

Февраль 2023г.

Друзья, по просьбе заинтересованных родителей и коллег - сделать экскурс вхождения в шахматный загадочный мир, с удовольствием предлагаю вашему вниманию данный материал.

Хотелось бы напомнить, что...

Шахматы – это целый мир со своими законами, легендами, традициями. Игра является «королевским» инструментом для развития логического мышления, памяти, пространственного воображения, умения прогнозировать свои действия и тут же проверять себя. Неоценима роль шахмат в воспитании сильного характера, усидчивости, настойчивости, привычки к преодолению трудностей, уверенности в себе, выдержки, воли, дружелюбия, взаимопомощи.

Игра в шахматы решает сразу несколько задач:

Познавательную:

-расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает изобретательность и логическое мышление.

Воспитательную:

-вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, а также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Эстетическую:

-обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

Физическую:

-побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

Коррекционную:

-помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Начинаем!

Шахматное поле и шахматные фигуры.

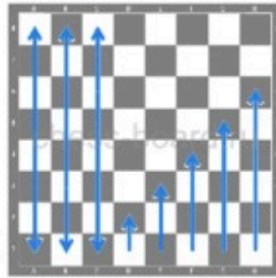
«Игровое поле» (осваиваются понятия «белое и чёрное поля», «вертикаль», «горизонталь», «диагональ»)

Давайте вспомним, какие линии есть на шахматной доске:

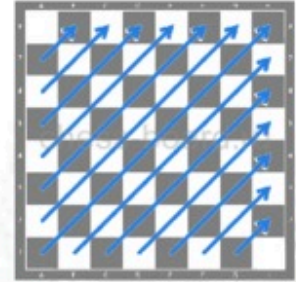
1. Горизонталь.
Располагается
слева направо.
Обозначается
цифрами.



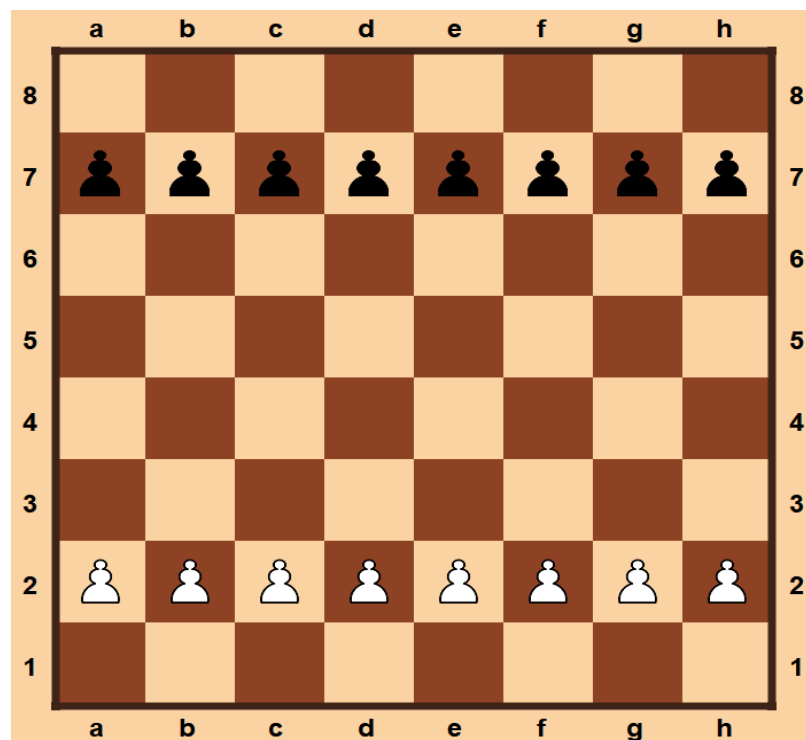
2. Вертикаль.
Располагается
снизу вверх.
Обозначается
буквами.



3. Диагональ.
Располагается
как лестница,
по полям одного
цвета.



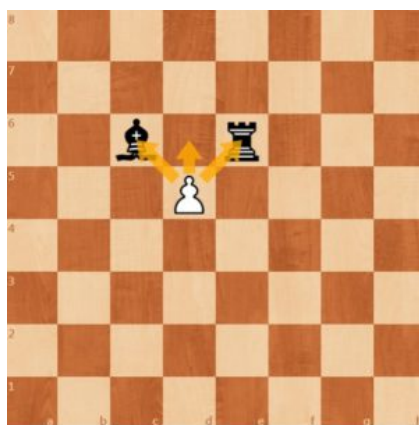
Расстановка пешек



Правила хода пешки: всегда вперед, ходит на одно поле по вертикали; на своем поле может пойти на два поля, но только один раз.

Рубит пешка на одно поле по диагонали.

