

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.

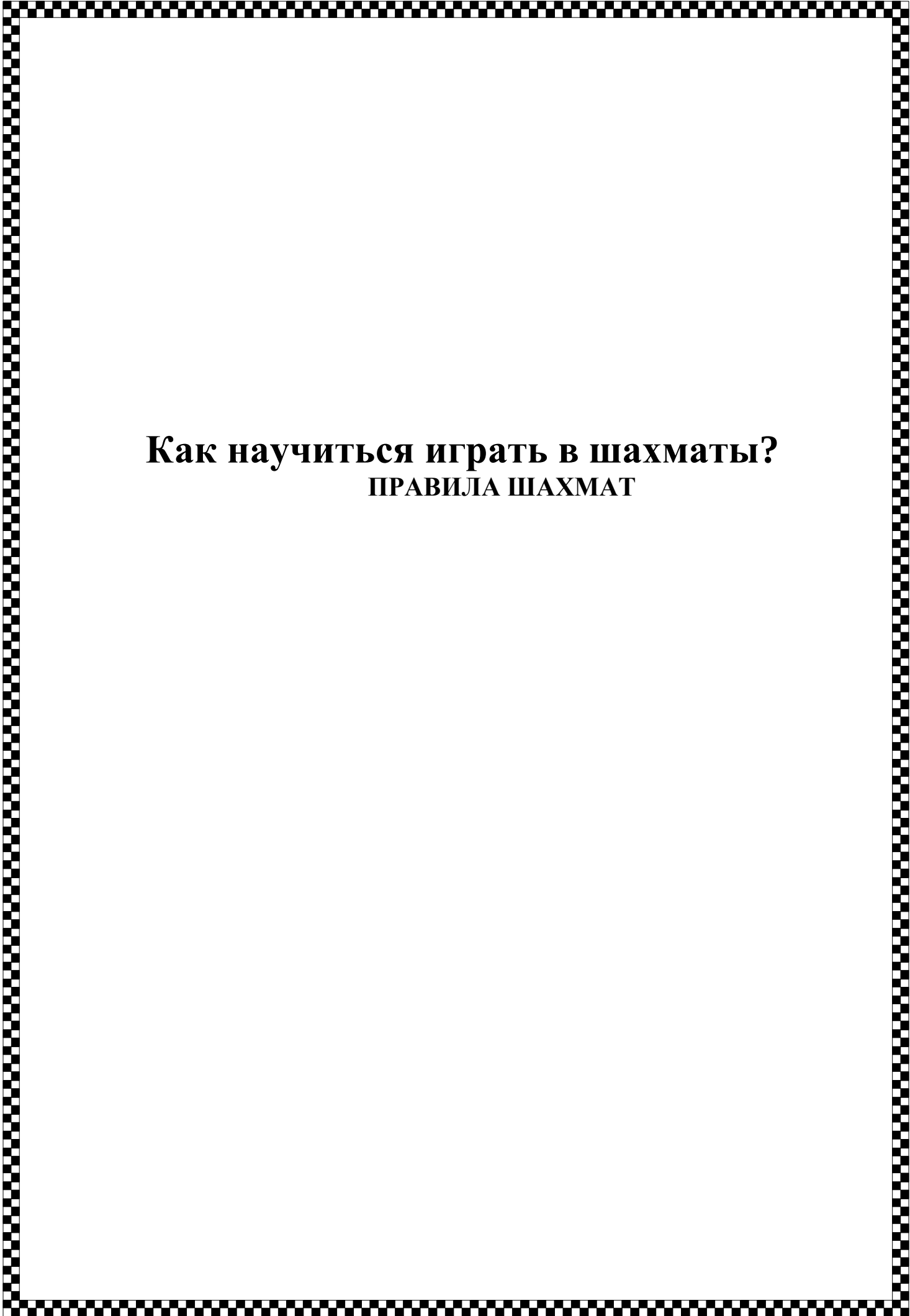
Данные методические рекомендации составлены в соответствии с ФГОС ДО.

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 игре в шахматы	Комплект раздаточного материала и спортивный инвентарь.
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

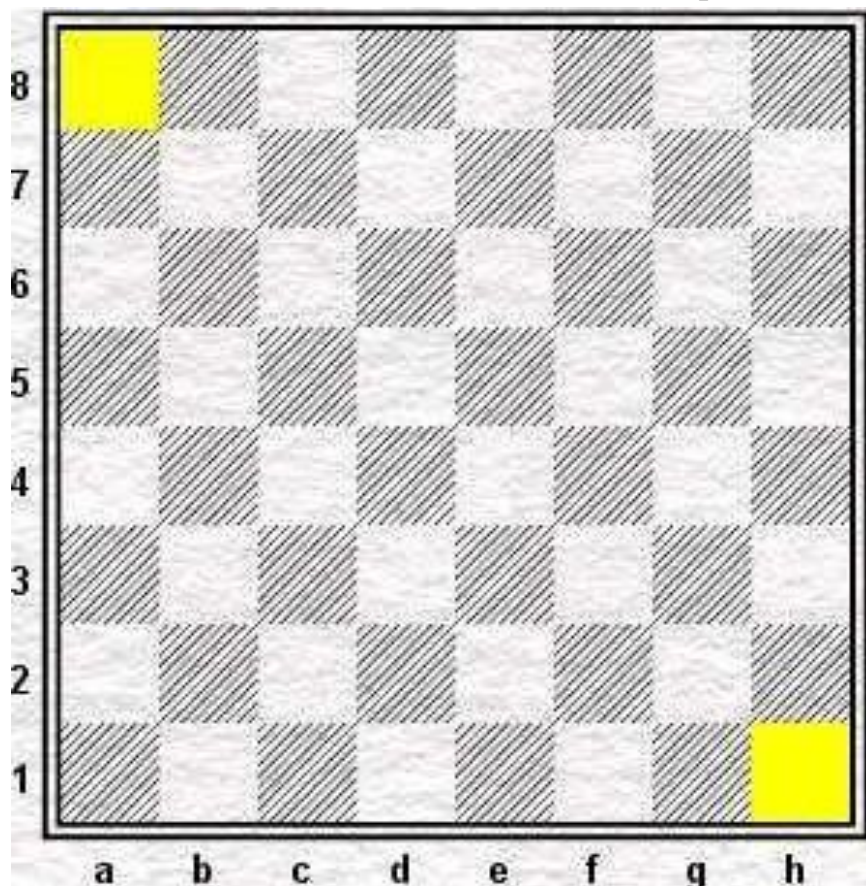
		фигуру
13.	Слон	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Слон.
14.	Тренировочные позиции	Отработка практических навыков
15.	Знакомство с Конями	Конь правила хода, перехитри часовых, ограничение подвижности, захват контрольного поля, Конь против Ферзя, Ладьи, Слона, двойной удар, взятие незащищённых фигур, 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, способы защиты от шаха, шах с выигрышем 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
Всего 36 тем.		



Как научиться играть в шахматы?

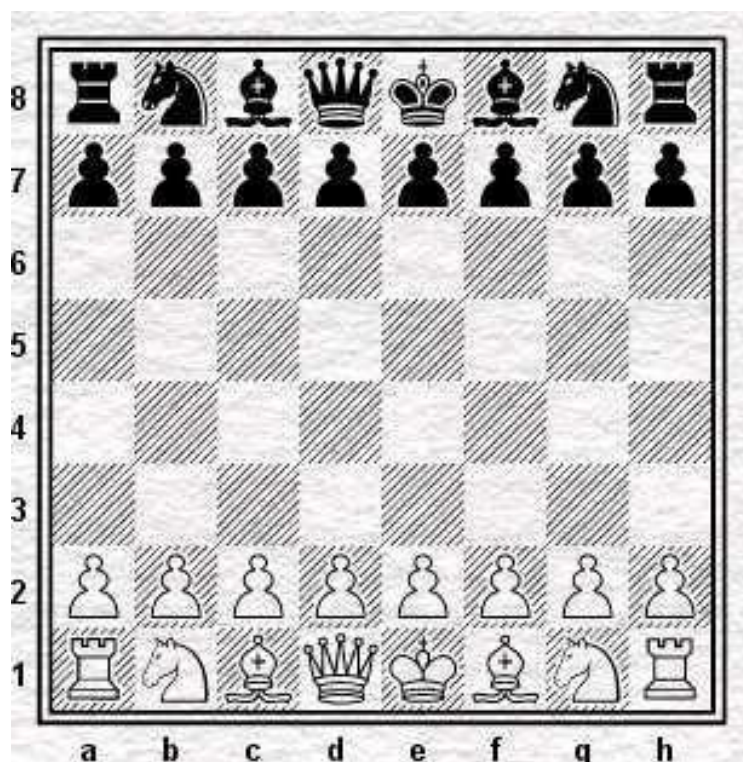
ПРАВИЛА ШАХМАТ

Положение доски между партнерами:
Справа от вас всегда должно быть белое поле. Перед вами –



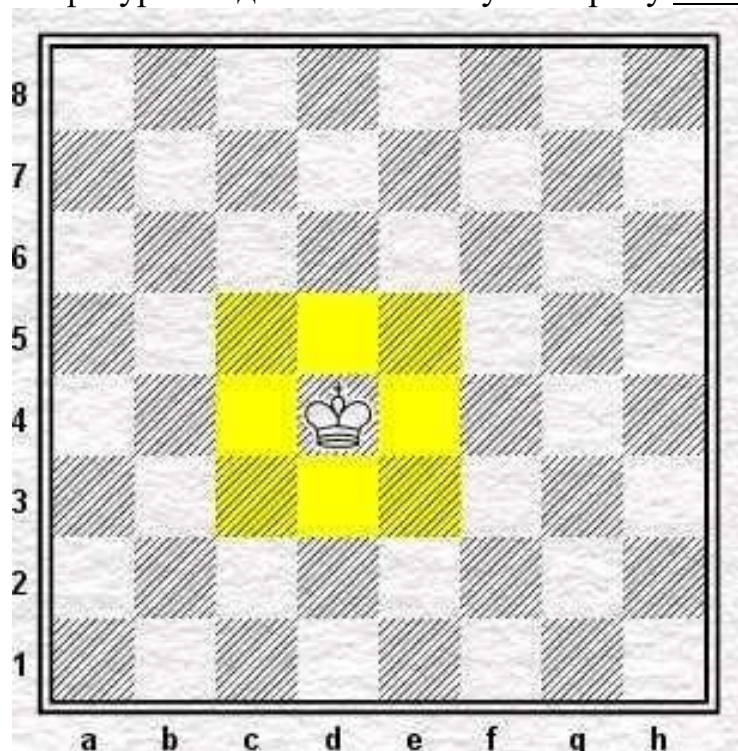
буквы, по бокам – цифры.

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

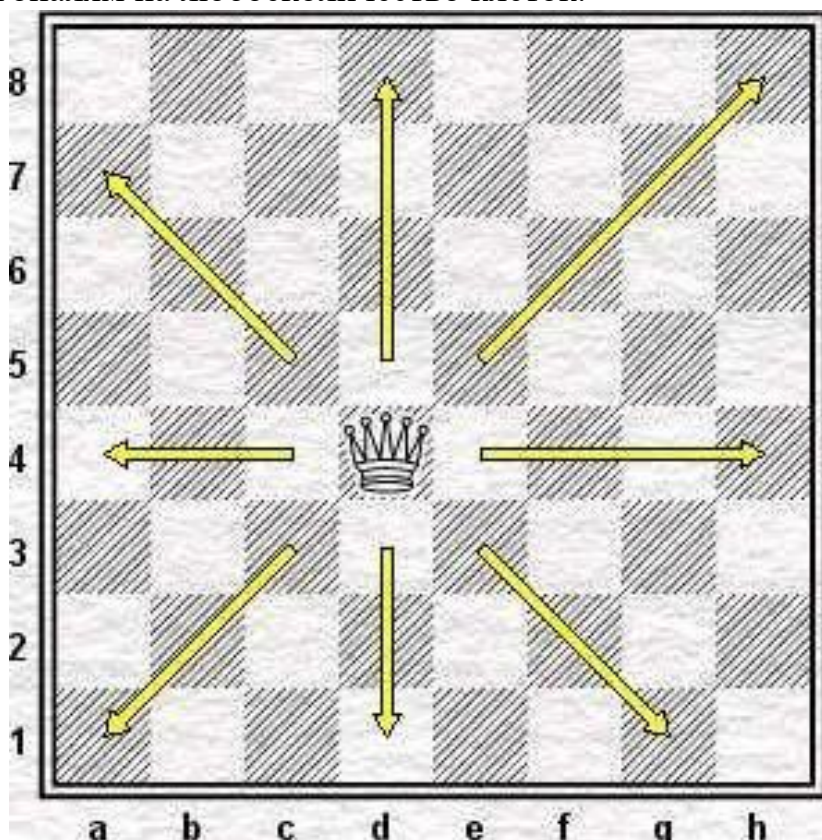


Фигуры.

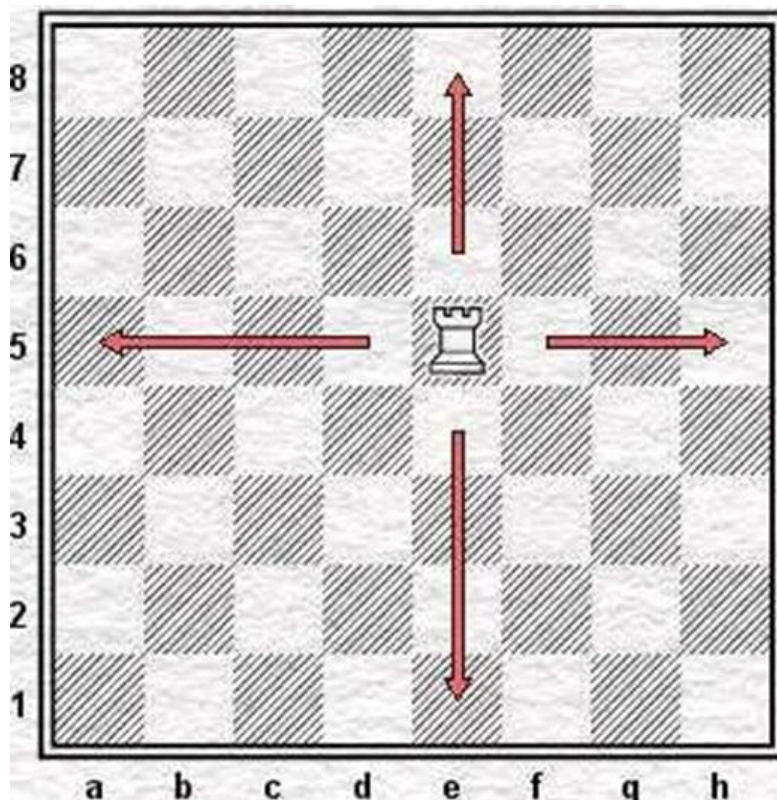
Король: самая главная фигура. Ходит и ест в любую сторону на 1 клетку.



