

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы – достояние нашей цивилизации. Интеллектуальная игра, выдержавшая испытание веками, по сей день не утратила своей завораживающей силы, несмотря на появление компьютера, Интернета. Велико положительное влияние шахмат на развитие умственных способностей детей. В наше время, когда дети знакомятся с компьютером в раннем возрасте, его изучение и знакомство с шахматами дополняют друг друга. «Железный помощник» может использоваться ребенком для получения знаний, тестирования навыков, совершенствования в игре. В шахматах азарт уступает рассудку, и совместное изучение шахмат и компьютера является прививкой от «игромании».

Но никакие компьютерные технологии не могут заменить тренера, учителя, непосредственное живое общение.

Автор «25 уроков шахмат» и «Тетради юного шахматиста» Сергей Позин – международный мастер и тренер-преподаватель с большим педагогическим стажем. За 30 лет тренерской деятельности он собрал огромный методический материал, испытанный на практике в обычных и специализированных школах, школах-интернатах, оздоровительных лагерях, дошкольных учреждениях. Несколько лет эти книги были основными учебниками в шахматных школах Нефтеюганского района Ханты-Мансийского автономного округа и помогали педагогам успешно справляться с обучением новичков. Вспоминается моя встреча с ребятами одного из поселков этого района – Чеускино. Там в школе-интернате новички не только сами научились играть, но и обучали всех новоприбывших, помогая им избежать обычного в таких случаях стресса, связанного с приходом в новый коллектив. А конкурс «Научился сам – научи товарища» (своеобразная шахматная пирамида) помогал новичкам освоиться в новой обстановке и приобрести к шахматам большее число друзей.

По моей инициативе состоялся выезд победителей этого конкурса во Всероссийский детский центр «Орленок» (г. Туапсе). Десять юных шахматистов организовали выездной шахматный клуб и обучали шахматам «орлят» со всех уголков России – от Санкт-Петербурга до Сахалина. За два-три занятия юные тренеры из Ханты-Мансийского автономного округа подготовили своих подопечных к игре, а те из них, кто сдал письменный зачет (168 ребятишек), получили на закрытии смены значок и удостоверение юного шахматиста.

В основе обучения по методике С. Позина – игровые упражнения. Ребята не только изучают основы шахмат, но и получают навыки общения друг с другом. Успешный ученик берет шефство над своими товарищами, что упрощает задачу учителю и тренеру. Большая часть игр и их названий придумана автором вместе с детьми. Почти все упражнения раскрывают тонкости игры в эндшпиле. Это отличная помощь юным шахматистам в их дальнейшем совершенствовании!

Автор и его коллеги при «обкатке» методики в Нефтеюганском районе использовали компьютеры. Рекомендации по использованию современных технологий более чем актуальны и методически продуманы.

Пособия получили официальное признание в двух субъектах федерации, в которых проходили апробацию. Учебно-методический комплект (книга плюс тетрадь) соответствует государственному образовательному стандарту общего образования и требованиям к содержанию программ дополнительного образования детей. Решением экспертного совета Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 23 октября 2003 года комплект рекомендуется к использованию в системе общего и дополнительного образования региона. А 30 ноября 2003 года получил гриф «допущено» на ученом совете Института развития образования Ханты-Мансийского автономного округа. 25 января 2008 года действие грифа было продлено на следующие пять лет.

Автор готов рекомендовать свой комплект для дошкольников и их родителей. Мамы, папы, бабушки и дедушки малышей участвуют в обучении ребят, и шахматы в таких семьях становятся любимой домашней игрой. Игровые упражнения способствуют не только умственному развитию ребенка, но и воспитывают характер, учат общению со сверстниками и помогают успешно учиться в школе.

Чтобы вернуть шахматам былую популярность, надо добиться введения шахмат в школьную программу. Если в каждой школе шахматы станут обязательным или факультативным предметом, это будет иметь не меньшее значение, чем завоевание шахматной короны.

Сейчас в России немало сделано для продвижения шахмат в школы. Открыты сотни шахматных кружков, Министерством образования и науки РФ подготовлены важнейшие документы. Я приветствую все начинания, направленные на повышение имиджа шахмат как образовательного предмета. Пособия «25 уроков шахмат» и «Тетрадь юного шахматиста», проверенные годами успешной работы, способствуют решению этой большой и важной задачи.

Анатолий КАРПОВ

Шахматная нотация. Принятые обозначения

<i>Система знаков</i>		<i>Полная нотация</i>	
+	– шах	1. e2–e4	e7–e5
×	– мат	2. Kg1–f3	Kb8–c6
⊙	– пат	3. Cf1–c4	Kc6–d4
–	– ход	4. Kf3:e5	Фd8–g5
:	– взятие	5. Ke5:f7	Фg5:g2
!	– хороший ход	6. Лh1–f1	Фg2:e4+
!!	– отличный ход	7. Cc4–e2	Kd4–f3 ×
?	– слабый ход		
??	– грубая ошибка		
!?	– интересный ход		
?!	– сомнительный ход		
△	– ход белых		
▲	– ход черных		
±	– у белых несколько лучше		
±	– у белых преимущество		
+–	– у белых решающее преимущество		
±	– у черных несколько лучше		
±	– у черных преимущество		
–+	– у черных решающее преимущество		
=	– равное положение		
∞	– неясная позиция		

Краткая нотация

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Cc4 Kd4
4. K:e5 Фg5
5. K:f7 Ф:g2
6. Лf1 Ф:e4+
7. Ce2 Kf3 ×

Короля нельзя взять – правила шахмат выделены по центру полужирным шрифтом.

☺ – задачи-шутки.

Правила поведения шахматиста

1. После игры расставь фигуры на доске.
2. По окончании занятий убери фигуры в отведенное для них место.
3. Во время занятий и игры разговаривай шепотом.
4. С уважением относись к своему сопернику во время игры.
5. Перехаживать в шахматах нельзя.

**«Тронул – ходи!»
«Отпустил – сходил!»**

ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРА

«25 УРОКОВ ШАХМАТ»

Для вас, дорогие родители, учителя, преподаватели и воспитатели!

Вы хотите научить играть в шахматы своего ребенка (и научиться сами)?

Вы решили вести шахматный кружок в школе?

Подготовить с помощью шахмат ребенка к школе?

Вы расширите кругозор своих детей и воспитанников, разовьете их мыслительные способности: внимание, память, интуицию, фантазию; а при участии в играх сможете лучше понять характер детей и даже улучшить его.

Начало каждого урока - краткая информация о фигуре или об основах игры.

Середина урока – викторина.

Занятия проводятся в игровой манере, вопросы и задания доступны и познавательны.

Если Вас интересуют правила шахмат – они выделены по центру полужирным шрифтом. Освоить основные правила игры можно за 2–3 занятия.

А затем проверьте способности свои и детей: поработайте с книгой повторно, начиная с первого урока, отвечая на вопросы и «поражая мишени» из «Тетради юного шахматиста», решая задания и, конечно, играя.

Неоценимую помощь Вам окажет «Тетрадь юного шахматиста»: как только ученик освоил тему мат (урок №7), он может приступить к решению задач.

Программа рекомендована для преподавания урока или факультатива во 2-м классе и рассчитана на 33 недели занятий по одному занятию в неделю. При сдвоенном уроке у вас будет дополнительное время для игры, для работы в компьютерном классе.

В системе дополнительного образования в группах начальной подготовки курс может быть пройден за полугодие при сдвоенных занятиях три раза в неделю. Второй урок отводится на практику, игровые упражнения и игру в шахматы. Часть конкурсов может быть проведена повторно. Часть занятия рекомендуется проводить в компьютерном классе. Подведение итогов – игровые конкурсы и тестирование на компьютерах.

Каждый урок – это:

1. Викторина.
2. Задания.
3. Игра.

1. Вопросы задаются всей обучающейся группе с установленной очередностью (например, по часовой стрелке). Организуйте опрос каждого ученика, задавая один и тот же вопрос в различных вариациях! Правильный ответ – ученик зачеркивает карандашом цель на мишени. Лучшие ученики «поражают» цель несколько раз!

2. Задания проверяются персонально и при успешном решении оцениваются на 5 и 4.

3. Игра – это противоборство между ребятами, результаты фиксируются в конкурсных таблицах. Главное значение имеет занятое место! Похвалите победителей, а для отстающих найдите добрые слова поддержки, оцените правильность выполнения ходов!

Домашние задания выполняются только добровольно, за каждое правильное решение выставляется 5 или 4. При неверном решении дается повторная попытка.

Организуйте в перерыве физкультурную паузу.

Физкультурная пауза – комплекс из 8–10 упражнений в течение 5–10 минут.

Как только Вы почувствовали, что ученики утомились, упала дисциплина, ослабло их внимание, они «не попадают в цель» – пора проводить физкультурную минутку!

Физкультурная минутка – комплекс из 3–4 упражнений в течение 2 минут.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ПРОГРАММЫ «ШАХМАТЫ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

Основная цель данной программы – развитие интеллектуальных способностей школьника, его коммуникабельности в процессе обучения шахматной игре.