Секреты пешки: назад не ходит и не рубит; дойдя до последней горизонтали противника, может превратиться в любую фигуру, кроме Короля)



Расстановка шахматных фигур на шахматной доске:

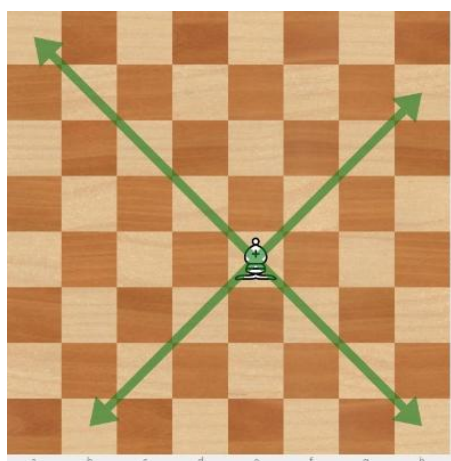


Правила хода слона:

Чернопольные (белый и черный) слоны ходят по черным диагоналям.

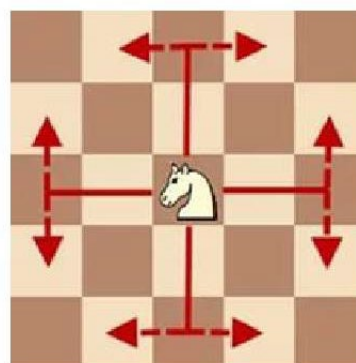
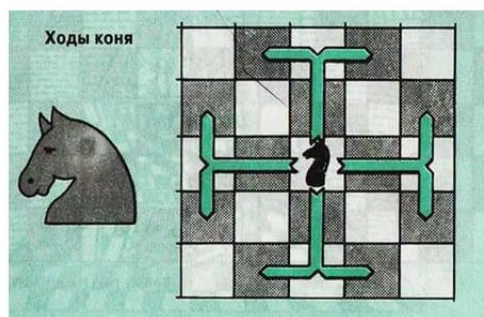
Белопольные (белый и черный) слоны ходят по белым диагоналям.

Рубит слон так же, как ходит.



Правила хода коня:

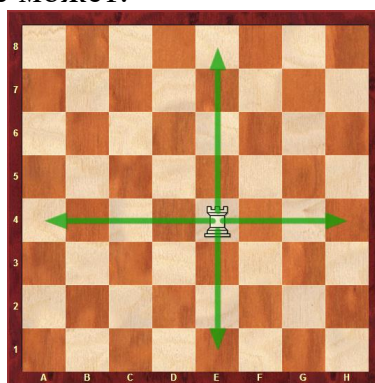
Ходит в одну из четырех сторон: вперед, назад, вправо, влево. Перепрыгивая через поле и переходя в сторону на одно с двух соседних полей. **Раз, два и в бок.**
Визуально ход похож на букву Г



Еще одна важная способность коня — он может перескакивать через фигуры, включая фигуры соперника; рубит на **конечном** поле (если противник занимает его).

Правила хода ладьи:

Наряду с ферзем, считается «тяжелой» фигурой. Направление движения ладьи — прямая. Вверх, вниз или в стороны. Расстояние — любое, если траекторию не загромождают другие фигуры. Перепрыгивать их ладья не может.



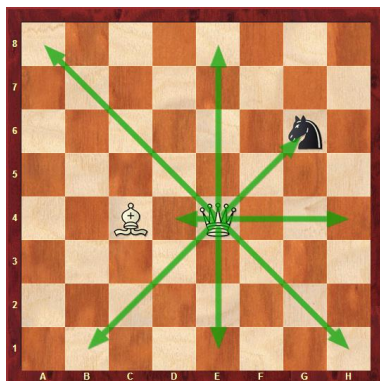
Правила хода ферзя:

Ферзь самая сильная фигура - может ходить во всех направлениях: по диагонали и по прямой (вверх, вниз и в сторону). Более того, — на любое расстояние.

Перепрыгивать через другие фигуры не разрешено (это может делать только конь).

Любую фигуру соперника, стоящую на пути, ферзь может побить.

Проще говоря, способ передвижения ферзя объединяет возможности ладьи и слона.



Правила хода короля:

Теперь на очереди самая уникальная фигура – король. Главная особенность — побить короля нельзя, это не предусмотрено правилами.

Ходы короля схожи с ходами ферзя. Разница в том, что король может двинуться только на одно поле, а ферзь на любое количество. Ходы можно делать во всех возможных направлениях, — вперед, назад, по диагонали и в сторону.



Король и бьет фигуры соперника так же, как ходит.

Общие правила:

- взялся за фигуру – ходи!
- надо поправить фигуру – скажи «поправляю», иначе придется ходить!

Следующий этап (самый сложный) - это взаимодействие с фигурами при ходьбе!!!

Руководитель секции Клименко Л.И.