

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 16**

352947, город Армавир, хутор Красная Поляна, ул. Будённого, д.51 тел.: 8 (86137) 2-47-27

Принято
решением педагогического совета
МАДОУ № 16 от 31.08.2018 г.
протокол № 1



Утверждено
Заведующий МАДОУ № 16
А.А. Булашева
Приказ № 95-од от 31.08.2018 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ФИЗКУЛЬТУРНО- СПОРТИВНАЯ ПРОГРАММА
«Шахматы»**

**для обучающихся 5-7 лет
срок реализации 2 года**

г. Армавир

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	4-9
1.1.	Общие положения.	4-7
1.2.	Структура системы многолетней подготовки	7-8
1.3.	Комплектование и наполняемость учебных групп.	8-9
2.	Учебный план	10-25
2.1.	Основные положения	10
2.2.	Продолжительность и объемы реализации Программы	10-11
2.2.1.	Программа комплексной спортивно-оздоровительной группы первого года обучения ЭСО-1к	12-18
2.2.2.	Программа комплексной спортивно-оздоровительной группы второго года обучения ЭСО-2к	19-25
3.	Содержание программы	25-51
3.1.	Методическое обеспечение программы этап ЭСО-1 (1 год обучения)	25-41
3.2.	Методическое обеспечение программы этап ЭСО-2 (2 год обучения)	41-49
3.3.	Методические указания к разделам	49-51
3.3.1.	Шахматная риторика	49
3.3.2.	Развитие логического мышления шахматиста	49-50
3.3.3.	Общая физическая подготовка	50-51
3.3.4.	Развитие творческого мышления шахматиста	51
4.	Требования к результатам освоения программы по предметным областям	51-52
5.	Проведение аттестации.	52
5.1.	Комплексы контрольных заданий и упражнений для оценки результатов освоения программы при проведении промежуточной аттестации.	52-53
5.2.	Методические указания по организации аттестации учащихся	53
6.	Материально-техническое обеспечение тренировочного процесса.	53-54
7.	Список литературы.	54-56
8.	Приложение	57-74

1. Пояснительная записка.

1.1. Общие положения.

В настоящее время, когда весь мир вступил на новый этап развития науки и техники, культуры и экономики, передовых технологий и социальной сферы, особенно большое значение, приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Игра в шахматы решает сразу несколько задач:

Познавательную: способствует расширению кругозора, развитию внимания, логического мышления и памяти, умению сравнивать, обобщать, изобретать и предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для будущих учащихся начальной школы).

Воспитательную: способствует развитию целеустремленности, выдержки, собранности, усидчивости. Учащиеся в процессе обучения игре в шахматы становятся самокритичнее, привыкают самостоятельно думать и принимать решения во время игры: бороться до конца или признать поражение; вырабатывают силу воли и стараются не унывать при неудачах и поражениях.

Эстетическую: обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит видеть эстетическую красоту шахматных комбинаций, этюдов и задач.

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

Коррекционную: помогает гиперактивному ребенку стать спокойнее, уравновешеннее, учит «непоседу» длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Изучение литературных источников показывает, что многие ведущие шахматисты мира начали заниматься шахматами в дошкольном возрасте (Н. Гаприндашвили в 5 лет, Х.Р. Капабланка – в 4 года, В. Смыслов – в 6 лет, Р. Фишер – в 6 лет и т.д.).

Шахматы - игра развивающая интерес к познаниям, прививает умение проникнуть в сущность процесса разнообразия и активизирует детское творчество, воспитывает волевые черты характера, развивает разнообразие. Учитывая это, шахматы возможно использовать в игровой и учебной деятельности детей дошкольного возраста.

Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gensunasumus», «Мы все - одна семья». Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы. Президент Международной шахматной федерации К. Илюмжинов заявил: «Одной из задач ФИДЕ является развитие детских шахмат. Вкладывая в детей, в шахматы, мы вкладываем в наше будущее».

В послании Президента Российской Федерации В.В.Путина участникам чемпионата мира в г.Сочи в 2014г. сказано: «Шахматы — это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд. А, главное, воспитывают

характер».

Шахматы - наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нам нужны как способ самовыражения творческой активности человека. Планировать успех можно только при постоянном совершенствовании шахматиста. При этом творческий подход тренера-преподавателя является необходимым условием преподавания шахмат. Успех в работе во многом зависит от личности тренера-преподавателя, от его опыта и умения вести занятия с одновозрастными и различными по возрасту юными шахматистами, от индивидуального подхода к каждому ученику. Педагог живет своим делом и учеников приглашает работать и думать наравне с ним. В работе чрезвычайно ценно выглядят интуиция тренера, его оптимизм, увлеченность, уверенность, работоспособность.

Дополнительная общеразвивающая физкультурно –спортивная программа «Шахматы» по обучению детей дошкольного возраста МАДОУ №16 составлена в соответствии:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- приказом Министерства образования и науки Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказом Министерства спорта Российской Федерации от 27 декабря 2013 года № 1125 «Об утверждении особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта» (далее – приказ Минспорта России от 27 декабря 2013 года № 1125);
- Методическими рекомендациями по организации спортивной подготовки в Российской Федерации, утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29 апреля 2014 года № 279;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41;
- Уставом МАДОУ №16, лицензией и другими нормативными правовыми актами, регламентирующими деятельность в области физической культуры и спорта;

Актуальность программы: продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА НА ОСНОВЕ:

- Программы для детско-юношеских спортивных школ, специализированных детско-юношеских школ Олимпийского резерва и школ высшего спортивного мастерства, М.: Главное спортивно-методическое управление, 1979г.
- Авторской программы по обучению детей 4-7 лет шахматной игре Онищук В.А. для спортивно-оздоровительных групп и групп начальной подготовки, 1999г.

Данная программа предназначена для спортивных школ по шахматам. Учебный материал программы излагается для спортивно-оздоровительных групп комплексного обучения.

Основное содержание обучения раскрывается в последующих разделах данной Программы. Соответственно, утверждены наименования групп комплексного обучения: этап первого года обучения –**1к**, этап второго года обучения –**2к**.

Такая структура программы позволяет тренерам-преподавателям осуществлять единое направление в учебно-тренировочном процессе.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: создание единого педагогического пространства, обеспечивающего полноценные условия для успешного изучения шахмат, развития ключевых компетенций ребенка, саморазвития и самореализации личности всех участников образовательного процесса (тренеров-преподавателей, воспитанников, родителей).

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

1. формировать у ребёнка умения учиться, применять знания, преодолевать трудности:

- а) привить у ребёнка желание и умение учиться;
- б) развить познавательные способности;
- в) развить стремление к самосовершенствованию.

2. создать условия для гуманизации межличностных отношений всех участников педагогического процесса;

3. создать условия для творческого развития детей;

В связи с вышеперечисленными задачами выделяются следующие:

Обучающие:

1. Формировать прочные навыки учебной деятельности.
2. Обеспечить овладение детьми устойчивой речевой, шахматной грамотности.
3. Развить познавательные способности.
4. Формировать знания основ шахматной теории и практики.
5. Познакомить с эволюцией содержания и правил шахматной игры.
6. Научить правилам проведения соревнований и правилам турнирного поведения.

Развивающие:

1. Развить логическое, пространственное и образное мышление.
2. Расширить представления об окружающем мире.
3. Развить умение находить выход в сложных ситуациях.

Воспитательные:

1. Основной воспитательной задачей программы является создать условия для развития свободной активной личности, живущей в гармонии с окружающим миром и его историей и осознающей свою ответственность перед ним:

- а) воспитать умение общаться и работать в коллективе;
- б) воспитать правильное восприятие оценки себя в социуме;

2. Выработать умения коммуницировать.
3. Привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом.
4. Привить этические и эстетические навыки у учащихся.
5. Воспитать чувство ответственности за свои действия.
6. Воспитать внимание, усидчивость и другие положительные качества личности.

Любое занятие, данное тренером-преподавателем, безусловно, не только обучающее значение, но и воспитательное. Таким образом, можно сказать, что задачи в сфере обучения и воспитания тесно переплетаются, т.к. урочная деятельность одновременно является и воспитательной.

Основным воспитательным принципом является доверие к ребёнку, уважение свободы его личности, личностно-ориентированные отношения тренера-преподавателя с учеником.

Внеурочное общение с воспитанниками, совместная работа взрослых и детей – один из надёжных способов установления тех отношений, в которых воспитательные

задачи решаются также органично, как и во время занятия.

Актуальность и новизна данной Программы заключается в том, что изучение шахмат включают в себя наряду с теорией шахматной игры, практическими занятиями, историей шахмат, общей физической подготовкой, также шахматы с межпредметными связями с искусством для развития воображения, визуальных способностей, эстетического восприятия мира; с межпредметными связями с математикой и логикой для развития счетных способностей и логического мышления дошкольников; с межпредметными связями шахматы с риторикой для разработки кисти рук детей и развития навыков речи и письма для записи партии.

Программа направлена на творческое интеллектуальное развитие современного ребенка-дошкольника и предусматривает как формирование у воспитанников навыков игры в шахматы, так и формирование ключевых образовательных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных, личностного самосовершенствования. В связи с вышеуказанным в нее включены, кроме раздела изучения основ шахматной теории и практики, разделы по формированию здорового образа жизни (ОФП), формированию знаний по логике и математике для оценивания позиций в шахматной партии, сравнения шахматных позиций, знаний по-иностранному и русскому языку для записи решения шахматных задач и шахматной партии; знаний основ искусства для развития воображения ребенка, творческих способностей.

В ходе выполнения заданий, представляющих основной вид учебной деятельности на занятиях по шахматам, развиваются творческая и прикладная стороны мышления. При изучении шахматной игры систематично и последовательно формируются навыки умственного труда: планирование своей работы, поиск рациональных путей её выполнения, практическая оценка результатов.

Решение задач развивающего обучения невозможно без значительного внимания к иностранным языкам (например, обозначения шахматной нотации принято на латинском языке, а на английском языке записаны практически все шахматные компьютерные программы, базы шахматных партий и т.д.).

Отличительной особенностью данной программы является то, что она создана на базе МАДОУ №16 по инициативе тренеров-преподавателей и родителей в целях реализации задач развивающего обучения детей 4-7 лет, с применением комплексного метода и межпредметных связей, включающих физическую и психологическую готовность к школьному обучению и подготовку всесторонне развитых юных шахматистов для МАДОУ №16, города, края, страны.

Программа призвана обеспечить условия и возможности для интеллектуального развития современного ребенка-дошкольника через шахматы путем применения комплексного метода обучения, развивающих методик, межпредметных связей.

Учащиеся, успешно освоившие обучение по данной программе, могут продолжить изучение шахмат по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Шахматы» или по дополнительной общеобразовательной предпрофессиональной программе «Шахматы».

1.2. Структура системы многолетней подготовки

Система многолетней спортивной подготовки представляет собой единую организационную систему, обеспечивающую преемственность задач, средств, методов, форм подготовки спортсменов всех возрастных групп, которая основана на целенаправленной умственной активности: оптимальное соотношение процессов тренировки, воспитания физических качеств и формирования специализированных умений и навыков.

Срок реализации программы: 2 года.

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Учебная дисциплина: шахматы.

Место проведения занятий: специально оборудованный кабинет на базе МАДОУ №16

Возраст детей: 4-7 лет.

Формы занятий: основными формами при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в учреждении являются:

- **групповые и индивидуальные тренировочные занятия**, сформированной с учетом возрастных особенностей и уровня спортивной подготовки занимающихся: изучение дебютов, миттельшпиля, эндшпиля, выполнение упражнений, решение задач, комбинаций;

- **участие в спортивных соревнованиях олимпиадах по решению задач;**

Продолжительность занятия исчисляется в академических часах.

Продолжительность академического часа для дошкольников составляет 30 минут.

Комплектование и наполняемость учебных групп.

Комплектование на дополнительную общеразвивающую физкультурно-спортивную программу «Шахматы» в МАДОУ №16 осуществляется путем зачисления всех желающих воспитанников дошкольного возраста заниматься шахматами .

Каждая из групп работает в том темпе, который ей доступен, и осваивает учебный материал по дополнительной общеразвивающей физкультурно-спортивной программе МАДОУ №16.

Наполняемость групп и объем тренировочной нагрузки определяется в таблице: (таблица № 1)

Таблица № 1

Рекомендуемая наполняемость групп по годам обучения

Этап подготовки	Период обучения	Минимальная наполняемость группы (чел.)	Оптимальный количественный состав группы (чел.)	Максимальный количественный состав группы(чел.)	Оптимальный объем тренировочной нагрузки в неделю в академических часах
Спортивно-оздоровительный этап	Первый год	10	15-20	20	2

Расписание занятий в группах дошкольного обучения составляться с учетом создания благоприятных условий и режима тренировок, отдыха, графика обучения их в дошкольном учреждении.

Продолжительность одного академического часа равняется 30 минутам.

В течение года для проверки результатов освоения нормативных требований в соответствии с Программой, учащиеся выполняют контрольные и проверочные работы, тесты, принимают участие в олимпиадах по решению задач.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2.1. Основные положения

Организация тренировочного процесса в учреждении строится на основе учебного плана, разрабатываемого учреждением самостоятельно, в соответствии с Федеральным стандартом спортивной подготовки по виду спорта шахматы.

2.2. Продолжительность и объемы реализации Программы

В процессе реализации учебного плана важна рациональная система применения тренировочных и соревновательных нагрузок. Она строится на основе следующих методических задач:

- соответствие уровня тренировочных и соревновательных нагрузок возрастным особенностям и уровню подготовленности юных спортсменов;
- учет закономерностей развития и взаимосвязи физиологических систем растущего организма спортсмена.

2.2.1. Программа комплексной спортивно-оздоровительной группы первого года обучения 1к

УЧЕБНЫЙ ПЛАН Основы теории и практики шахматной игры

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Теория	Практика
1.	Шахматный кодекс. История развития шахматной игры.	1	1	-
	1.1. Правила шахматной игры. Правило «Взялся – ходи». Распространение шахмат на Востоке.	1	1	-
2.	Первоначальные понятия о шахматах	17	6	11
	2.1. Шахматная доска. Поле. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Нотация. Буквенное и цифровое обозначение полей.	1		1
	2.2. Ладья. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.3. Слон. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.4. Ферзь. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.5. Конь. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.6. Пешка. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.7. Король. Правила ходов и взятий	2	1	1
	2.8. Угроза королю – шах. Мат. Упражнения на тему «Мат или не мат».	1		1
	2.9.Ничья. Виды ничьи. Пат.	1		1
	2.10.Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	1		1

	2.11. Короли, пешки и слоны. Упражнения, практическая игра Короли, слоны, кони, пешки. Упражнения, практическая игра Короли, слоны, кони, пешки и ладьи. Упражнения, практическая игра	1		1
3.	Дебют	6	2	4
	3.1. Дебют. Основные принципы разыгрывания дебюта. Центр. Борьба за центр в дебюте. Безопасность короля	3	1	2
	3.2. Ошибка в начале партии. Ловушки в дебюте.	3	1	2
4.	Миттельшпиль	12	6	6
	5.1. Понятие о середине игры. Основные тактические приемы	2	1	1
	5.2. Двойной удар. Вилка. Связка. Виды связок.	2	1	1
	5.4. Способы избавления от связки. Рентген. Рентгеновский удар	2	1	1
	5.7. Открытое нападение. Вскрытый шах. Двойной шах.	2	1	1
	5.9. Завлечение. Отвлечение.	2	1	1
	5.10. Уничтожение защиты. Размен фигур Материальное преимущество. Цель комбинации – выигрыш материала.	2	1	1
6.	Эндшпиль	9	5	4
	6.1. Понятие о конце игры. Роль короля в эндшпиле.	1	1	-
	6.2. Матование одинокого короля тяжелыми фигурами.	2	1	1
	6.3. Проходная пешка. Поле превращения. Ключевые поля.	2	1	1
	6.4. Правило квадрата.	2	1	1
	6.5. Король с пешкой против короля. Оппозиция.	2	1	1
7.	Конкурсы решения.	3	-	3
	7.1. Мат в 1 ход.	1	-	1
	7.2. Мат тяжёлыми фигурами	1	-	1
	7.3. Мат в 2 хода.	1	-	1
8.	Классификационные турниры. Разбор и анализ партий.	4	-	4
ИТОГО:		52	20	32

3. Содержание программы

3.1. Методическое обеспечение программы этап -1к (1 год обучения)

Программный материал содержит основные темы разделов программы, требования по основным разделам теории, практики и организации шахматного спорта применительно к условиям работы МАДОУ №16.