В начальной школе развивающая функция обучения призвана повысить результативность учебного процесса без повышения нагрузки на младших школьников. Раскрытие творческих способностей школьников начальных классов в процессе преподавания шахмат, игре в шахматы содействует формированию личности младших школьников.

Введение урока, факультатива, кружка «Шахматы в начальной школе» позволяет реализовать многие позитивные идеи педагогов, теоретиков и практиков — сделать обучение доступным на основе положительного подкрепления, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, формировать стремление к совершенствованию, прививать навыки общения. Ведущую роль в обучении играет деятельность учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, помогают преподавателю в обучении сверстников. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, игровых упражнений и важнейшее место отводится игре в шахматы. Процесс игры для детей младшего возраста – и эмоциональный толчок обретения знаний, и школа общения.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость и обрести друзей.

Процесс обучения шахматам способствует развитию у школьников логического мышления, способностей к анализу и обобщению.

Обучение игре в шахматы младших школьников должно быть организовано в максимально простой и доступной форме. Большое значение при изучении шахматного курса имеет игровая деятельность на уроках, создание игровых ситуаций.

Программа предусмотрена для групповых занятий, но предусматривается обязательное ведение учета индивидуальных достижений учеников, что определяет обратную связь, позволяющую преподавателю иметь полную информацию по каждому ученику и по каждому уроку.

Программа рекомендована для преподавания во 2–3 классе и рассчитана на учебный год месяца при одном уроке один раз в неделю или, что предпочтительнее, два урока в неделю.

Каждый урок – это:

1. Новый предметный материал.
2. Вопросы (устные).
3. Задания (письменные).
4. Игра.

Предметная составляющая курса заключается в кратком изложении темы урока и серии вопросов, которые тестируют школьников по материалу текущего урока. Каждый ученик получает новые знания и навыки. Ценное умение, которое приобретают юные шахматисты – это самостоятельность мышления.

Каждый урок завершается игровым упражнением или партией в шахматы, и школьники приобретают навыки общения между собой, готовы помогать при обучении своим товарищам, играя, таким образом, роль наставника. Коммуникативная составляющая – развитие навыков общения является важнейшей задачей программы «Шахматы в начальной школе».

Факты по истории шахмат, связь шахмат с другими областями знаний (математикой, географией, русским языком, литературой, основами программирования) раскрывают ценностно-ориентирующую составляющую программы.

Для преподавателей предлагается учебно-методический комплект, состоящий из учебного пособия: «25 уроков шахмат» и «Задачник юного шахматиста».

Занятия организованы так, что сами школьники регулярно (на каждом занятии смотри вкладыш Задачника юного шахматиста) ведут контроль за своей успеваемостью. «Задачник юного шахматиста» содержит 25 заданий, проверяющих усвоение знаний каждого урока. Задания могут выполняться как на уроке, так и дома.

Контрольные мероприятия по оценке качества подготовки учащихся проводятся регулярно на каждом занятии в игровой, ненавязчивой форме на основе положительного подкрепления. В предложенных в помощь преподавателю учебных и развивающих программах для персональных компьютеров учет и контроль проводится в автоматическом режиме по количеству, качеству выполнения заданий, по затраченному времени на решения. При использовании программы «Шахматная школа» развиваются: устойчивость внимания, оперативная память и другие характеристики мышления.

По итогам годовой работы преподаватель может рекомендовать своим воспитанникам продолжать совершенствование в ДЮСШ под руководством опытного тренера, предоставляя этому тренеру информацию достижений школьника – «мишень» по «Задачнику юного шахматиста».

Программа учитывает современные требования к гигиене труда и нацеливает преподавателя на систематическое применение на занятиях физкультурных минуток.

Рекомендуется в работе по этой программе использование компьютеров, оснащенных учебными и развивающими программами.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

N	Наименование темы	Общее количество часов	В том числе	
			Теоретические занятия	Практические задания
I	Основные правила игры. 15 час.	19	15	4
	1. Шахматы. Шахматные фигуры.	1	30 минут	15 минут
	2. Шахматная доска. Шахматная нотация.	1	30 минут	15 минут
	3. Король.	1	30 минут	15 минут
	4. Пешка.	1	30 минут	15 минут
	5. Ладья.	1	30 минут	15 минут
	6. Шах.	1	30 минут	15 минут
	7. Мат. Пат.	1	30 минут	15 минут
	8. Слон.	1	30 минут	15 минут
	9. Шах и мат слоном.	1	30 минут	15 минут
	10. Ферзь.	1	30 минут	15 минут
	11. Шах и мат ферзем.	1	30 минут	15 минут
	12. Мат тяжелыми фигурами.	1	30 минут	15 минут
	13. Конь.	1	30 минут	15 минут
	14. Мат конем.	1	30 минут	15 минут
	15. Мат пешкой.	1	30 минут	15 минут
	Практика.	4		4
II	Пешечный эндшпиль.	3	2	1
	16. Взятие на проходе.	1	30 минут	15 минут
	17. Оппозиция.	1	30 минут	15 минут
	Практика.	1		1
III	Дебютная стадия.	4	3	1
	18. Рокировка.	1	30 минут	15 минут
	19. Дебют.	1	30 минут	15 минут
	20. Развитие фигур.	1	30 минут	15 минут
	Практика.	1		1
IV	Миттельшпиль.	2	2	
	21. Миттельшпиль (тактика)	1	30 минут	15 минут
	22. Миттельшпиль (стратегия)	1	30 минут	15 минут
V	Эндшпиль.	4	3	1
	23. Эндшпиль ладейный	1	30 минут	15 минут
	24. Эндшпиль слоновый	1	30 минут	15 минут
	25. Эндшпиль слон против коня	1	30 минут	15 минут
	Практика.	1		1
VI	Практика. Подведение итогов	2		2
	Итого:	34	25	9

I. Основные правила игры. 15 час.			
1.	Шахматы. Шахматные фигуры.	Названия шахматных фигур, форма, цвет. Происхождение шахмат, предшественники шахмат. Современные названия игры и фигур. Начальная расстановка.	Предметная составляющая. Ценностно-ориентирующая составляющая.
2.	Шахматная доска. Шахматная нотация.	Шахматная доска и ее современный вид. Белые и черные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали, центр. Шахматная (алгебраическая) нотация.	Предметная составляющая.
3.	Король.	Названия фигуры «король» в разных странах. Правила передвижения короля. Правила очередности хода в шахматах. Правила поведения во время игры: «Взялся – ходи! Отпустил – сходил!»	Предметная составляющая. Коммутативная составляющая.
4.	Пешка.	Неизменность названия пешки в разных странах. Правила передвижения пешки, превращение пешки в фигуру.	Предметная составляющая. Коммутативная составляющая
5.	Ладья.	Названия фигуры «ладья» в разных странах. Правила передвижения ладьи. Правила взятия в шахматах.	Предметная составляющая.
6.	Шах.	Шах – особый ход. Ограничение фигур (короля) в шахматах.	Предметная составляющая.
7.	Мат. Пат.	Цель игры в шахматах – мат. Пат – особое положение на шахматной доске. Спортивный результат в шахматах. Линейный мат. План в шахматах.	Предметная составляющая. Ценностно-ориентирующая составляющая.
8.	Слон.	Названия фигуры «слон» в разных странах. Правила передвижения слона. Качество в шахматной партии.	Предметная составляющая. Коммутативная составляющая
9.	Шах и мат слоном.	Открытый шах. Двойной шах. «Рентген» на шахматной доске.	Предметная составляющая.
10.	Ферзь.	Названия фигуры «ферзь» в разных странах. Правила передвижения ферзя в прошлом и в современных шахматах. Дальнобойные фигуры. Сравнительная сила фигур.	Предметная составляющая. Ценностно-ориентирующая составляющая.
11.	Шах и мат ферзем.	Взаимодействие фигур (короля и ферзя)	Предметная составляющая.

12.	Мат тяжелыми фигурами.	Взаимодействие фигур (ферзя и ладьи). Задачи на легитимность (правдоподобие) позиции.	Предметная составляющая.
13.	Конь.	Неизменность названия фигуры «конь» в разных странах. Правила передвижения коня, его «прыгучесть». Легкие фигуры. Качество в шахматной партии.	Предметная составляющая. Ценностно-ориентирующая составляющая.
14.	Мат конем.	Спертый мат.	Предметная составляющая.
15.	Шах и мат пешкой.	Проведение пешки в ферзи без поддержки короля.	Предметная составляющая.
II. Пешечный эндшпиль. 2 час.			
16.	Взятие на проходе.	Взятие на проходе. Цугцванг. Кандидат в проходные. Отсталая пешка	Предметная составляющая.
17.	Оппозиция.	Расположение короля перед пешкой в пешечном эндшпиле. Оппозиция, дальняя оппозиция. Ключевые поля. Запасной ход.	Предметная составляющая. Ценностно-ориентирующая составляющая.
III. Дебютная стадия. 3 час.			
18.	Рокировка.	Правило выполнения рокировки. Цель рокировки.	Предметная составляющая.
19.	Дебют.	Правильное расположение шахматной доски и правильная расстановка фигур перед игрой. Три задачи дебюта. «Дурацкий мат», «детский мат».	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая.
20.	Развитие фигур.	Эффективное расположение пешек и коней и контроль над центром. Эффективное расположение дальнбойных фигур.	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая.
IV. Миттельшпиль. 2 час.			
21.	Миттельшпиль. Тактика	Безопасность короля в миттельшпиле, «роковая» горизонталь, «форточка».	Ценностно-ориентирующая составляющая.
22.	Миттельшпиль. Стратегия	Оценка позиции, элементы стратегии. Фланги и центр в шахматах. Задачи миттельшпиля.	Ценностно-ориентирующая составляющая.

