

Уважаемые родители!

Шахматная игра - увлекательная игра для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и чёрные. Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребёнок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям. Дети сами начинают тянуться к получению знаний.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Курс в игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат, в простой и доходчивой форме детям

рассказывается о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, дети знакомятся со своеобразным миром шахмат, прививается любовь к древней и мудрой игре.

На занятиях дети:

- 1-- Осваивают основные шахматные понятия.
- 2- Обучаются взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий.
- 3- Обучаются самой игре в шахматы.

Алгоритм обучения:

Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой.

Названия шахматных фигур

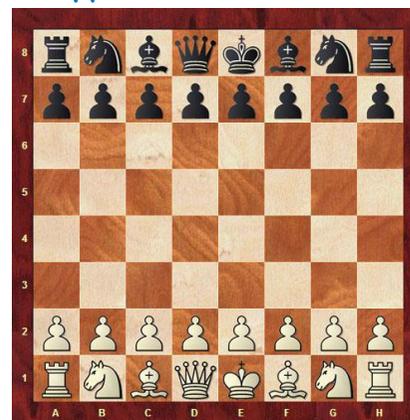


пешка ладья конь слон ферзь король

Всего в шахматной партии участвуют 6 видов фигур - король, ферзь, ладья, конь, слон, пешка. В распоряжении каждого игрока в начале партии 16 фигур: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня, восемь пешек.

Всего на доске 32 фигуры.

Начальная позиция фигур выглядит так:



Перемещение фигур:

- **Пешка** ходит на одну клетку прямо вперед, а при первом ходе на две клетки. Пешка «бьет» чужую фигуру на клетке впереди по диагонали. Когда пешка доходит до противоположного края доски её можно обменять на любую пленную фигуру, даже ферзя.
- **Ферзь** самая сильная фигура. Двигается на любое количество клеток в любом направлении.
- **Король** может двигаться в любом направлении на одну клетку. Если игрок теряет короля - он проиграл.
- **Слон** передвигается на любое количество клеток по диагонали.
- **Конь** ходит на две клетки вперед или назад, а затем на одну клетку влево или вправо. Конь может перепрыгивать через другие фигуры.
- **Ладья** ходит на любое количество клеток вперед или назад, вправо или влево.

«Кодекс шахматиста»

1. Перед началом партии, после ее окончания партнерыжимают друг другу руки.
2. Проиграл - пожми партнеру руку и поздравь его с победой.
3. Шахматы любят тишину.
4. Сделал ход - назад не вернёшь.
5. Сначала думай - потом ходи.

"Шахматный клуб"



Набираем мальчиков и девочек 5-7 лет в
«Шахматный клуб».
Место для занятий: МБДОУ №5
«Теремок»
Педагог: Валиуллина Миляуша
Шамсимухаметовна.