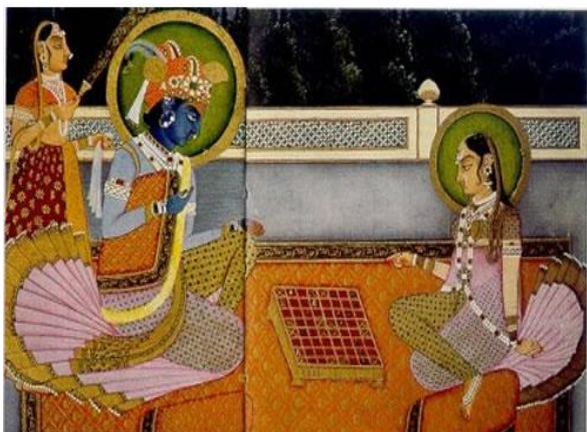


Шахматы – настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта. Название берёт начало из персидского языка: *шах* и *мат*, что значит *король (шах) умер (мат)*.

История шахмат насчитывает не менее полутора тысяч лет. Считается, что игра-прародитель, *чатуранга*, появилась в Индии не позже VI века нашей эры. По мере распространения игры на Арабский Восток, затем в Европу и Африку, правила менялись. В том виде, который игра имеет в настоящее время, она сформировалась к XV веку, окончательно правила были стандартизованы в XIX веке, когда стали систематически



проводятся международные турниры

Шахматная доска

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Горизонтальные ряды полей доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита, строчными **a,b,c,d,e,f,q,h**, а вертикальные – цифрами от 1 до 8.

Каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении вертикали и горизонтали, имеет свое обозначение, которое служит для записи ходов и расположения фигур на доске.

Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например b5, f7.

Перед началом игры доска кладется между партнерами так, чтобы с правой стороны от

игроков находилось белое угловое поле **h1** или **a8** (со стороны противника), с левой стороны – черное угловое поле **a1** или **h8**.



Шахматные фигуры.



Король - самая важная фигура на поле. Ходит он только на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме того, может участвовать в рокировке.

Ферзь - вторая по важности фигура на поле. У этой фигуры самые большие возможности в плане передвижения по полю. Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали. Фигура обычно увенчана небольшим шариком в отличие от короля, который, как правило, увенчан крестом.



Ладья - ходит на любое число полей по прямой, то есть только по вертикали или горизонтали. Может участвовать в рокировке. Фигура обычно имеет вид стилизованной круглой крепостной башни.



Конь - ходит русской буквой «Г». Коня называют «прыгающей» фигурой, так как при ходе он может перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Фигура имеет вид головы коня на подставке.



Слон - ходит на любое число полей по диагоналям. В начале игры у игрока два слона, и каждый ходит по своим диагоналям, один по светлым, второй по темным.

Пешка - ходит на одно поле по вертикали только вперед. Из исходного положения может сделать один ход сразу на два поля вперед. Бьет на одно поле по диагонали тоже только вперед. При выполнении хода на два поля может быть следующим ходом взята на проходе пешкой противника (взятие «энпассан»). Если



в процессе игры пешка достигает последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру, кроме короля.

Правила игры.

1. Белый ферзь сначала партии ставится на белое поле, а черный – на черное поле («Ферзь любит свой цвет»).
2. Перед началом шахматной игры игроки приветствуют друг друга рукопожатием.
3. Партию начинает играющий белыми фигурами.
4. Игроки ходят поочередно.
5. Цель противников – уничтожить вражеского короля.
6. Шахматные фигуры передвигаются по шахматной доске по-разному.
7. Пока вы не придумали хода, не прикасаться к фигуре, поскольку существует строжайший закон шахмат: тронул фигуру - ходи ею.
8. Не делайте даже самых простых, но не обдуманных ходов.
9. Если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.
10. Во время занятий, игры разговаривай шепотом.



В помощь педагогам, родителям обучающихся, детей младшего возраста шахматной игре:

1. Веселых Инна, Веселых Иржи. Шахматный букварь. – М.: Просвещение 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры. – М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
8. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1
9. Шахматы — школе /Сост. Б. Гершунский, Л. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

Муниципальное автономное

дошкольное образовательное учреждение

детский сад №6 «Сказка»

В стране шахматного королевства