V. Эндшпиль. 3 час.			
23.	Эндшпиль ладейный	Виды окончаний. Оценка позиции в эндшпиле. Ладейный эндшпиль.	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая.
24.	Эндшпиль слоновый	Слоновые окончания, принцип Капабланки (расположение пешек).	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая
25.	Эндшпиль «слон против коня»	Легкофигурные окончания, расположение пешек, проходные пешки.	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая
VI. Практика. 9 час.			
26.	Практика.	Викторины и контрольные работы. Тестирование с помощью программ на компьютере. Соревнования и конкурсы.	Ценностно-ориентирующая составляющая. Коммутативная составляющая.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ

К концу учебного года учащиеся должны знать:

Шахматные термины:

- белое и черное поле,
- горизонталь, вертикаль, диагональ,
- центр, фланг,
- шах, мат, пат,
- дебют, середина игры (миттельшпиль), окончание (эндшпиль).

Названия, правила передвижения и взятия шахматных фигур:

- взятие на проходе, превращение пешки, рокировка.

Правила поведения шахматиста,

- основные физические упражнения для снятия усталости и напряжения.

К концу учебного года учащиеся должны уметь:

- правильно располагать шахматную доску,
- правильно расставлять фигуры перед игрой,
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ,
- ставить мат в 1 ход,
- разыгрывать шахматную партию,
- записывать партии, решения заданий.

СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКОВ, КОНКУРСОВ И ИГР

Структура УРОКА для школьников 40-45 минут

1. Тема. Цель. 1 минута
2. Методические рекомендации. 1 минута
3. Содержание. 2-3 минуты
4. Задания на демонстрационной доске. 4-5 минуты
5. Физкультурная минутка. 2 минуты
6. Викторина (Вопросы 1-5). 10 минут
7. Физкультурная минутка. 2 минуты
8. Викторина (Вопросы 6-10). 10 минут
9. Физкультурная минутка. 2 минуты
10. Подведение итогов. 1 минута
11. Игры. 10 минут

При сдвоенном уроке, второй урок отводится на игру, конкурс или занятие в компьютерном классе. Рекомендуется школьникам заранее готовиться к вопросам викторин дома по учебнику «25 УРОКОВ ШАХМАТ»

Структура УРОКА для дошкольников 30 минут



1. Тема. Цель. 1 минута
2. Методические рекомендации. 1 минута
3. Содержание. 2 минуты
4. Задания на демонстрационной доске. 3 минуты
5. Подведение итогов. 1 минута
6. Физкультурная минутка. 2 минуты
7. Игры. 20 минут

Ошибки поведения во время игры

1. Забывают обмениваться рукопожатием до игры и после игры.
2. Рука остается над доской после сделанного хода. Нужно убирать руку за доску.
3. Забывают заменить пешку, дошедшую до противоположного края, на фигуру.
4. Ход выполняется двумя руками. Положено играть одной рукой.
5. Разговаривают во время игры. В шахматы играют молча.
6. Пытаются перехаживать, поправляют фигуры без необходимости.
7. Перехаживать запрещено! Сами не перехаживайте и не позволяйте перехаживать противнику. Соблюдайте правило: «Взялся – ходи! Отпустил – сходил!».

КОМПЛЕКС ФИЗКУЛЬТУРНЫХ МИНУТОК


№1. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА ОБЩЕГО ВОЗДЕЙСТВИЯ

1		<p>И. П. – основная стойка.</p> <ol style="list-style-type: none">1. – Руки в стороны.2. – Руки за голову.3. – Руки вверх, встать на носки, вдох.4. – Руки вниз, расслабляя плечи, выдох.	4–6 раз темп медлен- ный
2		<p>И. П. – основная стойка, руки в сторону.</p> <p>«Восьмеркообразные» движения прямыми расслабленными руками.</p> <p>Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза темп медлен- ный
3		<p>И. П. – левая (правая) нога на носок.</p> <ol style="list-style-type: none">1. – Руки на голову, кисти сплести.2. – Ноги вместе, встать на носки, руки вверх, вдох.3. – Опуститься на ступни, руки к плечам.4. – Руки вниз, расслабляя плечи, легкий наклон вперед, выдох.	4–6 раз темп медлен- ный
4		<p>И. П. – основная стойка, руки за головой.</p> <ol style="list-style-type: none">1. – Прогнуться, локти отвести назад.2. – Встать на носки, руки вверх, потянуться, вдох.3. – Опуститься на ступни, локти свести, голову опустить, выдох.4. – И. П.	4–6 раз темп медлен- ный

**№2. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА
ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ МОЗГОВОГО КРОВООБРАЩЕНИЯ**

1		<p>И. П. – основная стойка, руки за головой.</p> <p>1. – Руки за голову, локти развести. 2. – Прогнуться, вдох. 3. – Локти свести. 4. – Голову наклонить, руки вниз, расслабляя плечи, выдох.</p>	<p>4–6 раз темп мед- лен- ный</p>
2		<p>И. П. – стойка – ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты, кисти сжаты в кулак.</p> <p>1. – Поднимая правую руку вверх, рывок руками назад. 2. – Поднимая левую руку вверх, рывок руками назад. Дыхание произвольное.</p>	<p>8–10 раз темп быст- рый</p>
3		<p>И. П. – стоя или сидя, руки в стороны, пальцы разведены.</p> <p>1. – Обхватить себя за плечи руками с силой. 2. – Резко руки в И. П. Дыхание произвольное.</p>	<p>6–8 раз темп сред- ний</p>
4		<p>И. П. – стоя или сидя, руки на поясе.</p> <p>1–4. Круговые движения головой влево. То же вправо. Дыхание произвольное.</p>	<p>3–4 раза темп мед- лен- ный</p>

№3. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА ОБЩЕГО ВОЗДЕЙСТВИЯ
СТАТИЧЕСКАЯ

1		И. П. – сидя, руки на поясе. 1. – Напрячь мышцы спины, сведя лопатки (6–8 секунд). 2. – расслабиться (10 секунд). Дыхание произвольное.	3–4 раза
2		И. П. – сидя, руки на поясе. 1. – Наклонить голову назад, напрячь мышцы шеи (6–8 секунд). 2. – Опустить голову на грудь, расслабиться (10–15 секунд). Дыхание произвольное.	3–4 раза
3		И. П. – сидя, руки вниз. 1. – Напрячь последовательно мышцы плечевого пояса, спины, рук, крепко сжать кулаки (8–10 секунд). 2. – Опустить голову на грудь, расслабиться (10–15 секунд). Дыхание произвольное.	3–4 раза
4		И. П. – сидя, руки выпрямить вперед, соединив ладони. 1. – Нажать ладонями друг на друга (6–8 секунд). 2. – Расслабиться (10–15 секунд). Дыхание произвольное.	2–3 раза

**№4. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА ОБЩЕГО ВОЗДЕЙСТВИЯ
СТАТИЧЕСКАЯ**

1		<p>И. П. – сидя, облокотившись о стол, подперев голову руками.</p> <p>1. – Напрягая мышцы плечевого пояса и шеи, нажимать головой на ладони (6–10 секунд).</p> <p>2. – Расслабиться (10–15 секунд).</p> <p>Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза
2		<p>И. П. – сидя или стоя, руки перед собой, уперев кулак одной руки в ладонь другой.</p> <p>1. – Напрягая мышцы рук и груди, вдавить кулак в ладонь (6–10 секунд).</p> <p>2. – Расслабиться (10–15 секунд).</p> <p>То же сменив руки. Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза
3		<p>И. П. – сидя или стоя, ладонь на голове слева (справа).</p> <p>1. – Нажимать ладонью на голову, мышцами шеи сопротивляться (6–8 секунд).</p> <p>2. – Расслабиться (10–15 секунд).</p> <p>То же сменив руку. Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза
4		<p>И. П. – сидя или стоя, руки перед собой, сцепив пальцы.</p> <p>1. – Напрягая мышцы плечевого пояса, рук, стараться растянуть руки (6–8 секунд).</p> <p>2. – Расслабиться (10–15 секунд).</p> <p>Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза

№5. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА
ДЛЯ МЫШЦ ПЛЕЧЕВОГО ПОЯСА

1		<p>И. П. – стоя.</p> <p>1. – Поднять плечи, вытянуть шею, вдох. 2. – Опустить плечи, выдох. 3. – Расслабить мышцы плечевого пояса, опустить голову.</p>	3–4 раза темп мед- лен- ный
2		<p>И. П. – стоя, руки согнуты перед грудью.</p> <p>1–2. Мягкие пружинящие движения назад согнутыми руками, выдох. 3–4. Два рывка прямыми руками назад, соединя лопатки, вдох.</p>	6–8 раз темп сред- ний
3		<p>И. П. – стоя, ноги врозь, руки к плечам.</p> <p>1. – Круговые движения согнутыми руками вперед. 2. – То же назад. 3. – Опустить руки, расслабить плечи. Дыхание произвольное.</p>	2–3 раза темп сред- ний
4		<p>И. П. – стоя.</p> <p>1. – Руки вверх, ладони вперед, вдох. 2. – Расслабить и «уронить» кисти. 3. – «Уронить» предплечья. 4. – «Уронить» руки, голову наклонить вперед, выдох.</p>	3–4 раза темп мед- лен- ный

№6. ФИЗКУЛЬТУРНАЯ МИНУТКА ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ

КРОВООБРАЩЕНИЯ
В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА И НОГ

1		<p>И. П. – стойка – ноги на ширине плеч.</p> <p>1. – Упор присев. 2. – И. П., вдох. 3. – Наклон вперед, руки вниз, выдох. 4. – И. П.</p>	6–8 раз темп сред- ний
2		<p>И. П. – стойка – ноги на ширине плеч, руки за голову.</p> <p>1. – Круговое движение тазом вправо. 2. – Круговое движение тазом влево. Дыхание произвольное.</p>	3–4 раза темп сред- ний
3		<p>И. П. – стойка – ноги вместе, руки в стороны.</p> <p>1. – Упор присев на правой ноге, левую в сторону на носок. 2. – И. П., вдох. 3. – Упор присев на левой ноге, правую в сторону на носок, выдох. 4. – И. П.</p>	3–4 раза темп сред- ний
4		<p>И. П. – стойка – ноги вместе.</p> <p>1. – Присед на полной ступне, руки вперед. 2. – И. П., вдох. 3. – Присед на носки, руки за голову, выдох. 4. – И. П.</p>	6–8 раз темп сред- ний

ИГРЫ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

I. ВЗЯТИЕ ГОРОДКА

Игры с условным заданием: вступить своей фигурой на противоположную крайнюю горизонталь, «взять городок неприятеля» или «перейти границу».

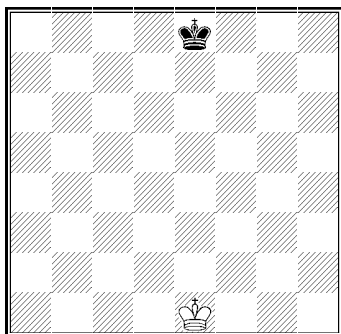
Упражняясь в этих играх на тренировках и дома, Вы усваиваете правила передвижения и взятия фигур на шахматной доске.

При каждом взятии неприятельской боевой единицы, при превращении пешки в фигуру, рекомендуется привлекать внимание руководителя занятий.

Продолжительность каждой игры 15–30 ходов.

ИГРА «БОРЬБА КОРОЛЕЙ»

«Борьба королей»

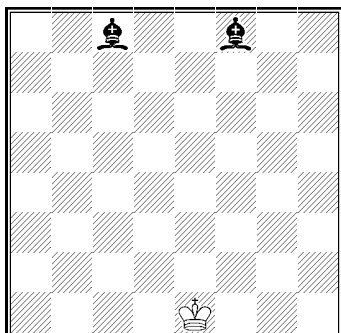


Ход белых.

Цель игры: вступить на противоположную горизонталь своим королем за 15 ходов.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

«Охрана границы»

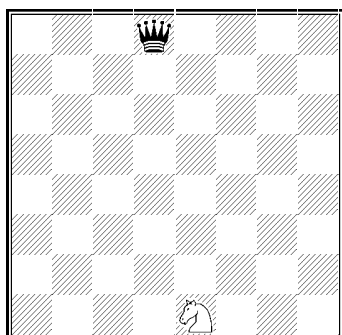


Ход белых.

Цель игры: белому королю предоставляется 30 ходов, чтобы попасть на 8-ю горизонталь. Черные слоны препятствуют «нарушителю» границы.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

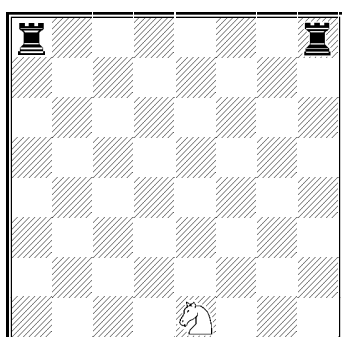
«Охрана границы»

3 *Ход белых.*

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черный ферзь стремится уничтожить «нарушителя»-коня.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

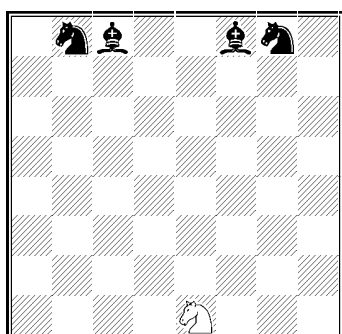
«Охрана границы»

4 *Ход белых.*

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черные ладьи стремятся уничтожить «нарушителя»-коня.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

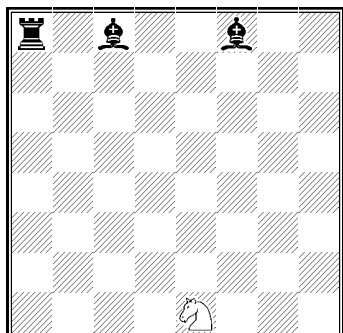
«Охрана границы»

5 *Ход белых.*

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черные фигуры должны уничтожить «нарушителя»-коня.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

«Охрана границы»

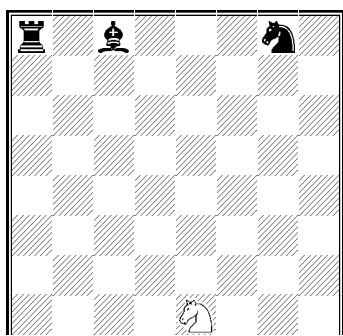


Ход белых.

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черные фигуры должны уничтожить «нарушителя»-коня.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

«Охрана границы»

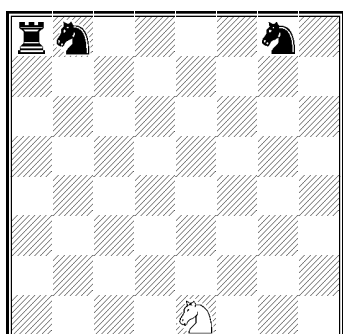


Ход белых.

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черные фигуры должны уничтожить «нарушителя»-коня.

ИГРА «ОХРАНА ГРАНИЦЫ»

«Охрана границы»



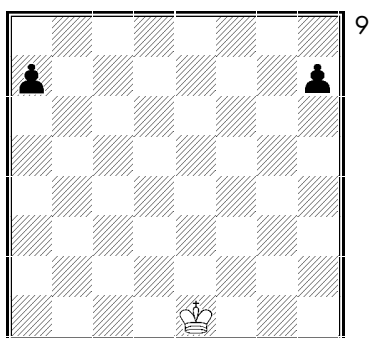
Ход белых.

Цель игры: белый конь устремляется на 8-ю горизонталь. Черные фигуры должны уничтожить «нарушителя»-коня.

II. ОХОТА

Игры на истребление сил и превращение пешек.

ИГРА «ШТАНЫ»



9

Цель игры: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

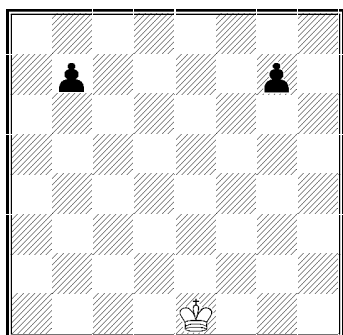
Если ответным ходом король берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Черные всегда справляются с задачей: одна из пешек пройдет до противоположного края.

Ход белых

ИГРА «БРИДЖИ»

«Бриджи»



10

Цель игры: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

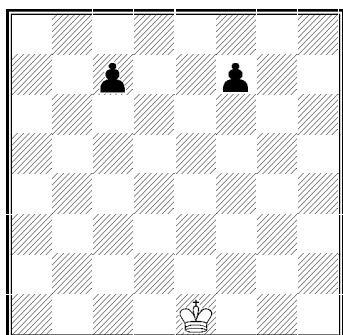
Если ответным ходом король берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Черные выигрывают при игре без ошибок.