Основные понятия.

Шахматная доска.

Шахматные поля, их буквенное и цифровое обозначение. Белые и чёрные клетки (поля), шахматная азбука, латинские буквы в обозначении шахматных полей. Количество полей на шахматной доске.

Оборудование: шахматная доска, наглядные пособия.

Методические указания.

Шахматная азбука сложна для малышей и поэтому занятие необходимо провести в игровой форме: например, красочные картинки, наклейки или магниты прикрепляются к магнитной доске, затем проводится конкурсная игра, получает приз тот, кто правильно называет адрес шахматного домика, в котором живёт та или иная открытка, марка и т.д.

Литература: [15 стр. 11-15; 37 стр. 12-15]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Покажи белое поле, чёрное поле. Какие поля больше? Белые или чёрные?
2. Какая форма у шахматного поля? У шахматной доски?
3. На каких полях ничего не растёт?
4. Из каких досок не строят теремок?
5. В каких клетках не держат зверей?
6. Какого цвета поле в правом от игрока углу?
7. Что за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону?
8. Каких полей больше на шахматной доске?
9. Может ли на доске стоять два поля одного цвета подряд?
10. Может ли на доске быть два поля белых и два поля черных?

Задание на дом
(советы родителям)

Разложить на шахматной доске призы, предложить ребёнку назвать их адреса, со временем игра усложняется, ребёнок должен назвать адрес полей, по которым убегает от него приз.

Горизонтали, вертикали, диагонали.

Количество горизонталей и вертикалей. Цифровое обозначение горизонталей. Буквенное обозначение вертикалей. Короткая и длинная диагональ. Обозначение диагоналей.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска, наглядные пособия.

Методические указания.

Ребёнок впервые знакомится с терминами: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Центр». Шахматная доска не случайно изучается подробно, т.к. малышу необходимо овладеть пространственным ориентированием на плоскости. Это очень важно при обучении в школе, а дошкольников затрудняет, поэтому важно эту тему пояснять с помощью шахматной сказки, например, «Дракончик – пожиратель полей» (автор Сухин

Г.). Усвоение учебного материала проходит успешнее, если урок проводится в игровой форме.

Литература: [15 стр. 132-135; 37 стр. 12-15]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Покажите какую-нибудь горизонталь, вертикаль. Сколько полей в горизонтали? Вертикали?
2. Покажите все горизонтальные (вертикальные) линии. Сколько на доске горизонталей (вертикалей)?
3. Покажите самую короткую диагональ. Сколько полей в короткой диагонали?
4. Покажите все белые диагонали. Сколько на доске коротких (длинных) диагоналей?
5. Между какими фигурами в начальном положении стоят кони?
6. Между какими фигурами в начале игры стоят слоны?
7. На поле, какого цвета стоит белый ферзь?

Задание на дом

назвать буквенное и цифровое обозначение вертикалей, горизонталей и диагоналей.

Первоначальные понятия о шахматах.

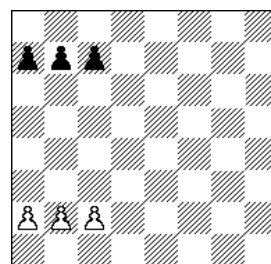
Пешки. Правила ходов и взятий.

Название слабейшей шахматной единицы, буквенное и графическое изображение пешки. Название пешек в зависимости от их расположения к шахматным фигурам в начальной позиции. Понятие о правилах ходов и взятий, взятие на проходе: превращение пешки на последней горизонтали. Определение пешечной пары, пешечной цепи, пешечной структуры.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные фигуры, наглядные пособия.

Практические занятия: выполнить упражнение:

Выигрывает тот, кто первым доведёт одну из пешек до последней (первой) горизонтали.



Методические указания к теме 2-7

Знакомство с шахматными фигурами у малыша должно произойти в увлекательной форме: желательно оформить и изложить эту в последующие темы в виде сказки, увлекательного рассказа. Предлагаемая в приложении к программе обучения шахматная сказка позволит ребёнку не только узнать правила ходов и взятий шахматных фигур, но и пробуждает в ребёнке чувство переживания, ответственности в победе добра над злом.

Задание на дом

выдаётся в виде отпечатанного опросника под общим заголовком «Советы родителям»

Литература: [15 стр. 83-92; 37, 31, 14]

Вопросы для проверки усвоения материала

1. Может ли пешка пойти с белого поля на белое? С белого на чёрное? С чёрного на белое? С чёрного на чёрное?
2. Когда пешке разрешается пройти через клетку?

3. Может ли пешка перепрыгивать через фигуру?
4. На сколько сторон может бить пешка?
5. Сколько на доске ладейных пешек? Коневых? Слоновых? Ферзевых? Королевских?

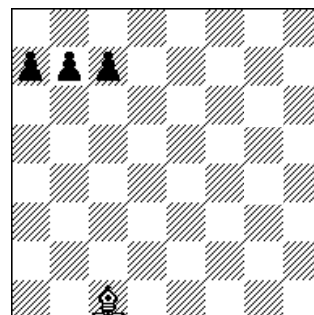
Задание на дом: освоение игры пешками.

Слоны

Буквенное и графическое изображение слона. Понятие о правилах ходов и взятий. Разноцветные слоны. Определение силы фигуры в центре, в углу шахматной доски. Ценность фигуры. Слон – лёгкая дальнобойная шахматная фигура.

Практическое занятие: выполнить упражнение
Ход белых. Если слон уничтожит все пешки, то выигрывают белые, если хотя бы одна из пешек доходит до последней горизонтали, выигрывают чёрные.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска, шахматные фигуры, наглядные пособия.



Методические указания:

См. тему «Пешки»

Литература: [31, 14, 15, 37]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. По клеткам какого цвета ходит белопольный слон? Чернопольный?
2. Какие слоны никогда не столкнутся?
3. На сколько сторон может пойти слон из углового поля, из центрального?
4. Найти путь слона, который похож на буквы: Л, У, Х.
5. Какая пешка может спрятаться от слона на пустой шахматной доске?
6. Между какими фигурами в начале игры стоят слоны?
7. Упражнения «Лабиринт». Как пройти между пешками b3, с6, d3, е6, f3, g6 в противоположный угол?
8. Упражнение «Грозный слон». Побей белым слоном все чёрные фигуры, расположенные по полям a2, a4, a6, b1, b7, d1, d7, f1, f7, h3, h5, h7 так, чтобы каждым ходом брать по фигуре.

Задание на дом: Изучение и освоение игры слоном.

Ладьи

Буквенное и графическое обозначение ладьи. Фигура «рух» (из шатранджа) – лодка. В западной Европе – («тура») башня.

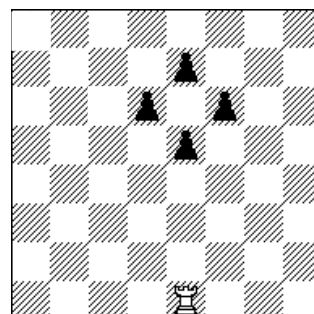
Понятие о правилах ходов и взятий. Определение силы фигуры в центре, в углу шахматной доски. Ценность фигуры. Ладья – тяжёлая дальнобойная фигура.

Практическое занятие.

Упражнение: Ход белых. Если ладья уничтожит все пешки, выигрывают белые, если одна из пешек достигнет первой горизонтали, выигрывают чёрные.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.



См. тему «Пешки».

Литература: [31, 3, 15, 37]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. По клеткам какого цвета ходит ладья?
2. На сколько сторон может пойти ладья с углового поля? С центрального?
3. За сколько ходов ладья пробежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам?
4. За сколько ходов ладья может попасть на любое поле свободной шахматной доски?
5. Найти путь ладьи, который представлял бы собой квадрат, прямоугольник.
6. «Лабиринт». Как ладье пройти в другой конец первой горизонтали, не перепрыгивая поля, помеченные кружочками (a3, a7, b1, b5, c2, c4, c6, c8, d3, e2, e4, e7, f4, f6, g2, g5, g8, h3, h7).
7. «Ступеньки». Как ладье пробраться в противоположный угол между фигурами, расположенными по диагонали b1-h7; a3-f8.
8. «Путь в центр». Побей ладьёй все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре (a8, b2, b7, c3, c6, d4, d5, e5, f4, f6, g3, g7, h2, h8).

Задание на дом: освоение игры ладьёй.

Ферзи

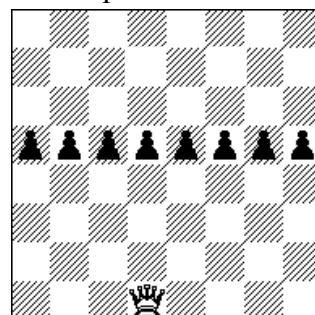
Буквенное и графическое изображение сильнейшей шахматной фигуры. Восточное происхождение термина «ферзь», понятие о правилах ходов и взятий. Определение силы фигуры в центре, в углу. Ферзь – тяжёлая дальнобойная фигура.

Практические занятия.

Упражнение: Ход белых. Если ферзь уничтожит все пешки, выигрывают белые, если хотя бы одна из чёрных пешек доберётся до первой горизонтали, выигрывают чёрные.

Оборудование:

шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

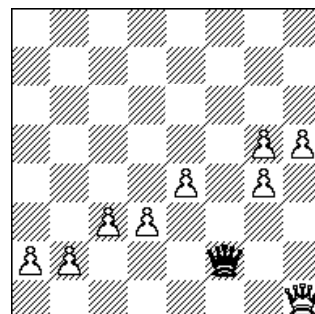


Методические указания. См. тему «Пешка».

Литература: [15, 37]

Вопросы для проверки усвоения материала

1. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь?
2. На сколько сторон может пройти ферзь из углового поля?
Из центрального?
3. На сколько фигур одновременно может напасть ферзь?
4. По каким полям ходит ферзь? Белым или чёрным?
5. Перепрыгивает ли белый ферзь через чёрного?
6. Найди путь ферзя, который вырисовывал бы квадрат, прямоугольник, треугольник?
7. Упражнение: чёрный ферзь стережёт белого. Белому ферзю надо попасть в противоположный угол. Сколько ходов он потратит на это?



8. Упражнение «Хитрый ферзь». Напади ферзём на обе чёрные фигуры так, чтобы ферзь не оказался под боем.

Задание на дом: изучение и освоение игры ферзём.

Кони

Буквенное и графическое обозначение коня. Понятие о правилах ходов и взятий, особенности хода коня по сравнению с другими шахматными фигурами. Определение силы фигуры в центре, в углу, на краю шахматной доски. Конь – лёгкая шахматная фигура.

Практические занятия.

Ход чёрных, ход белых.

Если конь уничтожит пешку, выигрывают чёрные, если пешка дойдет до восьмой горизонтали, выигрывают белые.

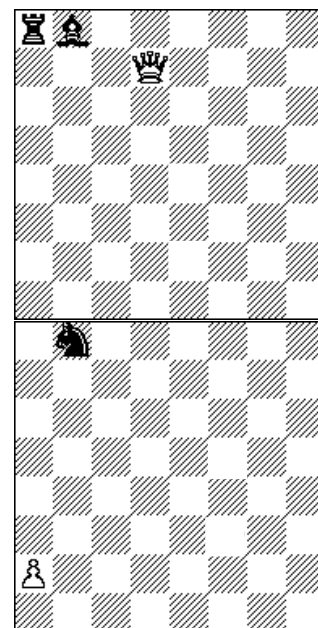
Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

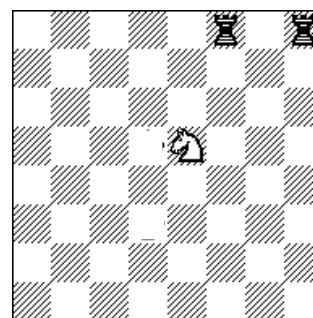
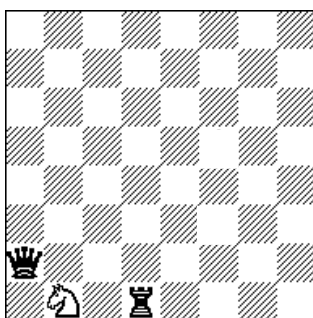
См. тему «Пешка».

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. По клеткам какого цвета ходят кони?
2. Перепрыгивает ли конь через фигуры?
3. Доскачи конём с первой горизонтали до восьмой.
4. Проскачи конём из одного угла доски в противоположный.
5. Сколько на доске полей, с которых конь имеет лишь два хода?
6. Какая фигура может неожиданно напасть на ферзя и не быть при этом под боем?
7. Какие шахматные фигуры в начале партии можно выводить, не двигая пешек?
8. «Ход конём» Напади одним ходом на обе чёрные фигуры в следующих позициях.



Задание на дом: освоение игры конём



Король

Правила ходов и взятий. Буквенное и графическое изображение главной шахматной фигуры – короля. Расположение королей в начале игры. Слабость и сила короля. Понятие о правилах ходов и взятий.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

См. тему «Пешка».

Литература: [3, 15, 37]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. По клеткам какого цвета ходят короли?
2. По каким шахматным дорожкам ходит король?
3. На сколько сторон может пойти король из центра? Из угла?
4. Перепрыгивает ли король через фигуры?
5. Между какими фигурами в начальном положении стоит король?
6. Где король может поймать коня?
7. В каком случае король, стоя рядом с пешкой, не сможет её догнать?

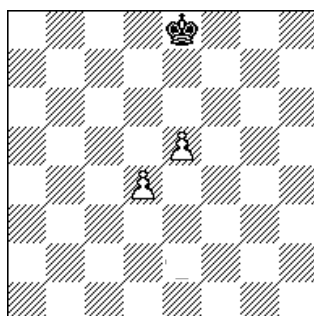
Задание на дом: освоение игры королем.

Угроза королю – шах.