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



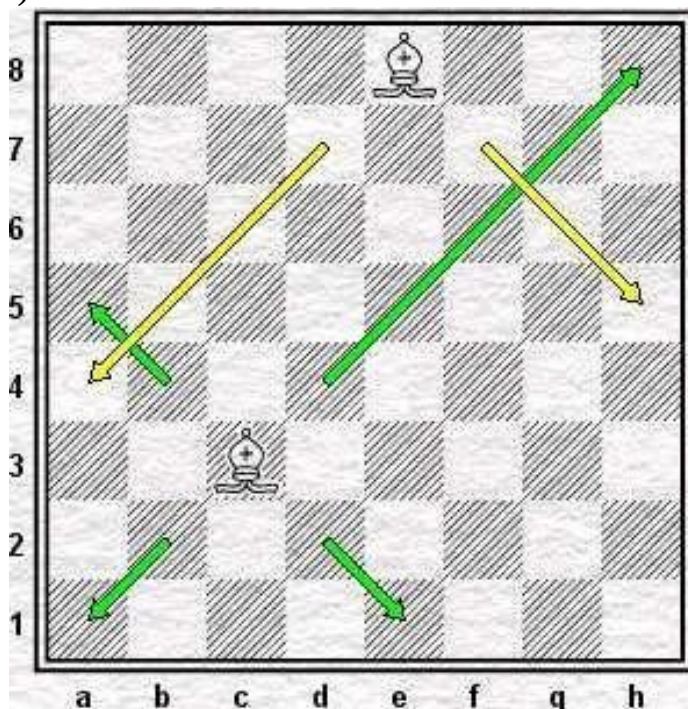
Ладья: (НЕ тура!) Ходит и ест по прямым линиям на любое количество клеток.



Слон: (НЕ офицер!) Ходит и ест по диагоналям на любое количество клеток.

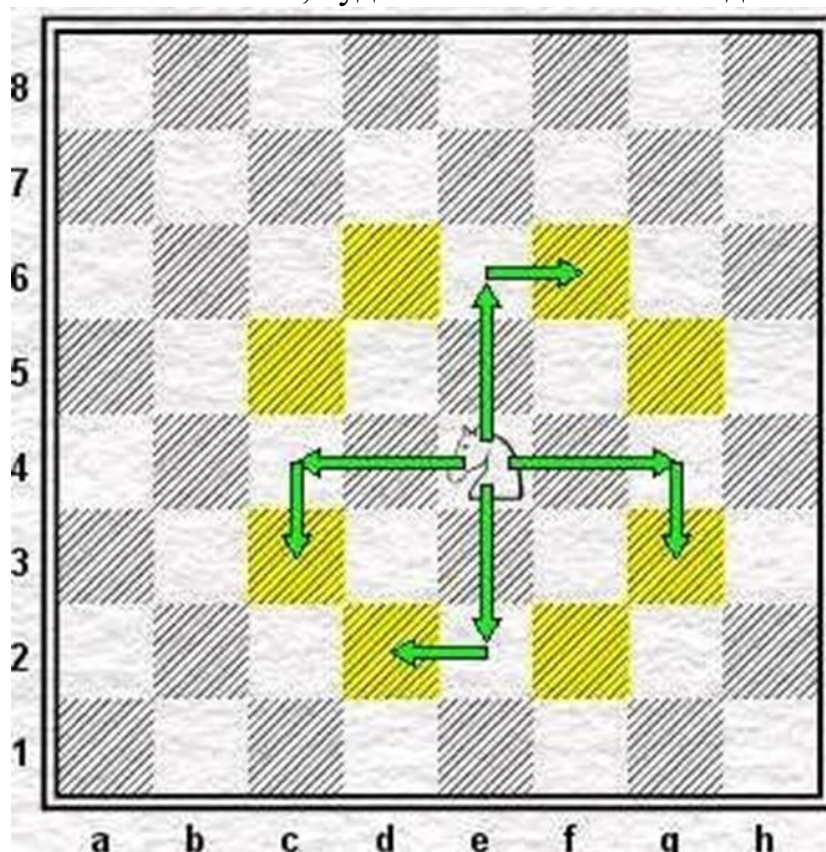
Если слон стоит на белом поле – значит, он может ходить только белым полям (белопольный слон).

Если слон стоит на черном поле – он может ходить только по черным полям (чернопольный слон).



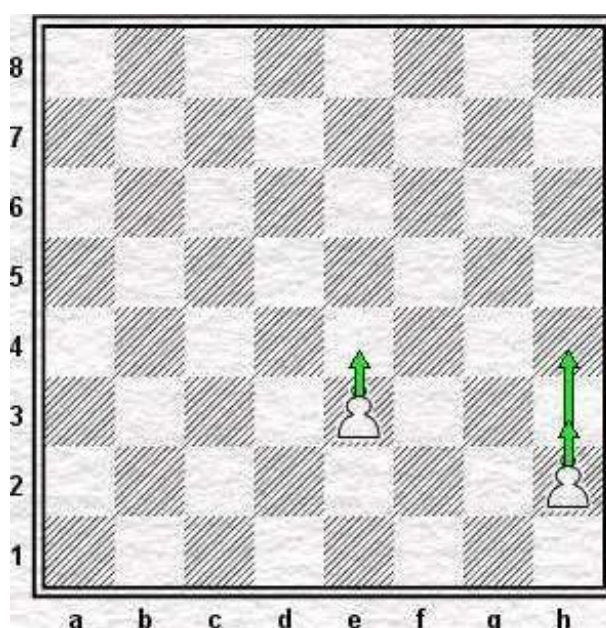
Конь: Его ход напоминает букву “Г”:

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

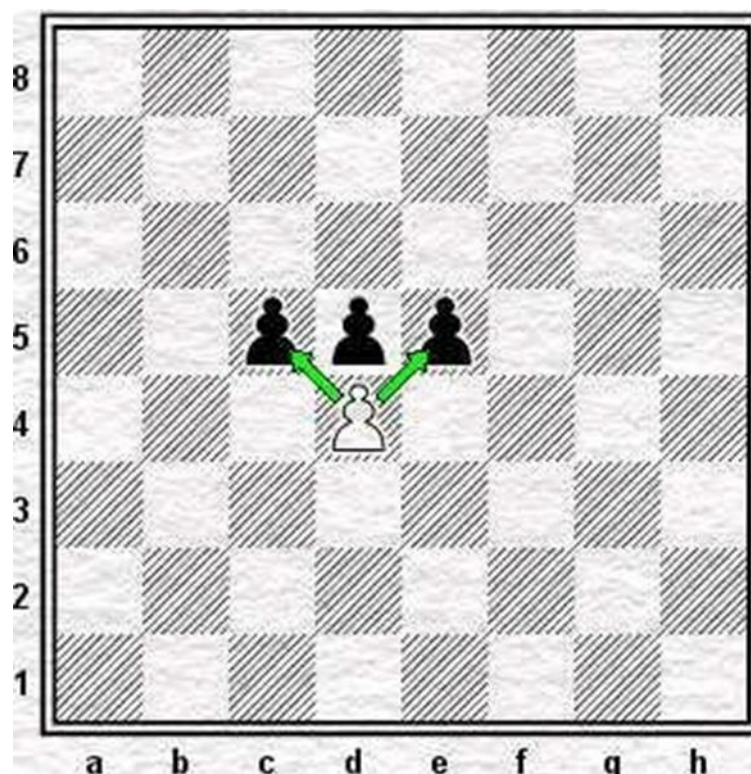


Пешка:

Ходит только на ОДНУ клеточку и только ВПЕРЕД. Исключение – из начальной позиции можно пойти на 2 поля. В данном случае: пешка “h” может пойти как на одно, так и на 2 поля (потому что она находится на начальной позиции); пешка “e” – только на одно поле вперед.



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

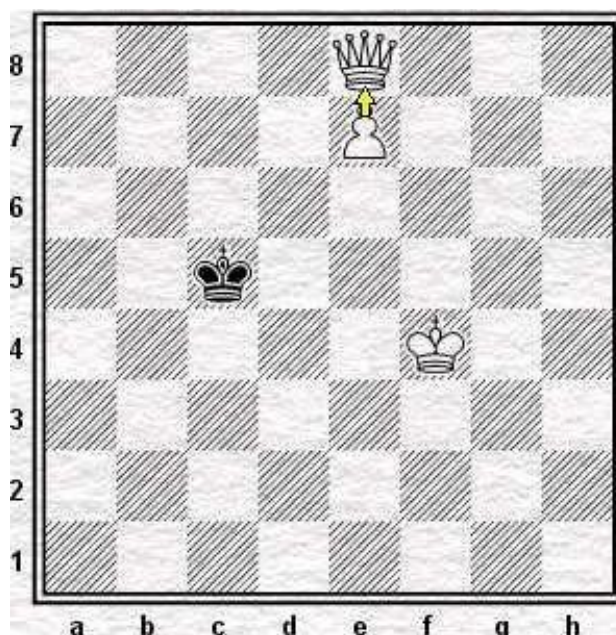


В этом случае белая пешка может съесть либо черную пешку “с5”, либо “е5”. А вот пешку “d5” съесть нельзя

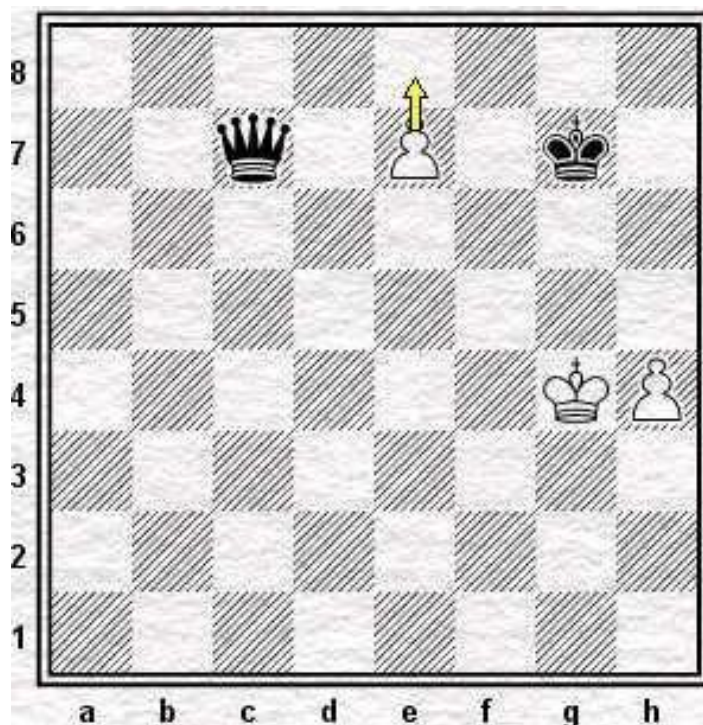
Правило превращения:

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

Поскольку самая сильная фигура – ферзь, обычно ставят именно его:

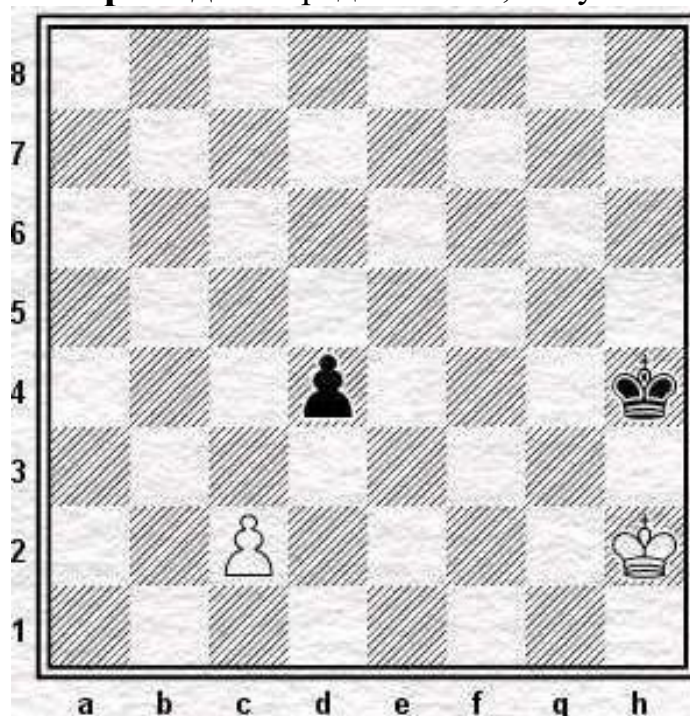


Как это происходит: вы ставите пешку на восьмой ряд, потом снимаете ее с доски, на ее место ставите ферзя. Хотя иногда бывают ситуации, когда выгоднее поставит более слабую фигуру, но это случается крайне редко. Пример:

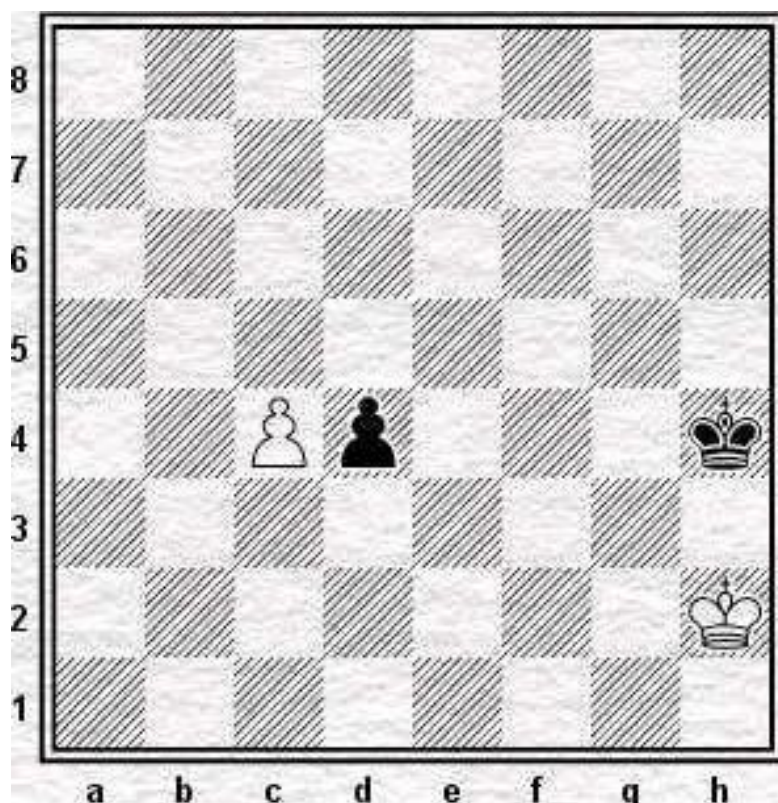


Очевидно, что в этом случае белым выгодно поставить коня, чтобы следующим ходом съесть черного ферзя (такой прием называется “вилка” — когда конь нападает одновременно на 2 фигуры соперник

