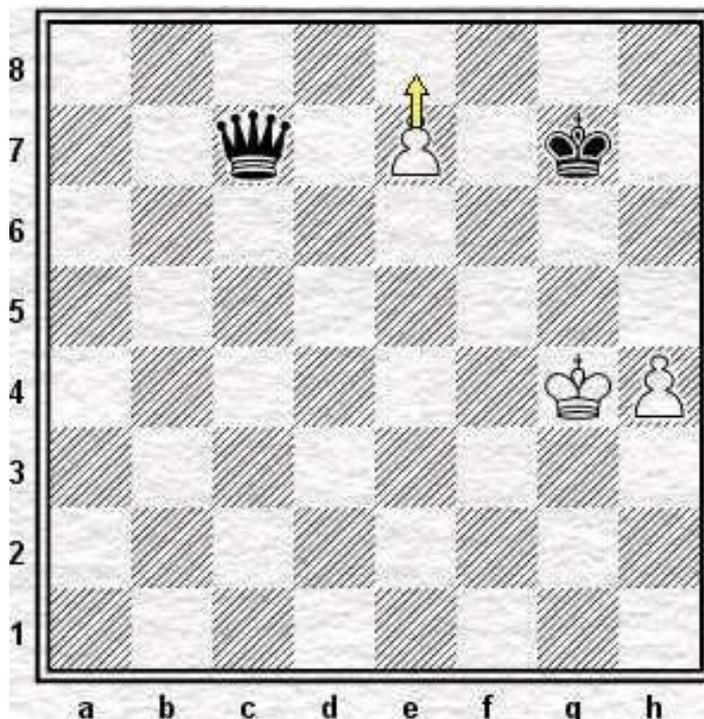
**Правилопревращения:**

Если пешка доходит до последней горизонтали,(8для белых и 1 для чёрных)-она превращается В ЛЮБУЮ фигуру КРОМЕ короля.

Посколькусамаясильнаяфигура– ферзь,обычноставятименного:

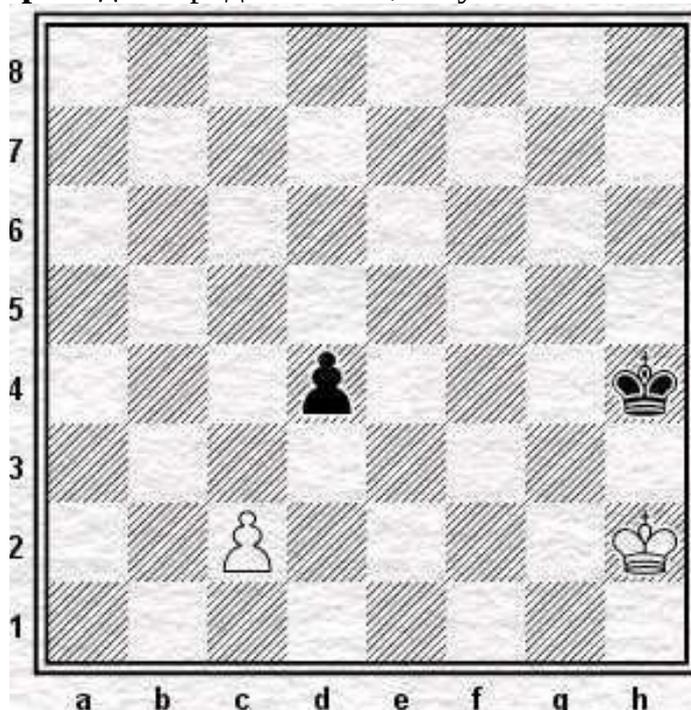


Как это происходит: выставляете пешку на восьмой ряд, потом снимаете ее с доски, а на ее место ставите ферзя. Хотя иногда бывают ситуации, когда выгоднее поставить более слабую фигуру, но это случается крайне редко. Пример:

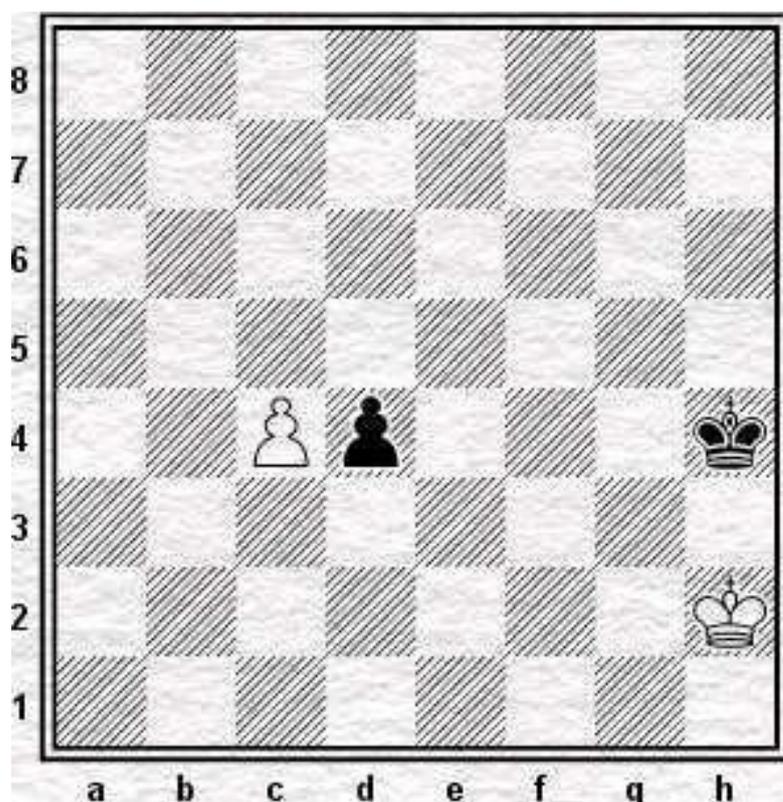


Очевидно, что в этом случае белым выгодно поставить коня, чтобы следующим ходом съесть черного ферзя (такой прием называется “вилка” – когда конь нападает одновременно на 2 фигуры соперника)

**Правило “взятия на проходе”.** Предположим, получилась такая позиция:



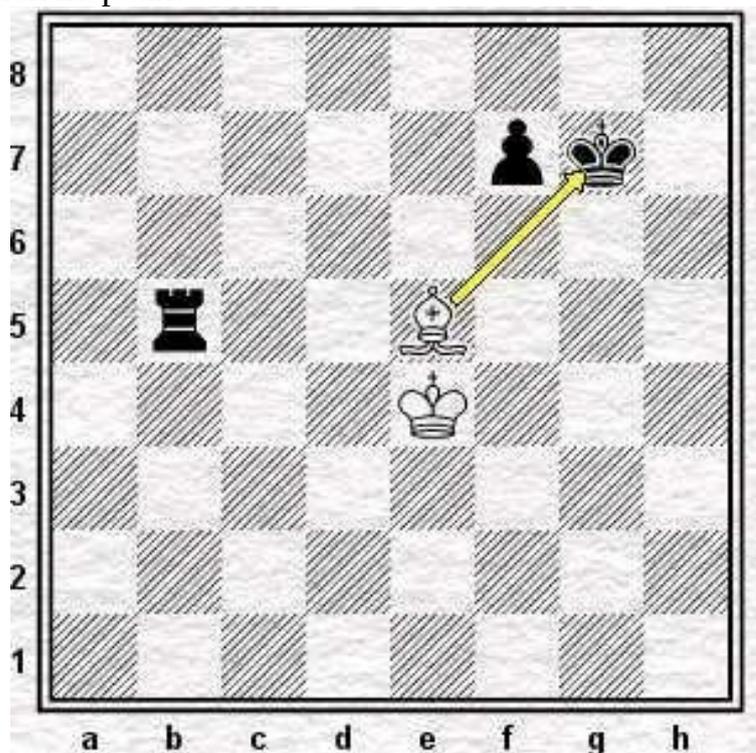
Белая пешка ходит на 2 поля вперед:



Черная пешка съедает белую так, как будто бы та пошла только на 1 клетку вперед: **Еще раз:** если пешка перепрыгивает через поле, атакованное пешкой соперника – соперник может съесть нашу пешку так, как будто бы она пошла только на 1 клетку вперед. **Важно:** съесть эту пешку можно только сразу, на следующем ходу эта возможность пропадет. **Еще раз:** если пешка перепрыгивает через поле, атакованное пешкой соперника – соперник может съесть нашу пешку так, как будто бы она пошла только на 1 клетку вперед. **Важно:** съесть эту пешку можно только сразу, на следующем ходу эта возможность пропадет.

**Шах.**

**Шах**—это нападение на короля:

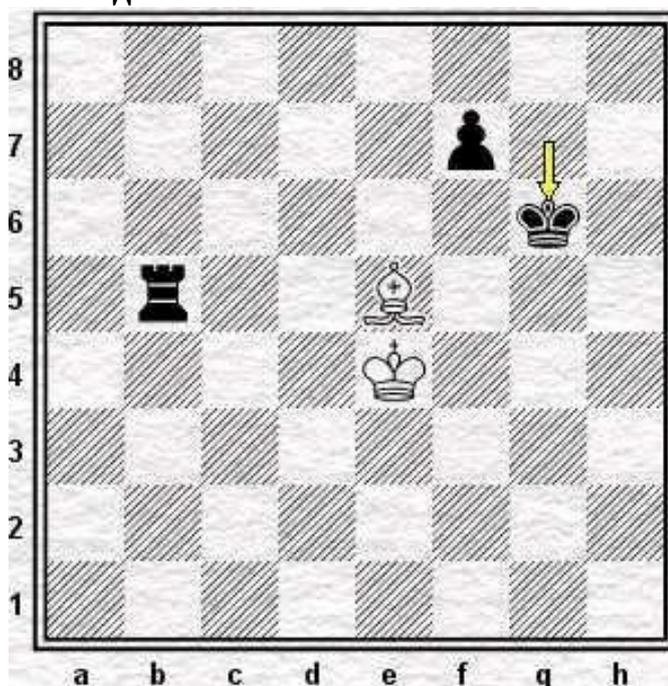


В позиции на диаграмме белый слон напал на черного короля, поставил ему шах.

**Король не имеет права оставаться под шахом.**

От шаха нужно обязательно защититься.