Ход белых

ИГРА «ШОРТЫ»

«Шорты»



11

Цель игры: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

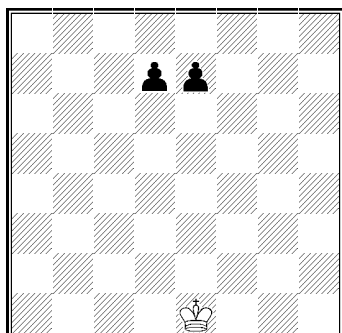
Если ответным ходом король берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Белые справятся со своей задачей при игре без ошибок.

Ход белых

ИГРА «ТРУСЫ»

«Труссы»



12

Ход белых

Цель игры: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя.

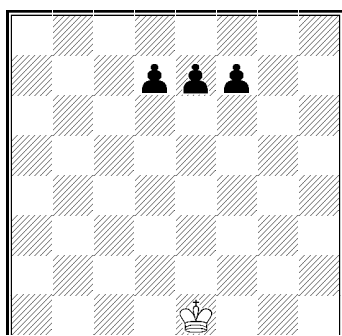
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом король берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Совсем легко королю бороться с парой соседних пешек – связанных проходных пешек.

ИГРА «ЮБКА»

«Юбка»



13

Ход белых

Цель игры: уничтожение пешек или превращение пешки в ферзя.

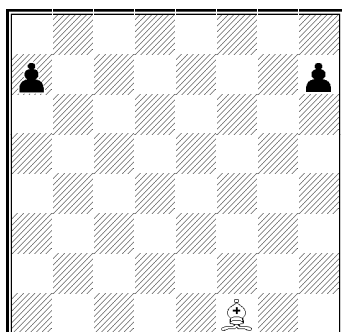
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом король берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

При точной игре черные выигрывают.

ИГРА «ШТАНЫ ДЛЯ СЛОНА»

«Штаны для слона»



14

Ход белых

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

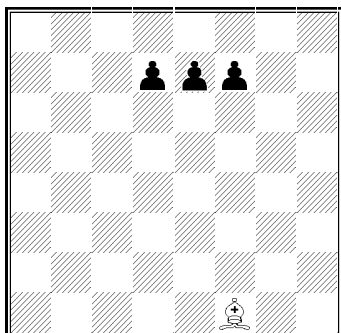
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом слон берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

При точной игре белые выигрывают.

ИГРА «ЮБКА ДЛЯ СЛОНА»

«Юбка для слона»



15

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

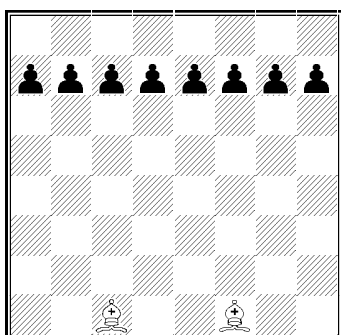
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом слон берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

При точной игре белые выигрывают.

ИГРА «ОХОТА НА СЛОНОВ»

Охота на слонов



16

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

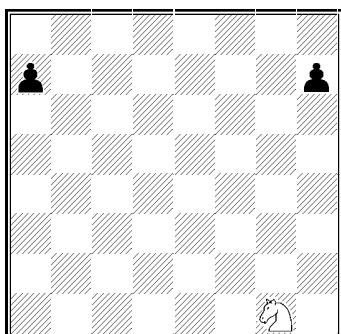
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом слон берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

При точной игре белые выигрывают.

ИГРА «ШТАНЫ ДЛЯ КОНЯ»

«Штаны для коня»



17

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

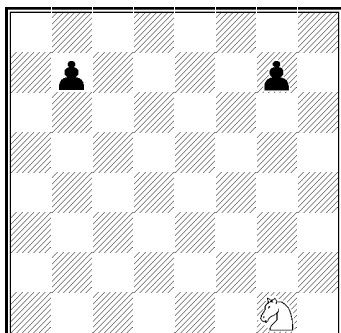
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Черные легко выигрывают.

ИГРА «БРИДЖИ ДЛЯ КОНЯ»

«Бриджи для коня»



18

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

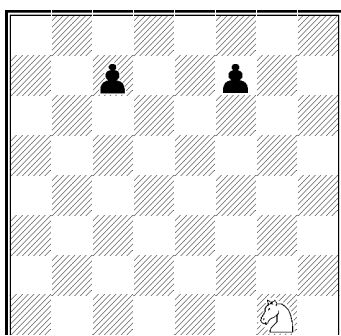
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Черные выигрывают.

ИГРА «ШОРТЫ ДЛЯ КОНЯ»

«Шорты для коня»



19

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

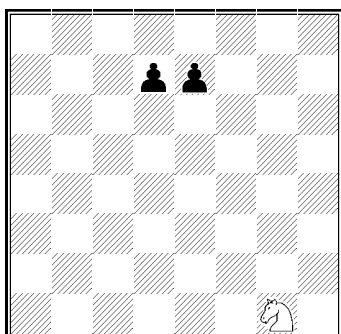
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Белые выигрывают при точной игре.

ИГРА «ТРУСЫ ДЛЯ КОНЯ»

«Трусы для коня»



20

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

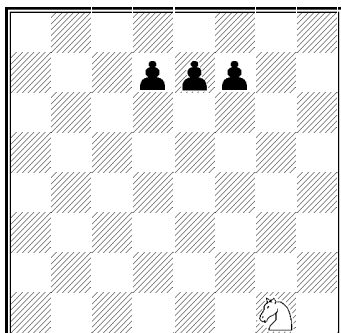
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Белые легко выигрывают.

ИГРА «ЮБКА ДЛЯ КОНЯ»

«Юбка для коня»



21

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

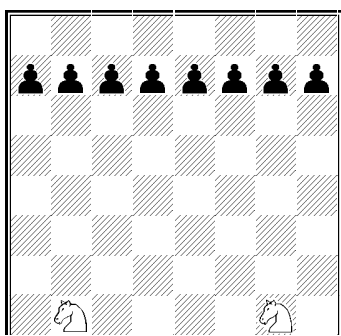
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Позиция черных значительно лучше.

ИГРА «ОХОТА НА КОНЕЙ»

«Охота на коней»



22

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

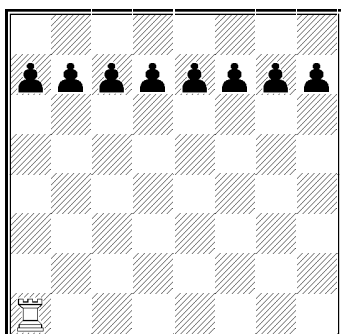
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если ответным ходом конь берет ферзя, игра продолжается. Если ферзя не берут ответным ходом – черные выигрывают.

Позиция черных значительно лучше.

ИГРА «ОБЖОРНЫЙ РЯД»

«Обжорный ряд»



23

Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

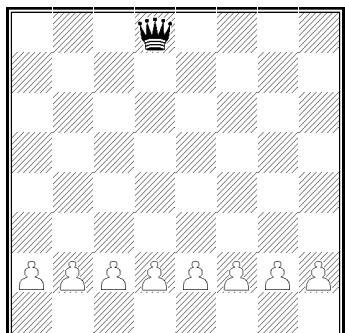
Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

Если белые не берут ответным ходом ферзя, то игра завершается их поражением.

Шансы черных заметно выше.

ИГРА «ОХОТА НА ВИЗИРЯ»

«Охота на визиря»



24

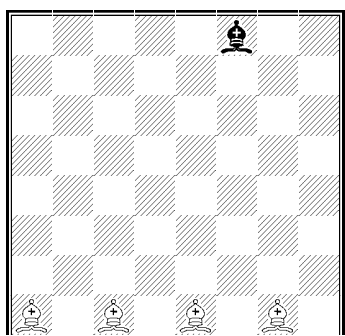
Цель игры: взаимное истребление или превращение пешки в ферзя.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя. Если черные не берут ответным ходом ферзя, то игра завершается их поражением.

Ферзь уверенно уничтожает пешки.

ИГРА «ОХОТА НА СЛОНА»

«Охота на коня»

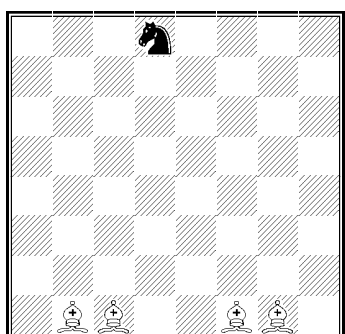


25

Цель игры: взятие черного слона за 20 ходов.

ИГРА «ОХОТА НА КОНЯ»

«Охота на коня»



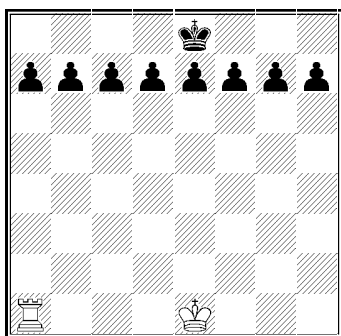
26

Цель игры: взятие черного коня за 20 ходов.