Условное обозначение шаха. Определение нападений на короля шахматной фигуры или пешки соперника: «двойной», «вечный», «вскрытый» шахи. Способы защиты короля от шаха.

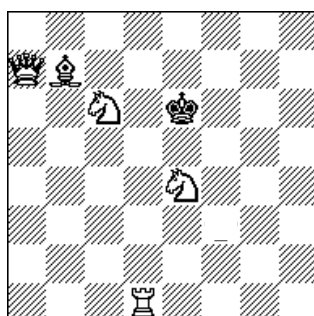
Практические занятия:

1. Если король уничтожит пешки, то выигрывают чёрные, если хотя бы одна пешка доберётся до восьмой горизонтали, то выигрывают белые



Ход белых

2. Дать шах черному королю каждой из белых фигур.



Ход белых

Оборудование:

шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, шахматное лото.

Методические указания.

См. тему «Пешка»

Литература: [15, 37]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Почему король не может подойти вплотную к другому королю?

2. Где король может поймать коня?
3. В каком случае король, стоя рядом с пешкой, не сможет её догнать?
4. От нападения какой фигуры нельзя королю закрыться?
5. Прячется ли «шах» в галошах, камышах, шалашах?
6. Какие способы защиты короля от шаха?
7. Дать определение терминам: «двойной удар», «вскрытый шах», «вечный шах».

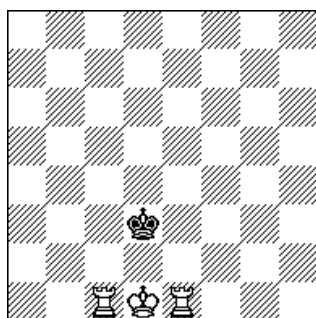
Задания на дом

Придумать задачи, в которых одна из шахматных фигур объявляет королю шах.

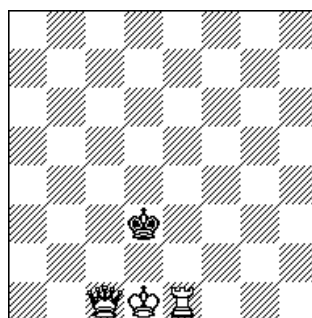
Мат. Пат

Определение и условное обозначение мата. Некоторые виды мата. Матование одинокого короля двумя ладьями и ферзём, мат ладьёй при помощи короля, мат ферзём при помощи короля. Определение матового положения. Виды ничейных позиций в шахматах.

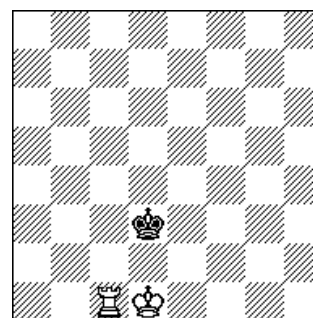
Практические занятия.



Белые выигрывают



Белые выигрывают



Белые выигрывают

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, шахматные часы, карточки с заданиями.

Методические указания.

Итак, малыши познакомились с шахматной доской, шахматными фигурами, но в чем же состоит цель шахматной игры? Этот вопрос должен быть освещён в данной теме, введены новые понятия: шах, создание угрозы королю, мат – шах, от которого нет защиты, пат – ничья. Победитель тот, кто сумел дать мат королю противника. Необходимо ознакомить детей с простейшими задачами – специально подобранными расположениями фигур, в которых надо найти один или несколько ходов, позволяющих решить поставленное задание (например: дать мат белому или чёрному королю). Задачи желательно красочно оформить на отдельных карточках и давать с учётом индивидуальных способностей ребёнка. Здесь как нельзя более эффективно «работают» спортивный и зрелищный компоненты, их соревновательная сущность, игровой характер, которые стимулируют интерес к шахматам, стремление овладеть правилами игры, проработать их, сидя за доской.

Для решения задачи или упражнения оснастите столики шахматными часами и продолжайте это до тех пор, пока у ребёнка не выработается навык целесообразно распоряжаться временем.

Литература: [15, 37]

Задание на дом

Задачи «Мат в 1 ход». (приложение)

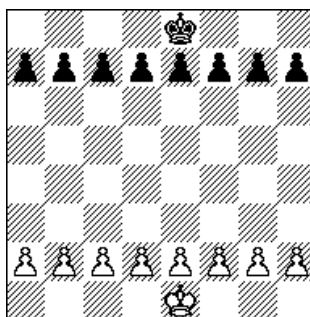
Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Расставить фигуры в положение, где белым будет пат. Пат – чья победа?
2. Что выгоднее: объявить шах, дать мат? Побить ферзя или дать мат?
3. Где спрятался «пат» в словах: лопата, патрон, патиссон, патока, патриот?
4. Придумайте задачу: объявить шах в один ход, поставить мат в один ход, поставить пат в один ход.
5. Назвать 5 случаев ничьей.
6. Что такое «вечный шах»?
7. Что такое «линейный мат», «спёртый мат»?

Короли и пешки

Взаимодействие короля и пешек. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Роль короля в начале, середине и конце шахматной партии. Понятия: пешечная цепь, пешечный перевес, пешечная пара. Правило квадрата. Превращение пешки.

Практические занятия: выполни упражнение



Ход белых.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, игровые шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Шахматисты различают в партии 3 стадии: дебют – начало игры, миттельшпиль – середина игры, эндшпиль – конечная стадия игры. Обычно все шахматные учебники предлагают изучение шахматной партии с дебюта, но учитывая возраст детей, усложнять игру, увеличивая количество фигур, лучше постепенно, чтобы ребёнок незаметно для себя перешёл от простого к сложному. Дети изучили элементарные приёмы матования одинокого короля. Ознакомятся с разыгрыванием позиций с королём и пешкой против короля. Итогом занятия является практическая игра, где на шахматной доске находится больше материала. Играя эндшпиль, важно составить план. Уже изучая приёмы матования одинокого короля, дети научились действовать по определённому плану. Очень хорошо усваивается тема, если детей парами приглашают к демонстрационной доске и предлагают разыграть конкретную позицию.

Литература: [9]

Вопросы для проверки усвоения материала

1. В каком случае король, стоя рядом с пешкой, не сможет её догнать?
2. Когда король становится смелым?
3. Какие пешки называются пешечной парой?
4. Какие пешки называются изолированными?

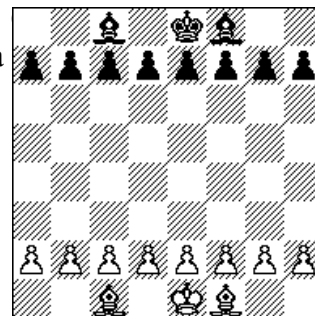
5. К какой шахматной фигуре относится правило «взятие на проходе»?
6. Какие пешки называются «пешечной цепью»?
7. Что означает термин «Оппозиция»?
8. Нарисуй квадрат, который образует пешка, стоящая на поле e5.
9. Какие шахматные фигуры не имеют права отступать?

Задания на дом

«Мат в 1 ход» при помощи пешки.

Короли, пешки, слоны

Правила шахматной игры. Цель шахматной игры. Слонов в эндшпиле. Ценность фигур в зависимости от позиции на фигурами. Правило 50 ходов.



Практическое занятие.

Упражнение: Ход белых.

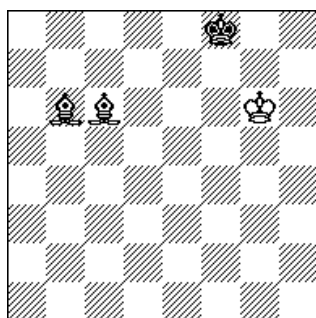
Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия, игровые шахматы.

Методические указания.

Показать на примерах взаимодействие двух слонов их скоординированность в открытых позициях, когда главные диагонали свободны от пешек на двух флангах. Объяснить правило 50 ходов, когда установлено, что за 50 ходов не сделано ни одного хода пешками и не взята ни одна из фигур (ничья), в игровой форме показать охоту двух слонов за королём, подбирая простейшие позиции. В случае трудности усвоения темы «мат легкими фигурами», отложить на 2-ой год обучения.

Вопросы для проверки усвоения материала.

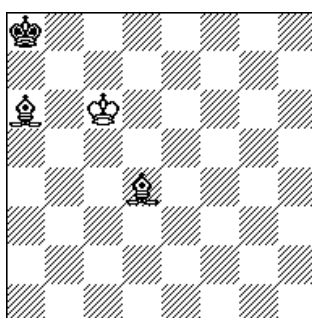
1. Какая сравнительная ценность слона и пешек?
2. Объясните разницу между активным и пассивным королём.
3. В чём сущность правила 50 ходов?
4. Что значит термин «разноцветные слоны»?
5. Выполнить упражнение: белые начинают и ставят мат в 3 хода.



Ход белых. Мат в 3 хода

Задание на дом

Выполнение упражнения: белые начинают и ставят мат в 3 хода.



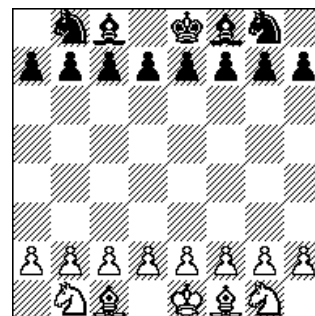
Короли, пешки, слоны и кони

Первоначальные понятия о взаимодействии фигур. Правила шахматной игры. Игровая дисциплина. Сравнительная сила коня и слона в эндшпиле. Борьба коня против слона. Активность и пассивность коня в связи с его расположением на доске.

Практические задание

Упражнение: Ход белых

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, игровые шахматы.



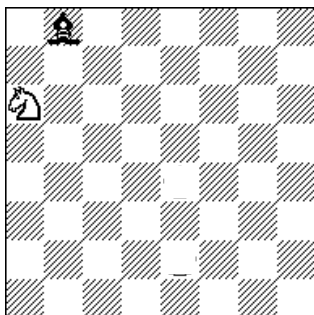
Методические указания.

Объяснить особенности движения коня по шахматной доске, используя шаблон «Ход коня» из плотной бумаги в виде буквы «Г». Дошкольнику не просто освоить ход фигуры, поэтому дополнительно повторите тему «Кони», показывая борьбу коня поочередно против слона и пешки. Расскажите о силе шахматной фигуры, о её достоинствах и недостатках.

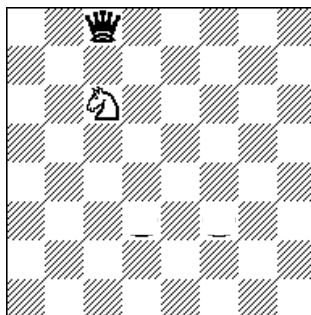
Литература: [9]

Вопросы для проверки усвоения материала

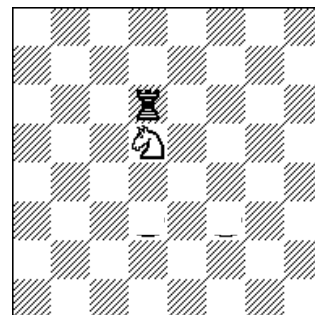
1. Сравните силу коня в центре и в углу шахматной доски.
2. Побей черную фигуру:



За 1 ход



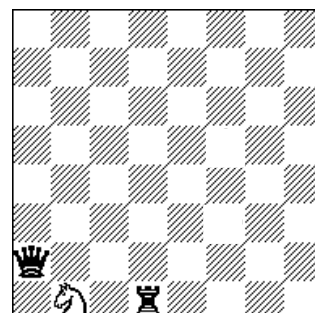
За 2 хода



За 3 хода

Упражнение «Ход конём» Напай одним ходом на обе чёрные фигуры.

3. Какая фигура по силе примерно равна коню?
4. За сколько ходов коню можно попасть с поля e3 на соседнее поле e4?
5. Что называется «вилкой»?



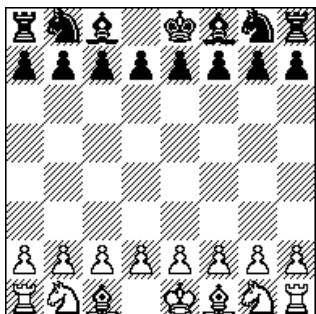
Задание на дом

Решение задач «мат в 1 ход» при помощи коня.

Кони, ладьи, рокировка

Правила шахматной игры. Первоначальные понятия взаимодействия фигур.

Роль рокировки, условное обозначение.



Упражнение. Ход белых.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, игровые шахматы.

Методические указания.

Объяснить значение рокировки, её важную роль в шахматной стратегии и тактике как средство активизации игры ладьями, так и в укреплении безопасности позиции короля. Показать доступные для понимания 5-6 летних детей примеры атаки на нерокировавшегося короля.

Литература: [15, 9]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Как называется одновременный ход королём и ладьёй?
2. Какая фигура только один раз за всю игру может перескочить через другую фигуру?
3. В начале партии – лучше играть только пешками?
4. Когда нельзя делать рокировку?
5. Может ли ладья проходить при рокировке через битое поле?

Задание на дом

Задачи «Мат в 1 ход», матует ладья.

Игра всеми фигурами

Дебют – понятие о тактике. Как надо начинать партию? Типичные ошибки в дебюте. «Детский мат», «Мат Легалья». Шахматная тактика – создание и отражение прямых угроз королю и другим фигурам. Дебют. Понятие о стратегии. Шахматная стратегия – мобилизация сил, борьба за центр. Основные принципы игры в дебюте.

Практические занятия.

Игра всеми фигурами.

Итоговое занятие.

Конкурс решения задач.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, игровые шахматы.

Методические указания.

Важнейшей задачей игры в дебюте является борьба за центр; необходимо добиться

понимания главного дебютного правила: выводите фигуры ближе к центру, развивайте в первую очередь лёгкие фигуры, остерегайтесь делать одной и той же фигурой несколько ходов, не выводите рано ферзя, старайтесь быстрее сделать рокировку, не увлекайтесь «поеданием» пешек противника в ущерб развитию.

Литература: [9]

Вопросы для проверки усвоения материала.

1. Как называется самый быстрый мат?
2. Что такое дебют? Миттельшпиль? Эндшпиль?
3. Какие шахматные поля самые главные?
4. Какое самое главное дебютное правило?
5. Какие вертикали любит ладья?
6. Назови основные правила разыгрывания дебюта.

Задания на дом

Решение задач «Мат в 2 хода»

Основы шахматной теории

Матовая атака.

Атака на короля. Условия для создания матовой атаки. Король «оголён»; король рокирован. Защита в шахматной партии. Понятие о слабых полях – «дыры» в защите.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, игровые шахматы, карточки с комбинациями.

Методические указания.

Ребёнок впервые знакомится с основами шахматной теории. Он должен без особых трудностей осознать, что шахматная партия - это не только игра, но и творчество. Юному шахматисту очень трудно решиться на жертву сильной фигуры с идеей поставить мат королю противника, но творческое начало побеждает и, в дальнейшем, задачи комбинационного типа становятся любимыми. Задания ребёнку выдаются обязательно индивидуально с учётом усвоения им учебного материала.

Литература: [4 стр. 47-48]

Задание на дом

Решение задач по заданной теме.

Цель комбинации – мат.

Определение и особенности комбинации. Комбинации и мотивы «спертого мата», использование слабостей первой (последней) горизонтали, разрушение пешечного прикрытия короля, превращение пешки. Уничтожение защиты.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, карточки с заданиями.