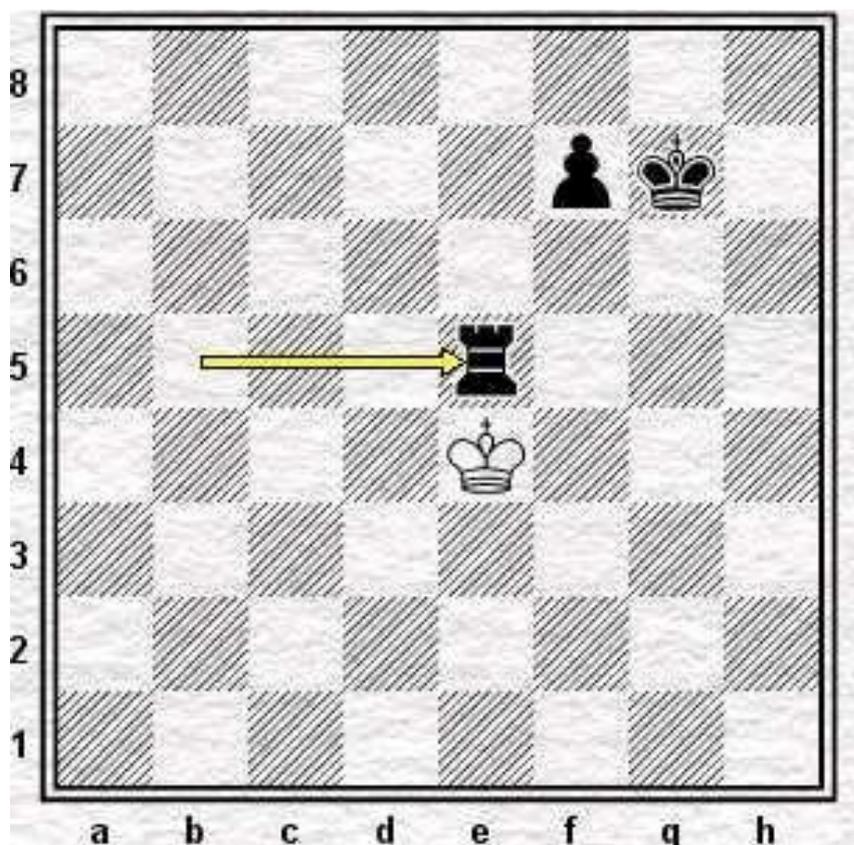
**Либо уйти королю на свободное поле:**



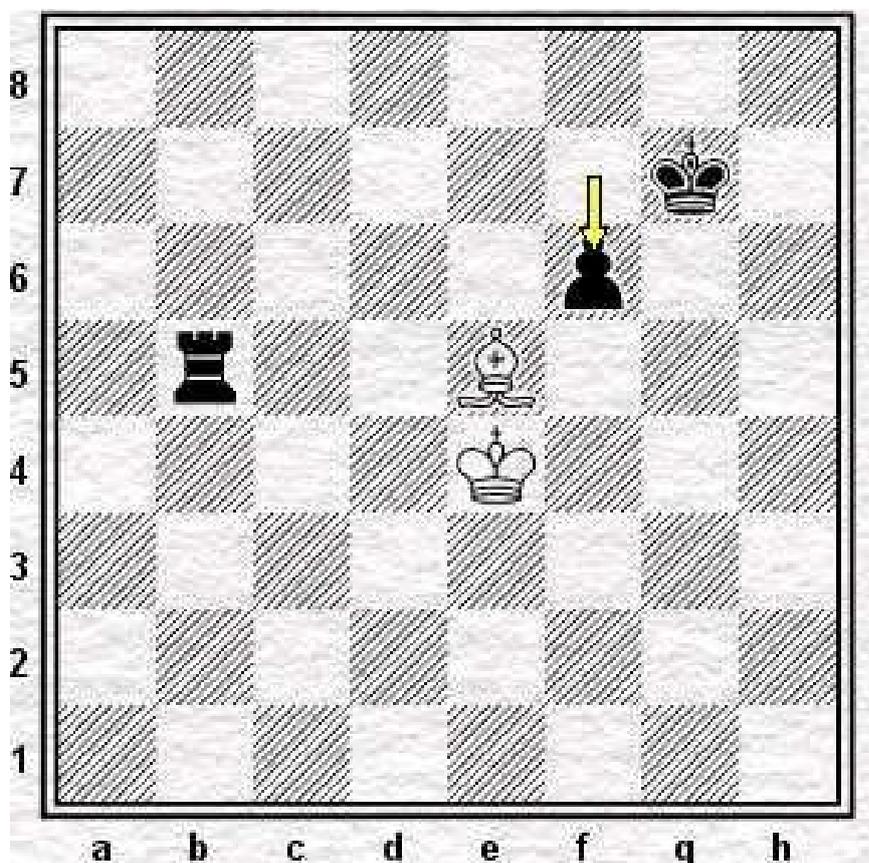
Либо съесть слона ладьей

:

И теперь шах уже белому королю;

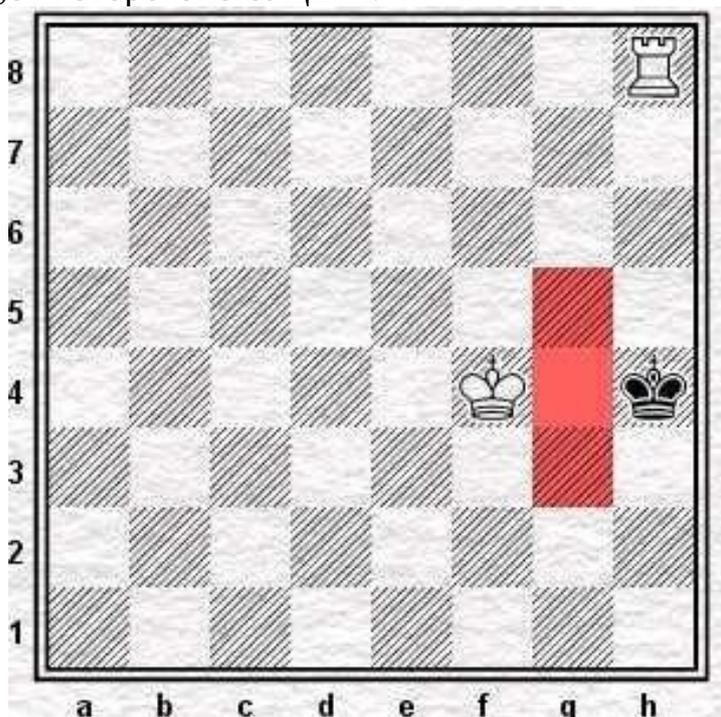


Либо закрыть ся от шаха пешкой:



Шах сам себе несмертелен. После него игра продолжается.

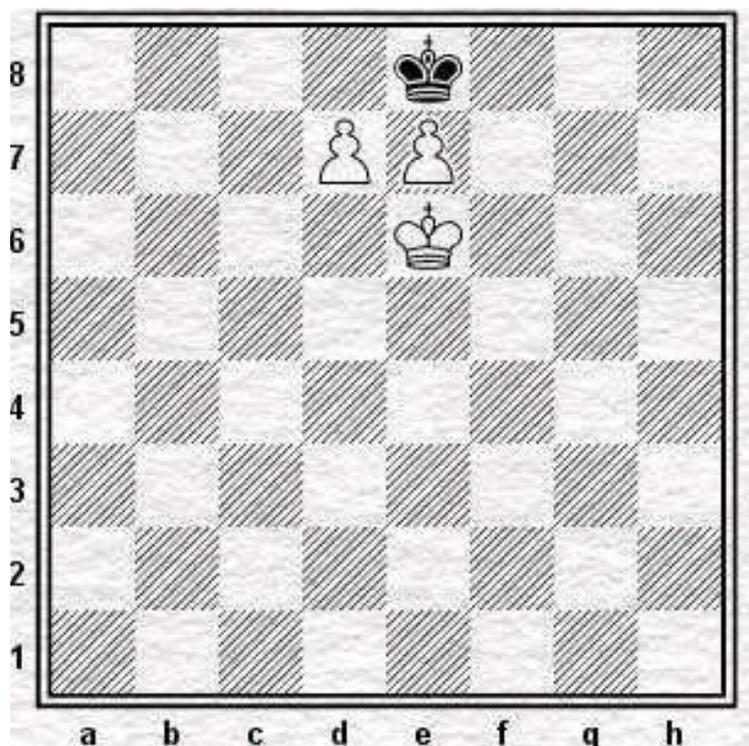
**Мат** – это уже конец игры. Кто поставил мат, тот и выиграл. Поставить мат королю соперника **ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА** в шахматах. **Мат** – это шах, от которого нет защиты.



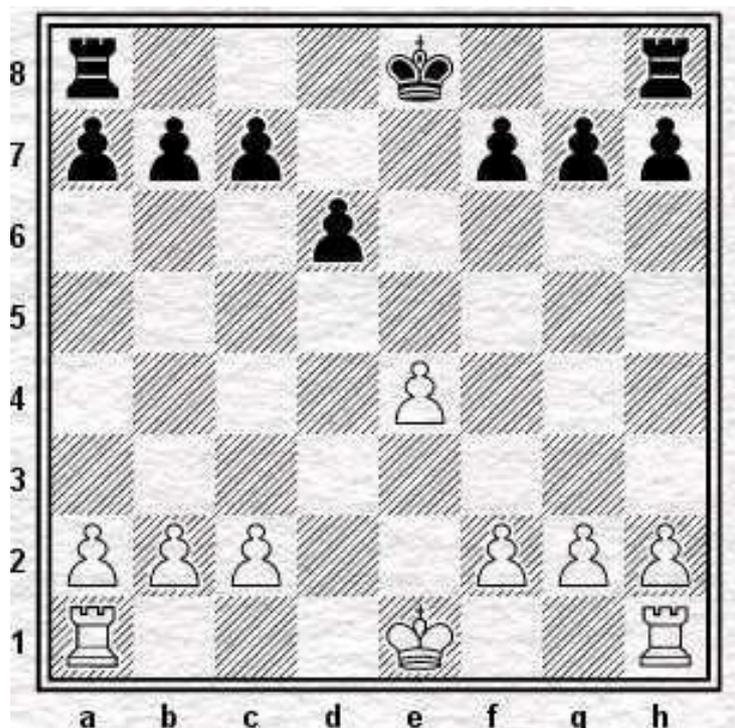
В позиции на диаграмме черному королю **МАТ**.

На него напала белая ладья и ходить некуда (поля g3, g4, g5 контролирует белый король, а по правилам шахмат короли не могут находиться на соседних клетках).

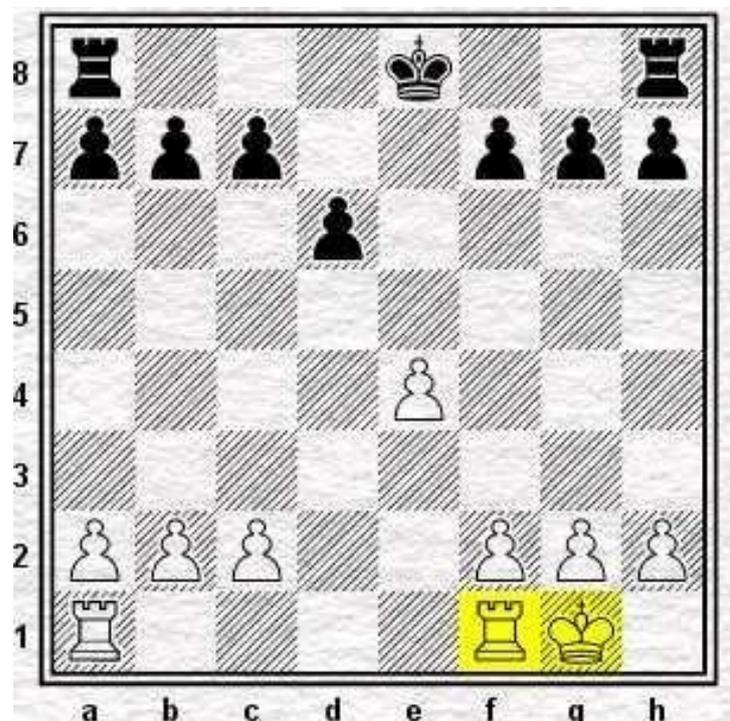
Мат может поставить любая фигура (кроме короля), даже пешка:



**Рокировка.** Особенный ход, в котором участвуют сразу 2 фигуры – ладья и король.



Рокировка бывает короткая (когда между королем и ладьей 2 свободных поля):



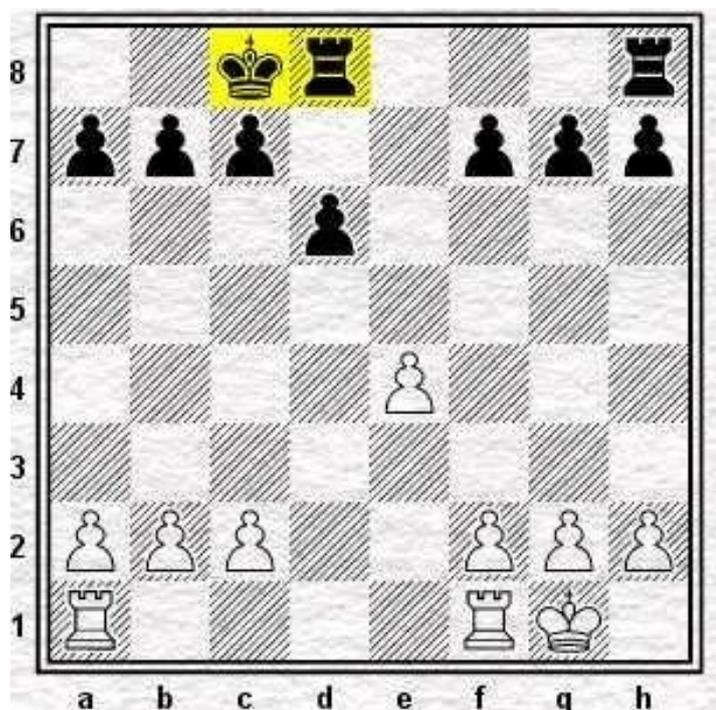
Зачем нужна рокировка?