III. ИГРЫ ДО ШАХА

ИГРА «ШАХ»

«Шах»



27

Ход черных.

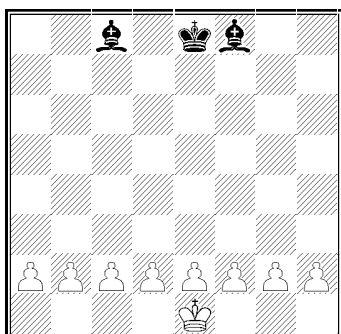
Цель игры: первым объявить шах королю противника за 30 ходов.

Если можно взять фигуру или пешку, которая объявила шах, игра продолжается. Король под шах ходить не может!

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

ИГРА «ШАХ»

«Шах»



28

Ход черных.

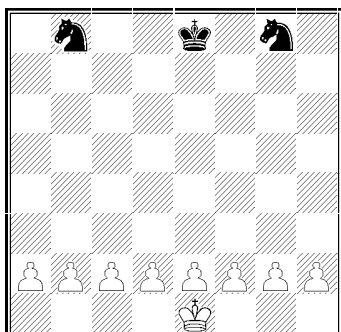
Цель игры: первым объявить шах королю противника за 30 ходов.

Если можно взять фигуру или пешку, которая объявила шах, игра продолжается. Король под шах ходить не может!

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

ИГРА «ШАХ»

«Шах»



29

Ход черных.

Цель игры: первым объявить шах королю противника за 30 ходов.

Если можно взять фигуру или пешку, которая объявила шах, игра продолжается. Король под шах ходить не может!

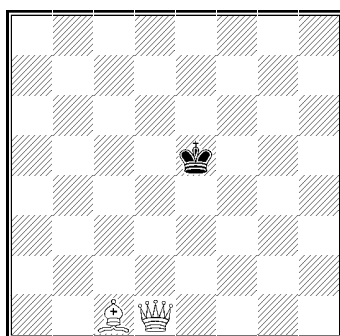
Пешка, дойдя до 8-й горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя.

IV. МИНИ-ШАХМАТЫ

Игра в шахматы с целью матования короля. Начинается с искусственного положения на шахматной доске, и чаще с неполными комплектами фигур у обеих сторон.

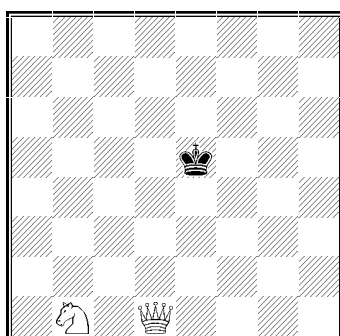
ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»

30 *Ход белых.***Цель игры:** объявить мат за 20 ходов.

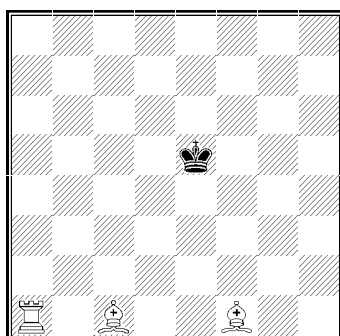
ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»

31 *Ход белых.***Цель игры:** объявить мат за 20 ходов.

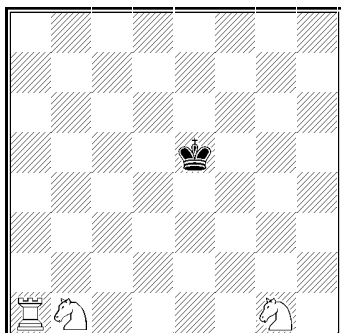
ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»

32 *Ход белых.***Цель игры:** объявить мат за 20 ходов.

ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»



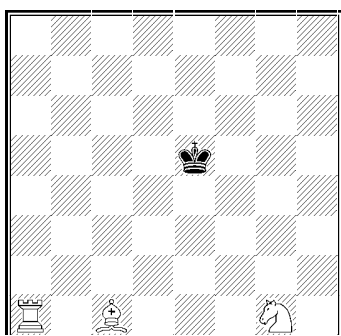
33

Ход белых.

Цель игры: объявить мат за 30 ходов.

ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»



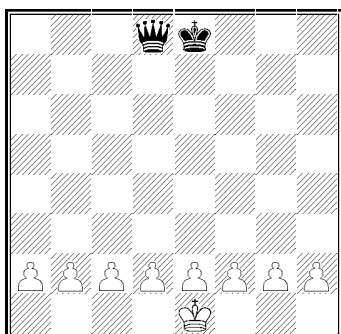
34

Ход белых.

Цель игры: объявить мат за 30 ходов.

ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»



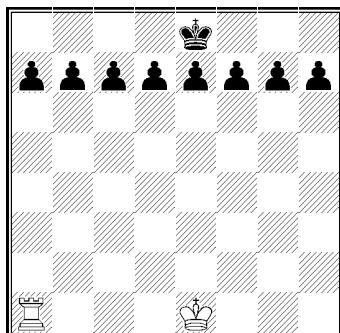
35

Ход белых.

Цель игры: объявить мат одному из королей.

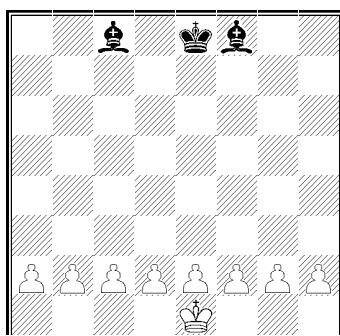
ИГРА «РОКОВОЙ МАТ»

«Роковой мат»

36 **Ход белых.****Цель игры:** объявить мат одному из королей.

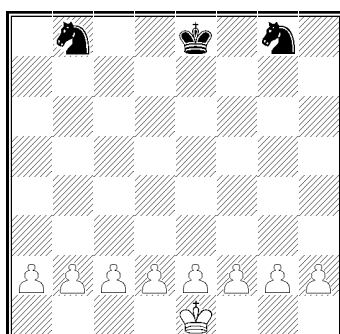
ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»

37 **Ход белых.****Цель игры:** объявить мат одному из королей.

ИГРА «МАТОВАНИЕ КОРОЛЯ»

«Матование короля»

38 **Ход белых.****Цель игры:** объявить мат одному из королей.

Проведите конкурс фантазеров: предложите ребятам придумать новые игры на шахматной доске и с шахматными фигурами.

УСТНЫЕ ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Расставить фигуры. Расставить фигуры правой (левой) рукой.
2. Расставить фигуры. Исправить ошибку в расстановке фигур, незаметно совершенную преподавателем или товарищем.
3. Расставить вслепую белые (черные) фигуры правой рукой, левой рукой прикрыв глаза.
4. Поставить на шахматную доску короля, который имеет 8 ходов (8 свободных полей).
5. Поставить на шахматную доску короля, который имеет 5 ходов (5 свободных полей).
6. Поставить на шахматную доску короля, который имеет 3 хода (3 свободных поля).
7. Поставьте ладью в угол доски. Сосчитайте: сколько полей она атакует.
8. Поставьте ладью в центр доски. Сосчитайте: сколько полей она атакует.
9. Расставить на доске 8 ладей, которые не атакуют друг друга. Роль ладей исполняют пешки.
10. Расставить на доске 8 ладей, которые атакуют все поля шахматной доски. Роль ладей исполняют пешки.
11. Расставить на доске 8 ладей, которые атакуют все поля шахматной доски, в том числе и те, на которых стоят фигуры. Роль ладей исполняют пешки.
12. Расставить на доске 8 ладей, которые атакуют минимальное количество полей на шахматной доске. Роль ладей исполняют пешки.
13. Поставьте слона в угол доски. Сосчитайте: сколько полей он атакует.
14. Поставьте слона в центр доски. Сосчитайте: сколько полей он атакует.
15. Расставить на доске 14 слонов, которые не атакуют друг друга. Роль слонов исполняют пешки.
16. Расставить на доске 8 слонов, которые атакуют все поля шахматной доски. Роль слонов исполняют пешки.
17. Расставить на доске 10 слонов, которые атакуют все поля шахматной доски, в том числе и те, на которых стоят фигуры. Роль слонов исполняют пешки.
18. Поставьте ферзя в угол доски. Сосчитайте: сколько полей он атакует.
19. Поставьте ферзя в центр доски. Сосчитайте: сколько полей он атакует.
20. Расставить на доске 5 ферзей, которые не атакуют друг друга. Роль ферзей исполняют пешки.
21. Расставить на доске 6 ферзей, которые не атакуют друг друга. Роль ферзей исполняют пешки.
22. Расставить на доске 7 ферзей, которые не атакуют друг друга. Роль ферзей исполняют пешки.
23. Расставить на доске 8 ферзей, которые не атакуют друг друга. Роль ферзей исполняют пешки.
24. Расставить на доске 6 ферзей, которые атакуют все поля шахматной доски. Роль ферзей исполняют пешки.