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



Белая пешка ходит на 2 поля вперед:

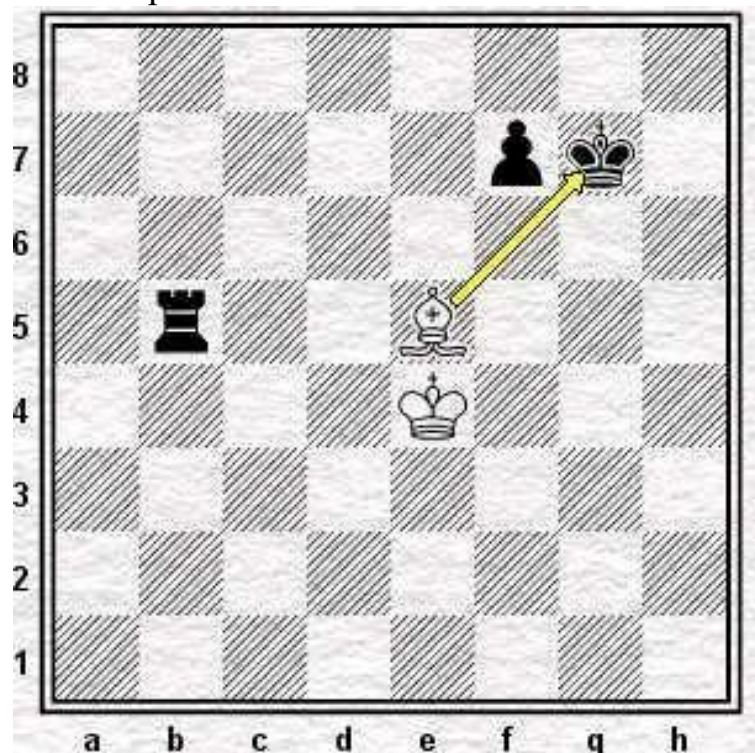


Черная пешка съедает белую так, как будто бы та пошла только на 1 клетку вперед.

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.

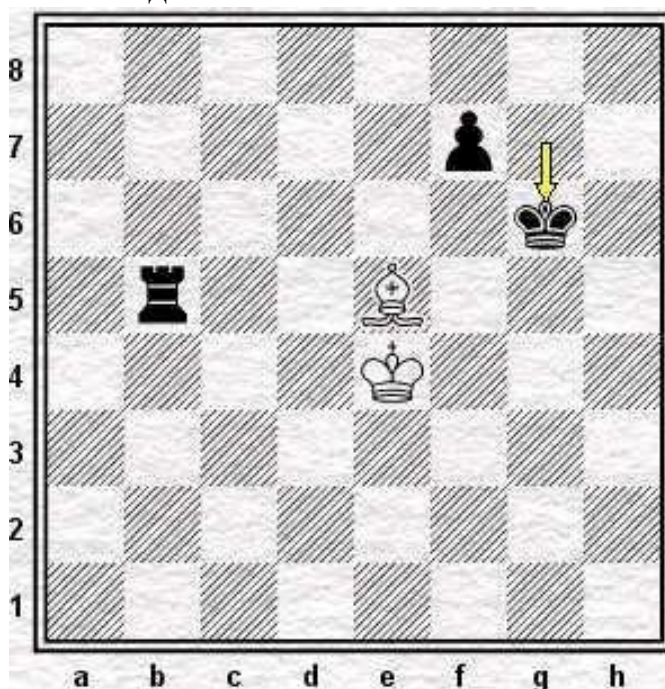
Шах.

Шах – это нападение на короля:



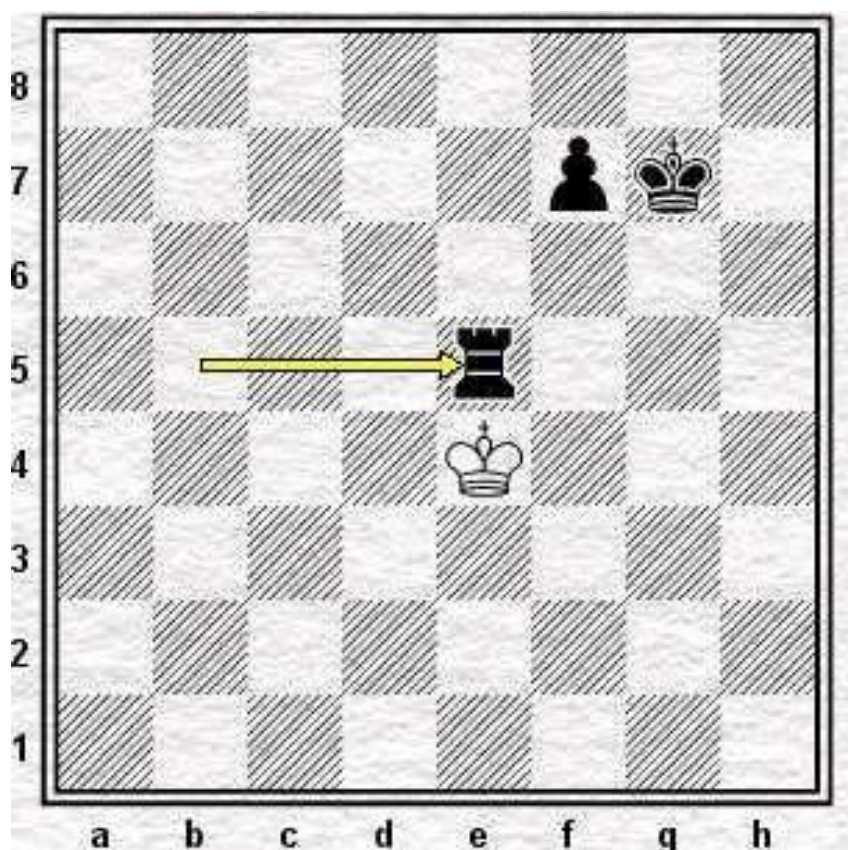
В позиции на диаграмме белый слон напал на черного короля, поставил ему шах. **Король** не имеет права оставаться под **шахом**. От шаха нужно обязательно защититься.

Либо уйти королем на свободное поле:

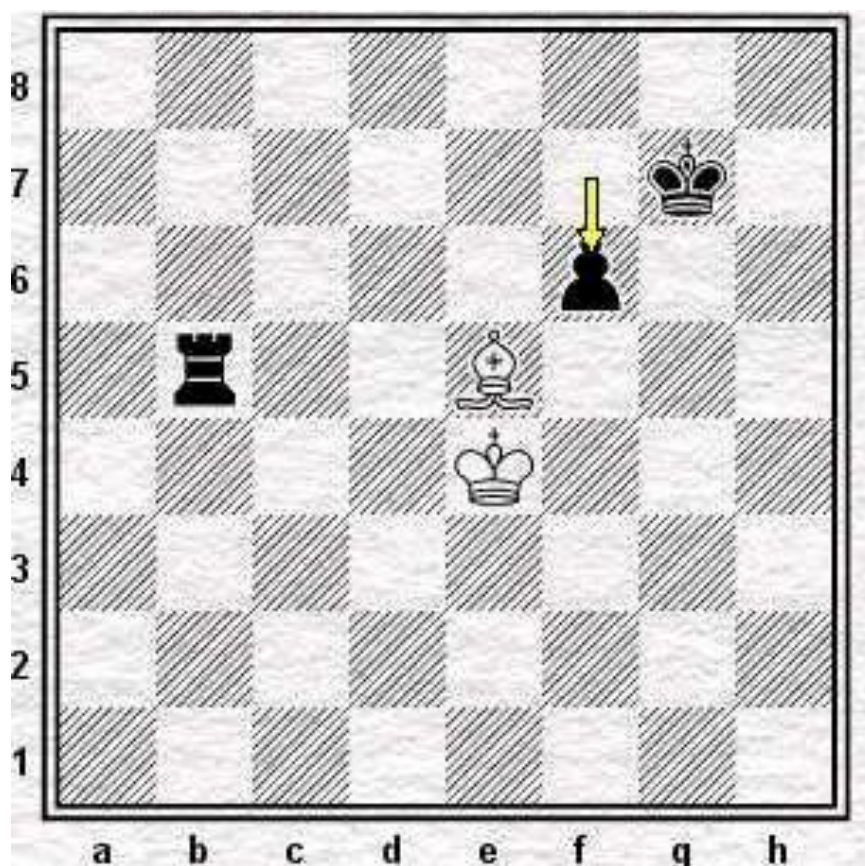


Либо съесть слона ладьей
:

И теперь шах уже белому королю;

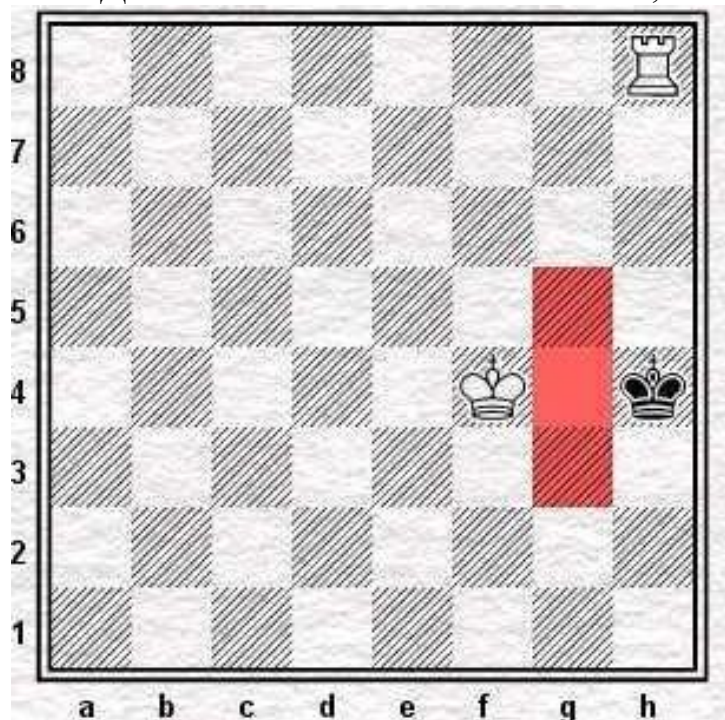


Либо закрыться от шаха пешкой:



Шах сам по себе не смертелен. После него игра продолжается.

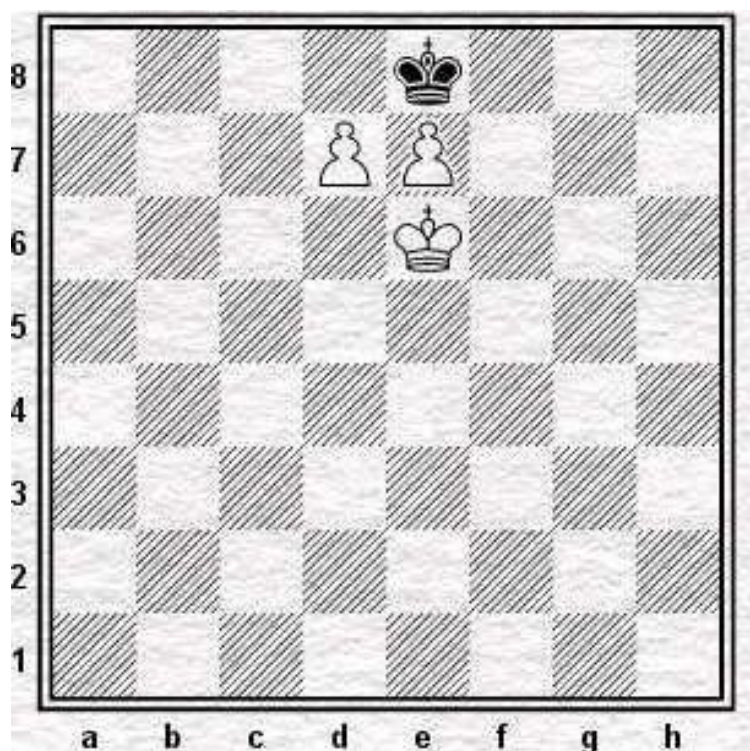
Мат – это уже конец игры. Кто поставил мат, тот и выиграл. Поставить мат королю соперника **ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА** в шахматах. **Мат** – это шах, от которого нет защиты



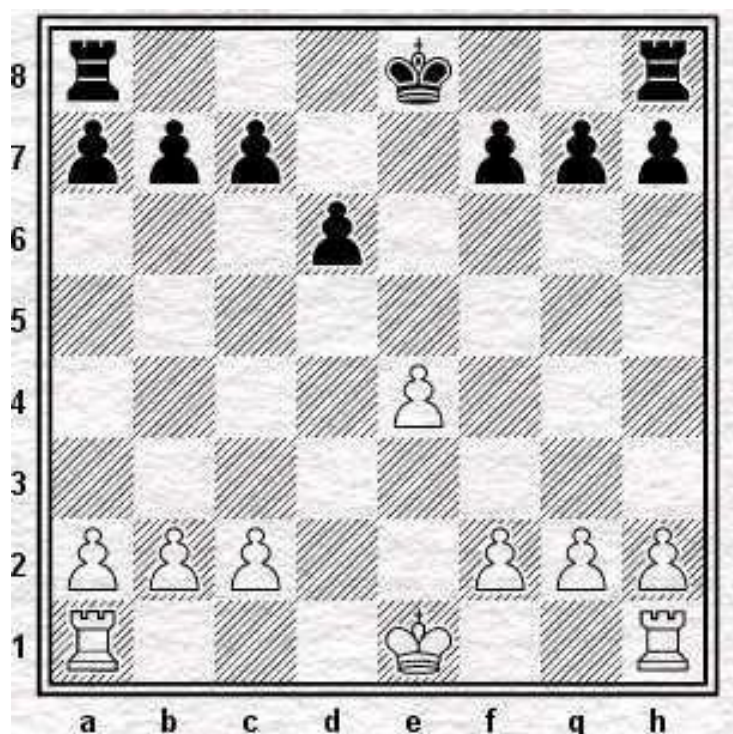
В позиции на диаграмме черному королю **МАТ**.

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).