Методические указания.

Карточки с заданиями должны быть оформлены аккуратно, изображение задачи чётким. Желательно задание выполнять без расстановки фигур на шахматной доске, с расстановкой фигур по памяти или с демонстрационной доски. Карточки с комбинациями должны соответствовать уровню подготовки ребенка.

Литература: [4 стр. 48-49]

Задание на дом

Решение задач по заданной теме.

Цель комбинации – ничья.

Защита в шахматной партии. Типовые положения пата. Вечный шах. Правило 50-ти ходов. Простейшие ничейные позиции.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Для закрепления, разобранного с тренером материала необходимо дать возможность ребёнку самостоятельно проанализировать рассмотренные позиции с партнёром. Необходимо делать упор на практику и не перегружать детей домашними заданиями.

Литература: [4 стр. 49]

Задание на дом

Задачи по выбору учащихся на заданную тему.

Материальное преимущество.

Определение перевеса в количестве фигур и пешек или в силе фигур, приёмы его достижения. Основные тактические приёмы: двойной удар, открытый шах, устранение защиты, размен.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Как правило, комбинации основаны на неожиданных, трудно находимых ходах. Однако идеи и мотивы комбинаций повторяются. Поэтому тактические приёмы легко классифицировать. Примеры для малышей необходимо выбирать простейшие.

Литература: [4 стр. 50-51]

Цель комбинации – выигрыш материала.

Основные тактические приёмы: двойной удар, связка, отвлечение, завлечение. Размен.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.

Литература: [4 стр. 52]

Классификационный турнир. Анализ партий. Индивидуальные занятия.

Необходимо оптимальное сочетание теоретических занятий с практической игрой. Формы практики: сеансы одновременной игры, тренировочные и турнирные партии, решение позиций. Шахматные часы.

Оборудование: шахматы, шахматные часы.

Методические указания.

Отдавать предпочтение одной из форм практики необходимо с учётом подготовленности и способностей занимающихся. Опыт показывает, что некоторые малыши вначале не способны довести до конца шахматную партию, у них снижается интерес к ней. Поэтому желательно учитывать это, разрешая играть до миттельшпиля, на другом практическом занятии с расставленной тренером позиции до эндшпиля и т.д. Трудоспособность малыша возрастает.

Выигрыш материала в начале партии

Ошибки в начале шахматной партии. Нарушение основных дебютных принципов – условие для применения связки, двойного удара, устранения защиты и других приёмов завоевания материального преимущества.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы.

Методические указания.

Подбор самых коротких партий для анализа, примеры должны быть доступны для восприятия детей 5-6 летнего возраста.

Литература: [4 стр. 53]

Сеанс одновременной игры. Анализ партий.

Ознакомление с правилами проведения сеанса одновременной игры с коротким анализом сделанных ходов непосредственно во время игры.

Ловушка

Ловушки. «Вкусная пешка», «Мат Легалья», мнимая жертва.

Анализ типовых позиций.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Комбинационное зрение проявляется в юном возрасте, и дети быстро замечают и осуществляют случайно подвернувшиеся комбинации: подготовить комбинацию им трудно, но фантазия развивается постепенно, по мере ознакомления с типовыми комбинациями. Игра малышей ведётся по принципу: напал – отступил, не отступил – взял. Не рекомендуется заставлять ребёнка копировать даже самые хорошие дебютные ходы. Надо научить его понимать, почему играть так, а не иначе, знать сильные и слабые стороны этих ходов.

Литература: [4 стр. 54-55]

Шахматная позиция

Определение позиции. Понятие о позиционном преимуществе.

Оценка позиции.

Центр, открытые и полуоткрытые линии, тяжелые фигуры на открытых и полуоткрытых линиях.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Данная тема сложна для восприятия 4-6 летних детей, но простейшие принципы разыгрывания середины партий с оценкой позиции научат ребёнка постепенно находить план игры.

Литература: [4 стр. 56]

Классификационный турнир. Анализ партий.

Правила поведения шахматистов на турнирах, ознакомление с основными положениями шахматного кодекса.

Инициатива

Практическая игра с объяснениями.

Оценка позиции с точки зрения инициативы. Определение темпа. Ознакомление с простейшей техникой расчёта.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Добиваться победы за шахматной доской помогает теория шахмат, но нужно больше играть в шахматы, чтобы научить ребёнка делать хорошие ходы. Можно чередовать два способа игры:

1. Игра с объяснениями.

Ребёнку разрешается возвратиться сделанный им слабый ход и сыграть иначе.

2. Игра с форой.

Сделанные ходы не возвращаются.

Литература: [4 стр. 58]

Правила турнирной борьбы

Матчевая встреча. Анализ партий.

Подготовка детей к игре в турнирах. Основные правила турнирной борьбы. Запись шахматной партии до 5 ходов.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

Запись партии осваивается постепенно, желательно полной нотацией. Учиться записывать партию необходимо с решения задач. Матчевая встреча между группами оформляется празднично, с призами, занимательными играми.

Литература: [4 стр. 59]

Ступени развития партии. Дебют.

Три стадии партии. Определение дебюта. Три типа дебюта.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия, учебная литература.

Методические указания.

При объяснении теоретического материала желательно не механическое восприятие дебютных принципов, а связь с уже пройденным материалом: позиционным преимуществом, возможностью выигрыша материала и игры на мат.

Литература: [4 стр. 60-62]

Миттельшпиль.

Конкурс решения задач. Определение миттельшпиля. План игры в миттельшпиле. Простейшие приёмы тренировки техники расчёта. Связь миттельшпиля с дебютом.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, карточки с заданиями, наглядные пособия.

Методические указания.

Основные требования, предъявляемые к анализу: научить самостоятельно разбирать партии, выявлять наиболее вероятный ход соперника. Чтобы владеть ситуацией на уроке, желательно разделить группу не две подгруппы и дать возможность после шахматной партии провести анализ игры. Конкурс решения простейших комбинаций провести с помощью карточек без расстановки фигур на шахматных досках

Литература: [4 стр. 63]

Эндшпиль.

Конкурс решения задач. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Активность фигур в эндшпиле. Матование короля.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, магнитные фигуры, шахматы, наглядные пособия.

Методические указания.

При изучении теоретических окончаний необходимо объяснить ребёнку в игровой форме наиболее вероятный ход для достижения выигрыша. Конкурс решения простейших пешечных окончаний провести с помощью карточек с расстановкой фигур на шахматных досках.

Литература: [4 стр. 67-68]

Борьба за преимущество в дебюте.

Определение дебюта как подготовительной стадии к борьбе в середине игры.

Понятие инициативы в дебюте.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

Типовыми примерами научить ребёнка в начале игры стремиться к активной игре, быстрому развитию фигур.

Литература: [4 стр. 60-61]

Итальянская партия.

Итальянская партия. Основные идеи дебюта, типичные ошибки при разыгрывании итальянской партии.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

При подборке дебютного материала необходимо учитывать особенности характера ребёнка, соответствующие партии записывать в тетрадь.

Литература: [4 стр. 70-100]

Пешечный центр.

Борьба за центр. Захват центра в дебюте. Фланговые подрывы центра.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

Подобрать примеры, характерные по данной теме. После объяснения – сеанс одновременной игры по этим позициям.

Быстрота развития фигур.

Мобилизация фигур. Понятие инициативы в дебюте. Основные принципы разыгрывания дебюта.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

Научить ребёнка основным принципам развития фигур в дебюте возможно, только постоянно анализируя его партии с указанием ошибок – это требует длительной практической работы.

Литература: [4 стр. 61]

Опасное положение короля.

Классификационный турнир. Анализ партий.

Безопасность короля. Атака в дебюте. Атака на короля. Атака на neroкировавшегося короля.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

Классификационный турнир желательно проводить в соответствии с тематикой, отмечая развитие в дебюте.

Литература: [4 стр. 3-63]

План игры в миттельшпиле.

План атаки на короля.

Понятие о комбинации. Выбор плана с учётом особенностей расположения пешек и фигур. План атаки на ферзевом фланге.

Оборудование: шахматная демонстрационная доска, шахматы, наглядные пособия.
Методические указания.

Отработка техники расчёта возможна при решении комбинационных заданий. С юными шахматистами должны быть разобраны самые простые приёмы атаки. Матчевая встреча между подгруппами и анализ партий помогут понять данную тему.

Литература: [4 стр. 63-65]

3.2. Методические указания к разделам

3.2.1. Шахматная риторика

Работа с малышами основывается на развитии творческого потенциала каждого ребёнка. Шахматная игра в отличие от различных игрушек, которые теряют элемент новизны через час-два после покупки дольше «служит» детям, не надоедает им, так как обладает большой вариативностью, разнообразием комбинаций.

Задача этого раздела воспитывать комбинационное зрение у детей посредством решения задач на связку, двойной удар, отвлечение, завлечение при помощи сказочных сюжетов. С помощью веселых уроков «в сказочной лесной школе» малыши вместе с Белочкой-Умелочкой, Лисичкой, Сорокой-Белобокой и другими персонажами делают первые шаги к славе. Развивающие возможности шахмат безграничны; комбинационные задачи по шахматам постоянно побуждают детей к усиленной умственной деятельности. Сказочное оформление шахматных задач не требует от ребенка значительного напряжения, зато эта «игрушка» не надоедает ребенку, создает свой микроклимат, где есть возможность для развития творческой стороны интеллекта.

Цель шахматной игры – развитие ребенка. На занятиях используются различные способы передачи информации. Решение комбинационных задач представляется не в абстрактном варианте, а в виде алфавита, который решает межпредметные связи: шахматная игра и изучение русского и английского алфавита. На эту тему разработано методическое пособие. Туда включены также стихотворения о шахматных фигурах, что дает возможность помнить ценность и значимость каждой фигуры при игре в шахматы.

При решении комбинационных задач используются шахматные термины: отталкивание плечом, поля соответствия, атака, гамбит, цугцванг, цейтнот, что увеличивает словарный запас, ребёнок становится эрудитом и постепенно учится читать задания при решении задач.

Таким образом, увеличивается рост шахматного мастерства ребенка, с каждым днем он поднимается на следующую ступеньку знаний. Ребенок воспринимает это как большое достижение, получает грамоты и медали, что является весомой оценкой его заслуг; у него появляется стремление двигаться все дальше и дальше.

3.2.2. Развитие логического мышления шахматиста

Шахматы способствуют развитию логического мышления, внимания и памяти.

На этих занятиях больший упор делается на развитие логического мышления и памяти. Для чего используются различные дидактические игры и передовые методики, которые легко можно связать с игрой в шахматы при изучении основ шахматной игры. В процессе обучения используются передовые методики современных психологов и педагогов и авторские разработки тренеров-преподавателей МБУ ДО ДЮСШШ, что создаёт огромный потенциал, который несёт в себе дополнительное образование и способствует преемственности между дошкольным образованием и начальной школой по всем направлениям обучения, воспитания и развития детей. Применяемая методика «ТРИЗ» – теория решения изобретательских задач, позволяет ребёнку с лёгкостью находить множество вариантов для одной заданной цели, что благоприятно не только для успехов в шахматах, но и для успехов в дальнейшей жизни.

Подготовлены методические комплекты и раздаточный материал к учебным занятиям. Игры, используемые на занятиях: «Спаси королеву», «Спаси короля», «Слон-разведчик», «Охота с превращениями», «Детские головоломки с ферзями», «Лабиринты», «Шахматный паровоз» и многие-многие другие, позволяют изучить правила ходов шахматных фигур, правила нападения и взятия, потенциальные возможности шахматных фигур и их ценность (пешка = 1, конь, слон = 3, ладья = 5, ферзь = 10). Благодаря чему

ребёнок может производить материальный расчет и анализ позиций на шахматной доске, а анализ партий по своей сути тесно связан с математикой.

3.2.3. Развитие творческого мышления шахматиста

Обучение детей с четырехлетнего возраста позволяют помимо изучения шахматной игры развивать интеллект, память, мышление, эстетический вкус, воспитывать характер. Система занятий направлена на интеллектуальное развитие ребенка, способствует активизации творческих способностей, создание ситуации успеха.

Спорт, наука, искусство... И все в одной игре! В этом, пожалуй, кроется секрет особой привлекательности в шахматах, их воздействие на человека. Их комбинации полны очарований и красоты. Игра доставляет огромные эстетические переживания, позволяет творить «по законам красоты». В оценке шахматной партии находит выражение человеческое восприятие прекрасного. Шахматы – как процесс творчества и как сражение на шахматной доске, заключают в себе гамму эстетических аспектов, которая по своей целостности, законченности, гармоничности составляют одну из замечательных форм развития культуры человека.

Апробация методик работы с детьми дошкольниками четырехлетнего возраста требует от тренера-преподавателя высокого профессионализма и мастерства, учета индивидуальных особенностей ребенка. Благодаря бескорыстной любви к шахматам выявляются новые таланты, открывая детям красоту шахмат. Начинается работа с малышами обычно с шахматных сказок. Лесные звери участники сказок, становятся любимыми героями детей. Дети обычно переживают за своих любимых героев, сопереживают им, стараются подсказать, как поступить в той или иной ситуации (подсказывают, как поставить шах, мат, двойной удар или двойное нападение и т.д.). Ни одного занятия не обходится без игры: «Ладья на охоте», «Лабиринт», «Проскачи от «а» до «h» коротким путем», «Обойди минное поле», «Курочка зернышки собирает», «Помоги королю» и другие, постепенно переходя к задачам по тактике. Проводятся практические занятия по закреплению дебютной теории. Четырехлетние дети знают дебюты: итальянская партия, дебют четырех коней, правила игры в начале партии: захватить центр, вывести легкие фигуры, сделать рокировку, постепенно переходя к миттельшпиллю. Изучаются с детьми «детский мат», «дурацкий мат», «ядовитая пешечка», «спертый мат» и т.п. Реализуются образовательные воспитательные и задачи: приучение детей к труду, проводятся релаксационные паузы 7-10 минут, посредством лепки из пластилина, бумаги и картона, рисования.

4. Требования к результатам освоения программы по предметным областям

Соответственно на этапах освоения программы учащиеся должны знать определённый комплекс теоретических знаний и уметь выполнять следующие практические задания:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
1 год обучения	
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на	- ориентироваться на шахматной доске; - правильно помещать шахматную доску между партнерами; - различать горизонталь, вертикаль,

проходе. - правило «взялся – ходи»	диагональ; - играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.	- правильно расставлять фигуры перед игрой; - ходить всеми фигурами.
- правила выполнения длинной и короткой рокировки; - шах, мат, пат, ничья.	- рокировать короля в длинную и короткую сторону; - объявлять шах; - ставить мат в 1 ход; - владеть техникой матования одинокого короля: ферзем, ладьей.
- простейшие тактические приемы и комбинации: - двойной удар; - связка.	- решать простейшие тактические задачи; - проводить комбинации;
- понятия о начале партии.	- правильно развивать легкие фигуры в начале партии.

5. Материально-техническое обеспечение тренировочного процесса.