25. Расставить на доске 5 ферзей, которые атакуют все поля шахматной доски. Роль ферзей исполняют пешки.
26. Поставить на шахматную доску коня, который атакует 2 поля.
27. Поставить на шахматную доску коня, который атакует 3 поля.
28. Поставить на шахматную доску коня, который атакует 4 поля.
29. Поставить на шахматную доску коня, который атакует 6 полей.
30. Поставить на шахматную доску коня, который атакует 8 полей.
31. Поставить на шахматную доску 2-х белых коней, которые атакуют центр доски (4 центральных поля).
32. Поставить на шахматную доску 2-х черных коней, которые атакуют центр доски (4 центральных поля)
33. Расставить на доске 12 коней, которые атакуют все поля шахматной доски. Роль коней исполняют пешки.
34. Расставить на доске 14 коней, которые атакуют все поля шахматной доски, в том числе и те, на которых стоят фигуры. Роль коней исполняют пешки.
35. Расставить на доске 3 ферзя и 2 ладьи, которые атакуют все поля шахматной доски.
36. Расставить на доске 3 ферзя, ладью и слона, которые атакуют все поля шахматной доски.
37. Белые ходят только конями. Уничтожьте неподвижные пешки черных короля. Сосчитайте количество ходов.
38. Белые ходят только конями. Уничтожьте неподвижную «армию» черных, кроме короля. Сосчитайте количество ходов.
39. Белые ходят только пешками. Уничтожьте неподвижную «армию» черных фигур и пешек, кроме короля. Сосчитайте количество ходов.
40. Первый ход белые делают пешкой, а остальные – ферзем. Уничтожьте неподвижную «армию» черных, кроме короля. Сосчитайте количество ходов.
41. Два хода белые делают пешками, а остальные – слонами. Уничтожьте неподвижную «армию» черных, кроме короля. Сосчитайте количество ходов.
42. Первый ход белые делают пешкой, а остальные – ладьей. Уничтожьте неподвижную «армию» черных, кроме короля. Сосчитайте количество ходов. Именно так маленький Боря Спасский разыграл свою первую шахматную партию!
43. Сделайте белыми фигурами 4 хода и поставьте мат черным. Черные фигуры неподвижны.
44. Сделайте черными фигурами 4 хода и поставьте мат белым. Белые фигуры неподвижны.
45. Сделайте белыми фигурами 5 ходов и поставьте мат черным. Белый ферзь и черные фигуры неподвижны.
46. Сделайте черными фигурами 5 ходов и поставьте мат белым. Черный ферзь и белые фигуры неподвижны.
47. Сделайте белыми фигурами 5 ходов и поставьте мат черным. Белый белопольный слон и черные фигуры неподвижны.
48. Сделайте черными фигурами 5 ходов и поставьте мат белым. Черный чернопольный слон и белые фигуры неподвижны.

49. Белые и черные фигуры неподвижны. Поставьте черному королю мат белыми пешками.
50. Белые и черные фигуры неподвижны. Поставьте белому королю мат черными пешками.
51. Сделайте 10 ходов белыми фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в короткую сторону.
52. Сделайте 10 ходов белыми фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в длинную сторону.
53. Сделайте 10 ходов черными фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в короткую сторону.
54. Сделайте 10 ходов черными фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в длинную сторону.

ПИСЬМЕННЫЕ ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Нарисуйте короля (ладью, слона, ферзя, коня, пешку).
2. Нарисуйте короля (ладью, слона, ферзя, коня, пешку). Начертите стрелки, показывающие, как ходят шахматные фигуры.
3. Начертите, шахматную доску. Раскрасьте центр (4 центральных поля).
4. Начертите, шахматную доску. На каждом поле запишите его обозначение.
5. Начертите шахматную доску. Раскрасьте черные диагонали.
6. Начертите шахматную доску. Раскрасьте большие диагонали.
7. Нарисуйте шахматную доску и на ней – любую букву ходом ладьи (слона, ферзя). Запишите (зарисуйте) маршрут.
8. Нарисуйте шахматную доску и на ней – квадрат ходом ладьи (слона, ферзя). Запишите (зарисуйте) маршрут.
9. Нарисуйте шахматную доску и на ней – треугольник ходом ферзя. Запишите (зарисуйте) маршрут.
10. Нарисуйте шахматную доску и на ней – прямоугольник ходом ладьи (слона, ферзя). Запишите (зарисуйте) маршрут.
11. Нарисуйте шахматную доску и на ней – трапецию ходом ферзя. Запишите (зарисуйте) маршрут.
12. Пересеките все поля шахматной доски ходом ладьи. Запишите маршрут.
13. Пересеките все поля шахматной доски ходом ферзя. Запишите маршрут.
14. Пересеките все белые поля шахматной доски ходом слона. Запишите маршрут.
15. Обойдите ходом коня все углы на шахматной доске. Запишите маршрут.
16. Обойдите ходом коня все углы на шахматной доске, начиная с поля a1. Найдите и запишите кратчайший маршрут.
17. Обойдите ходом коня шахматную доску, посещая каждое поле не более одного раза.
18. Сколько возможно вариантов первого хода белыми фигурами? Запишите и лучшие подчеркните.

19. Сделайте 10 ходов белыми фигурами на своей половине доски, стараясь решить задачи дебюта. Запишите свои ходы.

20. Сделайте 10 ходов белыми фигурами на своей половине доски, стараясь решить задачи дебюта. Выполните рокировку в длинную сторону. Запишите свои ходы.

21. Сделайте 10 ходов черными фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в короткую сторону.

22. Сделайте 10 ходов черными фигурами на своей половине доски, стараясь решить все задачи дебюта. Выполните рокировку в длинную сторону.

23. Белые ходят только конями. Уничтожьте неподвижные черные пешки. Запишите свои ходы.

24. Белые ходят только конями. Уничтожьте неподвижную «армию» черных фигур и пешек, кроме короля. Запишите свои ходы.

25. Белые ходят только пешками. Уничтожьте неподвижную «армию» черных фигур и пешек, кроме короля. Запишите свои ходы.

26. Только первый ход белые делают пешкой, а остальные – ферзем. Уничтожьте неподвижную «армию» черных фигур и пешек, кроме короля. Запишите свои ходы.

27. Только первый ход белые делают пешкой, а остальные – ладьей.

Уничтожьте неподвижную «армию» черных фигур и пешек, кроме короля.

Запишите свои ходы. Именно так маленький Боря Спасский разыграл свою первую шахматную партию!

ЛЕГЕНДА О ПРОИСХОЖДЕНИИ ШАХМАТ

В давние времена правила в индийском княжестве Прицара. Был у нее единственный сын, закаленный в сражениях, храбрый воин. И отправился он во главе войска отстаивать свои земли и разрешить давний спор с раджей соседнего княжества.

Горе принесла эта битва повелительнице Прицаре – погиб ее единственный сын. Безутешна была ее печаль.

Но нашелся мудрец из мудрецов, который придумал игру. На небольшой доске сражаются войска: боевые слоны и колесницы, конные и пешие воины, а во главе каждого войска – властелин. И как бы ни проходила эта битва-игра, а властелина «убивать» не разрешалось. Игрой этой мудрец утверждал: споры любые не стоят войны.

Покорила игра Прицару, отвлекла ее от мыслей мрачных. Так и появились шахматы.

В порыве благодарности не пожалела богатств своих щедрая Прицара. Но удивилась она скромности мудрейшего из мудрецов: мала показалась ей плата, что назначил мудрец за чудесную и увлекательную игру.

А попросил мудрый старец не золото и драгоценности, а простое пшеничное зерно! Не одно, а столько зерен, сколько поместилось бы на шахматной доске: если на первую клетку положить одно зерно, на вторую клетку два зерна, на третью клетку четыре и так на все клетки, каждый раз удваивая число зерен.

И повелела царица немедленно исполнить столь «скромную» просьбу мудрейшего старца, но не было столько зерен в амбарах княжества Прицары. Весь земной шар надо засеять не один раз, чтобы собрать столько зерна! Так мудрец показал величие мудрости и знания, которые выше богатства и власти.

Вот что гласит одна из легенд о появлении шахмат.

ГИПОТЕЗЫ О ПРОИСХОЖДЕНИИ ШАХМАТ

Возникновение шахмат – одна из нерешенных загадок истории. Существует множество легенд о происхождении шахмат.

Некоторые историки предполагают, что шахматы обязаны своим появлением жрецам Древней Индии, которые использовали для предсказаний фигурки, игральные кости и расчерченную доску.

Существует и китайский след: возможно шахматы появились в Китае, а затем эта игра проникла в Индию.

Изобретение шахмат приписывали древним грекам. При осаде Трои греческий герой Паламед придумал игру: греческие воины разыгрывали баталии, передвигая фигурки на специальной доске, и коротали свой досуг во время многолетней осады.

