

Рівненський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти
Комунальна науково-методична установа
"Березнівський районний методичний кабінет"
Березнівської районної ради
Дошкільний навчальний заклад
ясла-садок №1 "Ромашка" комбінованого типу



Навчання дошкільнят грі в шахи

Виконала:
Ярмоласва Наталія Леонідівна,
вихователь
Березнівського ДНЗ "Ромашка"

Березне – 2012 р.

Ярмолаєва Н. Л. Навчання дошкільнят гри в шахи.

Навчально-методичний посібник – Березне, 2012. – 122 с.

В посібнику висвітлено питання організації гурткової роботи для навчання дошкільників гри в шахи. Описані конкретні практичні рекомендації щодо впровадження освітньої лінії "Шахи", варіативної складової Базового компоненту дошкільної освіти України, для формування особистості дитини та її всебічного розвитку. Рекомендовано для використання вихователями старших вікових груп та керівникам гуртків з навчання гри в шахи.

Рецензент: Євтушина Л. І., методист ДНЗ №1 "Ромашка" м. Березне.

Схвалено науково-методичною радою Комунальної науково-методичної установи "Березнівський районний методичний кабінет" Березнівської районної ради (протокол № _____ від _____ 20__ р.

Зміст

Анотація на досвід	5
Вступ.....	8
Навчання гри в шахи (з досвіду роботи).....	9
1. Історія шахів	11
2. Спортивні правила з шахів	12
3. Методичні рекомендації для вихователя дошкільного навчального закладу.	14
Програма домашнього навчання гри в шахи.....	17
4. Організація гурткової роботи	19
5. Орієнтовне перспективне планування гурткової роботи з дітьми старшої групи	22
Інтерактивні методи роботи з дошкільниками	25
Заняття 1: "В Країні Шахових Чудес".....	26
Заняття 2: "Мудрець" (легенда).	28
Заняття 3: "Чарівна Дошка".	32
Заняття 4: "Шахівниця".	34
Заняття 5: "Проспекти, вулиці і провулки Чарівної Дошки".	40
Заняття 6: "Хід – основа гри у шахи".....	44
Заняття 7: "Ні кроку назад!" (продовження казки).	47
Заняття 8: "Ознайомлення з пішаком".	50
Заняття 9: "Прямолінійна, безхитрісна фігура".....	53
Заняття 10: "Ознайомлення з турою".	55
Заняття 11: "Ввічливі слони" (продовження казки).	57
Заняття 12: "Ознайомлення з фігурою слон".	60
Заняття 13: "Могутня фігура" (продовження казки).	62
Заняття 14: "Величний і дужий ферзь".	63
Заняття 15: "Стриб, скік і вбік" (продовження казки).	64
Заняття 16: "Ознайомлення з фігурою кінь".....	66
Анкета на шахову фігуру Кінь.	68
Заняття 17: "І Король жадає бою" (продовження казки).	69
Заняття 18: "Ознайомлення з головною фігурою – королем".	72
Заняття 19: "Як Тура схудла".	73
Заняття 20: "Рокіровка".	75
Заняття 21: "Нотація Чарівної Дошки".	79
Заняття 22: "Чарівний квадрат" (казка).	80
Заняття 23: "Рятівниця-опозиція" (продовження казки).	82
Заняття 24: "Непереможний" (легенда).	83

Заняття 25: "Чарівний світ комбінацій" (<i>казка</i>).	85
Заняття 26: "Нічия та її різновиди".	87
Заняття 27: "Розв'яжи етюд, відгадай задачу – знайдеш удачу".	88
Заняття 28: "Найпростіші тактичні прийоми".	90
Заняття 29: "Здорові тілом – сильні духом!" (<i>казка</i>).	91
Заняття 30: "В гостях добре, а вдома краще".	94
Заняття 31: "Головні принципи дебюту".	97
Заняття 32: "Дай відповідь, як в казці, сам, без підказки".	98
6. Сценарій підсумкового заняття шахового гуртка "Граємо в шахи".	100
7. Сценарій розваги "В Королівстві Шахів".	104
8. Додатки	109
8.1. Консультація для батьків: "Значення гри у шахи для розвитку дітей дошкільного віку".	109
8.2. Консультація для батьків: "Ознайомлення дітей із шахівницею" (<i>за Ігорем Сухіним</i>).	110
8.3. Загадки про шахи.	111
8.4. З висловлювань чемпіонів світу.	112
8.5. Вікторина для батьків "Чемпіони світу".	114
8.6. Вправи з шаховими фігурами та пішаками.	115
8.7. Гімнастичний комплекс "Усмішка" (в парах).	116
8.8. Гімнастичний комплекс "Хочемо бути завжди здоровими".	117
8.9. Короткий словник шахових термінів.	119
Використана література.	122