Минимально необходимый для реализации Программы перечень помещений, специализированных кабинетов и материально-технического обеспечения включает в себя:

№ п/п	Наименование оборудования, спортивного инвентаря	Единица измерения	Количество изделий
	кабинет для шахмат, подготовленный к учебному процессу в соответствии с требованиями и нормами СанПиНа 2.4.4.3172-14	штук	1
	комплекты шахмат	штук	По необходимости
	шахматные часы	штук	По необходимости
	демонстрационная доска с комплектом демонстрационных фигур	штук	1
	классная доска	штук	1
	шахматные программы для ПК (информационно-поисковые-игровые системы, обучающие программы)	класс	При наличии
	стол, стул для руководителя	штук	1
	столы и стулья для учащихся	штук	По необходимости

Место проведения тренировочных занятий соответствует установленным санитарно-эпидемиологическим, гигиеническим требованиям и правилам соревнований.

6. Список литературы.

Для учащихся:

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. М.: Просвещение. 1983.
2. Горенштейн Р.Я, Подарок юному шахматисту. М.: ТОО «Синтез», 1994.
3. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. М., «Просвещение».
4. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука. М.: Физкультура и спорт. 1978.
5. Зак В.Г., Длуголенский Л.Н. Я играю в шахматы. М.: Детская литература, 1980.
6. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Ростов-на-Дону, «Феникс», 2008.

Для тренеров-преподавателей:

1. Агапова И.А., Давыдова М.А. Поделки из фольги. Творческий центр "Сфера". М., 2003.
2. Богатеева З.А. Аппликации по мотивам народного орнамента в детском саду. М., "Просвещение", 1982.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. М.: Просвещение. 1983.
4. Гершунский В.С., Костьев А.Н. Шахматы в школе. М.: Педагогика, 1991.
5. Голенищев В. Программа подготовки шахматистов 4-3 разрядов, М., 1969.
6. Горенштейн Р.Я, Подарок юному шахматисту. М.: ТОО «Синтез», 1994.
7. Горчев А.В. Информатика в играх и задачах. Программа и методические указания. Нетрадиционный курс информатики без компьютеров для начальной школы. М., "Дрофа". 1999.
8. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. М., «Просвещение».
9. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука. М.: Физкультура и спорт. 1978.
10. Давлетов Д., Костров В. Шахматы, С.-Петербург, 1998.
11. Давыдова М.А. Музыкальное воспитание в детском саду: средняя, старшая и подготовительная группы.- М.: ВАКО, 2006.
12. Дворецкий М., Юсупов А. «Секреты дебютной подготовки», 1996.
13. Дворецкий М., Юсупов А. «Техника в шахматной игре», 1996.
14. Зак В.Г., Длуголенский Л.Н. Я играю в шахматы. М.: Детская литература, 1980.
15. Ильин Е.И. Приключения пешки. М.: Физкультура и спорт. 1974.
16. Комарова Т.С. Обучение дошкольников технике рисования. М. 2005
17. Комарова Т.С., Антонова А.В., Зацепина М.Б. Программа эстетического воспитания детей 2-7 лет. М. 2005.
18. Корсунский А. Открытые дебюты. С-Петербург. 1996.

19. Костров В. Шахматы для детей, родителей и учителей. С-Петербург, «Книжный мир», 1997.
20. Левик О.Н. Я учусь грамоте. Пропись – раскраска. Краснодар. 1994.
21. Нейштадт Я. «По следам дебютных катастроф», М., ФиС, 1979.
22. Нейштадт Я. «Шахматный практикум», М., ФиС, 1980.
23. Несис Г.Е. «Размен в эндшпиле» – М., издательство «Физкультура и спорт», 1990.
24. Нормативно-правовые обеспечение деятельности спортивных школ в РФ, М., 2007.
25. Панкеев И. Из природных материалов. М., ОЛМА-ПРЕСС. 2001.
26. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний, 1998.
27. Петрова И.М. Волшебные полоски. Ручной труд для самых маленьких. Санкт-Петербург, "Детство-пресс", 2002.
28. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Ростов-на-Дону, «Феникс», 2008.
29. Пожарский В. Шахматный учебник, т. 1. Ростов-на-Дону, «Феникс», 1999.
30. Правила шахмат ФИДЕ, Майорка, 2005.
31. Программа для детско-юношеских спортивных школ «шахматы» М.5 1979
32. Рохлин Я.Г. Методическое руководство для внеклассной и внешкольной работы «Юный шахматист», издательство «Физкультура и спорт», 1977.
 33. Рохлин Я.Г. Юный шахматист. Методическое руководство для внешкольной работы, М. «Физкультура и спорт», 1977.
 34. Славин И.Л. Учебник-задачник шахмат. Архангельск, 1998, т. 1, 2, 3.
 35. Сокольский А.П. Ваш первый ход, издательство «Физкультура и спорт», 1989.
 36. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. АСТ, М. 2002.
 37. Сухин И. Приключения в шахматной стране. М.: Педагогика. 1991.
 38. Фирилева Ж.Е., Сайкина Е.Г. СА-СИ-ДАНСЕ. Танцевально-игровая гимнастика для детей. СПб, Детство-пресс, 2007.
 39. Фирилева Ж.Е., Сайкина Е.Г. Лечебно-профилактический танец. СПб, «Фитнес-данс», 2007.
 40. Эстрина Я. М Теория и практика шахматной игры. «Высшая школа» 1984.
 41. Яковлев Н., Костров В. Обучение шахматам детей 6-7 летнего возраста. Часть 3. Санкт-Петербург. 2001.

7. Приложение к разделу «Шахматная риторика»

В стране шахматных чудес

(сказка)

Лена Слоникова и Алеша Ладейкин — двоюродные брат и сестра — чувствовали себя настоящими именинниками: наконец-то они в зоопарке, столь много раз обещанном взрослыми. Первое, что увидели дети, попав в царство зверей, был веселый хоровод тигрят, лисят, волчат, медвежат.

Даже Алешина мама так заинтересовалась их игрой, что на какой-то миг отпустила руки малышей...

А день выдался на редкость светлым, праздничным. Солнце заливало золотыми лучами и деревья, и домики-теремки, где жили звери, и дремавшие под белой пушистой шубой пруды. Все радовались доброму солнышку, но особенно снежинки. В пасмурные дни они дремали, сомкнув веки, а тут вдруг проснулись, заискрились, засверкали, подмигивая посетителям зоопарка разноцветными глазками. И все зверята и люди, даже такие серьезные, как тетя Маша Ладейкина, глядя на них, тоже не могли удержаться от улыбки.

Именно в этот день с Леной и Алешей приключилась невероятная история. Все началось с того, что ветер пригнал откуда-то целую связку разноцветных шаров. Наверное, они вырвались из рук зазевавшегося продавца и улетели. Неподалеку от зоопарка сильный порыв ветра швырнул их вниз, и они, зацепившись за ветви гладкоствольной сосны, трепетали наверху.

Посетители зоопарка, зверята, тетя Маша, Алеша с Леной долго смотрели на шары, досадуя и сожалея, что не могут их снять.

Кто знает, сколько бы они висели на дереве, если бы не догадливый и расторопный Медвежонок. Он моментально забрался на сосну, быстро и ловко распутал веревочку и спустился с шарами вниз.

Зверята обрадовались, завизжали от восторга, дети бросились обнимать Медвежонка.

— Ой,— крикнул вдруг Медвежонок,— помогите!

Звери и Алешка с Леной не сразу сообразили, что случилось. А произошло вот что: конец веревочки стал выскользывать у него из лап. Дети и зверята все еще кружились вокруг Медвежонка, а шары, почувствовав свободу, стали медленно подниматься вверх.

Первым опомнился Алеша. Он бросился за ускользящей веревочкой и в самый последний момент ухватился за ее конец. Но тут мальчик почувствовал, что не в силах удержать шары. Лена попыталась помочь брату, а шары тянули и тянули их ввысь.

Тетя Маша, звери бросились к детям на выручку, но было уже поздно. Связка шаров, увлекаемая ветром, уносила их все выше и дальше.

Малыши не на шутку испугались, особенно Лена. А ведь известно, что испуг — плохой советчик. Иначе бы дети догадались прыгнуть с небольшой высоты. Хорошо еще, что у Алеши в карманах оказалось много всяких камушков, гвоздей, разных железок, до которых мальчик был так охоч и с которыми постоянно воевала его мама. Этот груз и спас путешественников в трудную минуту: не дал шарам поднять детей слишком высоко.

Лена и Алеша летели над лесами и полями, лугами и речками. Порой под ними проносились деревни, поселки, города.

Завидев необычных путешественников, дети указывали на них пальцами и с завистью кричали:

— Ну и хитрые мальчишка и девчонка. До чего додумались!

В другой бы раз Алеша и Лена непременно заважничали, слыша такие лестные похвалы, но сейчас им было не до этого. Они мечтали лишь об ~~одном~~ ^{одных} — поскорее приземлиться, а не парить в воздухе, словно птицы.

Помог им случай. На шары налетела проносившаяся стая ворон. Несколько шаров,

пропоротые острыми клювами птиц, лопнули, а остальные уже не могли выдержать Лену и Алешу и стали медленно опускаться.

Приземлились дети на огромной поляне, неподалеку от какого-то каменного строения, похожего не то на старинную крепость, не то на дворец.

Не успели брат и сестра перевести дух и оглядеться, как откуда-то появились невысокие, похожие друг на друга, словно близнецы, человечки. Они были одеты в одинаковые белые костюмы. Их было восемь.

Человечки шли строем, как солдаты на параде. Сделают шаг, остановятся, будто с силами собираются.

Приблизившись к Алеше и Лене, человечки остановились и дружно отчеканили:

— Вы арестованы!

Ребята подумали, что они шутят, но человечки были серьезны и непреклонны. Лену с Алешей еще никогда и никто не арестовывал, поэтому они с опаской поинтересовались:

— А что это значит: арестованы?

— Взяты в плен!—пояснили человечки и строго приказали:—Следуйте за нами!

Шагая, как и прежде, с остановками, они повели малышкой к каменному строению, которое в самом деле, оказалось крепостью. На ее высоких стенах у бойниц застыли пушкари. По углам возвышались грозные башни, на них замерли дозорные. Вдоль стен шел ров, наполненный водой.

Едва человечки приблизились ко рву, как от ближайшей башни отделился подвесной мост, державшийся на цепях, и стал медленно опускаться.

В сопровождении стражи Алеша с Леной прошли по нему, миновали окованные медью дубовые ворота и очутились внутри. Перед ними возвышался красивый дворец, выложенный из черно-белых камней. Человечки провели брата и сестру запутанными коридорами и остановились перед резной дверью. По бокам двери стояли точно такие же человечки, но одетые в черное. Их тоже было восемь.

Завидев Алешу с Леной, они поспешно распахнули двери и пропустили их внутрь.

Незванные гости вместе со стражей оказались в просторном зале. Пол здесь был выложен черно-белыми квадратами. В глубине зала на высоком кресле восседал важный господин в золотой короне на голове. Его длинная мантия была расшита черно-белыми квадратиками.

— Что случилось? — грозно спросил он.

— Ваше Королевское Величество,— хором заговорили человечки.— Мы арестовали этих неизвестных за то, что они незаконно проникли в наше королевство. — И указали на малышкой.

Алеша с сестрой были настолько ошеломлены случившимся, что вначале не могли вымолвить ни слова. Наконец Алеша справился с волнением и сказал: «Мы вам неизвестны, потому что вы нас не знаете. Я — Алеша. А эта девочка моя двоюродная сестра — Алена».

— Не верьте им, Ваше Королевское Величество,— затараторили человечки.— Мы видели своими глазами: они прилетели на воздушных шарах.

— На воздушных шарах? Очень подозрительно. Значит, вы воздушные разведчики.

Король хлопнул в ладоши. Появился другой важный господин, чуть пониже Короля. На голове у него тоже была корона, но поменьше.

— Господин Ферзь,— обратился к нему Король,— какое наказание полагается по нашим законам за подозрительные полеты на воздушных шарах?

— Смертная казнь, Ваше Королевское Величество.

Тут уже не выдержала Лена. Запинаясь и всхлипывая, она стала сбивчиво, перескакивая с одного на другое, рассказывать, какая невероятная история с ними приключилась сегодня. По мере того как она повествовала о столь странном и неожиданном происшествии, а брат дополнял ее рассказ новыми подробностями, Король и его главный советник Ферзь все чаще согласно кивали головами в знак сочувствия. А

когда девочка закончила, Король даже прослезился, так ему стало жалко детишек.

— Я верю, что Леночка поведала нам истинную, настоящую правду. Такую невероятную историю невозможно придумать,— молвил шахматный властелин.

— Полностью с Вами согласен, Ваше Величество,— согласился Ферзь. И тогда все заулыбались и бросились обнимать Леночку и Алешеньку.

А потом Король на радостях угощал всех шахматными шоколадными конфетами, поил душистым, ароматным индийским чаем с шахматными пирожными и печеньями. Когда ж малыши совсем успокоились и Король узнал, что Алеша и Лена носят шахматные фамилии: Слоникова и Ладейкин, к тому же горят желанием постичь все премудрости шахматной игры, он и вовсе разоткровенничался и открыл им самую важную «государственную» тайну, но под большим секретом:

— Понимаете, мои юные друзья, я не простой король, а Шахматный! И королевство мое тоже особенное — Шахматное! Да и войско у меня — Шахматное!

— А когда и как возникло Ваше королевство? — любопытствовал мальчик.

— Да, да, расскажите, пожалуйста,— попросила и Аленка.

— С превеликим удовольствием,— согласился Король. Он рассказывал весь вечер и все следующее утро.

Мудрец (легенда)

Вот что рассказал Король:

«Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие этого,— они невежды, избегай их. Есть шахматисты, играющие слабо и знающие это,— они разумные, помоги им. Есть шахматисты, играющие сильно и не знающие этого,— они скромны, уважай их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это,— они мудрецы, следуй им!»—гласит восточная поговорка. Моя легенда как раз и повествует о таком мудреце.

...Когда-то, давным-давно, на месте моего теперешнего Королевства Шахматных Чудес было самое обыкновенное, ничем не примечательное царство-государство. И управлял им самый обычный король. И было у него два самых обыкновенных сына. Одного звали Белый Королевич, другого — Черный Королевич. Так их нарекли за то, что один любил наряжаться в белый кафтан, а другой — в черный.

Вскоре старый король умер.

После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но что-то не поделили, разругались и пошли друг на друга войной.

Сражались они долго и упорно: никто не хотел уступать. Много воинов полегло с той и другой стороны. Порой братья сожалели, что начали такую кровопролитную войну,— ведь от нее не было счастья ни тому, ни другому. Только не знали они, не ведали, как помириться. Каждый ждал, что другой первым протянет руку.

И тогда-то явился к Белому Королевичу старый-престарый Мудрец и сказал:

— Знаю я одно надежное средство, которое помирит вас с братом. Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и

черные клеточки-квадратики, и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними — коней, по соседству с конями — слонов — по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре — короля и его главного помощника — ферзя. Во втором же ряду поставил в ряд белые пешки.

— Вот твоя шахматная армия, Королевич,— молвил Мудрец, указывая на белые фигурки. Глянул Белый Королевич на забавные фигурки, да так и ахнул. В его войске, в самом деле, были пехотинцы и лошади (конница), боевые слоны и башни, расставленные по углам. И цвет фигур был его любимым — белый.