**Чтобы обезопасить своего короля;**

**Чтобы ввести в игру ладью.**

Рокировку можно сделать только **ОДИН** раз за партию.

Идлинная (когда между королем и ладьей 3 свободных поля):



Зачем нужна рокировка?

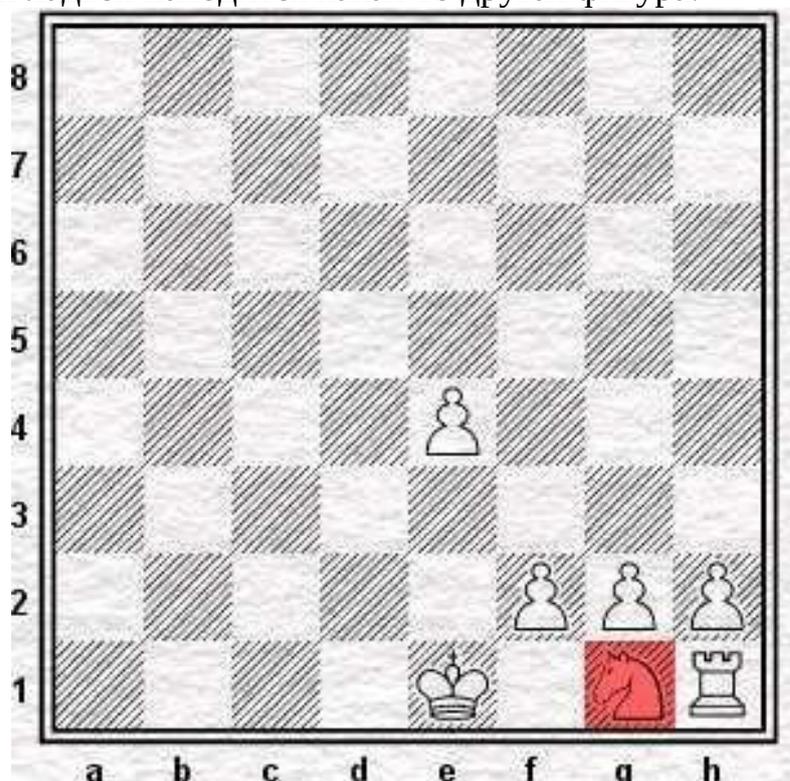
**Чтобы обезопасить своего короля;**

**Чтобы ввести в игру ладью.**

Рокировку можно сделать только **ОДИН** раз за партию.

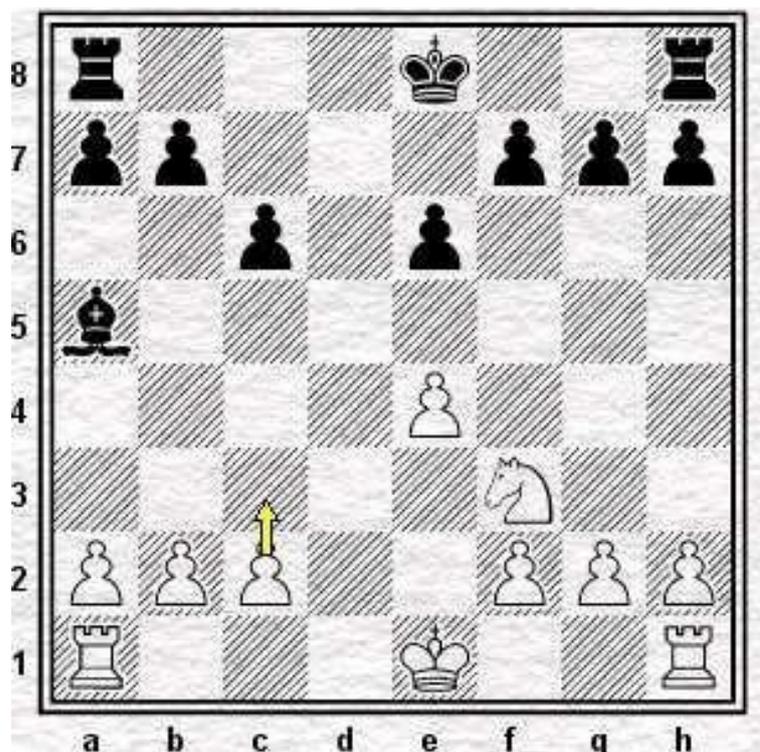
**Случаи, когда рокировка невозможна.**

Между королём и ладьёй находится какая-то другая фигура.



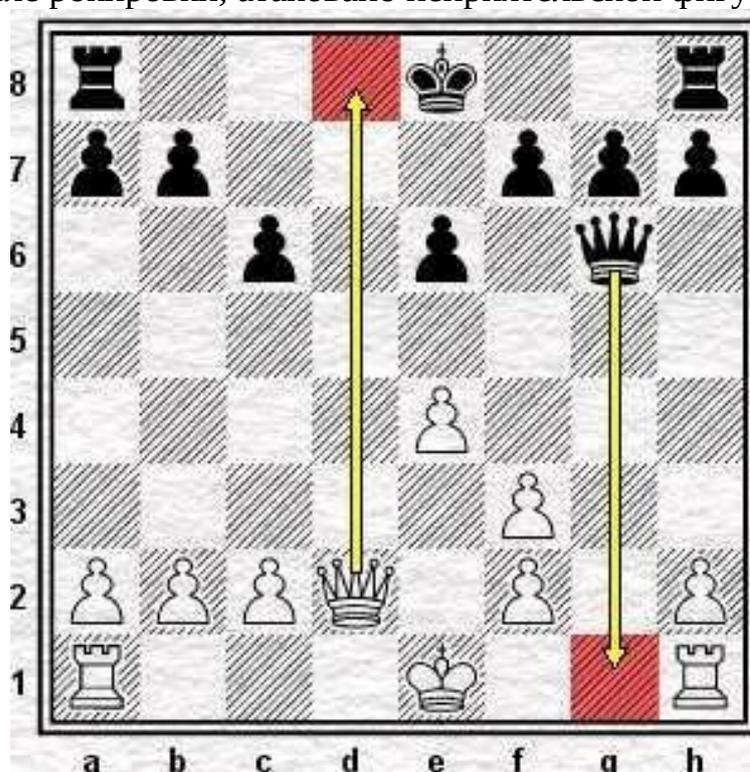
Сначала нужно убрать коня, и только потом можно будет рокировать.

Король находится под шахом



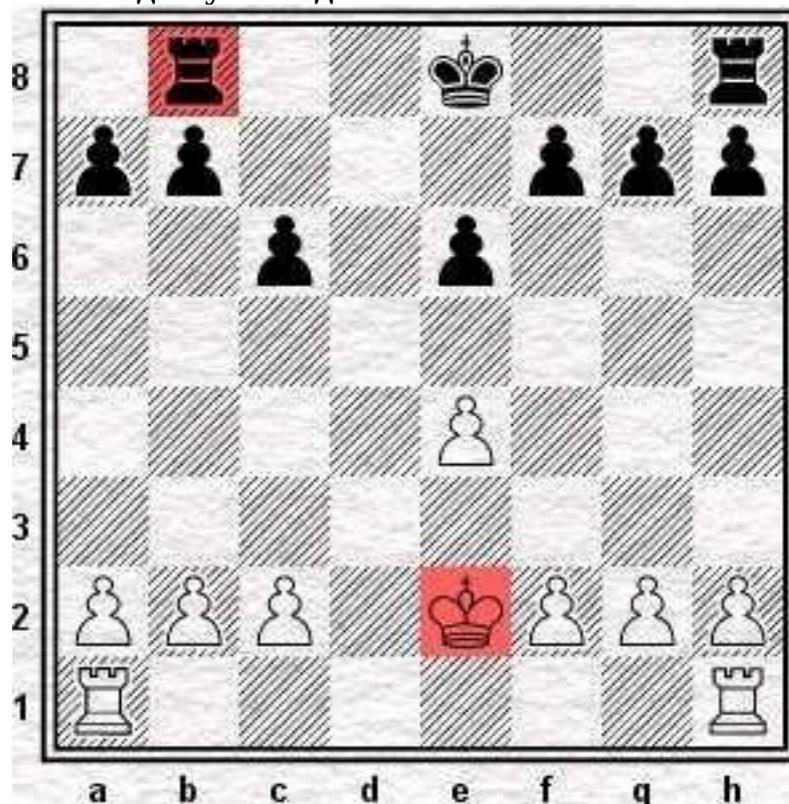
Сначала нужно защититься от шаха (например, пешкой), и следующим ходом можно будет сделать рокировку.

Если поле, через которое король должен перепрыгнуть, или поле, куда король должен встать после рокировки, атаковано неприятельской фигурой.



Белым нельзя сделать короткую рокировку, а черным – длинную

Если король или ладья уже ходили:



Белый король сделал ход, и даже если он вернется обратно, право на рокировку уже потеряно. Черная ладья сделала ход – значит, черный король может рокировать только в короткую сторону (сладьей, которая еще не ходила).

## Сравнительная ценность фигур.

Ценность фигуры измеряется в пешках:

**КОНЬ** – стоит 3 пешки

**СЛОН** – стоит 3 пешки

**ЛАДЬЯ** – стоит 5 пешки

**ФЕРЗЬ** – стоит 9 пешек

**КОРОЛЬ** – в пешках не измеряется.

Что это значит?

1) Это значит, что ферзь дороже, чем ладья, а ладья, в свою очередь, дороже, чем слон или конь.

2) Это значит, что невыгодно отдавать своего коня, который стоит 3 пешки, за 1 пешку соперника. Или отдавать ферзя за слона или коня соперника.

## ТАБЛИЦА ЦЕННОСТИ ФИГУР



Ферзь = 9 пешек



Ладья = 5 пешек



Конь = 3 пешки



Слон = 3 пешки



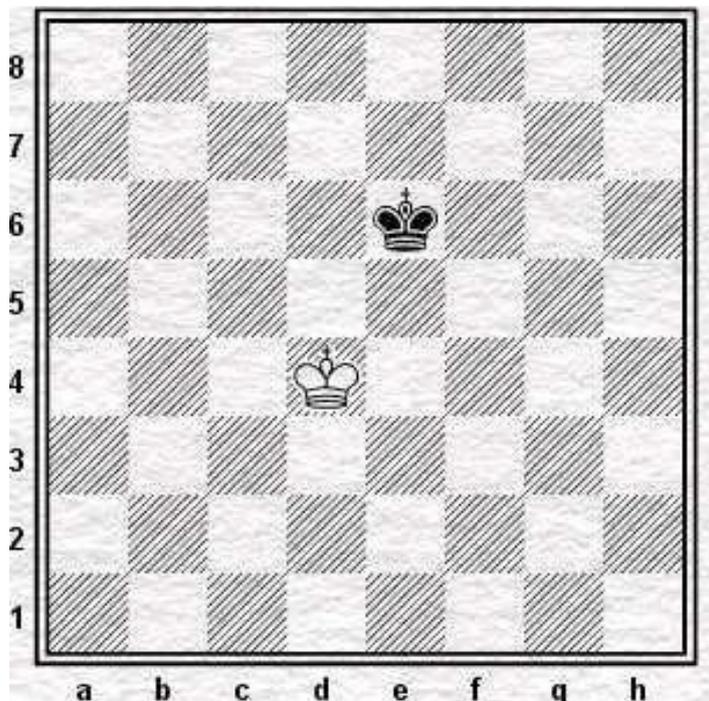
Пешка = 1 пешка

### Результат партии.

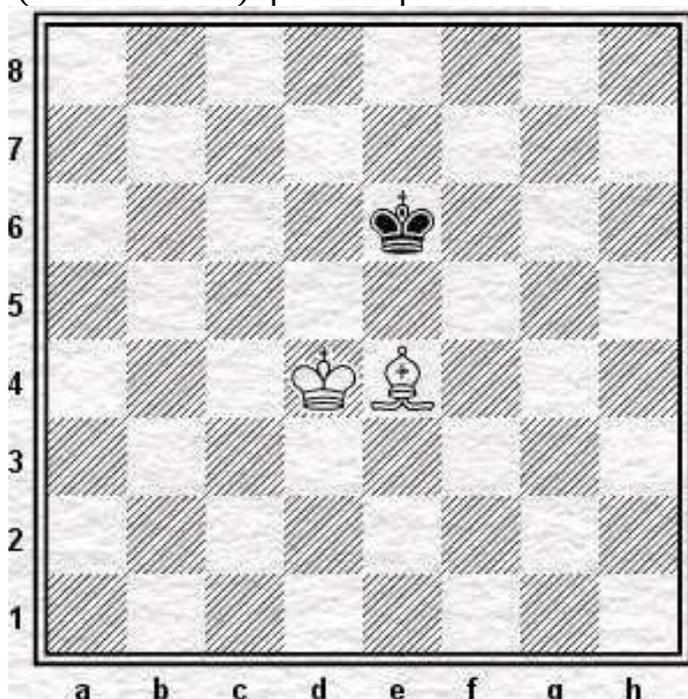
Для того чтобы партию выиграть – нужно поставить **МАТ**. Но иногда получаются позиции, в которых мат поставить невозможно. Тогда получается **НИЧЬЯ**,