Анотація на досвід

"Навчання дошкільнят гри в шахи"

**вихователя дошкільного навчального закладу
ясла-садок №1 "Ромашка" комбінованого типу**

Ярмолаєвої Наталії Леонідівни

В даному методичному посібнику відображено значення варіативної складової Базового компоненту дошкільної освіти (нова редакція), зокрема освітньої лінії "Шахи", для формування особистості дошкільника та всебічного його розвитку.

Відображено завдання навчання гри у шахи:

- аналітико-синтетична діяльність;
- здатність формулювати судження та робити умовиводи;
- здатність орієнтуватися на площині;
- вміння передбачати наслідки, до яких може привести певна дія;
- здатність запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, передбачати результат своєї діяльності тощо;
- просторове мислення, уява;
- самооцінка та регуляція;
- вольові якості.

Застосовані такі інноваційні методи і прийоми:

- естафети;
- казки;
- гімнастичні вправи з шахами;
- вікторини;
- синтез думок;
- асоціативна квітка;
- шаховий ланцюжок;
- мікрофон;
- дебати;
- коло ідей;
- ребуси.

Також педагог використовує шахові заняття із застосуванням різних інноваційних методів. Основна форма заняття – ігрові ситуації. Наприклад, заняття "В Країні Шахових Чудес" – з використанням інноваційного методу

"Мікрофон", заняття "Ввічливі слони" – з використанням інноваційного методу "Шаховий ланцюжок", заняття "Ні кроку назад!" – з використанням інноваційного методу "Ланцюжок", заняття "І Король жадає бою" – з використанням методу "Синтез думок".

Впровадження досвіду роботи спрямоване на:

- формування у дітей стійкого інтересу до гри в шахи;
- розвиток допитливості, інтелектуальних здібностей та потреби в набутті нових знань;
- засвоєння дітьми основних шахових понять та правил взаємодії з партнером під час гри в шахи;
- формування вміння планувати свою діяльність, контролювати та об'єктивно оцінювати себе.

Щоб навчити дитину оперувати шаховими поняттями, виховати ініціативну особистість з високим рівнем інтелектуальних здібностей, Ярмолаєва Н. Л. розв'язує низку освітніх, розвивальних, виховних і корекційних завдань.

Освітні завдання:

- ознайомлення дітей з шахівницею, шаховими фігурами та правилами гри в шахи;
- вчити розмірковувати, запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, будувати логічні ланцюжки;
- формувати вміння орієнтуватися на площині.

Розвивальні завдання:

- розвивати пізнавальні психічні процеси – увагу, уяву, пам'ять, мислення;
- вдосконалювати пояснювальне мовлення;
- розвивати волюву сферу особистості.

Виховні завдання:

- виховувати самостійність, цілеспрямованість, наполегливість в досягненні мети.

Корекційні завдання:

- урівноважувати поведінку гіперактивних дітей;
- формувати здатність зосереджуватися на основному виді діяльності тривалий час.

Практична реалізація досвіду засвідчила, що діти, які відвідують шаховий гурток під керівництвом Наталії Леонідівни, добре засвоїли основні теоретичні та практичні засади гри в шахи. Її вихованці мають ґрунтовні знання.

Серед показників шахової компетентності дошкільника є такі:

- знає назви шахових фігур;
- знає шахові терміни;
- орієнтується на шахівниці;
- знає правила, за якими ходить та б'є кожна фігура.

Педагог до своїх починань підходить творчо, глибоко вивчила інноваційні методи та прийоми, які можна використовувати в умовах сучасного дошкільного закладу. Всі типи шахових занять спрямовані на всебічний розвиток особистості.

Рекомендовано для використання вихователями старших вікових груп та керівникам гуртків з навчання гри в шахи.