— А где же армия брата? — допытывался Белый Королевич.

Мудрец достал из котомки другие фигурки. Они были точь-в-точь, как и

расставленные, только черного цвета, любимого Черным Королевичем.

Обступили Мудреца придворные. Рты по раскрывали от удивления, стали расспрашивать старика про диковинную игру, доселе никому из них неизвестную.

— Игра эта называется «шахматами»,— охотно пояснял Мудрец,— она так интересна, увлекательна, обладает такой магической силой и загадочной красотой, что, начав играть, вы вскоре потеряете сон и покой, забудете про все ваши распри и раздоры. Вот так она завораживает людей. Словно чарами колдовскими.

И стал Мудрец обучать Белого Королевича этой мудрой и замысловатой игре.

А когда обучил, то Королевич, действительно, так увлекся, что просиживал за шахматами дни и ночи напролет. Даже про войну забыл. А когда вспомнил, тотчас послал к брату гонца с предложением о мире. Да строго-настрого предупредил его:

— Если Черный Королевич не даст согласия на мир, расскажи ему по секрету, что есть у меня невиданная, для него неизвестная, удивительно притягательная игра. Но покажу эту диковинку лишь после перемирия с ним.

Страшно захотелось Черному Королевичу полюбоваться на необычную игру-забаву, и поспешил он заключить мир.

А когда же, прискакав к брату, он своими глазами увидел шахматное сражение, то стал упрашивать поскорее научить его этой заморской игре.

Белый Королевич с великой охотой исполнил просьбу брата. С тех пор братья-Королевичи целые дни коротали за шахматной доской, не помышляя ни о чем другом.

Но однажды они все же сделали перерыв. И тут вдруг вспомнили про старого, много знающего Мудреца, повелели его разыскать и доставить в королевские хоромы.

— Спасибо, мудрейший старец, что приоткрыл тайную завесу со столь притягательной игры,— поблагодарили Королевичи,— проси в награду, что душа пожелает. Все немедленно и в точности будет исполнено.

Мудрец степенно, с чувством собственного достоинства проронил:

— В войнах, которые вы так часто и долго вели друг с другом, у меня погибли все родственники, да и народу там полегло тьма-тьмушая! Прикажите своим ратникам-воинам не проливать больше кровь людскую. Пусть отныне и навсегда все ваши битвы и сражения происходят только на шахматном поле и будут бескровные, нестрашные для людей.

А чтобы вам не скучать без войск, назовите шахматные фигуры: пехотинцы — пешки, крепость — ладья, королева — ферзь, конница — конь, телохранитель — слон, царь — король.

Королевичи поклялись, что в точности исполнят просьбу старика-мудреца. И клятвы своей не нарушили...

Рассказав эту историю, Король внимательно посмотрел на ребят и добавил:

— С тех далеких времен наше королевство превратилось в шахматное.

У нас наступил мир и покой, не стало войн. Теперь мы ведем бескровные сражения, и никто никого не убивает.

— Почему же тогда вы хотели нас с сестренкой казнить? — удивился Алеша.

— Это совсем другое дело,— пояснил Король,— мы приняли вас за лазутчиков, которых очень опасаемся. Они хотят выведать государственную тайну, т. е. узнать, чем занимается мое шахматное войско. И если узнают, пронюхают, то нам тогда несдобровать!

— Но почему же? — не поняла Аленка.

— Дайте твердое, клятвенное слово, что будете держать язык за зубами, тогда открою вам тайну из тайн,— тихо, оглядываясь по сторонам, прошептал Король.

— Честное-пречестное детсадовское слово,— торжественно поклялись малыши.

— Верю вам, мои юные друзья! — облегченно вздохнул Король.— В соседних царствах-государствах думают, что мое войско занимается военной подготовкой. На самом деле мы целыми днями отрабатываем шахматные ходы. Если бы соседние королевства узнали об этом, они бы уже давно напали на нас. Поэтому шпионам у нас нет никакой пощады.

Поняли?

— Про шпионов я понял,— в задумчивости ответил Алеша,— а про ходы не совсем. Это что, подземные ходы такие?

— Нет, ребята,— улыбнулся Король,— мы подземными подкопами не занимаемся, мы сражаемся открыто. Но каждая шахматная фигура и даже Пешка передвигается по-своему. Это и есть ее ход. После каждого хода нашей фигуры по шахматной доске следует ход соперника, игрока противоположной команды. По два хода подряд по правилам делать нельзя.

— Ой, дедушка Король, расскажите, пожалуйста, как ходят разные фигуры и Пешки,— попросила Лена.— Особенно хочется узнать про ходы Слона.

— А мне не терпится послушать про ходы Ладей,— признался Алеша,— да и про другие фигуры тоже.

— Я бы с превеликим удовольствием выполнил ваши не так уж трудновыполнимые просьбы-желания,— ответил Король,— да уж больно долго придется вам меня слушать. Не очень-то хочется испытывать ваше терпение. Будет лучше, полезнее, интереснее, если вы все увидите сами. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем десять раз услышать.

— А когда, а скоро? — почти одновременно спросили сгоравшие от любопытства сестра и брат.

— Потерпите немножечко. С минуты на минуту начнется парад. На нем будут представлены все рода моих славных войск: воины и ратники, конница и боевые Слоны, Ладьи, мой главный советник Ферзь и я, разумеется, собственной персоной.

В самом деле, вскоре затрубили трубы, забили барабаны. Парад Пешек и шахматных фигур начался...

Волшебная доска

— Так, о чем я обещал вам рассказать?— обратился к малышам Король при очередной встрече.

— Как ходят Пешки и фигуры,— в один голос напомнили дети.

— А на чем они смогут показать свои ходы?— допытывался владыка Шахматного Королевства.

— На полу, на паркете,— неуверенно проронила Аленка.

— Я знаю,— воскликнул Алеша,— на клетчатом поле, на клетчатой доске.

— Почти угадал, малыш,— похвалил мальчика Король.— А ты, Леночка, не огорчайся. Все шахматные сражения разыгрываются на досках. И что самое удивительное, независимо от их размеров: начиная от карманных шахмат с размером доски 15 X15 см до шахматного поля 10 X10 м, где фигуры изображают люди,— все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам и никто не властен ни изменить их, ни нарушить или не подчиниться им, даже я, Шахматный Король. Чаще всего местом шахматных сражений служит деревянная доска, но не любая, какая ни попадает под руку. А?..

— Шахматная! — будто сговорившись, выпалили брат и сестра.

— Вы удивительно догадливы, мои маленькие помощники. Но я постараюсь дополнить и уточнить ваше меткое наблюдение существенной «изюминкой». В моей Стране Шахматных Чудес она по праву наречена Волшебной Доской, настолько она необычна и хранит в себе массу таинственных загадок, обладает поистине диковинным волшебством, магической притягательностью.

— Дедушка Мудрец даже назвал ее почему-то «Шахматной Страной»,— вдруг вспомнила Аленка.

— Молодец!— отметил ее наблюдательность Король.— У тебя прекрасная, цепкая память. Попробуем вместе разгадать, рассекретить все диковинные тайны Волшебной Доски, или, по-другому, Шахматной Страны. Я буду задавать вам наводящие вопросы, а вы постарайтесь на них безошибочно ответить, внимательно всматриваясь в шахматную

доску, тщательно, не торопясь изучая ее. Итак:

— Что вы видите на доске?

— Маленькие одинаковые квадратики,— первой бойко отозвалась Аленка.

— Они не одинакового цвета. И похожи на шашечки на такси или на кепку знаменитого клоуна Олега Попова,— добавил Алеша, не пожелав отставать от сестры.

— Вы оба правы. По размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом отличаются друг от друга — белые и черные клеточки. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты — поля. Так же как и фигуры, поля называются только черные и белые, в какой бы цвет они ни были окрашены,— подытожил Король.— А теперь сосчитайте, по сколько тех и других.

Алеша выбрал черные поля, белые же, по просьбе сестренки, уступил ей.

— У меня получилось 32 штуки,— вскоре доложил мальчик.

— Ой, и у меня столько же!— обрадованно воскликнула Аленка.

— Абсолютно точное совпадение,— подтвердил шахматный наставник.— Вот вам и приоткрыта первая и самая простая тайна. В отличие от простой, обычной доски Волшебная поделена на двухцветные квадратики — поля, которых насчитывается, как вы сами убедились, поровну — по 32, а всего их 64 клеточки-квадратика, или, как говорят на шахматном языке, поля, не больше и не меньше. А теперь крепко-накрепко запомните: Волшебная Доска, или Шахматная Страна,—64-кле-точная. Площадь вроде бы тесновата для шахматных сражений, не правда ли?

— Да,— почесал затылок Алеша,— особенно не разбежишься.

— Скученность-то, какая получится, совсем негде развернуться,— сокрушалась Аленка.

— Вы правы, дорогие мои гости. К тому же я сообщу вам еще одну новость: до начала боевых действий все шахматные персонажи располагаются на доске только на 32 полях, т. е. на каждую шахматную единицу приходится по одной свободной клеточке-квадратику — полю. Но не огорчайтесь, увлекательные, красивые, жаркие схватки на Волшебной Доске не утихают в течение нескольких столетий, не теряя новизны и свежести, приоткрывая истинным поклонникам все новые и новые тайны. Но Волшебная Доска неохотно раскрывает свои секреты, особенно не привечает она непосед, невнимательных да рассеянных.

А сейчас самостоятельно нарисуйте шахматную доску на листочке размером 16 X16 см и правильно закрасьте поля.

Ни шагу назад!

(продолжение сказки)

...Король проверил нарисованные малышами шахматные доски, испещренные обозначениями домиков-полей, отметив про себя: «Из них будет толк: аккуратны, трудолюбивы, настойчивы, наблюдательны».

— Ваши поля-домики просто превосходны, без малейшей ошибки, не ожидал, порадовали старика, постарались на славу. А теперь минуточку внимания, начинается парад.

...Первыми на параде маршировали Белые Пешки. Алеша и Аленка без труда узнали солдатиков, которые их арестовали. Они четко отбивали шаг и пели задорную песню:

Мы — опора Королевского престола. Мы — Пешки Короля, Тра-ля-ля-ля, Шагаем лишь вперед, А не наоборот. По чину нам положен Один короткий шаг, Зато назад не может Нас передвинуть враг.

Глядя намарширующих Пешек, Король улыбался и прихлопывал ладонями в такт незамысловатой песенке. Желая, чтобы Аленка с Алешей разделили его восторг, Король торжественно молвил:

— Посмотрите, какие молодцы, а? Умрут за меня, но не отступят назад ни на шаг!

— А почему они не могут перешагивать сразу через несколько полей? —

поинтересовалась Аленка.

— Потому, что это солдаты-пехотинцы. Они не должны быстро продвигаться.

— Но тогда почему они не ходят ни вправо, ни влево, ни наискосок, ни назад хотя бы по одному шагу?— допытывался Алеша.

— По военному уставу не положено,— охотно пояснил Король.— У них строгий приказ: «Только вперед! Ни шагу назад!» Вот поэтому наши поэты и песню сочинили про их мужество и стойкость. Ту, что они пели на марше.

— Да, тяжелехонько живется Пешкам-пехотинцам,— посочувствовал Алеша.

— Еще бы,— согласился Король,— они же первыми вступают в бой. Редко какой из них посчастливится продвинуться далеко вперед. Но случается и такое. С боем, «с синяками» и «шишками», прорвется она до последней линии-горизонтали доски. Тогда наступает самый счастливый миг в ее жизни. В награду Пешке предоставляется право превратиться в любую фигуру, разумеется, кроме Короля! — с важностью подчеркнул Король.— Двух Королей одного цвета в каждой войске не бывает. Поэтому Пешек нужно ценить, беречь, не отдавать без нужды противнику. Хотя их по количеству столько же, сколько всех остальных фигур, вместе взятых,— восемь. Вот отгадайте-ка такую загадку,— предложил, улыбаясь, Король:—«Маленькая, удаленькая много полей вперед прошла и фигуру нашла».

— Конечно, Пешка!— дружно воскликнули дети.

— Молодцы,— тотчас похвалил Король.— Именно она, смелая, храбрая Пешка.

Пройдя с остановками все положенные им клеточки-поля, Белые Пешки быстро удалились.

— А можно мы покомандуем Черными Пехотинцами?— обратились расхрабрившиеся ребята к Королю.— Ведь они, наверное, тоже хотят принять участие в параде?

— А почему бы и нет,— любезно согласился шахматный властелин.— Тем более они вас не арестовывали,— добавил он, слегка улыбаясь, и тотчас распорядился, чтобы Черные Пехотинцы слушались детей и выполняли все их команды.

— Черные Пехотинцы, на парад шагом марш,— не очень громко для первого раза скомандовал Алеша.

— Смотрите, не подведите нас,— умоляющим голосом попросила Аленка, глядя на слаженно и красиво марширующих Черных Пехотинцев. А Алеша, расхрабрившись, уже более уверенно подал новую команду:

— Песню запевай!

Мы — шахматные Пешки, В бою не любим спешки. Шагаем лишь вперед, Назад не знаем ход.

Прпев: За нами «офицеры», За нами Короли, Ладьи и «королевы», И конные полки.

Наискосок: налево и направо Мы «бить» имеем право. А коль в конец доски придем, Фигуру новую берем.

— Славные ребята,—восхищался Король, хлопая вместе с детьми в ладоши, после прохождения Черными Пехотинцами парадного марша.

Черные Пехотинцы остановились у края шахматной доски и, спросив разрешения гостей, покинули поле.

Нотация волшебной доски.

— Представь, Алеша, что вы с Аленкой играете шахматную партию и кто-то из вас нечаянно смахнул рукой все или почти все фигуры. Сможете вы вспомнить, как они стояли, у кого была лучше позиция? — начал беседу Король.

— Я не смогу, мне не запомнить, какая фигура где стояла,— растерянно произнес мальчик.

— И мне тоже,— подтвердила Аленка.

— Да, для игры в шахматы нужна прекрасная память,— подчеркнул Король.— И представьте, и в прошлом и сейчас есть немало шахматистов, обладающих

исключительной памятью. Среди ваших сверстников тоже встречаются ребята с феноменальной шахматной памятью.

Вот о таком мальчишке по имени Феномен (т. е. необычный, исключительный) и будет моя сегодняшняя сказка.

В одной бедной-пребедной семье родился мальчик. Он был пятнадцатым по счету, и отец с досады выпалил, как ему казалось, очень обидное слово — Феномен, что означало: родился еще один нахлебник, как жить дальше? Так мальчика и стали звать — Феномен. Но он не огорчился, стал рано говорить, научился играть в шахматы, а главное — обыгрывать отца. Это радовало родителей: приходили гости сыграть с малышом в шахматы и приносили всевозможные гостинцы. А когда он стал их побеждать, количество посетителей увеличилось, увеличились и подношения. В большой семье появилось мясо, молоко, сладости. Отец с матерью ликовали, братья и сестры буквально на руках носили Феномена. Но отец мечтал разбогатеть по-настоящему, чтобы совсем выбраться из горькой нужды. Он стал возить сына по всему свету и показывать, как шахматное чудо.