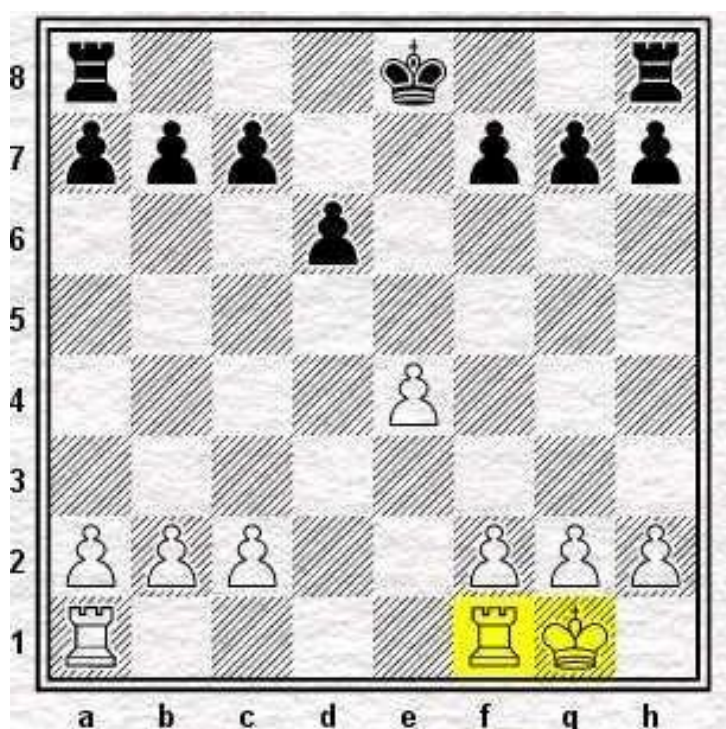
Мат может поставить любая фигура (кроме короля), даже пешка:



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



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



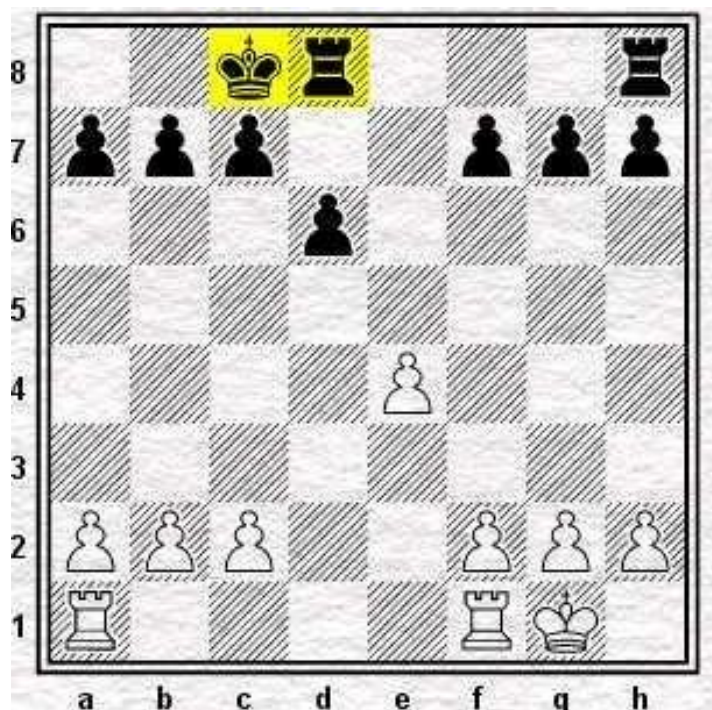
Зачем нужна рокировка?

Чтобы обезопасить своего короля;

Чтобы ввести в игру ладью.

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

И длинная (когда между королем и ладьей 3 свободных поля):



Зачем нужна рокировка?

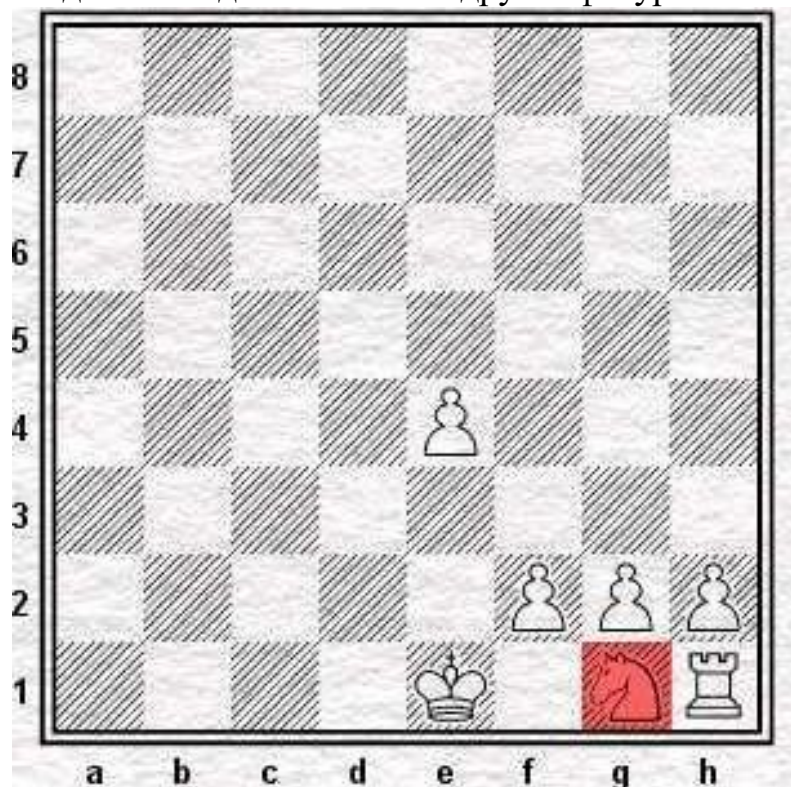
Чтобы обезопасить своего короля;

Чтобы ввести в игру ладью.

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

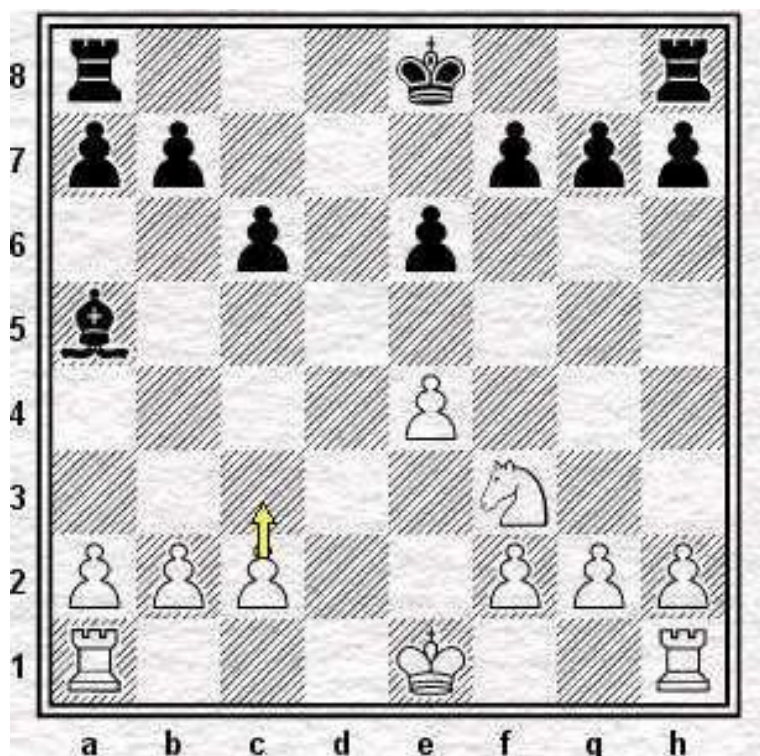
Случаи, когда рокировка невозможна.

Между королём и ладьёй находится какая-то другая фигура.



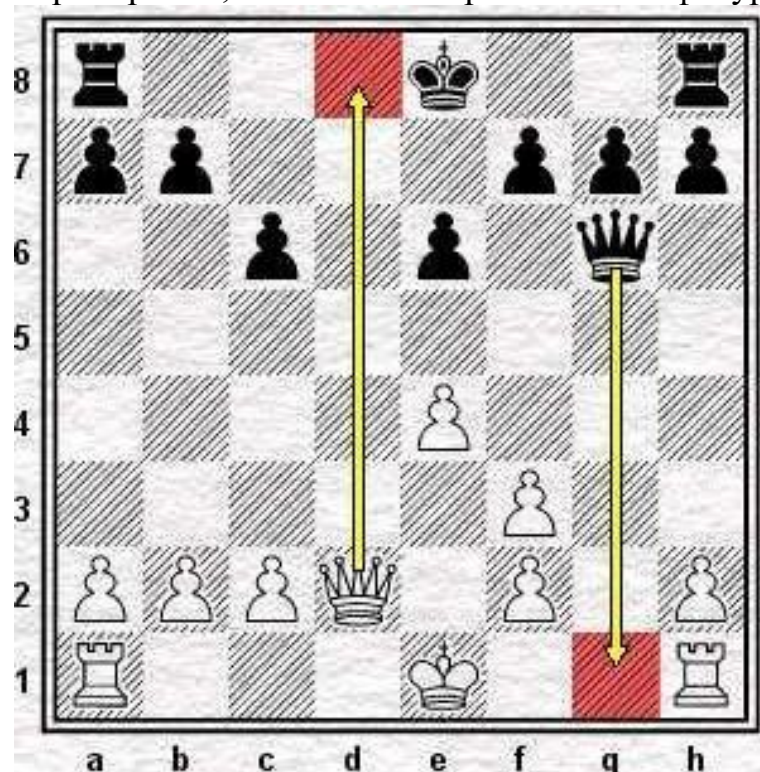
Сначала нужно убрать коня, и только потом можно будет рокировать.

Король находится под шахом



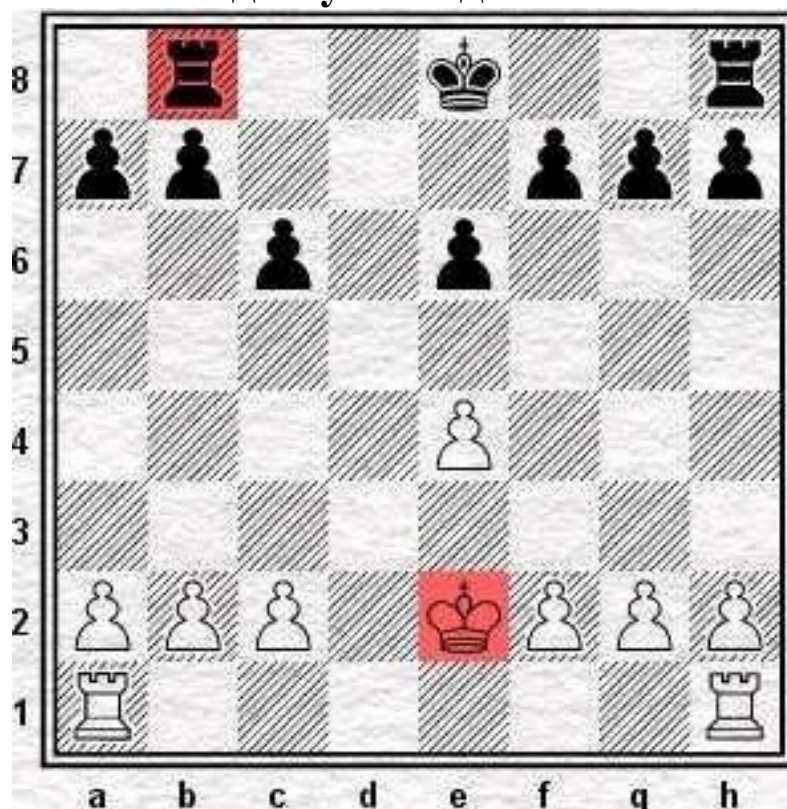
Сначала нужно защититься от шаха (например, пешкой), и следующим ходом можно будет сделать рокировку.

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



Белым нельзя делать 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 (с ладьей, которая еще не ходила).

Сравнительная ценность фигур.

Ценность фигур 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 пешку соперника. Или отдавать ферзя за слона и коня соперника.

ТАБЛИЦА ЦЕННОСТИ ФИГУР



Ферзь = 9 пешек



Ладья = 5 пешек



Конь = 3 пешки



Слон = 3 пешки



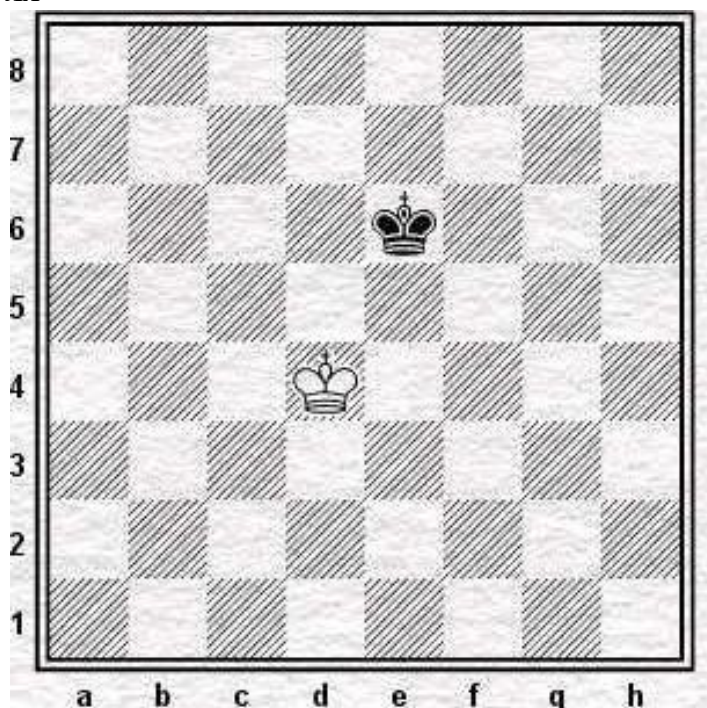
Пешка = 1 пешка

Результат партии.