**Случаи ничьи:** Теоретически ничейные позиции.

Король против Короля

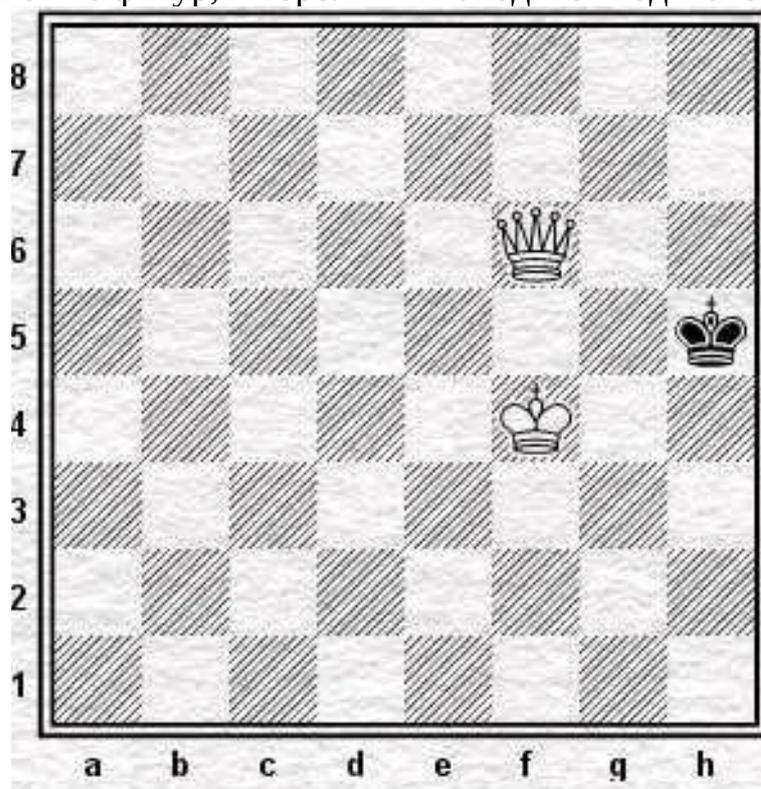


Король и легкая фигура (слон или конь) против короля

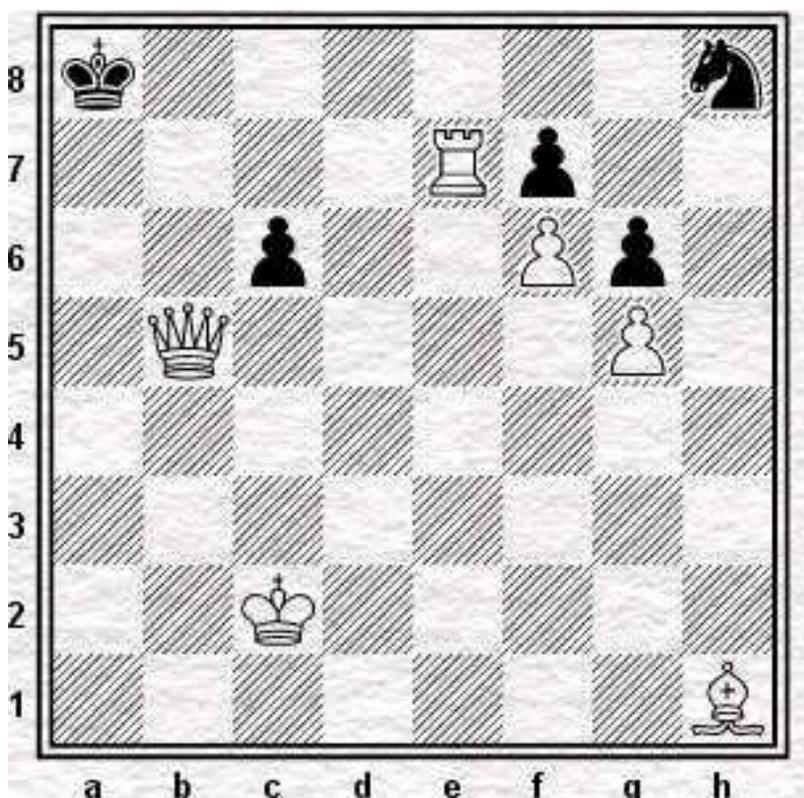


Таких позиций много. Смысл в том, что в такой позиции **НЕВОЗМОЖНО** выиграть даже при самой плохой игре соперника.

**ПАТ**-положение, в котором одна из сторон, **имеющая очередь хода**, не может сделать ход ни одной из фигур, и король **НЕ** находится под шахом. Примеры:



В обеих позициях **очередь хода за черными**. Вы можете самостоятельно убедиться в том, что в обеих позициях над доской пат. Примеры **пата**:



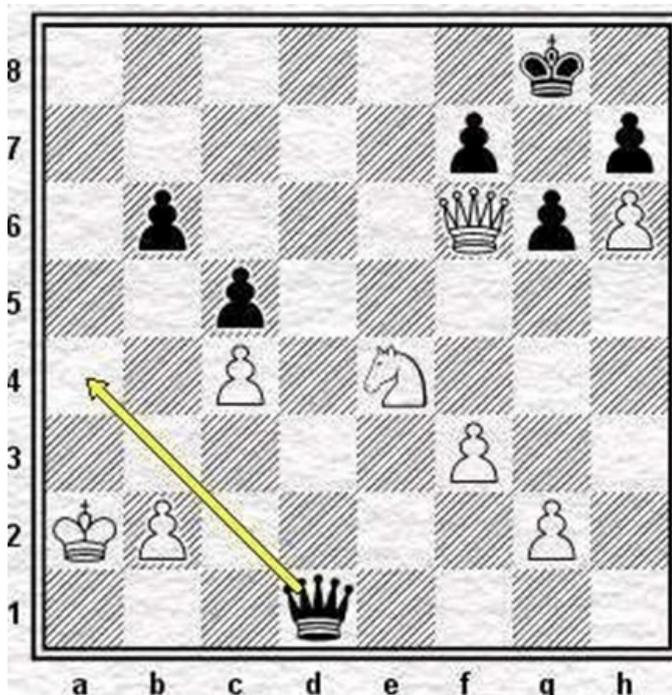
**Соглашение на ничью**. Тут все просто – один из игроков предлагает ничью, другой –

соглашается.)

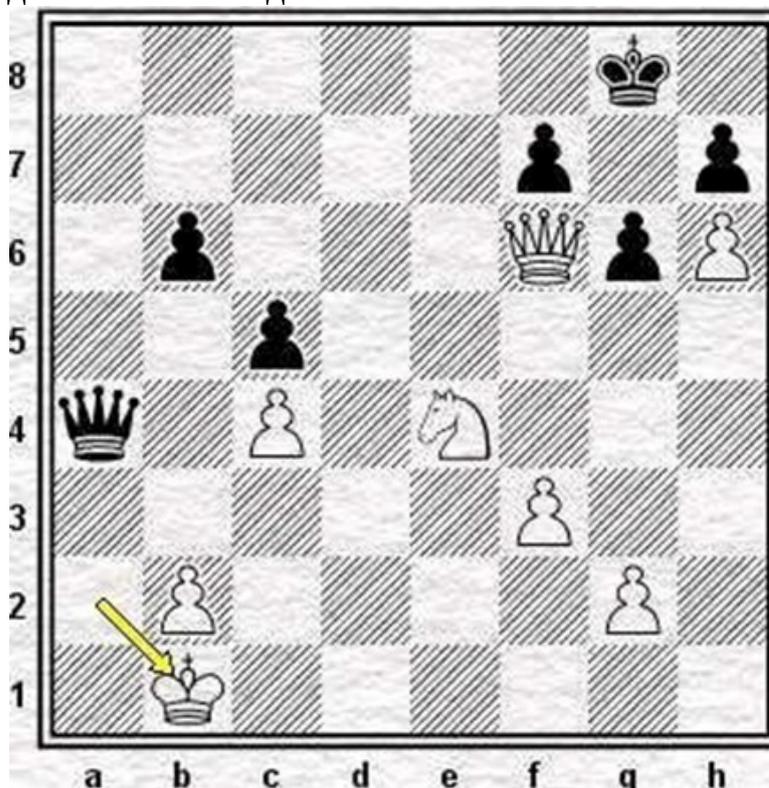
**Троекратное повторение позиции.** Если позиция на доске повторилась 3 раза на доске ничья.

**Пример:**

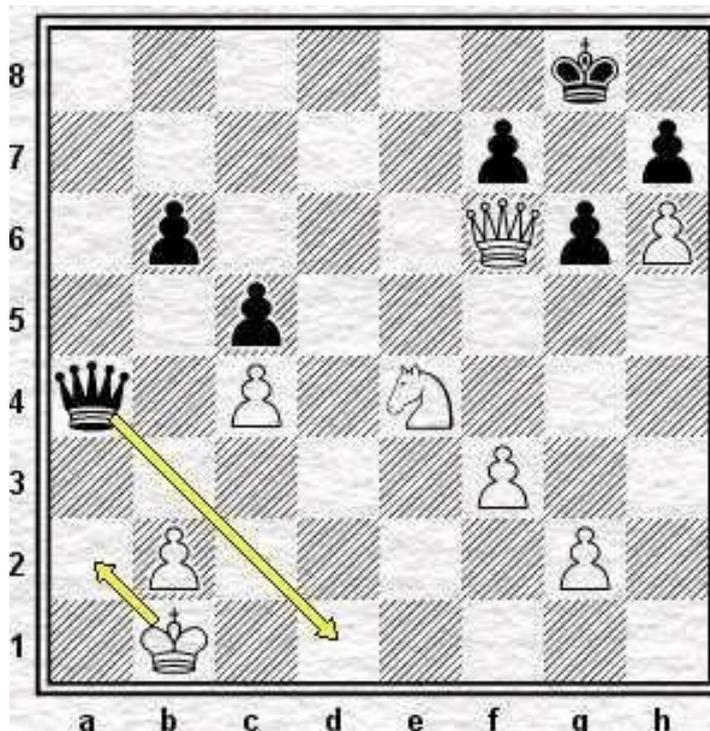
Черный ферзь ставит шах



У белого короля единственный ход



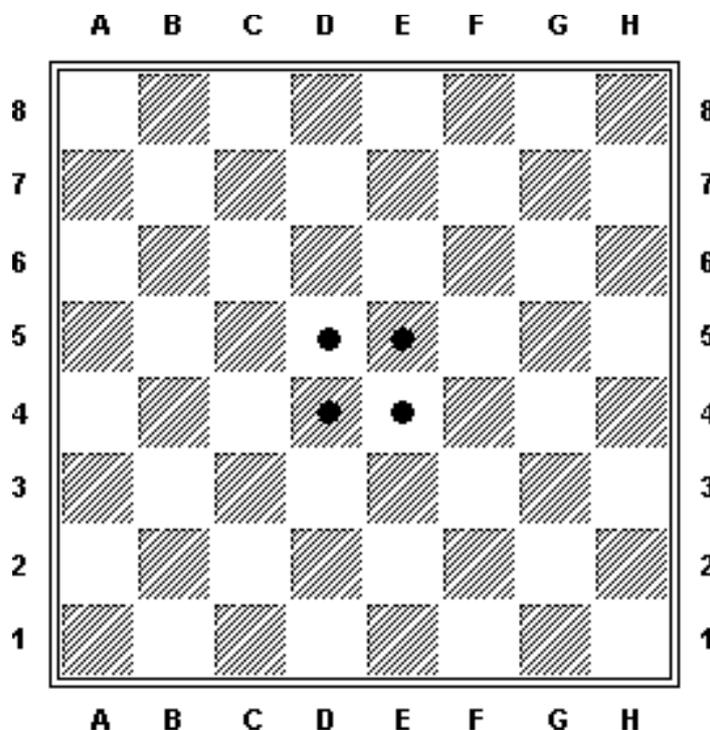
И так далее, черный ферзь шахами вызывает повторение ходов.  
 Кактолькопозицияповторится3 раза– надоскеничья  
 Этоназывается**ВЕЧНЫЙШАХ**.