Феномен играл сразу с несколькими взрослыми, затем в разгар сражения смешивал все фигуры и снова расставлял их на те же места. Богатые платили за это большие деньги. Он давал сеансы одновременной игры на 100 досках, играл с несколькими игроками, совсем не глядя на доску, и выигрывал, публично разбирая свои партии, сыгранные несколько лет назад. Став взрослым, феномен пришел к выводу: свои партии надо записывать.

— А почему он стал их записывать? — поинтересовался Алеша. — Ведь у него такая необыкновенная память.

— Память с годами стала ослабевать, а потом надо было читать книги, разбирать партии других сильных шахматистов. К тому времени люди изобрели способ, как записывать любые шахматные партии.

— А чемпионом мира он стал? — спросила Аленка.

— Чемпионом мира он так и не стал: нужно было учиться, а Феномен продавал свой талант, доставшийся ему от природы. Он стал тренировать детей. Написал несколько шахматных книг, в основном для детей.

Но шахматная память очень нужна, и тренировать ее следует любому шахматисту, но и запись тоже нужна, чтобы учиться на ошибках и на лучших примерах из книг, шахматных газет, журналов. А их надо уметь читать.

...Однажды Заяц Длинные Ноги вызвал на шахматный матч самого Волка Острые Клыки:

— Ты силой меня превосходишь, а вот умом мы еще ни разу не мерялись. Если одолеешь меня в этой мудрой игре, то я твой слуга покорный на все времена. И все зайцы будут преданно волкам прислуживать. Еже ли же победа окажется на моей стороне, то ты и все-все твои сородичи навсегда уйдете из леса, чтобы не докучать зверям своими разбойничьими повадками.

Заяц Длинные Ноги знал, что бросает дерзкий вызов: ведь к тому времени Волк Острые Клыки был уже чемпионом по шахматам среди крупных зверей, а Заяц Длинные Ноги — лишь чемпионом среди мелких зверюшек. Речь, таким образом, шла о матче за звание чемпиона по шахматам среди всего леса. Шутка ли?

Вся заячья родня и мелкие зверюшки отговаривали его от поединка, но он ни в какую, твердит одно: «Я должен его одолеть, здесь мы на равных. У Серого нет преимуществ, все решит предматчевая подготовка». Выбрал заяц себе тренеров-секундантов: белку и бобра. Днем бегал кроссы, плавал, лазал по деревьям, утро непременно начинал с зарядки, играл в футбол, городки и другие игры. А вечером тренировался в шахматы с зайчихой, решал задачи, этюды. Каждый зверек старался хоть чем-нибудь да помочь Заяцу Длинные Ноги, и он не гнал их прочь, а прислушивался, если советы были дельными, укрепляли его силу и ум.

Волк предпочел другой путь подготовки — от тренеров отказался наотрез: «Чем они могут мне помочь? Я же среди них чемпион, только под ногами путаться станут», чем

очень обидел медведя и лису, которых крупные звери выбрали в тренеры-секунданты строптивому чемпиону.

Уединился Волк Острые Клыки с волчихой и дни и ночи напролет играл с ней в домино, лото, изредка в шахматы. «Мыслимое ли дело, что какой-то куцый зайчишка надумал тягаться со мной? Ох, и посмеюсь же я, наконец, над всей заячьей трусливой породой»,— со злорадством бубнил Серый.

В назначенный день все лесное царство собралось на огромной поляне.

Болельщики разместились кто на пеньках, кто на деревьях, а кто и прямо на траве. За злого, надменного Волка Острые Клыки мало кто болел, зато на половине Зайца Быстрые Ноги сгрудились почти все лесные обитатели. Медведь прикатил откуда-то огромный пенек. На него поставили гигантские шахматы. Из заморских стран пригласили нейтральных судей: Жирафа и Слона.

— Белыми фигурами начнет тот, кто быстрее обежит поляну по заранее размеченной флажками километровой трассе,— предложил Жираф.

Сначала вперед вырвался Волк Острые Клыки, но хватило его ненадолго: стал выдыхаться и под торжествующие крики большинства болельщиков Заяц Длинные Ноги с легкостью опередил незадачливого хвостуна.

Решили, что матч будет состоять из 12 партий — по числу месяцев в году, по 30 минут каждая. Слон нажал кнопку шахматных часов, и сражение началось!

Первые две партии выиграл Волк, но так было задумано Зайцем: пусть Серый порадуется и потеряет окончательно бдительность. А потом началось что-то невообразимое, не проходило и пяти минут, как Волк поднимал лапы и сквозь клыки злобно рычал: «Сдаюсь». И так все оставшиеся 10 партий.

Под конец Волк не выдержал и набросился на Зайца Быстрые Ноги, пытаясь его укусить, но не тут-то было: физически натренированный Заяц не испугался, не бросился наутек, как это было раньше при встрече с лесным хулиганом, а ловко повалил его на землю.

...А на лесной поляне все чествовали Лесного Шахматного Короля, который щедро угощал гостей березовым соком, медом, орехами, ягодами.

Когда его спросили, в чем секрет такой убедительной победы, он ответил: «Залог моей победы — постоянная, разносторонняя физическая и шахматная подготовка».

— А имеет значение, каким видом спорта заниматься? — заинтересовался Алеша, наконец-то поверивший в чудеса физкультуры и спорта.

— Для совершенствования в шахматной игре важен не вид физкультурных и спортивных увлечений, Алеша, а чередование умственной деятельности с активной, двигательной.

Теперь мы установили, что в шахматном сражении, кроме специальной теоретической шахматной подготовки, нужны те же физические качества, как и в любом другом виде физкультуры и спорта. Итак, шахматы — спорт: сильнейший выявляется в соревновании, в соперничестве, в состязании, в единоборстве, где роль физкультуры и спорта довольно велика.

Глупый король.

«... В давние-стародавние времена, в дальней-предальной стране жил-был Король. Он не был ни добрым, ни справедливым, ни умным. И, наверное, поэтому часто воевал с соседями, стараясь захватить у них поля, сады, города. И вот однажды задумал Король новый поход за чужими богатствами, да не знал — будет ему удача или нет. Для верности решил спросить совета у самого старого и самого мудрого человека в королевстве. Привели во дворец белобородого старика, и обратился к нему Король:

— Слушай, старец: задумал я идти войной на соседей. Скажи, будет ли мне удача? Докажу ли, что я умней и сильнее других правителей? Разобью ли неприятельские армии? Завоюю ли новые страны? Подумал мудрец и ответил так:

— Не торопись, о владыка! Прежде чем затевать большую войну, выиграй маленькую. Прежде чем бросить в бой свои несметные полки, научись управлять игрушечным войском. Прежде чем пытаться захватить обширные страны, овладей крошечным королевством...

— Что ты мелешь, старик? — рассердился Король. — Какая маленькая война? Что за игрушечное войско? Где это крошечное королевство?

— Вот оно, могучий Король, — спокойно ответил старец и, вынув из мешка клетчатый деревянный квадрат, положил его перед троном.

— Что это за королевство? — еле сдерживая гнев, воскликнул Король. — Тут и шагу сделать нельзя!

— Прости, меня, владыка, но ты не прав. Посмотри, сколько здесь путей-дорог — и прямо, и наискосок, и вперед, и назад! А вот и армия, командуя которой ты можешь проявить себя.

Тут старик высыпал из мешка множество странных фигурок. — Присмотрись к этим деревянным фигуркам, о владыка! Они все время воюют, наступают, отступают, устраивают засады, переживают чудесные приключения. Но они деревянные, поэтому тут никогда не льется кровь, не рушатся дома, не плачут сироты. Вот где бывают удачные войны! Научись побеждать в этой бескровной войне, и слава о твоей мудрости дойдет до самых отдаленных уголков земли.

Королю очень хотелось прославиться на весь свет, и он стал учиться играть в шахматы — так называл старик свою замечательную игру.

— Это настоящая королевская игра, — важно говорил Король, когда ему удавалось одерживать победы. А когда проигрывал, он сердился и швырял шахматы на пол. Такое грубое обращение показалось обидным маленьким деревянным воинам, и они стали мстить своему капризному хозяину: в самый важный момент сражения то одна, то другая фигура переставала слушаться полководца и начинала ходить куда заблагорассудится, вовсе не считаясь с интересами всей армии. И тогда Король терпел поражение, а проиграв, злился и сбрасывал деревянные войска с деревянного поля боя. Чем чаще злился и швырял фигуры, тем чаще проигрывал. И ни в дальних странах, ни в собственном его государстве не говорили о Короле как о добром, справедливом и умном правителе. Потому что какой же добрый, справедливый и умный человек будет швырять шахматы на пол и злиться на тех, с кем он играет?

Надоели Королю игрушечные сражения, которые он так часто проигрывал. Решил он снова попробовать силы в настоящей войне. Мечтал захватить богатую добычу и присоединить к своим владениям чужие земли. Быстро собрал Король свои пешие и конные полки и во главе всей армии двинулся на соседнюю страну. Но люди той страны не хотели стать рабами злого и капризного владыки. Все, как один, поднялись они на защиту своей родины и разбили полчища Короля. От всей его многочисленной армии остался небольшой отряд. Понурились возвращаясь уцелевшие воины домой. Мрачнее тучи был самоуверенный и жестокий Король, потерпевший сокрушительное поражение.

Во время своего позорного отступления встретил Король на дороге того старика мудреца, что учил его деревянной шахматной войне. Направил Король своего коня на старика и сказал:

Видишь, старик, чем закончился поход?

— Вижу, Король, вижу, — отвечал ему старый человек.

— Я же говорил тебе, что лучше вести бескровную шахматную войну.

— Лжешь, несчастный! — рассердился Король. — Вот я соберу новую армию и докажу всему свету, что нет полководца искусней меня!

— Не горячись, владыка, — спокойно отвечал старец. — Как ты сможешь командовать большой армией, если даже маленькими шахматными фигурками не научился управлять? Как услышал Король эти слова, чуть не лопнул от злости. Наехал он на старика, едва не

затоптал его совсем.

— Бросить, — кричит, — старика дурака в темницу, а игру его поганую деревянную во всем королевстве запретить и повсеместно сжечь!

...Мчались гонцы во все концы, объявляли повсюду грозный королевский указ. Слуги Короля отбирали у людей шахматы и прямо на площадях разжигали из них большие костры. Но, как ни старались, не удалось собрать все шахматы: крестьяне и ремесленники прятали клетчатые доски и маленькие фигурки, хотя и грозила им за это страшная кара. Простые люди полюбили умную игру. Собираясь в укромных местах, они расставляли деревянные фигурки и вели их в бой. При этом они часто говорили друг другу:

— Давай сыграем в игру, которая оказалась неподвластной нашему Королю. Уж тут бы мы с ним поспорили!..

А когда какой-нибудь мальчишка говорил, что станет грозным, командиром, — улыбнулся дядя Ленья, — ему с усмешкой советовали:

— Ты сначала попробуй покомандовать деревянными солдатыками, а потом уж берись за большие дела...

Пусть все ребята узнают.

Словно живые, возникали перед Васей участники деревянной войны, герои увлекательных шахматных приключений.

Вот четко, по-солдатски чеканят шаг ладные, круглоголовые пешки. На квадратном поле боя они самые маленькие. Но отважные пешки никого не боятся и никому не уступают дорогу. Ни шагу назад, только вперед! — как бы говорят эти бесстрашные бойцы. Что ж, что пешки меньше и слабей других фигур, зато когда они вместе, плечом к плечу, идут в наступление, многие шахматные силачи спасаются бегством. И оборону пешки держат стойко, защищая друг друга. За их крепкими рядами в безопасности чувствуют себя короли. Из-за пешечных заслонов прицеливаются дальнобойные слоны, выскакивают лихие, верткие кони. Даже могучий ферзь в минуту опасности готов укрыться за маленькими, смелыми пешками.

А вот мчатся быстроходные, но немного неуклюжие ладьи. Им нужен простор, свободные линии. В тесноте ладьям не развернуться, и кажется, что они все время требуют — с дороги! Ладьи сильные фигуры, но особенно сильны они, когда поддерживают друг друга. Уж если две объединившиеся ладьи захватят открытую линию или ворвутся в тыл к неприятелю — берегись! Все сметут они на своем пути! Тут Вася вспомнил, что шахматные слоны защищать друг друга не могут, потому что с начала и до конца сражения один из них ходит по белым полям, а другой по черным. Васе даже стало жалко этих совсем непохожих на настоящих слонов стройных воинов, которым по шахматным правилам нельзя вступаться друг за друга. Но зато слоны могут объединиться для наступления и обстреливать неприятеля сразу по белым и по черным диагоналям! Выходит, и слонам дружба нужна!

С удовольствием представил себе Вася коней. Без этих удивительных скакунов шахматы были бы слишком прямолинейными, ровными. А неукротимые, отчаянные кони могут все перевернуть вверх дном! Да еще эти неожиданные нападения — «вилки», от которых не убежать и не закрыться. Да, конь — резвая фигура, и смотреть за ним нужно в оба... А ферзь? Об этом шахматном генерале Вася думал с уважением и некоторой опаской: уж больно ферзь силен и грозен, страшно его потерять из-за какой-нибудь оплошности. А когда ферзь хозяйничает на доске, какими слабыми, беззащитными кажутся другие фигуры!..

Как живой возникал в Васином воображении неповоротливый король. С виду он высокий и худой, а передвигается как неуклюжий толстяк — еле-еле. А то и вовсе усядется в тихом местечке за спиной у пешек и посматривает, как другие за него воюют. Разве ж это честно? Только ничего тут не поделаешь — без короля играть в шахматы

нельзя, и все фигуры должны защищать Его Величество. Такие уж тут правила. И еще Вася подумал, что король все же бывает симпатичным — когда в конце игры выходит из-за укрытия и смело спешит на помощь своим солдатам-пешкам. На такого расхрабренного короля и смотреть приятно!

Какие разные фигуры шагают, скачут и мчатся по шахматной доске! У каждой свои привычки, свои вкусы, чуть ли не свое лицо, хотя на самом деле только у коней есть морды, а у других фигур никакого лица не увидишь. Да, разные эти фигуры. Но все вместе они составляют замечательную игру! И тут Вася подумал, что нехорошо они с Сережей поступают — будто прячут от других ребят из детского сада свою новую забаву. Ведь другим ребятам тоже, наверное, было бы интересно.

Утром в саду Вася долго шептался с Сережей. Потом они вместе подошли к воспитательнице Нине Алексеевне. Сережа был посмелее и начал первый.

— Нина Алексеевна, почему у нас в саду нет шахмат?

— А зачем они нам? — удивилась воспитательница.

— Это так интересно! — выпалил Вася. Ему стало обидно, что Нина Алексеевна равнодушна к самой лучшей игре.

— Но кто же будет учить этой игре? — возразила Нина Алексеевна. — У нас никто из воспитателей в шахматы не играет.

— Мы будем учить! — смело заявил Сережа.

Да, мы с Сережей, — поддержал друга Вася. Нина Алексеевна удивилась еще больше. Она посмотрела на Сережу, потом на Васю.

Потом снова на Сережу и опять на Васю. Постепенно строгое лицо воспитательницы расплывалось в улыбке.

— Значит, вы умеете играть в шахматы и хотите, чтобы все ребята научились?