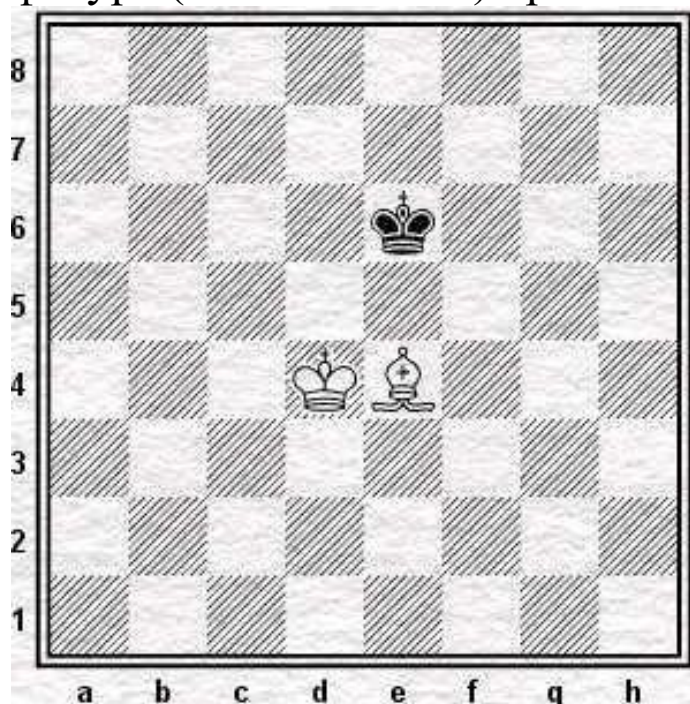
Для того чтобы партию выиграть – нужно поставить **МАТ**. Но иногда получаются позиции, в которых мат поставить невозможно. Тогда получается **НИЧЬЯ**,

Случаи ничьи: Теоретически ничейные позиции.

Король против Короля

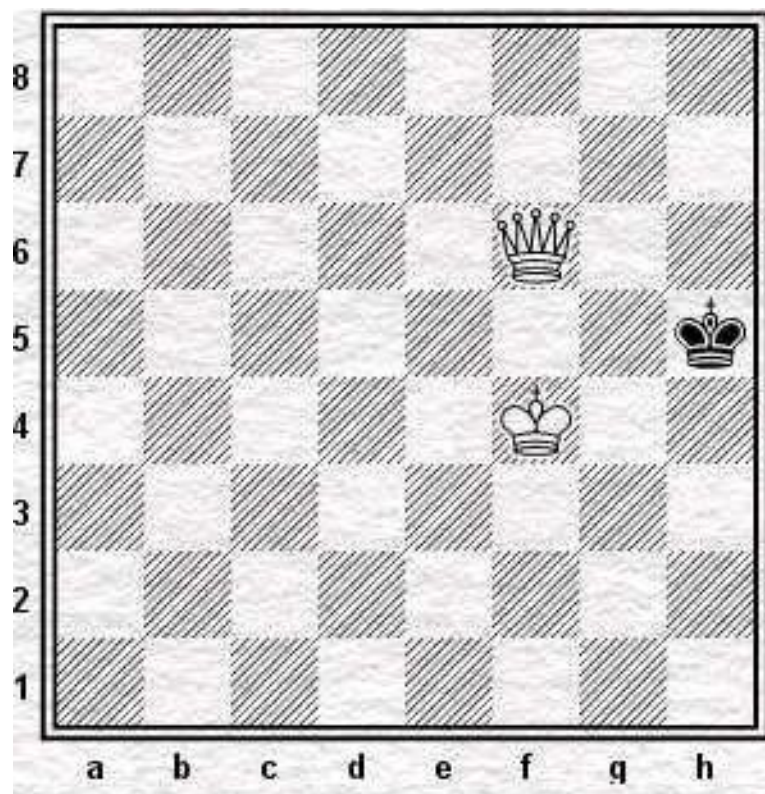


Король и легкая фигура (слон или конь) против короля



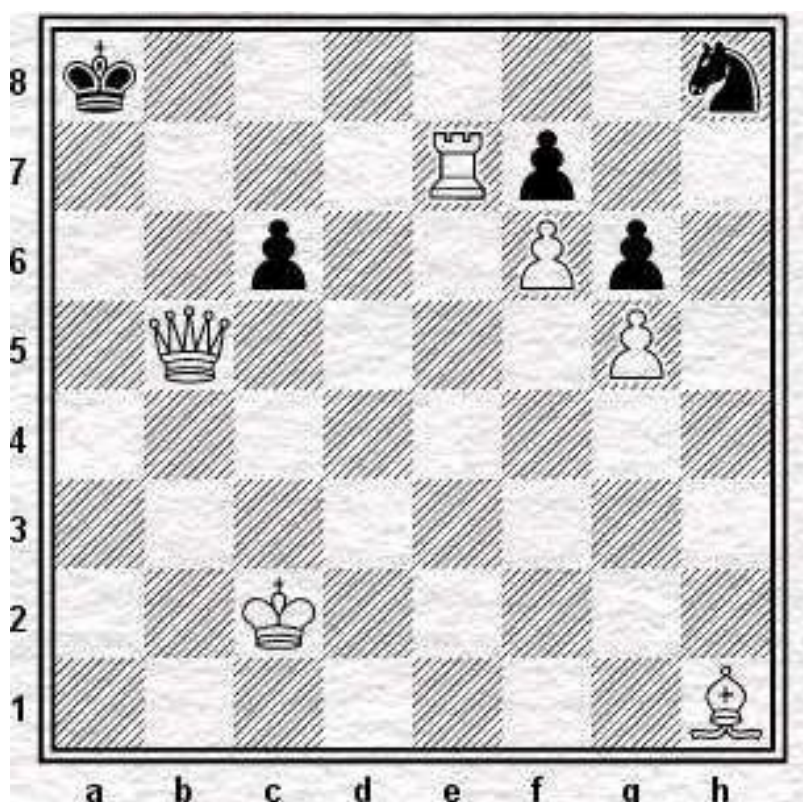
Таких позиций много. Смысл в том, что в такой позиции **НЕВОЗМОЖНО** выиграть даже при самой плохой игре соперника.

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 на доске пат.

Примеры **пата**:

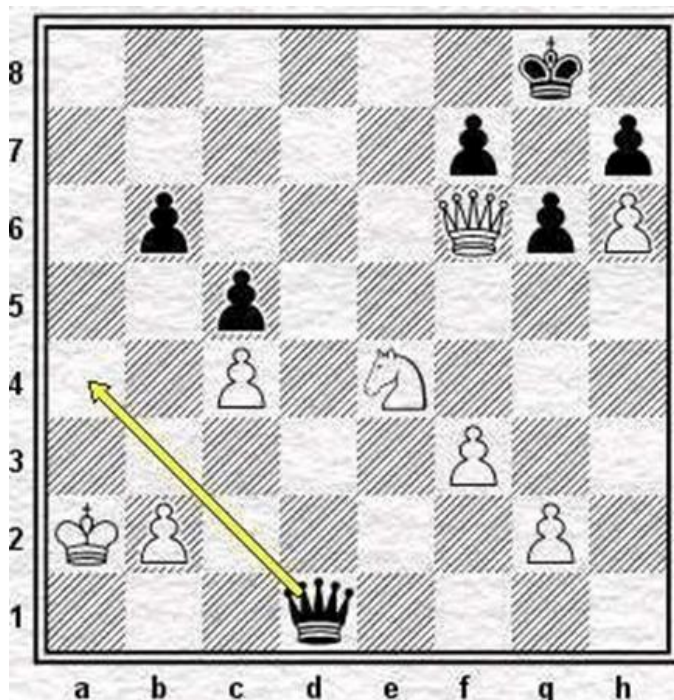


Соглашение на ничью. Тут все просто – один из игроков предлагает ничью, другой – соглашается.)

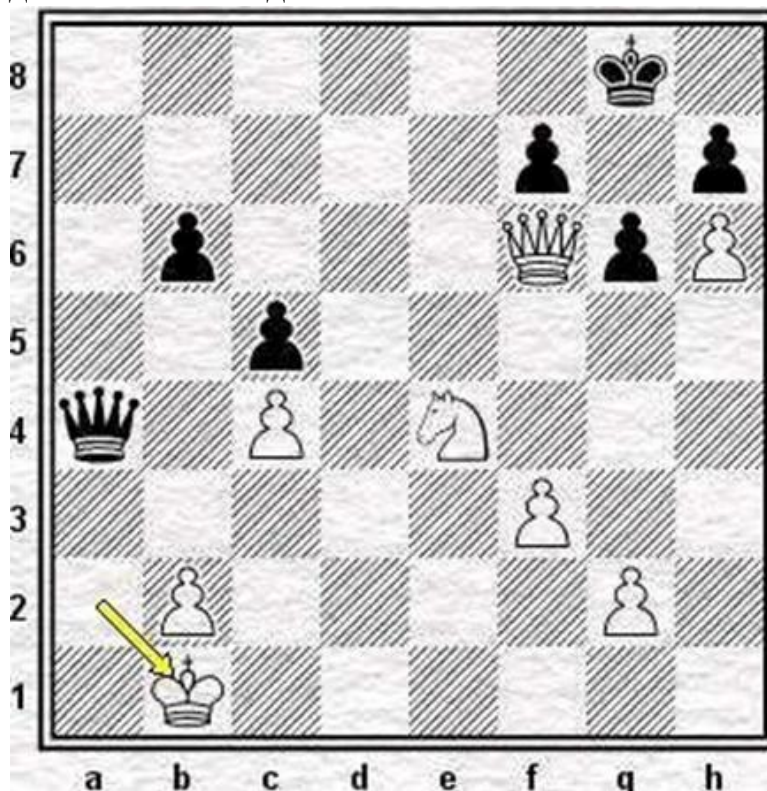
Троекратное повторение позиции. Если позиция на доске повторилась 3 раза – на доске ничья.

Пример:

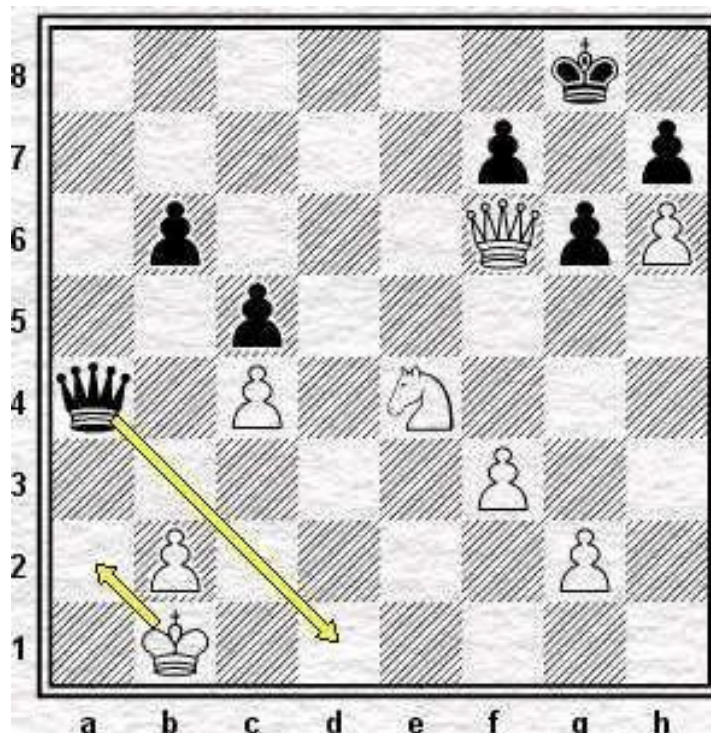
Черный ферзь ставит шах



У белого короля единственный ход



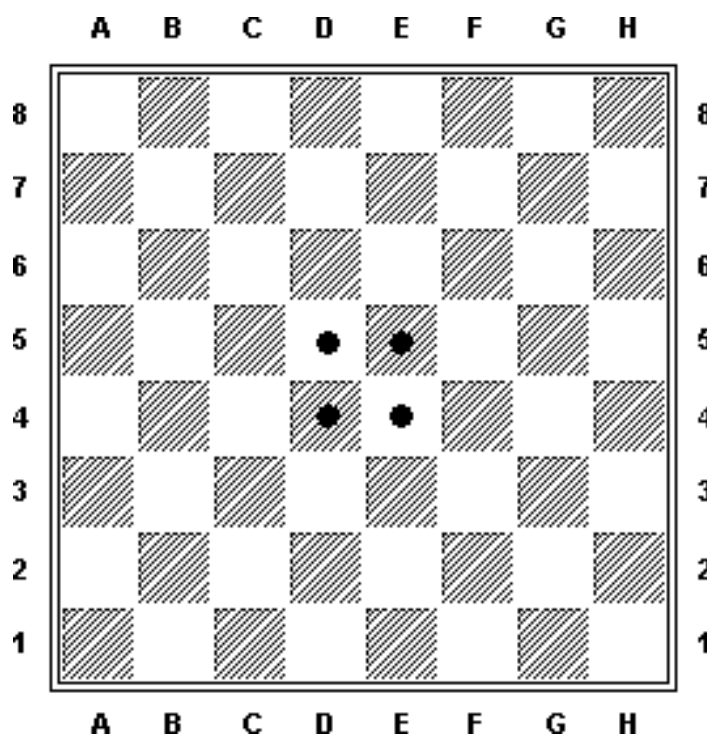
И так далее, черный ферзь шахами вызывает повторение ходов.
 Как только позиция повторится 3 раза – на доске ничья
 Это называется **ВЕЧНЫЙ ШАХ**.



3 важнейших принципа игры.

Принцип №1.

Главный участок шахматной доски - это **центр**
 (поля d4, d5, e4, e5 – отмечены точками на диаграмме).

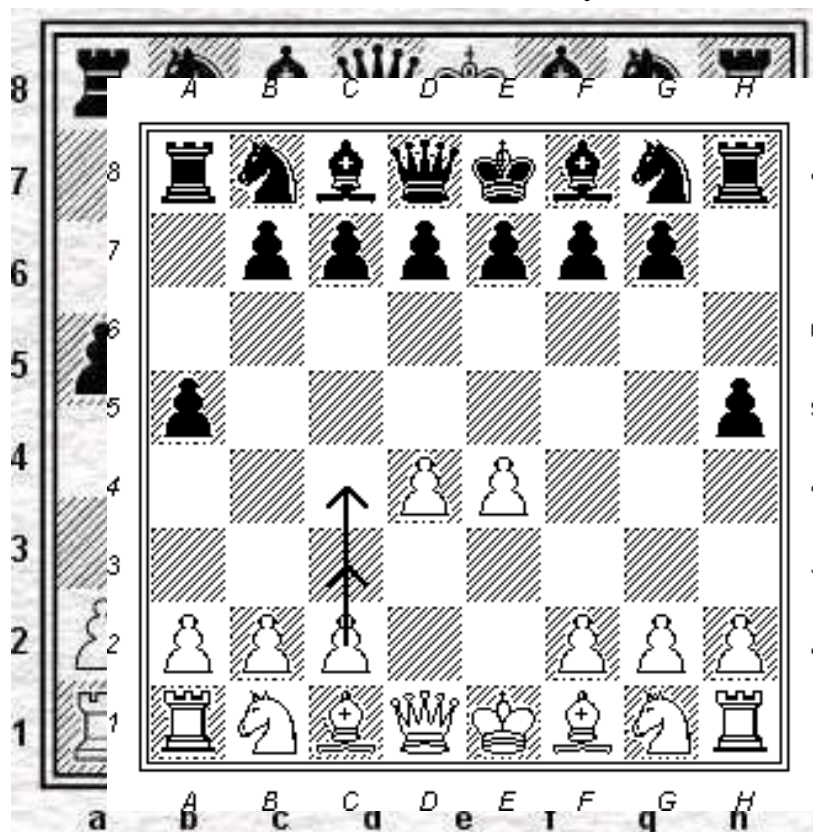


Отсюда принцип: **играй по центру**

Что значит играть по центру?