Підготувала
вихователь-методист
ДНЗ №1 "Ромашка"
Євтушина Л. І.

Вступ

Сьогодні, в епоху інформаційних технологій, особливого значення набуває здатність швидко орієнтуватись у величезному потоці інформації, аналізувати її і робити логічні висновки. Одним із засобів, що сприяють розвитку інтелектуальних здібностей, є гра у шахи.

Шахи – один з найпопулярніших видів спорту в нашій країні. Ними займається понад 700 тисяч чоловік. У нашій країні розвитку шахового спорту приділяється значна увага. Зокрема, вже понад півстоліття ведеться планомірна й цілеспрямована робота з юними шахістами. Вже нагромаджено чималий досвід використання шахів як одного з корисних видів гурткової роботи.

Роботу шахового гуртка можна розглядати в двох аспектах.

Перший аспект – спортивний. З гуртківців можуть зрости розрядники, майстри спорту, які успішно виступатимуть у змаганнях на першість міста, області, країни.

Другий аспект – виховний. Заняття шахами справляють благотворний вплив на всіх дітей – незалежно від того, стануть вони спортсменами високої кваліфікації чи ні.

Від чого ж залежить успішність роботи шахового гуртка? Насамперед від активності та вміння його керівника. Ентузіаст шахів, який любить дітей і прагне передати їм усе, що вміє та знає сам, заохотить до занять багатьох дітей, знайде спільників і в педагогічному колективі, і серед батьків.

Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський зазначав: *"...як м'язи розвиваються та зміцнюються в процесі подолання труднощів, так і для формування та розвитку мозку необхідні праця і напруження"*.

Навчання гри в шахи (з досвіду роботи).

Бурхливі зміни в суспільстві потребують від людини логічного мислення, вміння вирішувати різні проблеми та робити висновки, аналізувати ситуації, моделювати певну реальність та способи поведінки в ній. Гра в шахи є одним із тих засобів, що дають змогу педагогам успішно виконувати ці завдання та оптимізувати всебічний розвиток дітей.

Наш педагогічний колектив перебуває в постійному творчому пошуку нових форм і методів роботи. Для нашого закладу гурткова робота не є новою, і прагнення урізноманітнити її притаманне всім педагогам. В зв'язку з цим і виникла ідея створити шаховий гурток.

Перш ніж розпочати гурткову роботу, я провела батьківські збори на тему "Значення гри в шахи для розвитку дітей старшої групи" та анкетування батьків. Визначивши відповідність наших намірів запитах батьків, я опрацювала чимало тематичної літератури та склала програму гуртка "Шахова школа". Після цього я провела відбір дітей для занять в гуртку.

Робота гуртка розрахована на один рік навчання. Заняття проводяться один раз на тиждень, середня тривалість одного заняття становить 20-25 хвилин. Основна форма заняття – ігрові ситуації. Займаються в гуртку 12 дітей.

З чого потрібно починати навчання гри в шахи у дитячому садку? Адже інтерес до гри в шахи в одних дітей виникає самостійно, під впливом рідних, друзів, телепередач; в інших – його можна сформувати. І те, і інше є однаково можливим. Шахи повинні поступово ставати продовженням дитячих ігор та забав, примушувати дітей ні в якому разі неможна.

Існує багато різних прийомів, за допомогою яких можна домогтися успішного засвоєння дітьми правил шахової гри. Я намагаюсь проводити цікаві та захоплюючі заняття, для чого використовую казки, вірші, загадки, естафети, вікторини, вправи з шахами, а також інноваційні прийоми: "дебати", "удвох", "мікрофон", "ланцюжок", "коло ідей" тощо. Методики та прийоми варіюються, але основою залишається гра. Під час навчання не слід часто проводити

турніри, це може негативно подіяти на ще не зміцнілу психіку дитини. Під час занять з дітьми необхідно постійно пам'ятати про особливості їхнього розвитку, потреби; творчо підходити до організації освітнього процесу.

Свою роботу я спрямовувала на розв'язання таких завдань: освітніх, розвивальних, виховних, корекційних. Насамперед я ознайомила дітей з історією шахів, правилами гри. Провела бесіду з батьками на тему: "Програма домашнього навчання гри в шахи". Потім ознайомила з шахівницею, шаховими фігурами; вчила запам'ятовувати, будувати логічні ланцюжки; формувала вміння орієнтуватися на шахівниці. Перед грою я систематично проводила бесіду про правила поведінки під час гри.