**Зважнейшихпринципаигры.**

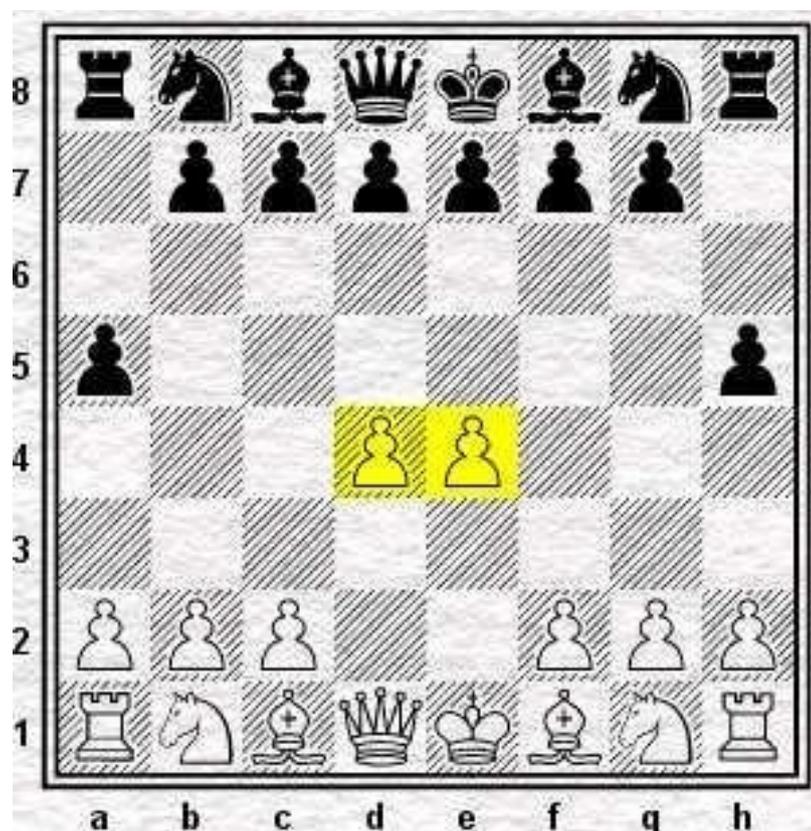
**Принцип№1.**

Главныйучасток шахматнойдоски-это**центр**  
 (поляd4,d5,e4,e5–отмеченыточкаминадиаграмме).

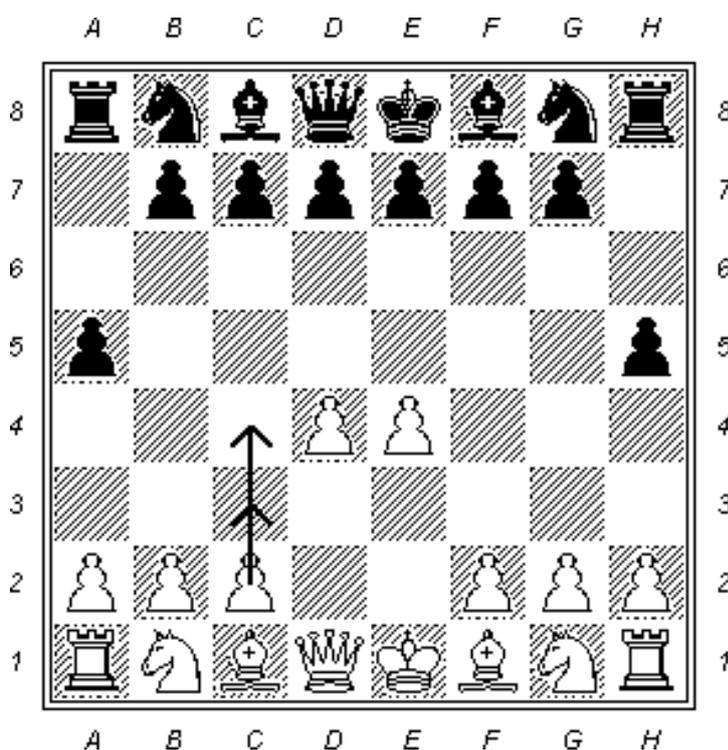


Отсюдапринцип: **играй по центру**  
 Чтозначитигратьпоцентру?

-Начинайте партию ходами центральных пешек (“d” и “e”,пешкиотферзяи откороля)на2поля. Еслиоперникне мешает –ставьте обе пешки в центр, это обеспечит вам свободную игру ипространстводлявыводаостальныхфигу



-Иногда бывает полезно также вывести пешку “с” на 1 или 2 поля:



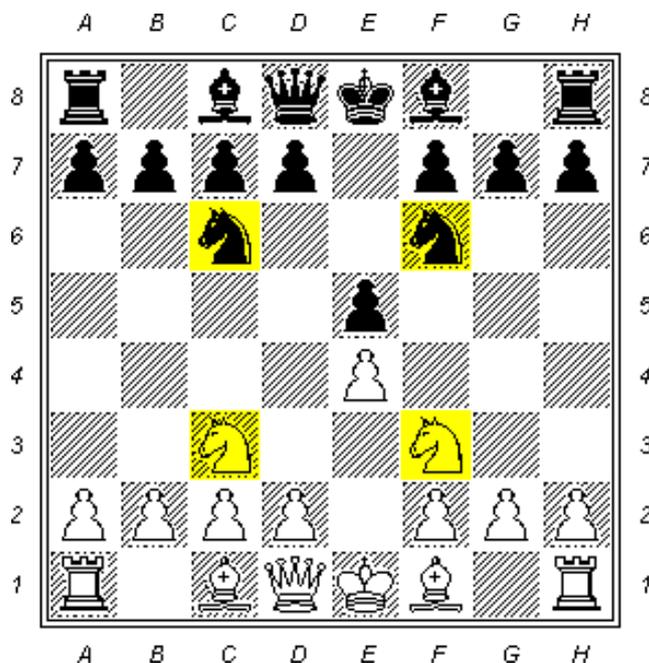
## Принцип №2

Мобилизация: старайтесь как можно больше быстрее ввести в игру лёгкие фигуры (кони и слоны)

**Вопрос:** куда и на какие поля их ставить?

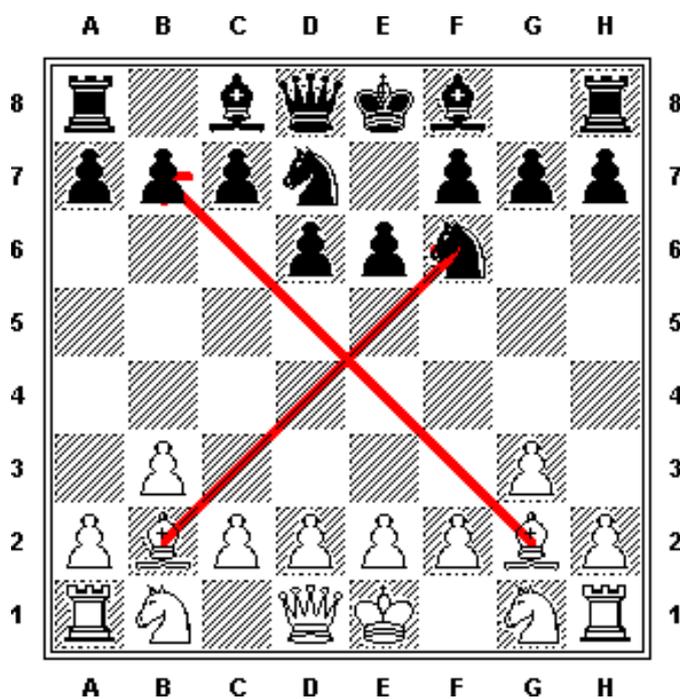
**Ответ:** исходя из принципа №1 – в центр!

- Начинать с коней: лучшие поля для коней в начале партии – с3 и f3 для белых и с6, f6 для черных:

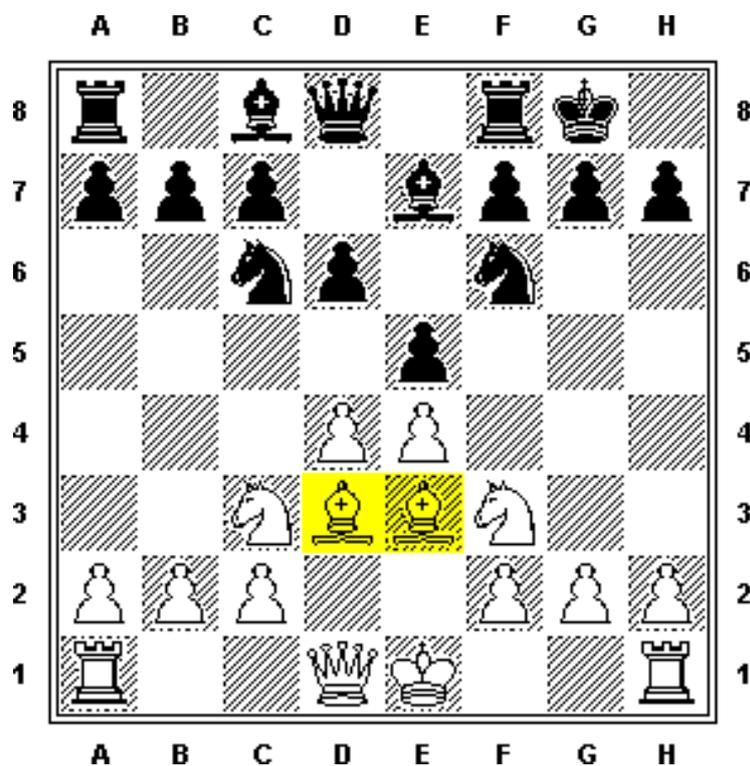


- Со слонами ситуация немного иная: им нужен простор и свободные диагонали – они могут издали воздействовать на центр и позицию соперника:

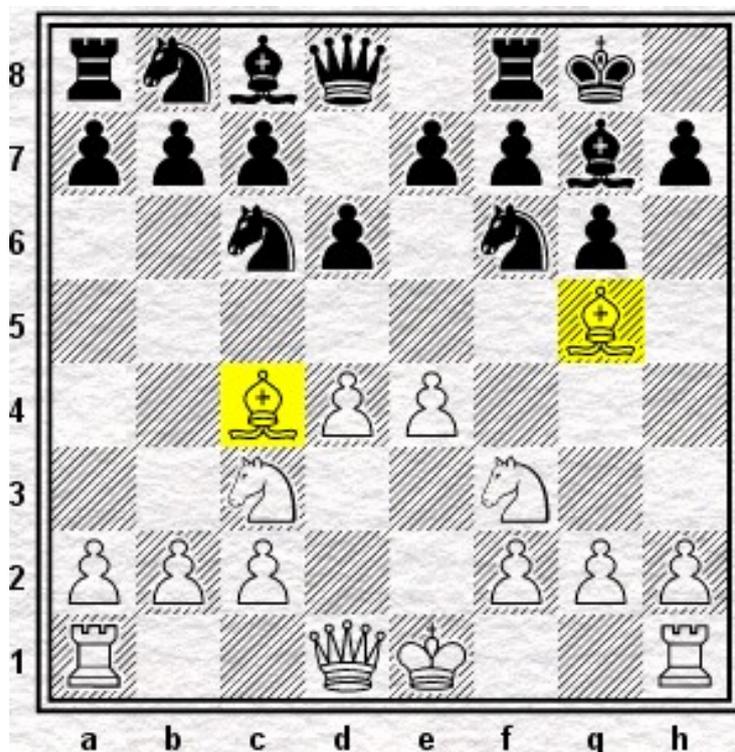
1) c2 и g2



2) поддерживать свои центральные пешки полей d3 и e3



брать на прицел фигуры пешки противника с полей c4, f4, b5, g5

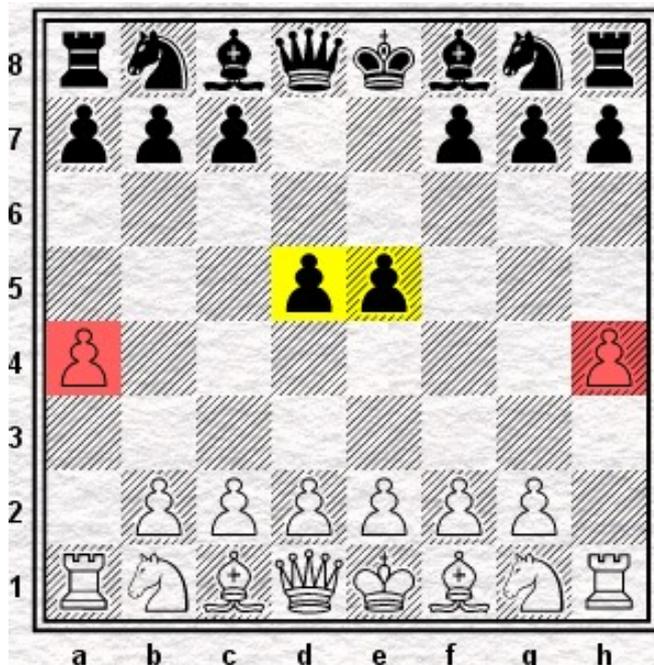


Куда ставить слонов-  
выбор зависит от ваших предпочтений и от действий соперника!



**Зтипичныеошибкиначинающих:**

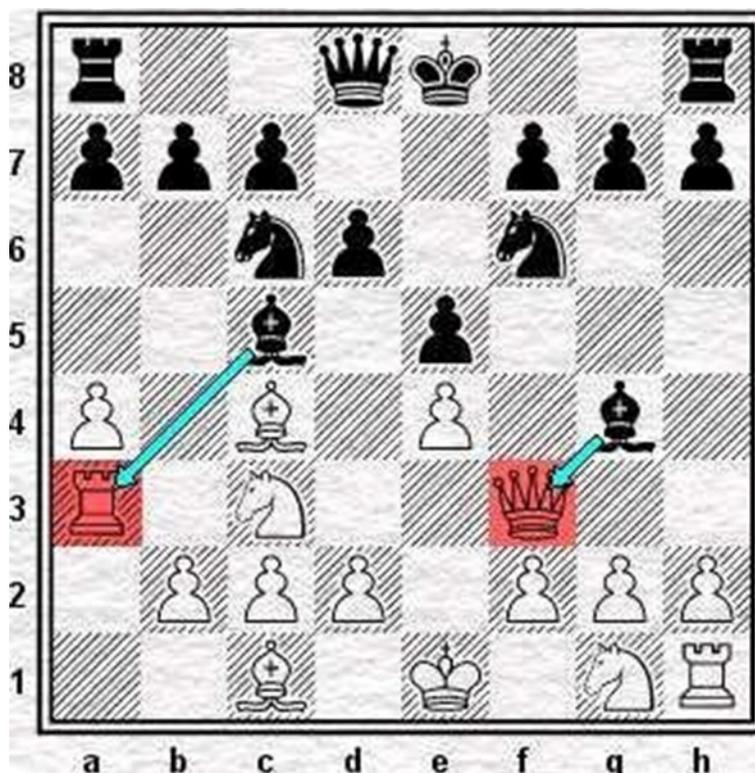
1) Игراكрайнимипешками:



Крайниепешкинеучаствуютвборьбезацентринепомогаютвыведению ЛЕГКИХ фигур. В результате чего Белые отстают вразвитииполучаютхудшуюопозицию.

**Зтипичныеошибкиначинающих:**

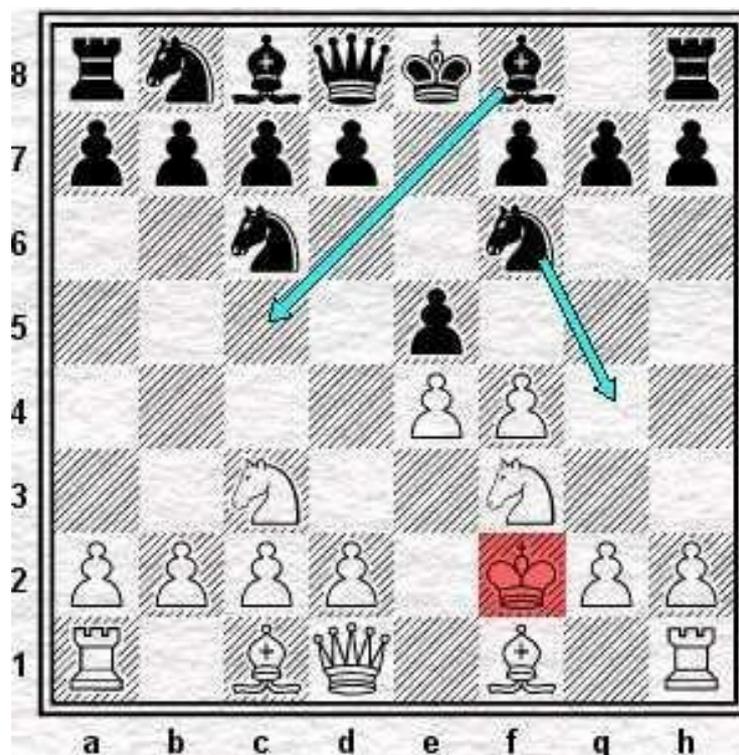
2) Раннеевведениевигрутяжелых фигур (ладейиферзя):



Плохопотому,чтотяжелыефигурыначнутпопадатьподударыболееслабыхфигури придетсятратитьвремяна их отступление.

### Типичные ошибки начинающих:

Игра королем, игра без рокировки:



Плохо потому, что король может попасть под атаку и быстро получить мат!

## правила мышления шахматиста.

### Правило №1

Перед тем, как сделать свой ход, подумайте над предыдущим ходом соперника – для чего он был сделан? Есть ли какая-то угроза для вас? Старайтесь понять его смысл. Это уберезет вас от массы ненужных ошибок!

### Правило №2

Перед каждым своим ходом, даже если вы на 100% уверены в его правильности, ход кажется очевидным или единственным – подумайте как минимум минуту. 50% всех ошибок делается именно из-за поспешности!

### Правило №3

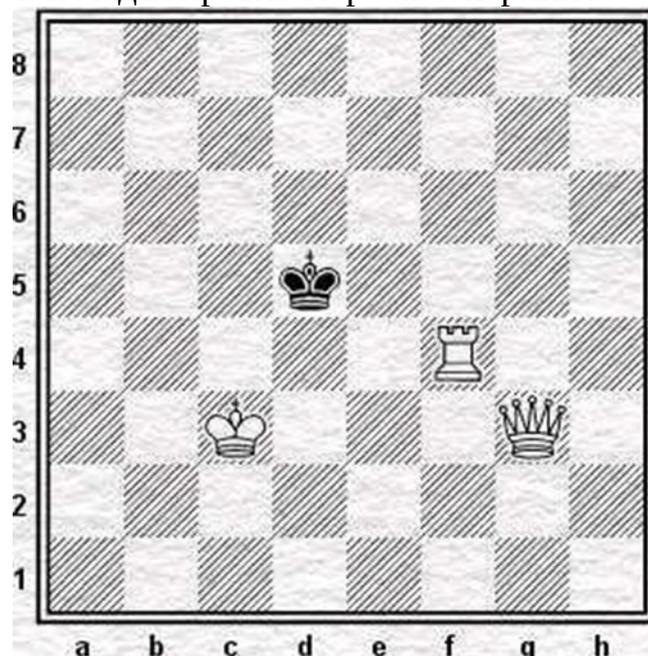
Думайте не только за себя, но и за соперника, пытайтесь предугадать его будущие действия – это позволит вам раскрыть его замыслы и принять меры.

### Как выигрывать?

В этой главе расскажу о том, как ставить мат, когда у вашего соперника остался только один король.

Главная задача – загнать короля на край доски или еще лучше в угол. Разберем на конкретных примерах:

А) У вас Король, Ферзь и Ладья против Короля соперника



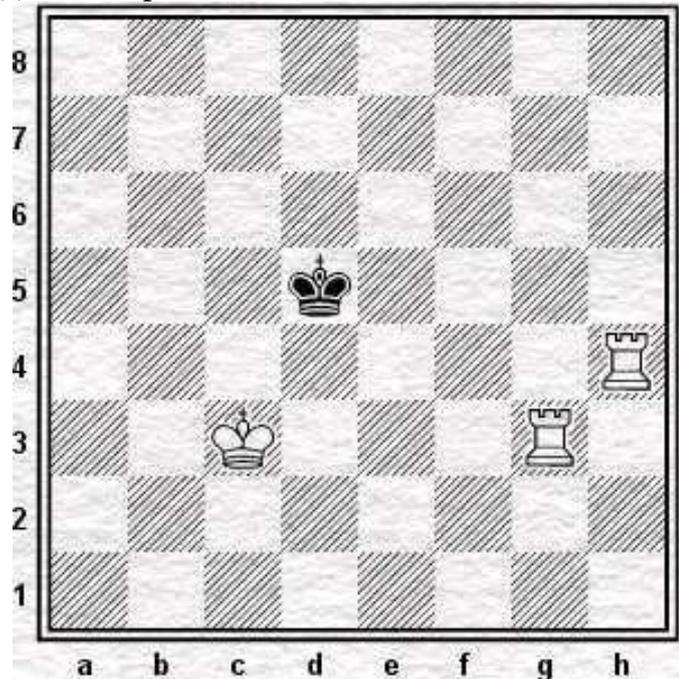
Постепенно оттесняем короля на край доски по линиям:

**1) Фg5+ (попятой.) Крe6**

- 2)  $Lf6+$  (по шестой..)  $Kpd7$
- 3)  $\Phi g7+$  (поседьмой..)  $Kpe8$
- 4)  $Lf8 \times$  Мат!

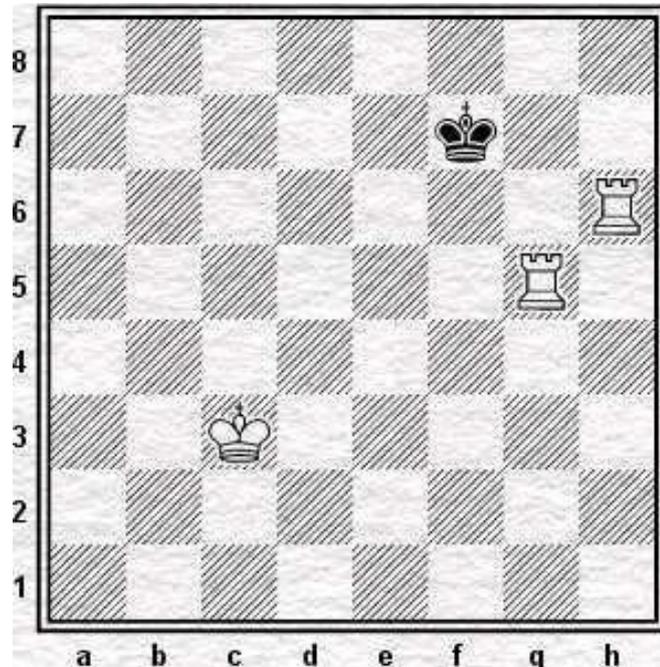
## Как выигрывать?