-Начинайте партию ходами центральных пешек (“d” и “e”, пешки от ферзя и от короля) на 2 поля. Если соперник не мешает –ставьте обе пешки в центр, это обеспечит вам свободную игру и пространство для вывода остальных фигу

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



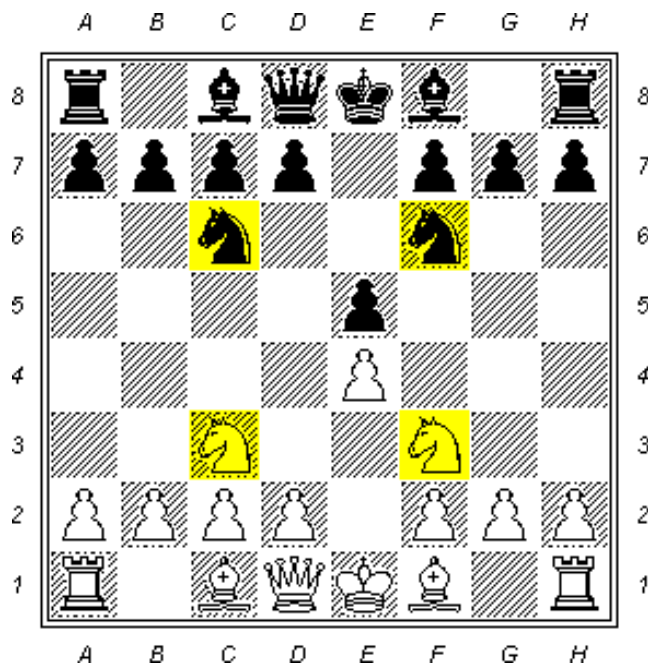
Принцип №2

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

Вопрос: куда и на какие поля их ставить?

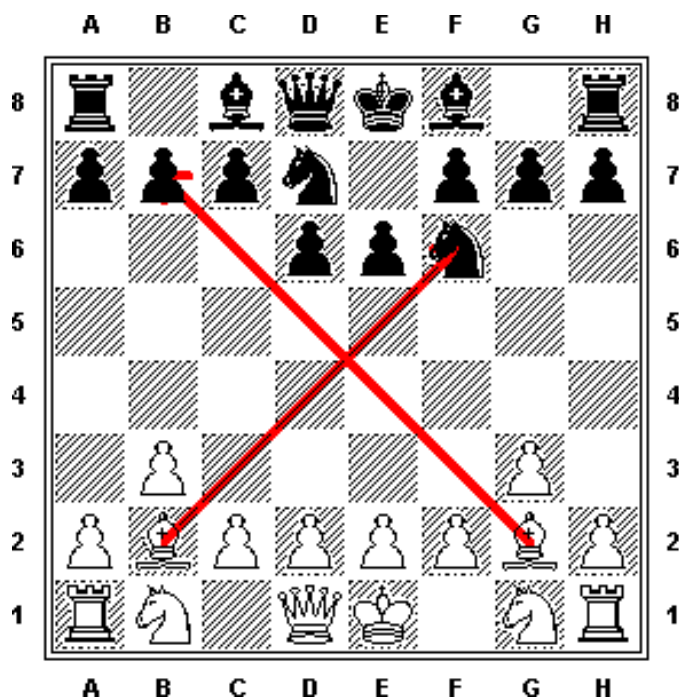
Ответ: исходя из принципа №1 – в центр!

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

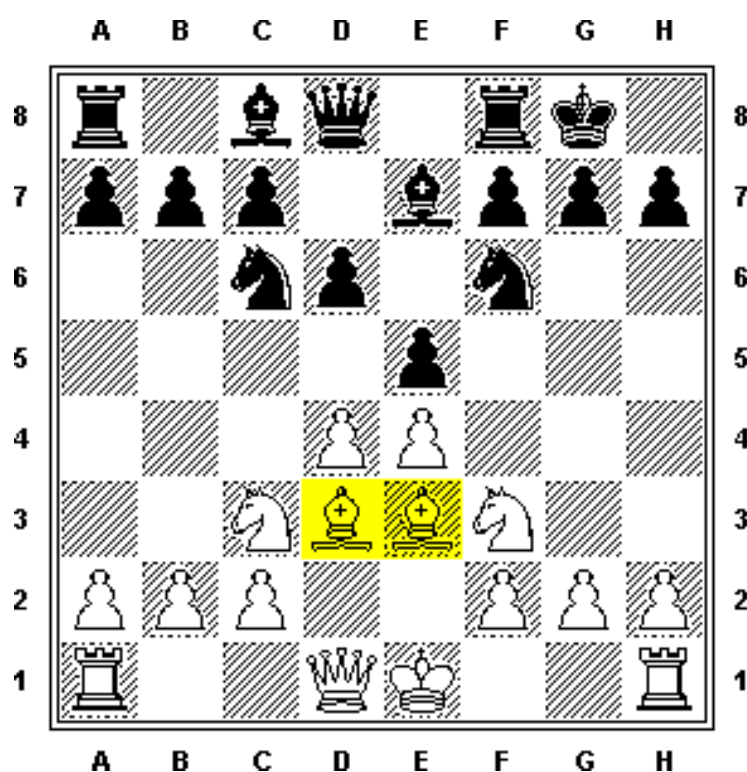


- Со слонами ситуации немного иная: им нужен простор и свободные диагонали – они могут издали воздействовать на центр и позицию соперника:

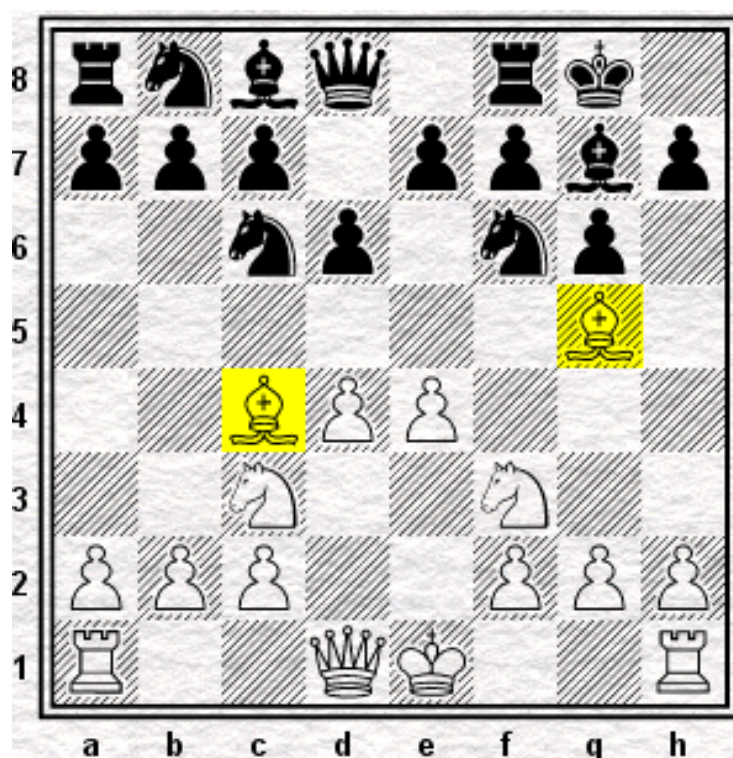
1) с полей b2 и g2



2) поддерживать свои центральные пешки с полей d3 и e3



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



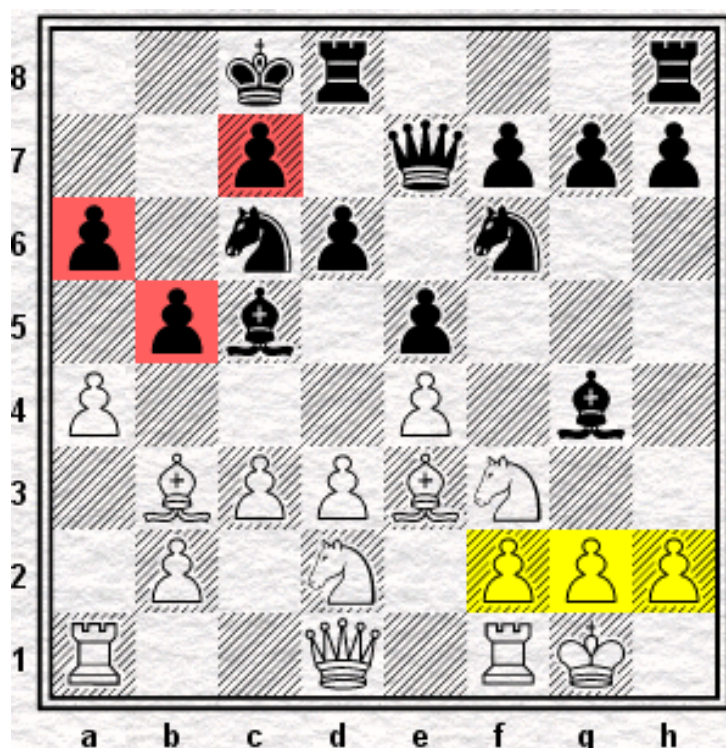
Куда ставить слонов - выбор зависит от ваших предпочтений и от действий соперника!

Принцип №3

Держите своего короля в безопасности.

Король – главная фигура, получите мат – проиграете партию. Самое опасное место для короля – центр. Поэтому как можно раньше выводите короля из центра на край доски. Как?

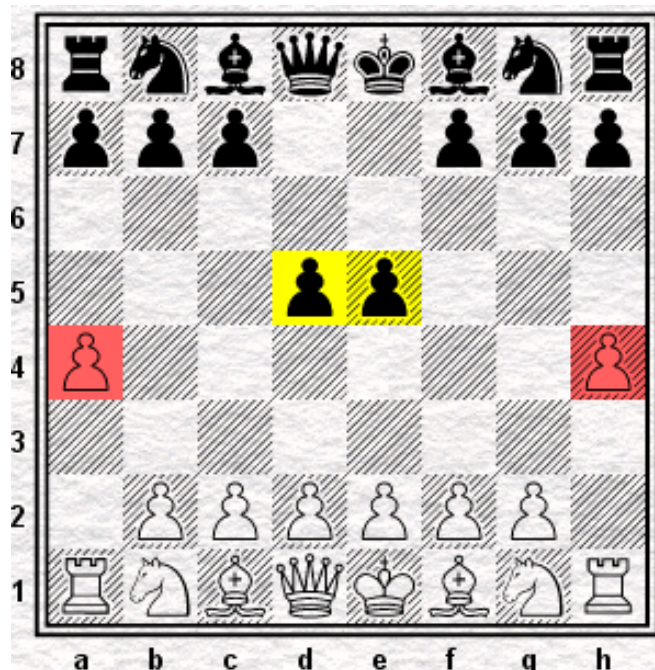
Рокировка: чем быстрее, тем лучше!



После рокировки не двигайте пешки от короля – это ослабит положение. Идеально – когда все пешки стоят в ряд, так они надежнее защищают короля: Белые – правильно, их король надежно защищен. Черные – неправильно – их король в опасности, на выдвинутые пешки белым легко нападать, тем самым оголяя прикрытие вокруг черного короля.

3 типичные ошибки начинающих:

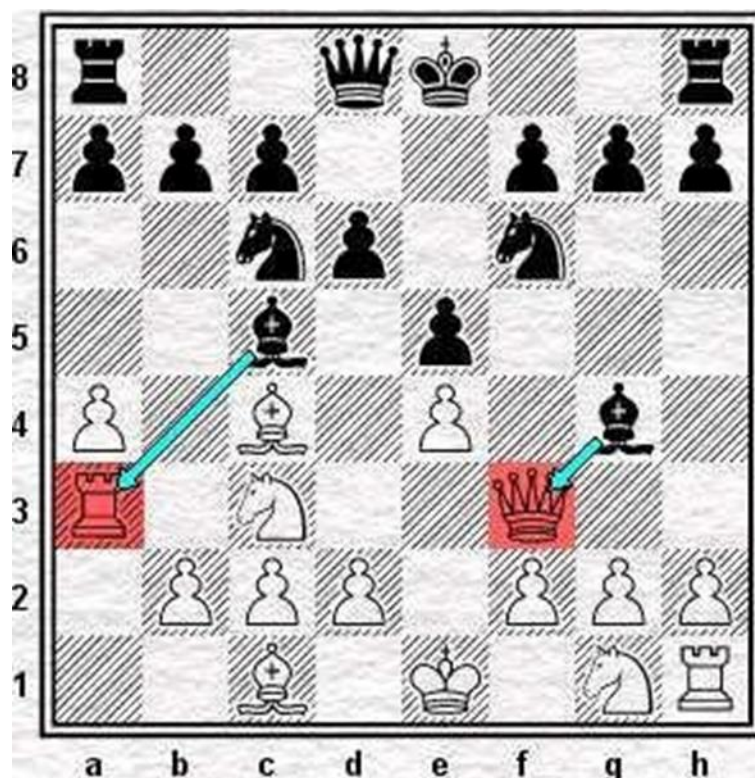
1) Игра крайними пешками:



Крайние пешки не участвуют в борьбе за центр и не помогают выведению ЛЕГКИХ фигур. В результате чего Белые отстают в развитии и получают худшую позицию.