В настоящее время среди исследователей истории шахмат наиболее признана теория о появлении шахмат в Индии в V -VI веке нашей эры. Эта игра была распространена среди военной аристократии.

Урок 1

ШАХМАТЫ. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Методические указания

Урок начинать с изложения материала, а затем проводить опрос. Обратить внимание на правильное название фигур, принятое в русском языке! Возможно использование глобуса или карты.

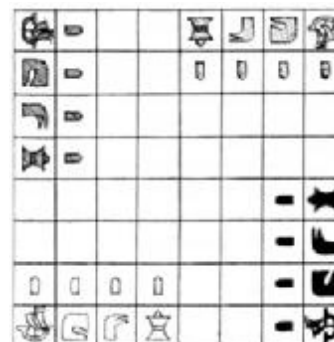
Содержание

Шахматы – древняя игра, появилась 15–16 веков назад. Для игры необходимы специальная доска и фигуры.

Чатуранга, чатранг, шатрандж – предшественники современных шахмат.

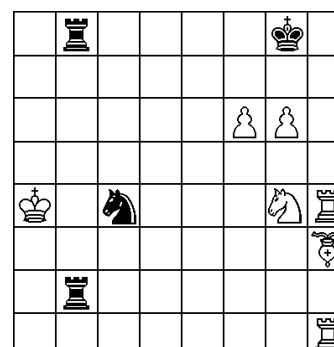
Чатуранга – игра военачальников в Древней Индии. Четыре рода войск: боевые слоны, конница, боевые колесницы, пешие воины, а во главе войска раджа. Играли 4 соперника, четыре армии: желтые, зеленые, красные, черные. Между армиями могли заключаться военные союзы, передвижение фигур определялось броском игровой кости. Ходы выполнялись попеременно.

Цель игры – уничтожение фигур противника.



Чатранг (шатранг) – преемница чатуранги при проникновении игры в Иран (Персию) в конце V – начале VI веков. Играли 2 соперника, полагаясь на собственный разум. Игровая кость, символ судьбы, не прижилась у других народов. Королей осталось 2 вместо 4, но появилось 2 ферзя. Ферзь в чатранге был самой слабой фигурой, слабее пешки. Ходы выполнялись попеременно, первыми в игру вступали белые. Игра продолжалась до гибели короля, то есть до мата.

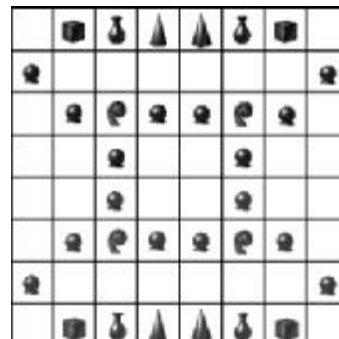
Цель игры – мат королю (шаху).



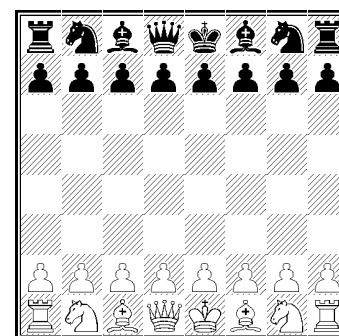
Шатрандж — арабское название шатранга с VII—VIII века. Исчезло изображение живых фигур, появились взамен абстрактные фигурки: цилиндры и конусы, как в шахматах наших дней. В VII веке нашей эры арабские племена приняли ислам, религию, которая запрещает изображение живых существ. Изготовление шахматных фигур упростилось. Игра развивалась медленно и поэтому начиналась с симметричных позиций — табий.

В период арабских завоеваний шатрандж проник в Европу через Испанию и Италию в XI веке.

Цель игры — мат королю (шаху).



Во второй половине XV века, предположительно на Средиземноморском побережье Испании, произошла реформа игры. Игра приобрела динамичный характер. Слон и особенно ферзь (самая слабая прежде фигура) получили большую свободу перемещений и в несколько раз увеличили свою силу! Во Франции новую игру называли «шахматы бешеной дамы», в Италии — «стремительной». Изобретение книгопечатания способствовало распространению современных шахмат. В XVI веке шахматы вытеснили медлительную игру по старым правилам.



ШАХМАТЫ В РОССИИ

На Русь шахматы (шатрандж) завезли купцы еще в XI веке с Востока: из Персии (Ирана), Хорезма и Хазарского каганата.

Повторно шахматы в России появились в XV—XVI веках с послами европейских стран.

ВИКТОРИНА

1: Назвать шахматные фигуры.

























1: Смотрите таблицу.

Вопрос повторяется до уверенного освоения всех фигур каждым учеником.

2: В какой стране возникли шахматы?

2: Родина шахмат — Индия. Это общепринятая гипотеза, но исчерпывающих доказательств наука пока не имеет.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Внешний вид фигур		Их печатное изображение		Название фигур в русском языке	Сокращенное обозначение	Количество фигур у игроков в начале партии	Стоимость каждой фигуры (кол-во пешек)
Белые	Черные	Белые	Черные				
				Король	Кр	1	
				Ферзь	Ф	1	9
				Ладья	Л	2	4,5
				Слон	С	2	3
				Конь	К	2	3
				Пешка	п	8	1

Никто не сумел дать верный ответ, предложите совершить «историческое открытие»!

3: Как по названию фигур можно догадаться о том, в какой стране зародились шахматы?*

3: Существуют слоны африканские, индийские и... шахматные. Шахматный слон – хорошая подсказка, подтверждающая гипотезу о происхождении шахмат в Индии.

4: Как шахматы назывались в древности?*

4: Чатуранга, чатранг и шатрандж – предшественники современных шахмат.

5*: Почему появилось абстрактное изображение фигур и фигуры не похожи на себя?

5: В VII веке нашей эры арабские племена приняли ислам, религию, которая запрещает изображение живых существ.

6: Название какой фигуры имеет русское происхождение? Что означает?

6: Ладья — древнерусское слово. Ладья — лодка. Такое название этой фигуры существует только в некоторых славянских странах.

7*: Что способствовало быстрому распространению новых правил?

7: Игра стала более интересной. Важно, что реформа игры совпала с изобретением книгопечатания.

8*: Какая фигура напоминает о проникновении шахмат в Россию из Индии?

8: Фигура слон.

9*: По названию какой фигуры прослеживается путь шахмат в Россию через Европу?

9: Король — слово европейское, появилось после распада Империи Карла Великого и образовалось от его имени.

По другим источникам главную шахматную фигуру в России именовали царь до начала XIX века. Первый российский мастер Александр Петров ввел название король во избежание политических курьезов и трагических ситуаций, в которые попадали игроки.

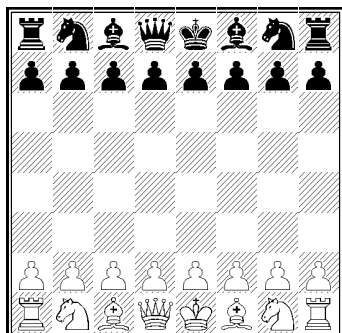
10: Какая фигура своим названием соответствует своему внешнему виду?

10: Конь.

ИГРА 1.1. «ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ»



Угадывать с закрытыми глазами шахматную фигуру, ощупывая ее руками. Проигрывает тот, кто первым ошибется.

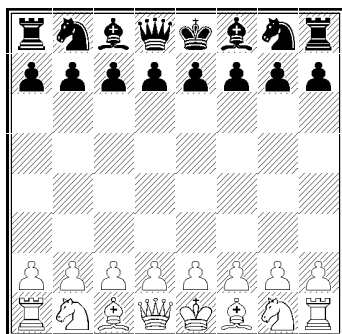
ИГРА 1.2. «РАССТАНОВКА ФИГУР»**«Расстановка фигур»**

- 1.1 Показать правильную расстановку шахматных фигур – белый ферзь на белой клетке, черный ферзь на черной клетке и правильное расположение шахматной доски – крайняя нижняя клетка в правой части доски должна быть белого цвета.

Кто быстрее и правильнее расставит фигуры в начальное положение.

Игра выполняется двумя руками, только правой рукой или только левой рукой.

Завершение урока этой игрой поддерживает порядок в шахматном клубе и сохраняет инвентарь.

ИГРА 1.3. «ИСПРАВЬ ОШИБКУ В РАССТАНОВКЕ ФИГУР»**«Исправь ошибку в расстановке фигур»**

- 1.2 Один игрок преднамеренно переставляет фигуры противника, придумывает ошибку. Противник при этом прикрывает глаза рукой или отворачивается. Партнер должен найти и исправить ошибки в расстановке и назвать эти фигуры.

Проявите фантазию, придумывая перестановки фигур, два ферзя одного цвета, три слона, девять пешек...

Домашнее задание

1. Выполните домашнюю работу №1 в «Тетради юного шахматиста».
2. Потренируйтесь в угадывании вслепую шахматных фигур.
3. Поиграйте с товарищем в игры: «Шахматные фигуры»; «Расстановка фигур»; «Исправь ошибку в расстановке фигур».