Король и Ладья; vs Король:



Ситуация похожая, мы также начинаем оттеснять короля на край доски по линиям:

- 1) Лg5+Кре6
- 2) Лh6+Крf7

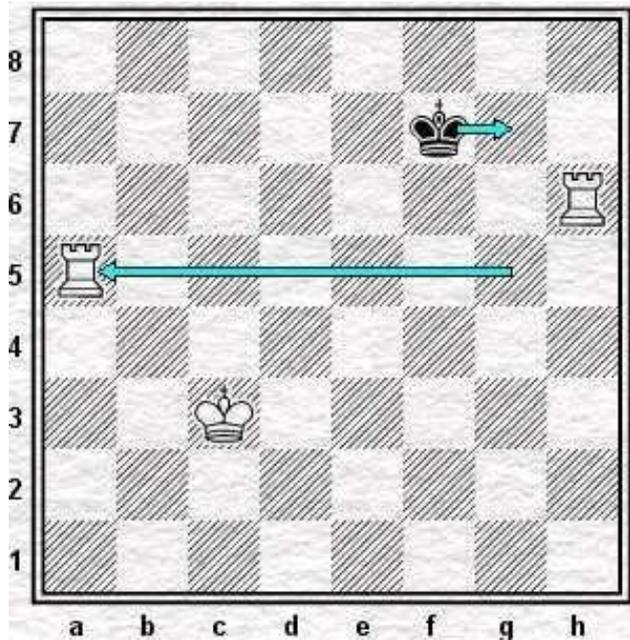


Что делать теперь?

Наход 3) Лg7+ король просто съест нашу ладью.

Выход – перебросить ладью на другой фланг, как можно дальше от черного короля:

- 3) Ла5! Крg7



Совторой ладьей поступаем также:

**4) Лb6!...**

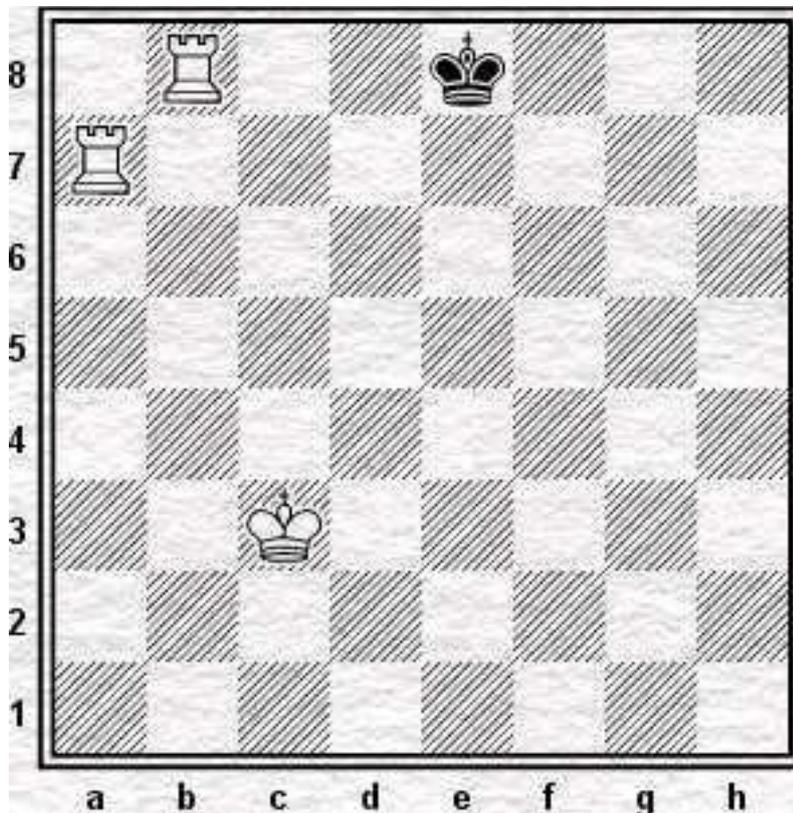
(важно ставить ладью на СОСЕДНИЕ линии, чтобы они не мешали друг другу)

**4) ...Крf7**

Дальше просто:

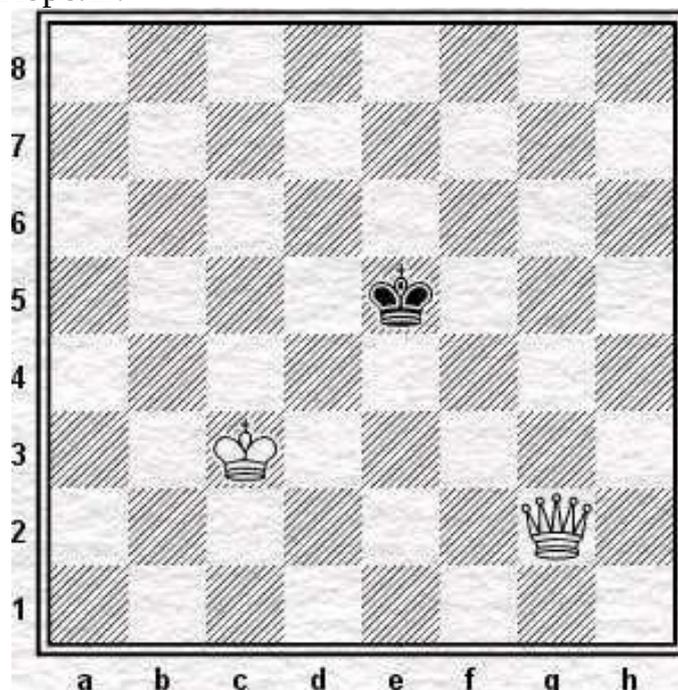
**5) Ла7+Крe8)Лb8**

×



Такой мат называется **ЛИНЕЙНЫЙ**, как и в предыдущем случае.

# Король и Ферзь vs Король.



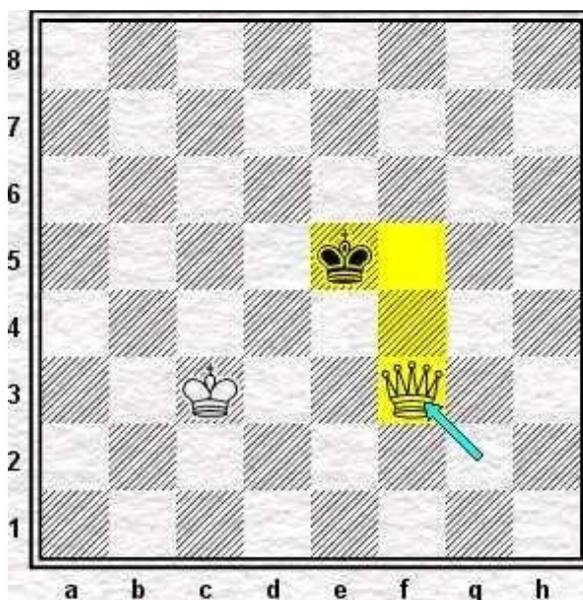
Задача же – загнать короля на край доски.

Самый простой способ – сделать это ферзем, ставя его по отношению к королю ходом коня:

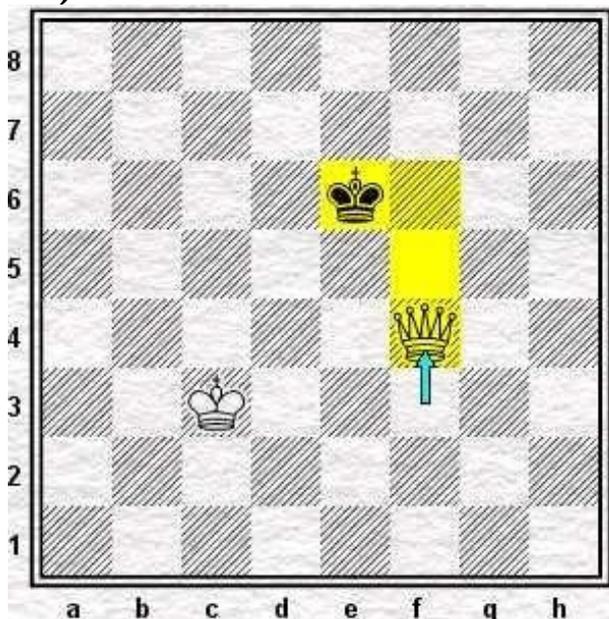
1) **Фf3...**

1) **...Кре6** Продолжаем

:



2)Фf4!...



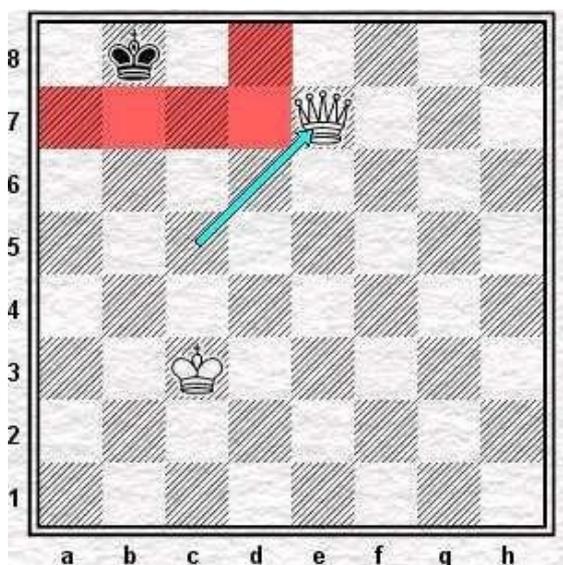
Итак далее:

- 2) ...Крd5
- 3) Фе3Крd6
- 4) Фе4Крc5
- 5) Фd3Крc6
- 6) Фd4Крc7
- 7) Фd5Крb6
- 8) Фc4Крb7
- 9) Фc5Крb8

Король черных на краю доски. Что делать дальше?

“Отрезаем” его:

10) Фе7! ... - теперь черный король уже никуда не убежит с края доски, у него осталось только 3 свободных поля:

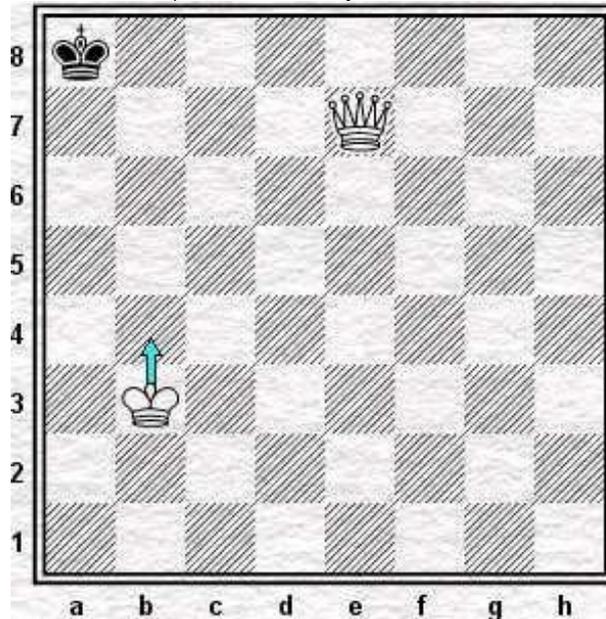


### 10) ...Кра8

Что теперь?

Грубой ошибкой был бы ход 11) Фс7?? – ина доске пат.