3 типичные ошибки начинающих:

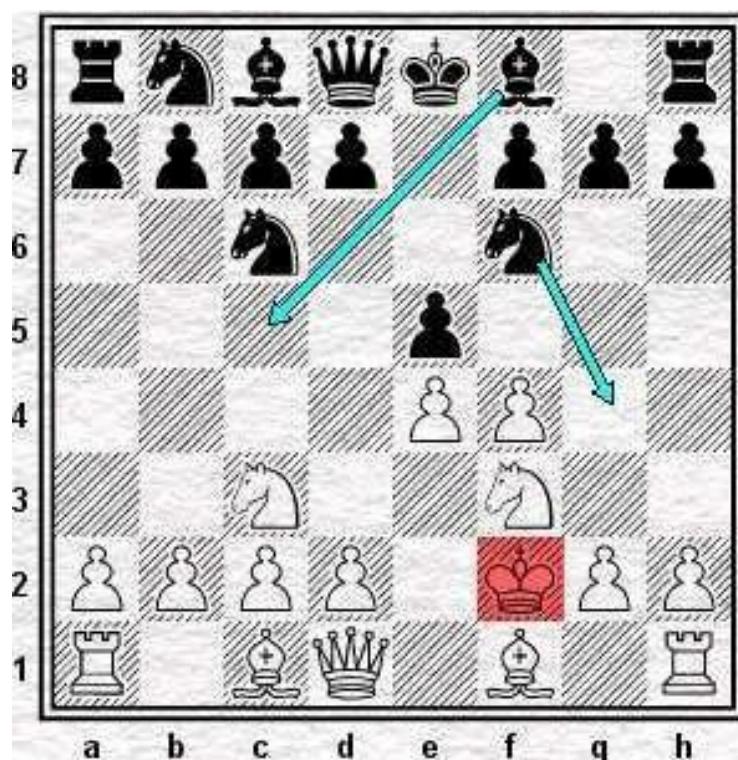
2) Раннее введение в игру тяжелых фигур (ладей и ферзя):



Плохо потому, что тяжелые фигуры начнут попадать под удары более слабых фигур и придется тратить время на их отступление.

Типичные ошибки начинающих:

Игра королем, игра без рокировки:



Плохо потому, что король может попасть под атаку и быстрополучить 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 убережет 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

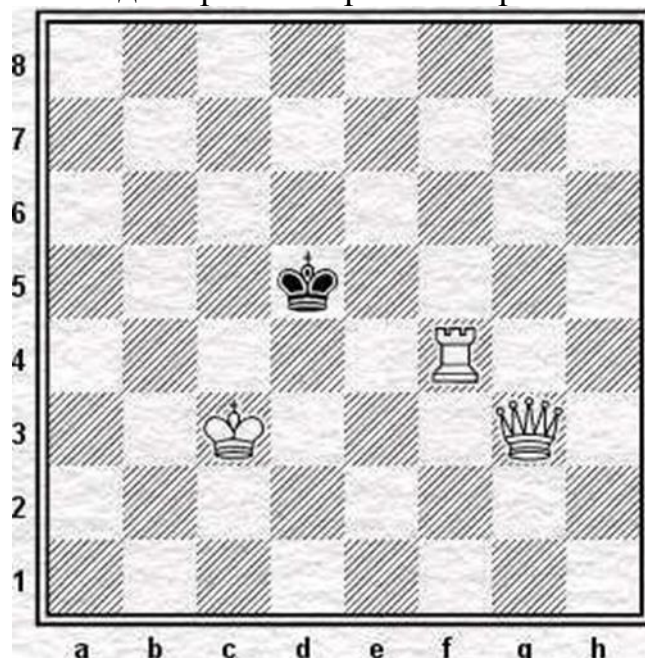
Думайте не только за себя, но и за соперника, пытайтесь предугадать его будущие действия – это позволит вам раскрыть его замыслы и принять меры.

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

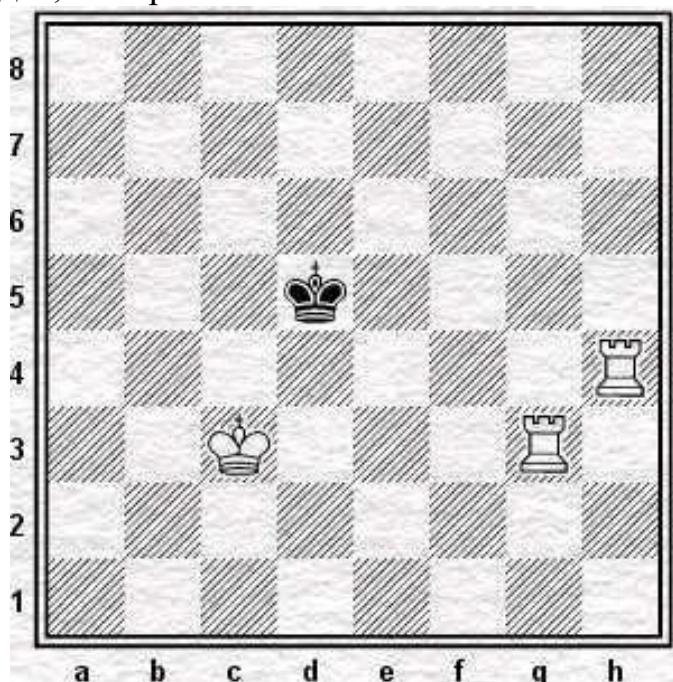


Постепенно оттесняем короля на край доски по линиям:

- 1) $\Phi g5+$ (по пятой.) $Kpe6$
- 2) $Lf6+$ (по шестой..) $Kpd7$
- 3) $\Phi g7+$ (по седьмой...) $Kpe8$
- 4) $Lf8 \times$ Мат!

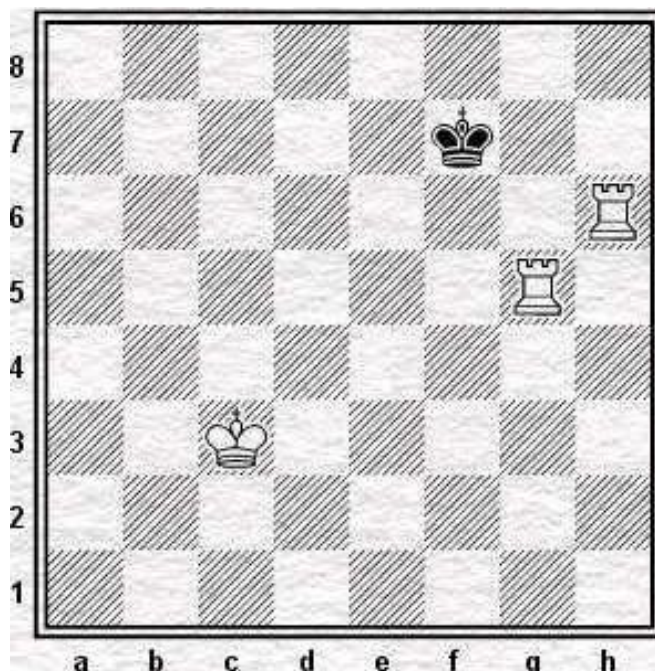
Как выигрывать?

Король и Ладья; vs Король:



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

- 1) **Лg5+ Крe6**
- 2) **Лh6+ Кpf7**

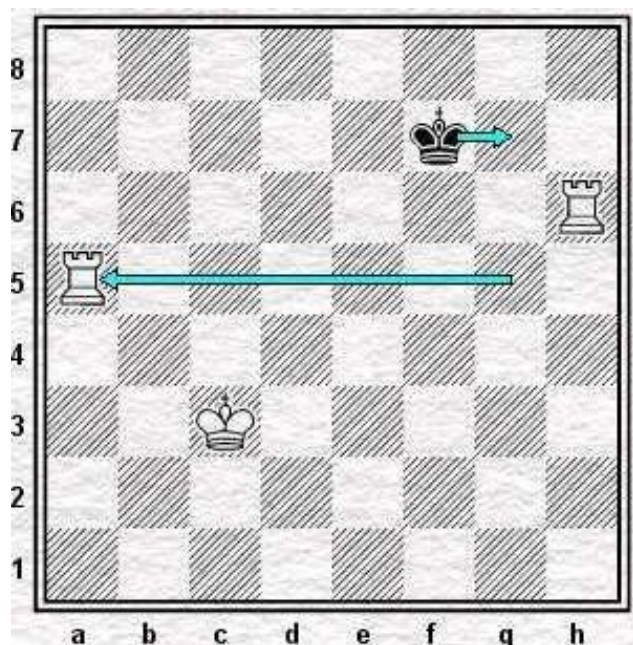


Что делать теперь?

На ход 3) **Лg7+** король просто съест нашу ладью.

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

- 3) **Лa5! Кpg7**



Со второй ладьей поступаем также:

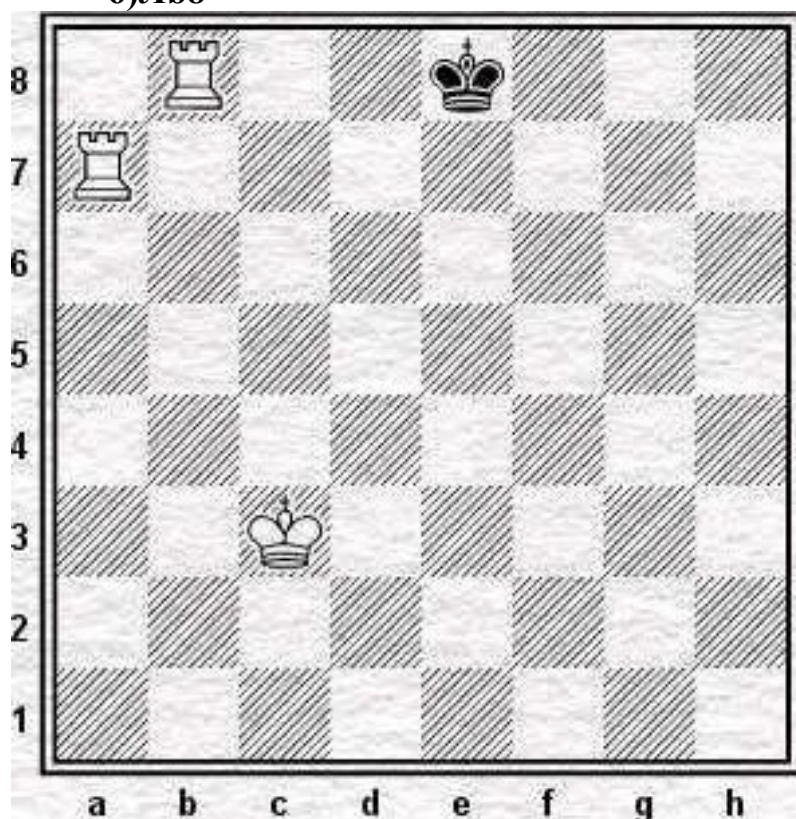
4) **Lb6!** ... (важно ставить ладьи на СОСЕДНИЕ линии, чтобы они не мешали друг другу)

4) ... **Kpf7**

Дальше просто:

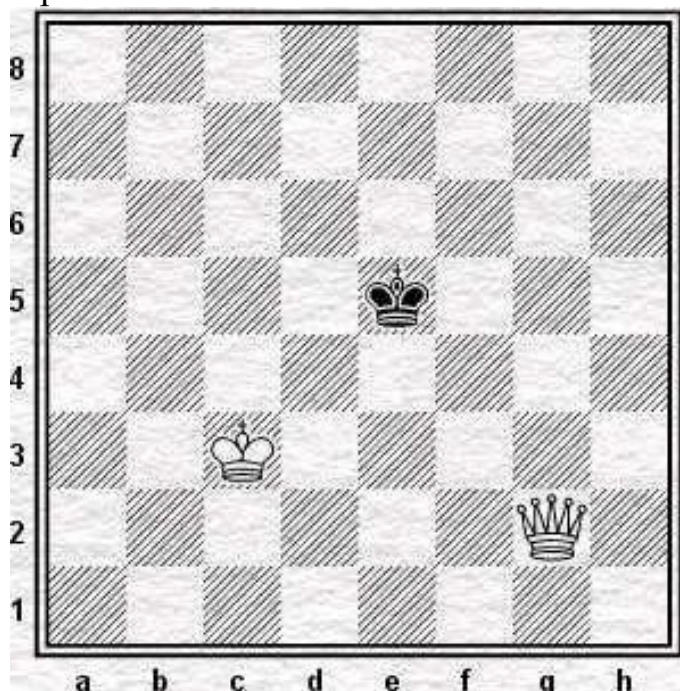
5) **La7+** **Kpe8**

6) **Lb8×**



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

Король и Ферзь vs Король.



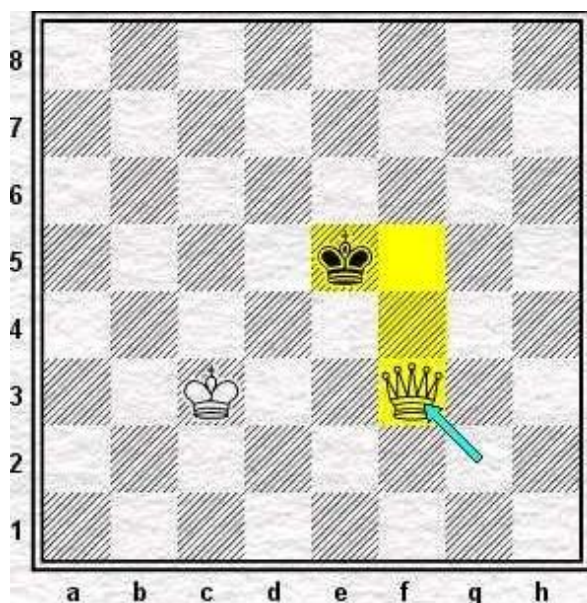
Задача та же – загнать короля на край доски.

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

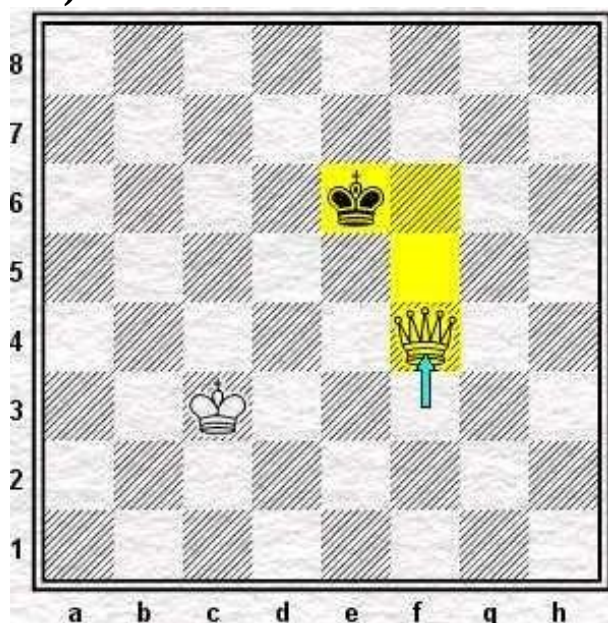
1) Фf3 ...

1) ... Кре6 Продолжаем

:



2) $\Phi f4!$...