Серед завдань гурткової роботи я бачу ще такі педагогічні задачі: естетичну та фізичну. Естетична приносить задоволення від краси окремих ходів, примушує захоплюватись дивовижною грою. Фізична задача передбачає необхідність мати міцне здоров'я. Серед шахістів побутує така приказка: "Щоб grosмейстером стати, треба багато знати, постійно фізкультурою, спортом займатися, щоденно загартовуватися".

Діти, які відвідують шаховий гурток, вже засвоїли основні теоретичні та практичні знання:

- знають шахові терміни: "шахівниця", "поле", "білі", "чорні", "хід", "горизонталь", "вертикаль", "діагональ", "початкове положення" тощо;
- знають назви шахових фігур;
- орієнтуються на шахівниці;
- правильно розставляють фігури;
- знають правила, за якими ходить і б'є кожна фігура.

Навчаючи дітей грати в шахи, я намагаюсь донести до них споконвічну істину: шахи – справа цікава, захоплююча, але і складна; шахи – це щоденна праця, праця завзята та наполеглива.

1. Історія шахів

Шахи, як і інші спортивні ігри, винайдені людьми ще в стародавні часи. Оскільки ця гра виникла тоді, коли ще не було писемності, тепер неможливо встановити, хто і коли саме її винайшов. Пізніші письмові документи та археологічні матеріали свідчать, що вперше грати в шахи почали в стародавній Індії. В V ст. нової ери з Індії шахи, перейшли до Ірану, потім до арабів.

Нещодавно археолога довели, що народам Південного Узбекистану і Таджикистану шахи були відомі ще раніше. Проводячи в 1972 році розкопки стародавніх поселень біля міста Термеза, вчені Узбекистану знайшли шахові фігурки з слонової кості, які відносяться до II ст. нової ери. В ті часи в басейні річок Амудар'ї і Геріруда існувала велика стародавня держава, що звалась Кушанським царством. Вона мала торгові й культурні зв'язки з Індією. Очевидно, й шахи було запозичено з Індії.

Для шахової гри характерні різні обмеження для фігур, особливо для пішака. Мабуть, вони відображали нерівноправність людей у тогочасному суспільстві.

Спершу шахи вважались грою військових людей, та згодом вони стали розвагою царів і придворних багатіїв. І лише в XII - XIII ст. шахи стали доступні купцям, ремісникам та іншому люду.

В стародавню Русь шахова гра прийшла від арабських та іранських купців (X - XI ст.). Історики вважають, що першими познайомилися з шахами дружинники київського князя Святослава, який в середині X ст. здійснював військові походи аж до Північного Кавказу.

А чи можливе навчання дітей дошкільного віку грі в шахи? Чи доступна малятам ця корисна, захоплююча гра? Проаналізувавши історію шахів, ми довідались, що видатні шахісти познайомились з цією грою в дуже ранньому віці. Х. Р. Капабланка, А. Карпов, П. Керес, С. Решевський, Г. Агзамов – в 4 роки; В. Стейніц, М. Ейве, Н. Гапріндашвілі, М. Чибурданідзе – в 5 років;

Г. Каспаров, Б. Спаський, Р. Фішер, О. Рубцова, Ю. Балашов – в 6 років;
О. Альохін, М. Таль, В. Смилов – в 7 років.

Великими знавцями шахів були такі відомі люди, як І. С. Тургенєв, Л. М. Толстой, Сергій Прокоф'єв та інші.

Експериментальні дослідження співпадають з висновками практиків: шахи можуть зайняти визначне місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу, тому що гра навчає дітей логічно мислити, запам'ятовувати, порівнювати, прогнозувати результати, планувати свою діяльність; дисциплінує мислення; виховує зосередженість; розвиває пам'ять. Гру в шахи можна вважати "гімнастикою розуму".

2. Спортивні правила з шахів

1. Перед початком гри два гравці за жеребом визначають, хто з них буде грати білими фігурами, оскільки вони роблять перший хід. В турнірах з багатьма учасниками кожний шахіст бере з суддівського столика папірець, на якому поставлений номер. І за цим номером вів заноситься до списку. Потім судді змагання згідно зі списком за спеціальною таблицею складають розклад зустрічі між усіма учасниками змагання.