Ферзь стоит идеально, но в одиночку поставить мат он не в силах. Поэтому мыведем на помощь своего короля:



11) Крб4Крб8

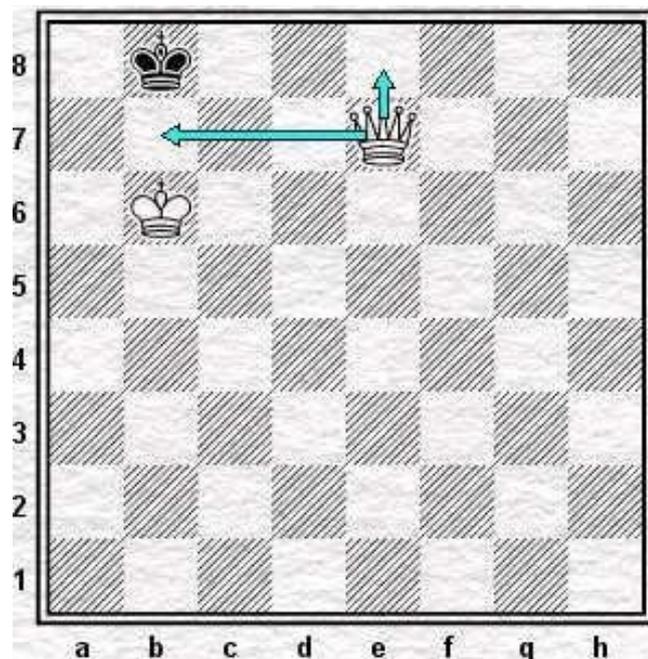
12) Крб5Крс8

13) Крб6Крб8

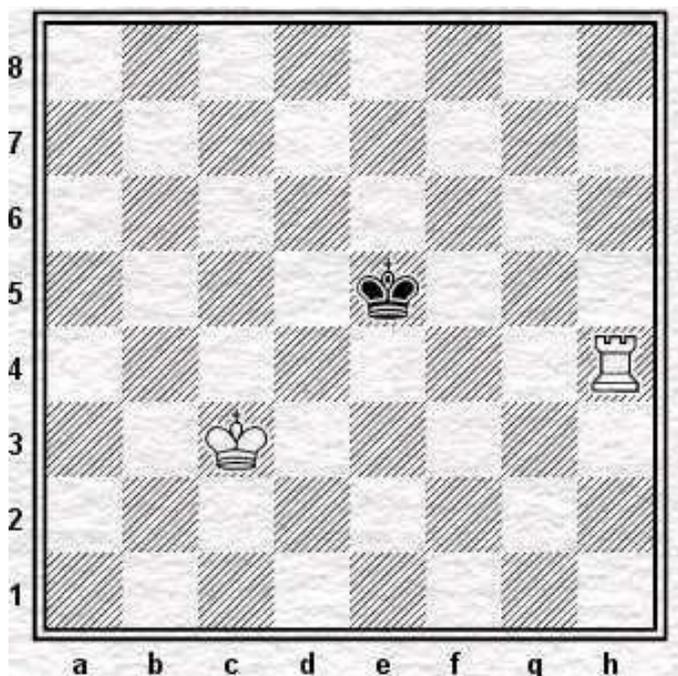
Ина конец ставим мат:

14) Фb7×либо

15) 14) Фе8×

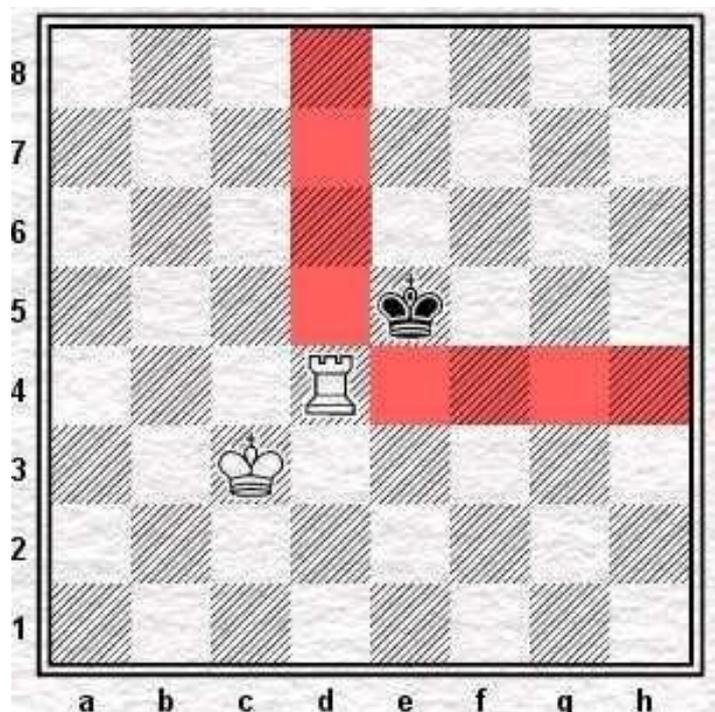


# Король и Ладья vs Король.



Эта ситуация немного сложнее, потому что самостоятельно ладья не может оттеснить короля на край доски, ей нужна помощь короля:

1) **Лd4!**...



Тем самым ограничивая подвижность черного короля.

1) **...Кpf5**

Что дальше?

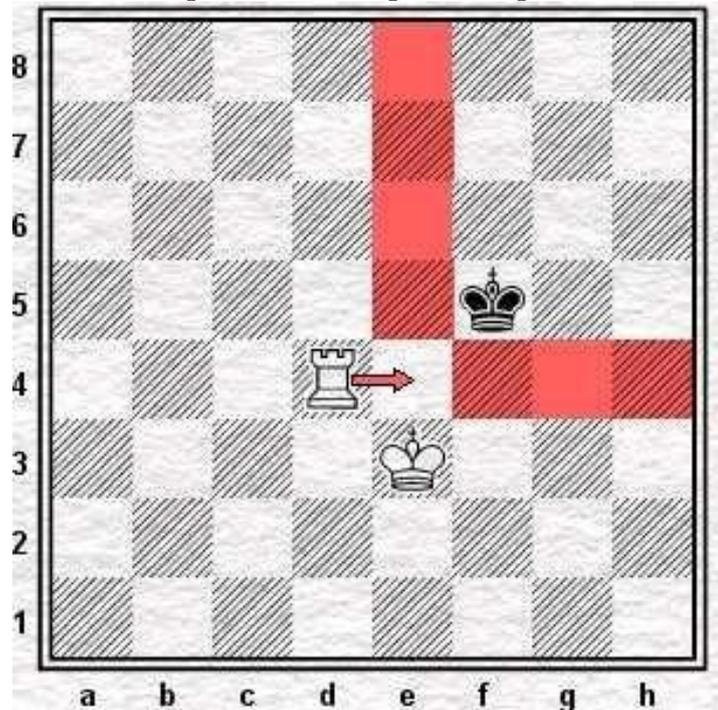
Подтягиваем своего короля:

2) **Кpd3Кре5**

3) **Кре3Кpf5**

Итеперь:

4) **Le4!**...-еще немногоограничиваячерногокороля



4) ...**Kpf6**

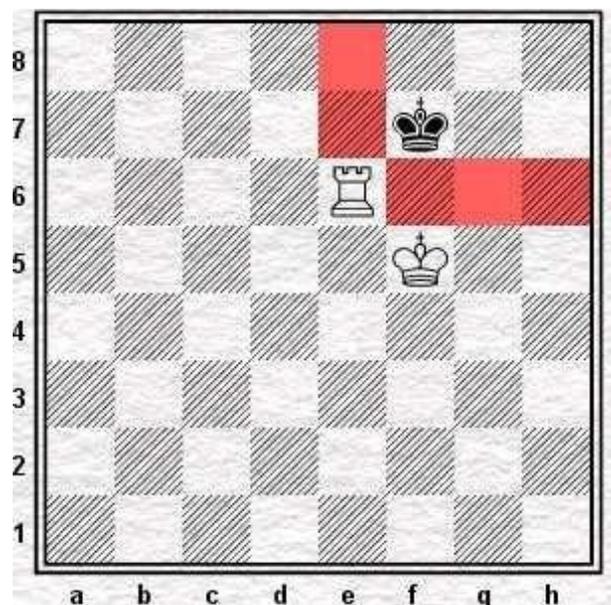
5) **Kpf4!**...

Опятьподтягиваясвоегокороля

5)... **Kpg6**)**Le6+**

**Kpf7**)**Kpf5**...

Защищаяладью.



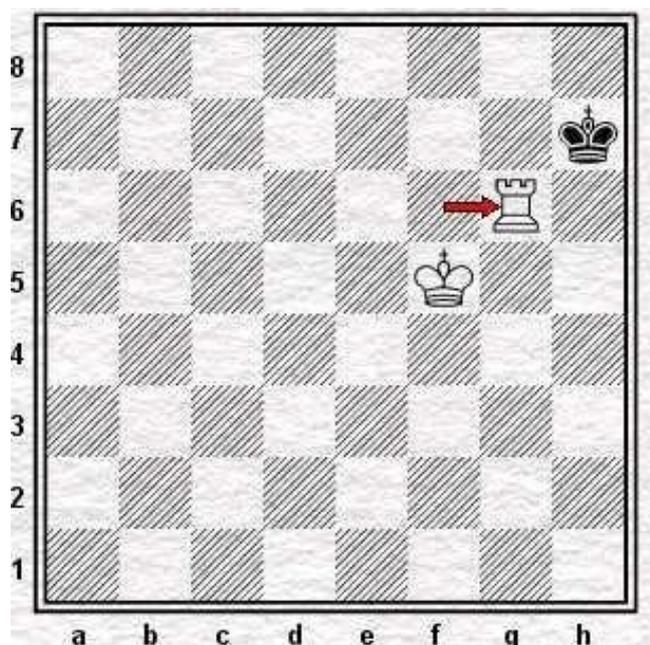
Таким образом, у черного короля остается все меньше и меньше свободных полей.

7) ...Крg7

8) Лf6 Крh7)Л

g6...

Наконец король отрезан.)



9) ...Крh8

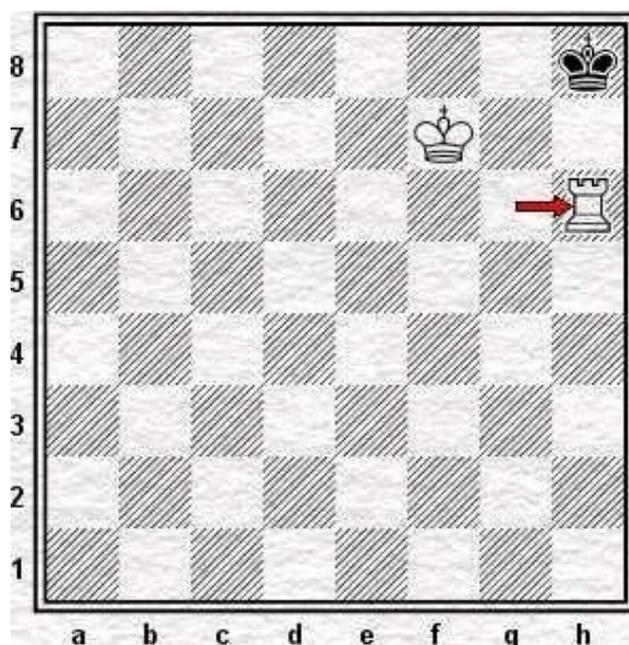
Ведём своего короля на помощь:

10) Крf6 Крh7

11) Крf7 Крh8

И теперь ставим мат:

12) Лh6×



## **Правила игры в шахматы:**

**Первое правило:** Каждый ход делается только одной рукой!

**Второе правило:** «Тронул – ходи!». При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать «Поправляю».

**Третье правило:** «Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры».

**Четвертое правило:** «Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью».

**Пятое правило:** «Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается».

**Шестое правило:** «Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции».

## Список литературы:

1. Костров, В. В. Шахматы для детей : [учебное пособие для начинающих] / В. В. Костров. - Москва : Эксмо, 2022. - 96 с. - ISBN 978-5-04-158469-8.
2. Кузин А.В. Методические рекомендации к Программе "Феникс". Шахматы для дошкольников. — Москва : Линка-Пресс, 2021. —; 30 см.. — (Русская шахматная школа); ISBN 978-5-6045568-4-9
3. Сухин, И. Г. Новые приключения в шахматной стране : книга-учебник для детей 5-10 лет : в 2 ч. / И. Г. Сухин. - 6-е изд. - Москва : Астрель : АСТ, 2021.
4. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких : учебное пособие : [для детей дошкольного возраста] / И. Г. Сухин. - 8-е изд. - Москва : Астрель : АСТ, 2021. - 128 с. - ISBN 978-5-17-140648-2.
5. Дмитрий Луговой: [www.64kletki.ru](http://www.64kletki.ru)