И так далее:

2) ... Kpd5

3) $\Phi e3$ Kpd6

4) $\Phi e4$ Kpc5

5) $\Phi d3$ Kpc6

6) $\Phi d4$ Kpc7

7) $\Phi d5$ Kpb6

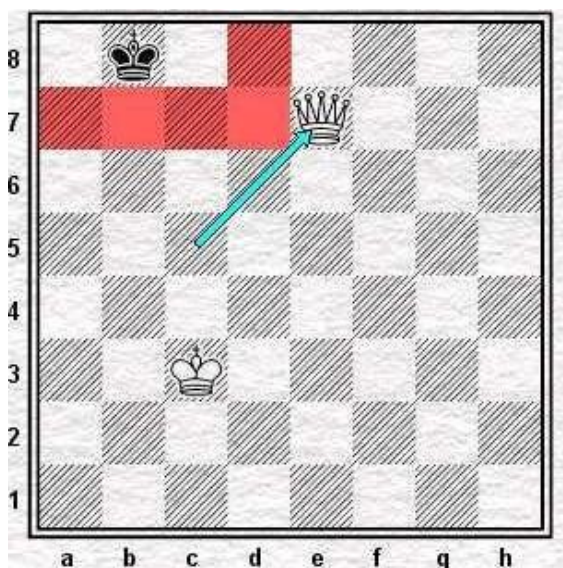
8) $\Phi c4$ Kpb7

9) $\Phi c5$ Kpb8

Король черных на краю доски. Что делать дальше?

“Отрезаем” его:

10) $\Phi e7!$... - теперь черный король уже никуда не убежит с крайдоски, у него осталось только 3 свободных поля:

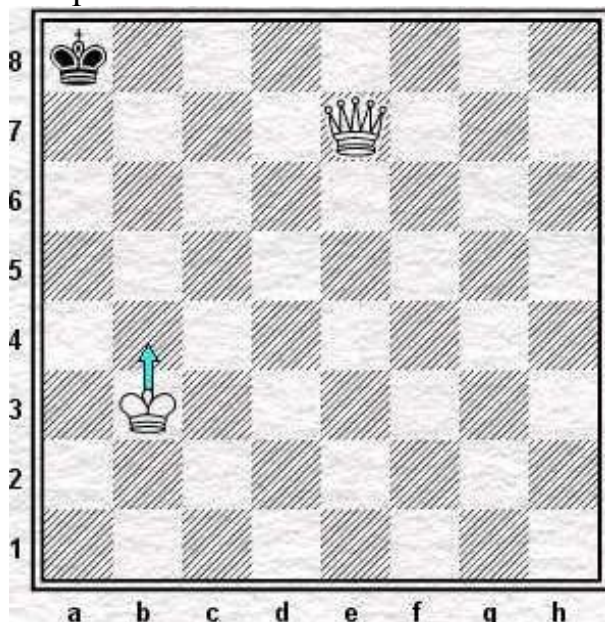


10) ... Кра8

Что теперь?

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

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



11) Крb4 Крb8

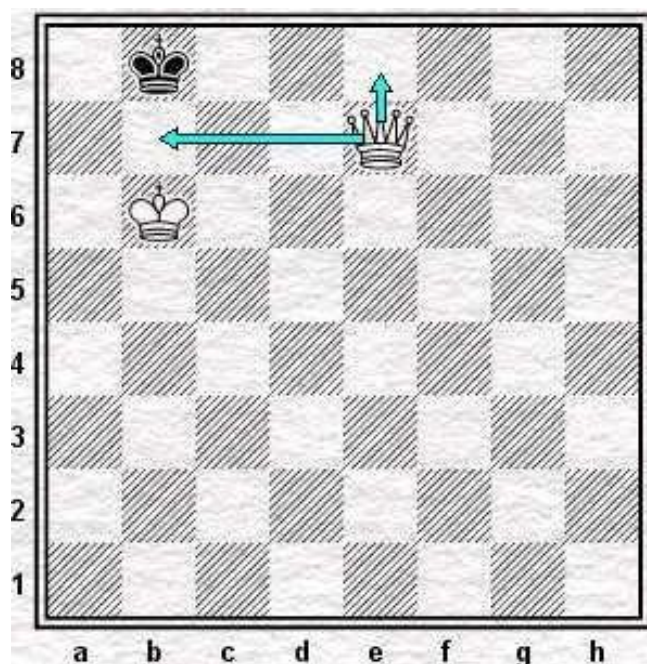
12) Крb5 Крс8

13) Крb6 Крb8

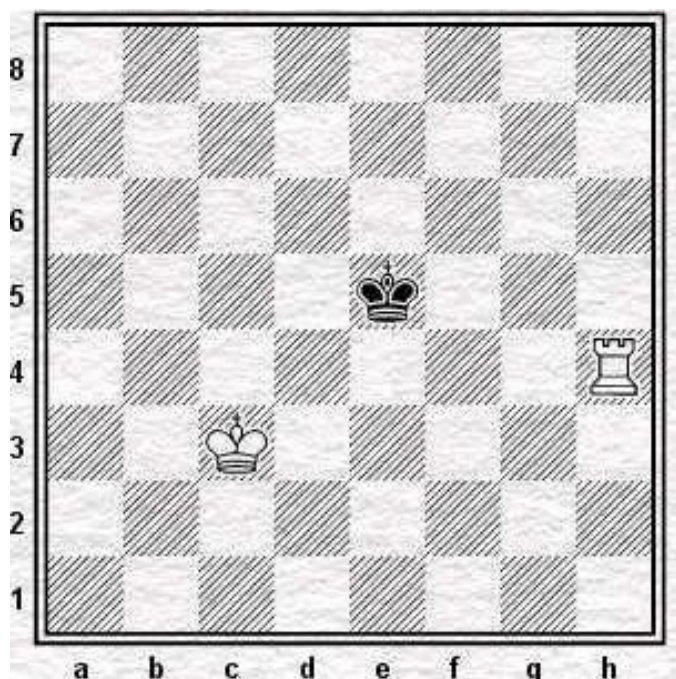
И наконец ставим мат:

14) Фb7× либо

15) 14) Фе8×

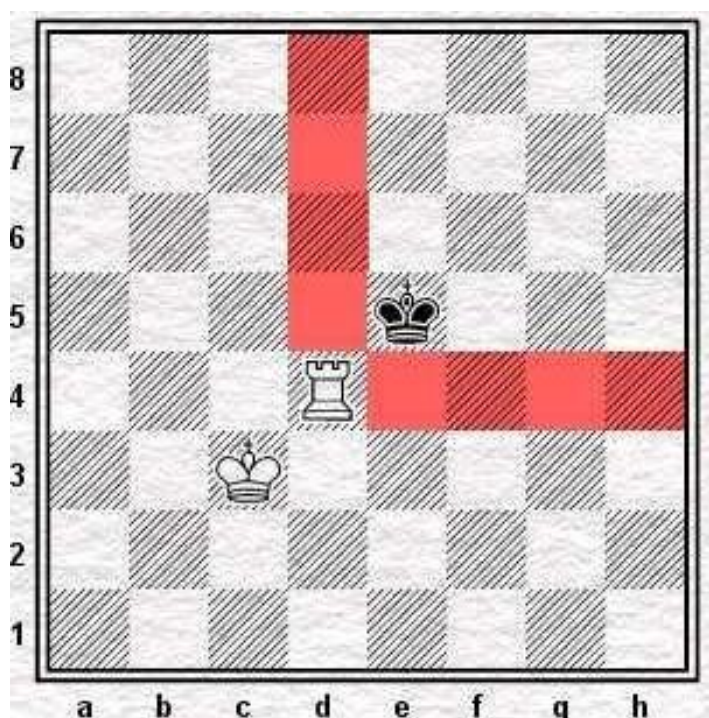


Король и Ладья vs Король.



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) ...Kpf5

Что дальше?

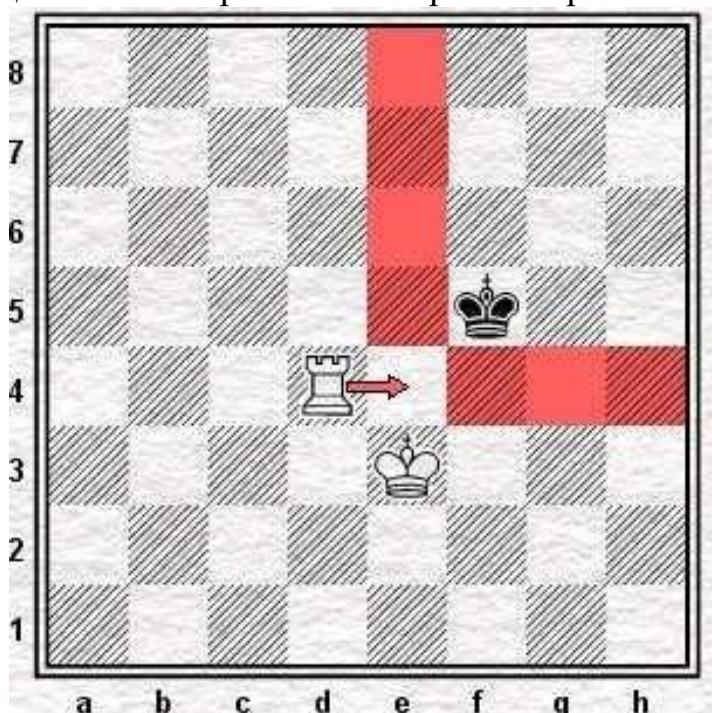
Подтягиваем своего короля:

2) Kpd3 Kpe5

3) Kpe3 Kpf5

И теперь:

4) Ле4! ... - еще немного ограничивая черного короля



4) ... Kpf6

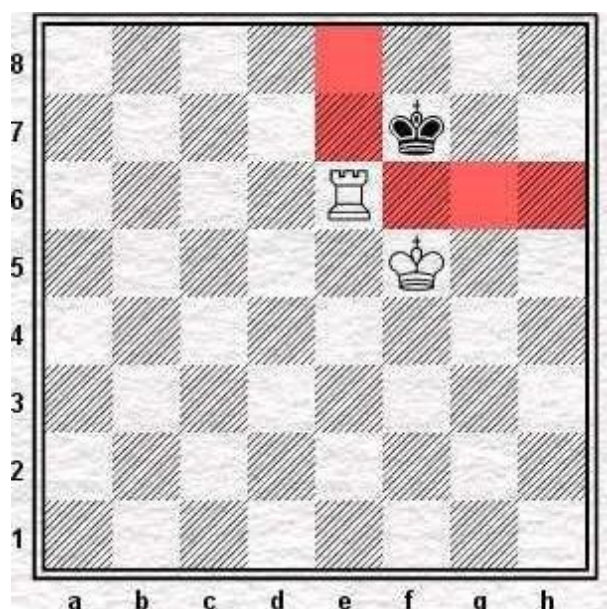
5) Kpf4! ...

Опять подтягивая своего короля

5)... Kpg6 6)Le6+

Kpf7 7)Kpf5 ...

Защищая ладью.



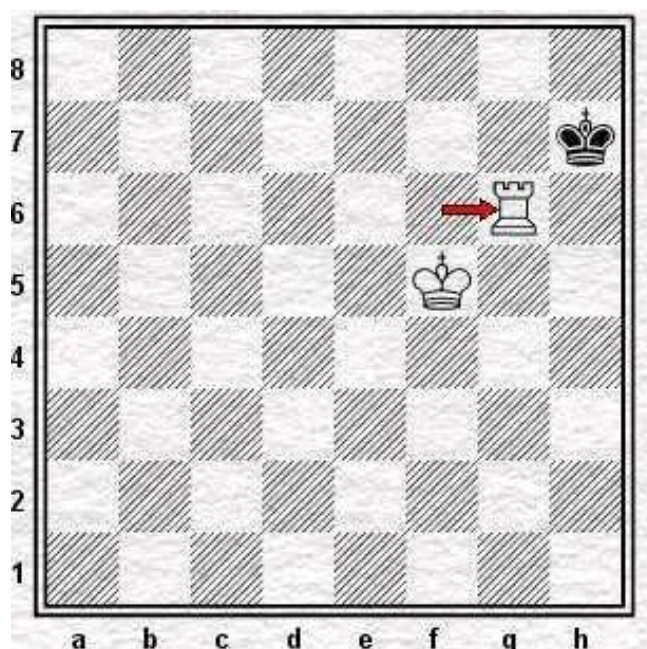
Таким образом, у черного короля остается все меньше и меньше свободных полей

7) ... Kpg7

8) Lf6 Kph7

9) Lg6 ...

Наконец король отрезан.)



9) ... Kph8

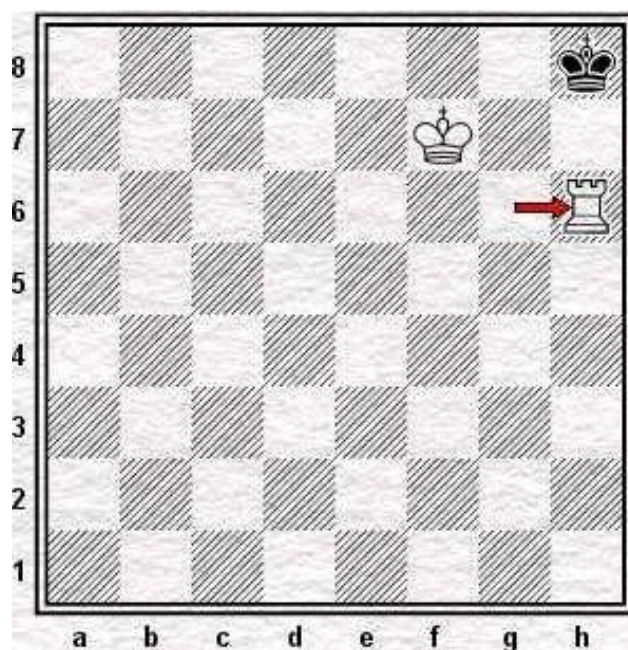
Ведём своего короля на помощь:

10) Kpf6 Kph7

11) Kpf7 Kph8

И теперь ставим мат:

12) Lh6×



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. Знакомство с шахматами. Электронный ресурс. Режим для доступа: [<http://chessknigi.ru/chess-article/znakomstvo-s-shahmatami.html>]

2. Сухин И.Г. Книга затей для учеников и учителей: Загадки, скороговорки, кроссворды, литературные и математические задания: 1-4 классы. — Тула: Родничок; М.: Астрель, АСТ, 2004. — 231 с. — ISBN 5-17-026840-8, 5-89624-147-X, 5-271-10101-0.

3. Сухин И.Г. Учебный предмет «Шахматы» в школе как инструмент развития мышления: История, методология, научные исследования и опыт внедрения. — LAP Lambert Academic Publishing, 2012. — 280 с. — ISBN 978-3-8443-0999-7.

4. Сухин И.Г. Шахматы для детей. — М.: АСТ, Кладезь, 2014. — ISBN 978-5-17-044348-2, 978-5-17-081437-4.

5. Дмитрий Луговой: www.64kletki.ru