2. Якщо шахівниця без буквених і цифрових позначень, то її необхідно поставити так, щоб біле кутове поле було праворуч від гравця.

Перед початком гри слід перевірити, чи правильно розташовані фігури. Якщо буде виявлено, що якась фігура під час гри не стояла на своєму місці, то партія буде гратися вдруге.

3. Шахіст повинен привчити себе не торкатися рукою фігури, поки остаточно не вирішено, який хід потрібно зробити. За існуючими правилами, якщо гравець доторкнувся до фігури або взявся за неї, він повинен цією фігурою зробити хід. Коли потрібно поправити фігуру, шахіст має попередити про це свого суперника словом "поправляю". Якщо доторкнешся пальцем до

чужої фігури, то повинен взяти її. Коли фігуру немає чим бити, вчинок залишається безкарним.

4. Хід вважається зробленим, коли фігура поставлена на нове місце і гравець відняв від неї руку (пальці). Якщо ж руку від фігури ще не віднято, то шахіст має право походити цією фігурою на інше поле. Ходити іншою фігурою не дозволяється.

5. Рокіровку можна провести в будь-який момент гри, але лише за таких умов: а) якщо король і тура, в сторону якої повинна бути зроблена рокіровка, ще не ходили; б) якщо король не знаходиться під шахом; в) якщо королю не перешкоджають биті ворожими фігурами поля (тура може переходити через поле, що прострілюється); г) якщо між королем і турою немає інших фігур.

Врахуйте, що коли рокіровку зроблено з порушенням правил, то короля і туру повертають на свої місця, а королем обов'язково потрібно зробити хід.

6. При виникненні загрози королю (шаху) партнер повинен або взяти фігуру, яка загрожує, або відійти королем в безпечне місце, або прикритись іншою фігурою.

7. Вважається, що партію програв той, хто одержав мат, або здав партію – відмовився від боротьби. Партія також вважається програною, коли шахіст не зробив у визначений час потрібної кількості ходів.

8. Партія вважається нічиєю в таких випадках: а) при вічному шаху; б) при відсутності в позиції можливості досягти перемоги і обидві сторони погоджуються на нічию; в) у разі пата; г) якщо буде визначено, що за останні 50 ходів ні однієї фігури не було взято і пішаками не зроблено жодного ходу; д) якщо тричі повторюються ходи обома суперниками, або якщо на шахівниці тричі повторюється та сама позиція.

3. Методичні рекомендації для вихователя дошкільного навчального закладу

Сучасне життя потребує від людини гнучкого мислення, широкої ерудиції, вміння вирішувати різні проблеми. Інтелектуальний розвиток особистості слід починати з раннього дитинства. Дуже важливо виховати у дошкільників вміння концентрувати увагу, аналізувати ситуації та робити висновки, моделювати певну реальність та способи поведінки у ній. Шахи є одним із тих засобів, що дають змогу педагогам успішно виконувати ці завдання та оптимізувати всебічний розвиток дітей.

Шахи – це настільна логічна гра. А як відомо, саме під час гри, основного виду діяльності дітей дошкільного віку, формуються довільні форми поведінки, відбувається розвиток вищих психічних функцій – уваги, сприймання, пам'яті, мислення; закладаються риси характеру майбутньої особистості.

З чого потрібно починати навчання гри у шахи в дитячому садку? Адже інтерес до гри в шахи в одних дітей виникає самостійно, під впливом рідних, близьких, друзів, телепередач, Інтернету; а в других його можна сформувати непомітно для дитини. І те, і інше допустимо. Шахи повинні поступово ставати продовженням дитячих ігор та забав. Ні в якому разі, примушувати дітей не можна. Існує багато різних прийомів, з допомогою яких можна домогтися успішного засвоєння дітьми правил шахової гри.

Для занять з дітьми в дитячому садку потрібно по одному комплекту шахів на двох дошкільнят. Якщо шахових комплектів не вистачає, заняття не обов'язково відмінювати. По-перше, можна грати цілою групою, маючи лише одну шахову дошку з комплектом фігур. Дітей розсаджують на стільцях один проти одного, посередині на столику ставлять шахи, і кожен гравець робить ходи по черзі. При всіх мінусах такої системи навчання є свої переваги: вихователь бачить помилки дітей, може попросити дітей відразу пояснити свій хід – "вивів якнайшвидше фігуру", "відкрив шлях слону"; може відмінити невдалий хід, попросити знайти кращий з обґрунтуванням; здійснювати

індивідуальний підхід: "Соломія, виведи коня", "Тарас, виконай рокіровку". Інший вихід, – діти приносять шахи з дому.