— Да, это всем интересно, — уверенно сказал Сережа, а Вася молча кивал головой.

— Что ж, — подумав, проговорила воспитательница, — пожалуй, можно попробовать... Я как раз видела недавно шахматы с большими фигурами — сразу всем ребятам будет видно, как идет игра. Ты, Сережа, и ты, Вася, будете преподавателями. А в помощники вам мы найдем кого-нибудь из взрослых, — пошутила Нина Алексеевна. Вася с Сережей были очень довольны. Они ясно представляли как, наигравшись во дворе, ребята соберутся в большой комнате, а они, Вася с Сережей, будут рассказывать об удивительной шахматной стране, где деревянные фигурки ведут между собой игрушечную войну. Пусть все ребята узнают, как это интересно!

Линии.

Клеточка начала второе занятие:

— В шахматы обычно играют два ПРОТИВНИКА. Их еще называют ПАРТНЕРЫ. Они садятся лицом друг к другу. Шахматная доска располагается между противниками так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета... Как нам правильно сесть за шахматную доску?

Помоги Юре.

Юра усадил за стол девочку, с противоположной стороны стола сел сам. Вот так.

— Белое поле справа, — сказал Юра.

Тут он обнаружил, что по соседству с этим полем стоит крошечный домик-кубик с резными окошками, маленькой дверцей и затейливым крылечком. Юра удивился, что не заметил домик сразу. На крылечке разместились три яркие кнопки: на красной кнопке была нарисована буква В, на синей — буква Г, на зеленой — буква Д.

— Как в азбуке: В, Г, Д! — воскликнул Юра. — Нет только А и Б.

— А и Б сидели на трубе, — пошутила Клеточка. — Сейчас узнаешь, зачем здесь домик и кнопки. Посмотри на шахматную доску: квадратики разных цветов всегда

чередуются. Черное поле следует за белым, белое за черным. Любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо — это ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ или ГОРИЗОНТАЛЬ. Смотри, вот горизонталь, — Клеточка нажала кнопку с буквой Г. В тот же миг дверца домика-кубика отворилась и на пороге появился симпатичный гномик. Он ловко прыгнул на белую клетку и проворно побежал по горизонтали до противоположного края доски. Там он развернулся, так же резво поспешил обратно и скрылся за дверцей домика.

— А он живой? — спросил Юра.

— Что ты! Это заводная игрушка. — Горизонталек. Он показал тебе одну из горизонтальных линий. А всего их восемь. За белым полем каждой горизонтали следует черное, за черным — белое.

Неожиданно в беседку ворвался запыхавшийся мальчик. Большие уши и толстый нос делали его похожим на слоненка.

— Где тетрадка? А-а, вот она! — он метнулся к Юре и вырвал у него тетрадь.

— Ты Загадай? — удивился Юра.

— Я Задира! — мальчик щелкнул Юру по лбу и хотел убежать.

Но не тут-то было. Юра подставил ему ножку. Задира кубарем покатился по полу и выронил тетрадь.

— Ах, так! Ты еще пожалеешь! Учишься в шахматы играть? Ничего у тебя не выйдет!

Задира схватил стул и с такой силой ударил по шахматной доске, что одна из черных клеток не удержалась на своем месте и соскочила на стол. Задира хихикнул и убежал, а Клеточка заплакала.

Юра бережно поднял черную клетку и в растерянности глянул на шахматную доску. Откуда же она упала?

Шахматная беседка.

Если очень-очень захотеть научиться играть в шахматы, то желание непременно сбудется. И, возможно, ты попадешь в такую же волшебную историю, как и Юра...

Однажды ранним воскресным утром в Юрину квартиру позвонили. Юра открыл дверь и увидел девочку в клетчатом платице.

— Здравствуй, Юра. Меня зовут Клеточка. Я приехала за тобой из Шахматной страны.

Девочка взяла Юру за руку и привела к велосипеду с тремя сидениями, шестью педалями и маленькими колесами. Клеточка села за руль. Юра примостился сзади.

Путешествие началось. Велосипед мчался с невероятной скоростью. Мимо мелькали города, леса, реки. С гулко бьющимся сердцем Юра ждал чего-то особенного и удивительного.

Вдруг Клеточка резко затормозила, и велосипед остановился перед красивой беседкой, похожей на башенку.

— Это Шахматная беседка. Здесь мы проведем первое занятие, — проговорила Клеточка.

Юра вслед за девочкой вошел в беседку и в восхищении замер. На массивном столе, излучая мягкий розовый свет, лежала большая квадратная доска со множеством темных и светлых клеток.

— Это ШАХМАТНАЯ ДОСКА. На ней ведется шахматное сражение, — начала занятие Клеточка. — Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ. Светлые квадратики — БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные квадратики — ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ

— Белые поля. Черные поля, — повторил Юра.

Вдруг клетки-квадратики затрепетали, спрыгнули с шахматной доски, стали водить хоровод вокруг девочки и озорно подмигивать Юре.

— Это мои сестренки, — улыбнулась Клеточка. — В Шахматной беседке поля волшебные.

Клетки-квадратики дружно вспорхнули и вернулись на шахматную доску. Юра растерялся. Он не мог понять — было ли все это на самом деле или ему показалось. Он направился к столу, чтобы потрогать клетки-квадратики, но обо что-то споткнулся и чуть не упал. У ног мальчика лежала толстая-претолстая тетрадь. Юра поднял ее и на обложке прочитал: "Загадки из тетрадки".

— Это тетрадка моего друга Загадая, — удивилась Клеточка. — Хорошо, что ты нашел ее. В ней много шуток, загадок, вопросов, заданий. Будешь понемногу решать их и научишься играть в шахматы. Начнем?

— Начнем, — кивнул Юра.

Деревянная война.

Васе подарили шахматы. Гладкие, пахнущие лаком фигурки лежали в клетчатой, будто кепка клоуна Олега Попова, деревянной коробке. Были тут коняшки, башенки и какие-то напоминавшие человечков куколки без лиц и без рук. Васе понравились забавные фигурки, но, что с ними делать, он не знал. И папа с мамой не могли ему помочь, потому что тоже не умели играть в шахматы.

Скоро большая деревянная коробка стала Васе мешать, и он засунул ее под диван. Засунул и забыл — и о коробке, и о лежащих в ней коняшках, башенках и похожих на человечков куколках.

Однажды пришел к Васе Сережа, закадычный Васин друг. Ребята стали играть в хоккей — разноцветными пластмассовыми клюшками гоняли по полу пластмассовую шайбу. Юркая шайба то и дело залетала под стол или под шкаф, и ребята по очереди ложились на живот и шарили клюшкой под мебелью, стараясь выбросить шайбу на середину «площадки».

Раз шайба залетела под диван, и Сережа полез за ней. Но вместо шайбы он вытащил покрывшуюся пылью деревянную коробку.

— Так это же шахматы! — обрадовался Сережа, забыв о затерявшейся пластмассовой шайбе.

— Давай в них играть!

— Я не умею... — засмутился Вася и покраснел.

— Что тут уметь! Будем играть в войну.

Сережа открыл коробку и высыпал на стол светлые и темные фигурки. — У меня будут желтые солдаты, у тебя — черные. Расставляй свое войско, — командовал Сережа, выбирая светлые фигурки. Он ставил их одну к другой на краю стола, и вскоре там образовалась длинная цепочка светлых фигур — целая деревянная армия. Сережа помог Васе поставить черное войско на другом конце стола и достал из кармана красноватый ластик.

— Стрелять будем по очереди. Вот так.

Сережа положил ластик перед своим войском, а потом сильным щелчком послал его вперед. Резиновый снаряд пролетел через весь стол и сшиб двух черных воинов. Вася хотел поднять своих солдат, но Сережа сказал, что они убиты и встать не могут. Тогда Вася положил ластик на стол, старательно согнул средний палец и что есть мочи щелкнул по резинке. Но ни один вражеский солдат не упал — снаряд пролетел слишком высоко. Следующий выстрел был удачнее — на пол свалился белый кавалерист. Но в Васином отряде потери были больше, потому что Сережа не промахивался. — Не бойся — научишься, — подбадривал друга Сережа. Но Вася не радовался своим успехам — ему было жалко аккуратных, поблескивавших на солнце воинов, которые разлетались в разные стороны после каждого удачного выстрела. Деревянная игра была в разгаре, когда пришел сосед Вадик. Вадик был на целых два года

старше Васи и Сережи. Ему уже исполнилось семь лет, и все знали, что осенью Вадик пойдет в школу.

— Что вы тут делаете? — спросил Вадик, глядя на разбросанные по полу светлые и темные фигурки.

— Не видишь, что ли, — играем в шахматы... — ответил Сережа.

— Да, играем в шахматы, разве ты не видишь? — подтвердил Вася.

— Кто же так играет в шахматы? — возмутился Вадик. — Вы же сшибаете фигуры без разбора, вам все равно что пешка, что ферзь! Вася с беспокойством посмотрел на Сережу. Сережа придумал эту игру, и теперь он должен был доказать Вадика, что они играют правильно.

— Как хотим, так и играем, — нахмурился Сережа. — У нас тут война. Вот моя армия, вот Васина, кто больше убьет чужих солдат, тот победит.

— Ну и армия! — рассмеялся Вадик. — Стоят на месте и ждут, пока их посшибают ластиком! В шахматной армии есть и пехота, и конница, и пушки, и командиры — и все ходят по-разному.

— Куда ходят? — удивился Вася.

Так и ходят — по доске, а не по столу. И еще они ходят по правилам — кому как положено...

Вадик взял коробку от шахмат и разложил ее на столе. Получился большой квадрат, состоящий из маленьких светлых и темных квадратиков. Вадик отобрал две светлые, (А) похожие на башенки фигуры и поставил их по углам с одной стороны доски. (И) — Это ладьи, они должны стоять по углам. А это кони, их место рядом с ладьями. Потом Вадик взял две островерхие фигуры и назвал их слонами. Сережа засмеялся.

— Какие же это слоны! У слонов хобот и уши большие.

— И все равно, — сказал Вадик, — в шахматах эти фигурки называются слонами. Так папа говорит.

А Вася не стал спорить, хотя он тоже думал, что это не слоны. Но ему очень хотелось поскорее узнать, как еще можно играть в шахматы.

(Н) Вадик поставил каждого слона рядом с каждым конем, а в середине остались две свободные клетки. Потом он выбрал из валявшихся в беспорядке шахмат две самые высокие светлые фигуры. Одну из них, с остроконечным черным набалдашником, Вадик назвал королем, и это было понятно — королями в сказках называли самых главных. Другую фигуру он назвал ферзем, и это было непонятно.

— Какой ферзь? — спросил Вася.

— Ну, понимаешь, это вроде генерала или маршала. Сильная такая фигура. А в шахматной армии называется ферзь.

— Ну, ладно, — нехотя согласился Вася.

— Значит, вот король, а вот ферзь, — продолжал Вадик. Короля он поставил на черную клетку, а ферзя на белую.

Теперь весь первый ряд доски был заполнен. В стороне остались самые маленькие (А) светлые фигурки, они были все одинаковые.

— Это пешки, — пояснил Вадик и расставил маленькие фигурки во втором ряду (К) доски, перед более крупными фигурами.

— Вот как должно стоять шахматное войско! А вы так же расставьте черную армию. Вася и Сережа выстроили черные фигуры, как Вадик белые — по углам ладьи, рядом с ладьями кони, потом слоны. Только главные фигуры не знали куда ставить — то ли короля справа, ферзя слева, то ли наоборот. Вадик помог. — Белый ферзь, — сказал он, — должен стоять на белой клетке, а черный — (П) на черной.

— Не белый ферзь, а желтый, — поправил его Сережа. Он любил поспорить, а светлые фигурки действительно были желтыми.

— Нет белый, — упрямо мотнул головой Вадик. — Это потому, что так вся шахматная армия называется — белые и черные. Как бы их ни раскрасили — все равно!

Когда ребята расставили по местам все фигуры и все пешки, Сережа спросил:
— Чем их теперь сшибать?

— Тебе бы только сшибать! — рассердился Вадик. — Они сами друг друга будут сбивать, как в настоящем бою.

Васе не терпелось поскорей начать игру, и он об этом сказал. Но Вадик только рассмеялся.

— Как же ты будешь играть, если не знаешь правил?

В это время пришла мама Вадика и увела его ужинать. Вася с Сережей смотрели на расставленные шахматы и не знали, что с ними делать.

Один к одному, один к одному — в каком-то удивительном порядке замерли маленькие воины. Лак на них мерцал, как старинные латы. Фигурки, только что разлетавшиеся во все концы комнаты, теперь, казалось, готовились к очень серьезному делу. Стояли они уже не как попало, а в четком и немного таинственном строю. Вот-вот прозвучит команда и рассыплется четкий строй. Как это произойдет? Что будут делать маленькие воины на клетчатом поле боя?

В этот вечер Вася долго ворочался в постели. А когда он наконец уснул, перед ним развернулось настоящее шахматное сражение. Но как ни старался Вася получше разглядеть, кто с кем бьется, у него ничего не получалось. На поле боя был сплошной круговорот, и разобраться в нем Вася не мог — ведь он еще не знал, как должны себя вести шахматные фигурки.

Сережа тоже вспоминал застывшие перед боем красивые шахматные армии, и ему уже не хотелось сбивать их ластиком.

Шахматные стихи

Пешка.

Пешка, маленький солдат,
лишь команды ждет,
чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперед.
На войну, не на парад,
Пешка держит путь,
ей нельзя пойти назад,
в сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей,
В рукопашный бой,
Первым ходом можно ей
сделать шаг двойной.
А потом — вперед, вперед,
За шажком — шажок.
Ну, а как же пешка бьет?
Бьет наискосок.
Всю доску пройти должна
пешка до конца —
Превратиться там она
в грозного бойца.
Кем ей стать — ферзём, ладьей?
Может быть конём?
Как решить вопрос такой,
Мы патом пойдем.

Слоны.

Если слон на белом поле
встал в начале (не забудь)
он другой не знает доли –
знает только белый путь.
А когда на поле чёрном
Слон стоит вступая в бой
Ходит правилам покорный,
Черной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
Цвету одному верны.

Ладья.

Видимо, ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет - прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она.
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у ладьи,
В бой скорей её веди.

Ферзь.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить как ладья и как слон
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперед и назад...
А бьёт он и вдаль и в упор.
И кажется, будто ферзю тесноват
Доски черно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали
Ты больше вниманья ферзю удели.

Конь.

Не мила коню неволя,
Перед ним простор широк,
Очень ловко на два поля
совершает конь прыжок:
поле прямо, поле в бок!
Ну, а если угрожает
Окружения заслон
Через тех, кто окружает,
перепрыгивает он,
совершает конь прыжок:
поле прямо, поле вбок!

Замечательный прыжок:
Поле прямо, поле вбок!

Король.

Король любит гладкий расчищенный путь
В любую он сторону может шагнуть,
Однако легко ты заметишь дружок,
Что в силах он сделать не шаг, а шажок
Всего одно поле – вот шага длинна,
не очень проворен король старина.
Зато начеку королевская рать
Должна короля она защищать.
Ведь если б король беззащитным погиб,
Фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: король всех главней, всех важней,
Нет в шахматном войске главнее вождей!