Найзручніші дерев'яні або пластмасові шахи, розмір дошок яких 40×40 см, фігури середні. В продажі можуть бути також дошки меншого розміру: 29×29 см, але на них фігури стоять дуже близько одна до одної, і дітям важко орієнтуватися. Дуже зручними для дітей є так звані "гігантські шахи". Їхньою перевагою є величезне поле (80×80 см, 100×100 см, 120×120 см) та великі фігури. На них можна грати як один на один, так і команда на команду.

Дуже добре, якщо в дитячому садку обладнана спеціальна шахова кімната, де є дитячі шахові столики з фігурами та магнітна демонстраційна дошка. Якщо є можливість, то добре зберігати шахи розставленими на шахівниці (фігури менше псуються та ламаються). При грі дошку розміщують так, щоб праворуч від гравця була біла кутова клітинка (поле). Для дітей дошкільного віку це дуже важливо, бо вони часто ставлять дошку, порушуючи це правило.

Під час навчання не слід часто проводити турніри, це може негативно подіяти на ще не зміцнілу психіку дитини.

Сам процес навчання грі в шахи повинен бути захоплюючим та цікавим. Для цього можна запропонувати казки, де персонажі – ровесники дошкільників; вірші; загадки; естафету на швидку та правильну розстановку пішаків та фігур; придумування самими дітьми шахових загадок; відгадування загадок з "Шахової скриньки" і т.д.

Методи та прийоми варіюються, але основною залишається гра. Спочатку не рекомендується пропонувати дітям грати відразу всіма фігурами. Вихователь повинен поступово привчати дошкільників бачити всю шахівницю, а також окреме поле (клітинку, квадрат), рівномірно розподіляти увагу по всій дошці. Поступово кількість знайомих фігур збільшується до повного комплекту, і тільки тоді можна приступити до гри спочатку всіма пішаками, потім пішаками та фігурами. Важливо, щоб діти чітко засвоїли узгодженість дій пішаків з пішаками, пішаків з кожною фігурою, кожної фігури одна з одною. Потрібно вчити дітей запам'ятовувати різноманітні найпростіші пастки та комбінації:

"Дитячий мат", "Мат Легалю" та ін., а потім переходити до розв'язання елементарних шахових задач та етюдів, відгадування загадок, підготувати їх до участі в костюмованому "Шаховому карнавалі".

Враховуючи вікові та індивідуальні особливості дошкільнят, глибину освоєння шахового матеріалу на різних етапах навчання, методику постійно змінюють. Найбільшого ефекту вдається досягнути, коли вся група дітей ділиться на дві підгрупи: сильну та слабку, заняття з якими ведуться окремо. Підбираються пари, які грають приблизно однаково, інакше постійні програші слабшого призведуть до того, що він швидко розчарується, втратить віру в свої сили. Через деякий час пари (підгрупи, команди) можуть змінюватися в залежності від рівня гри, його підвищення чи зниження.

На початку навчання основним способом передачі нових знань буде читання казок, оповідань, перегляд картинок, пояснення керівником гуртка діаграм з обов'язковим показуванням на демонстраційній шахівниці (на "гігантських шахах" або ж на звичайній шахівниці). Пояснення повинні бути доступними, лаконічними. Хоча деякі діти можуть не зрозуміти того чи іншого матеріалу. Такі діти, як правило, втрачають інтерес до гри, починають відволікатися, стають неуважними, заважають займатись іншим. В такому випадку повторне пояснення (якщо помилка не типова для всіх дітей) є необов'язковим. Таку дитину можна пересадити, щоб вона пограла з іншим суперником. Можна дати завдання дітям, які добре грають, позайматись в вільний час з відстаючими дошкільниками. Часто такі дошкільники швидко наздоганяють по класу гри своїх "юних тренерів", буває, що й переганяють.

По мірі того, як діти все більше оволодівають азами шахової науки, їм надається можливість грати на 64-клітковій дошці частіше. Вихователь, спостерігаючи за ходом гри та контролюючи дії гравців, зосереджує увагу лише на характерних помилках, показуючи їх всім дітям на демонстраційній шахівниці.

Перед грою потрібно провести бесіду про загальні правила поведінки під час шахових поєдинків, наприклад:

– Діти, в шахи грають не поспішаючи, спокійно, тихо, щоб можна було придумати найкращий та сильний хід. Не можна сперечатися один з одним, голосно розмовляти, тому що цим ви будете заважати собі та іншим.

Деякі керівники шахових гуртків недооцінюють значення шахів в житті дитини. Між іншим педагогічні задачі, які стоять перед цією дивовижною грою, досить широкі та різноманітні: а) **освітня** – розширює кругозір, поповнює знання, активізує діяльність мислення дошкільника, вчить орієнтуватися на площині, тренує логічне мислення та пам'ять, спостережливість, увагу і т.п.; б) **виховна** – формує в дитини наполегливість, витримку, волю, спокій, впевненість в своїх силах, стійкий характер; в) **естетична** – граючи, дитина живе в світі казок та перетворень звичайної шахівниці та фігур в магичні, елегантність та краса окремих ходів, шахових комбінацій приносять їй справжнє задоволення, а вміння знаходити в звичайному незвичайне збагачує дитячу уяву, приносить естетичне задоволення, примушує захоплюватися дивовижною грою; г) **фізична** – серед дітей, які грають в шахи, часто побутує така приказка: *"Щоб гресмейстером стати, треба багато знати, постійно фізкультурою, спортом займатися, щоденно загартовуватися"*. Щоб добре грати в шахи, потрібно бути фізично здоровими.

Всі діти, як правило, талановиті. Але, при ознайомленні з елементарними правилами гри, дошкільнику потрібно допомогти засвоїти споконвічну істину: шахи – справа цікава, захоплююча, але і складна, шахи – це щоденна праця, праця завзята та наполеглива.

Програма домашнього навчання гри в шахи

Навчати дітей гри в шахи вдома дещо складніше, тому що велике значення має атмосфера дитячого колективу. Але якщо не жаліти часу, то кожен з батьків може навчити свою дитину гри в шахи.

Приблизна програма домашнього навчання може бути наступною. Вважатимемо, що вашій дитині 5 років, ви самі вмiєте та любите грати в шахи і в вас вдома навіть є одна-дві книги про шахи. З чого почати? Мабуть, ви вже

здогадались – з гри. Але не в шахи, а в знайомство з шаховими фігурами. Ні в якому разі не можна ставити перед дитиною початкову позицію шахової партії і відразу ж пояснювати, як ходять фігури. Діти в цьому віці рідко розуміють суть пояснення та втрачають інтерес до гри. Спробуйте почати грати, наприклад, в "туру". Розкажіть про неї казку, покажіть на шахівниці, де її "хатка", почніть її переслідувати – і ваша дитина швидко оволодіє правилами пересування тури. І так із всіма фігурами. Ефект ігрового методу вивчення шахів "по частинах" є значним. Відомі випадки, коли подібним чином шаховими правилами оволодівали трьохрічні діти. Казки, історії батьки можуть придумати самостійно, тут не потрібні літературні шедеври. Не дуже складне, але яскраве, образне оповідання про героїчного пішака, який пробився через всі перешкоди до заповітного поля перетворення в ферзя, дасть набагато більше, ніж сухе пояснення "офіційних" правил. Не викликає сумнівів, що батьки можуть придумати для дитини різні "шахові" ігри, наприклад, лото, хованки, зможуть зробити разом з нею найпростіші, але цікаві малюнки. Головне, щоб всі ці домашні ігри відбувались невимушено, дитина не повинна помічати, що її навчають. Поступово дитина зацікавиться шахами, і в домашньому навчанні настане новий етап – від азів до основ теорії.

Ці поради можуть застосовувати також вихователі при навчанні своїх вихованців азам шахової гри.

Допомагати в грі дітям потрібно тактовно, не надокучливо. Не можна хвалити одних і в той же час сварити інших за тимчасові невдачі. Дуже важливо в процесі навчання гри в шахи виховувати звичку до подолання труднощів, будуючи заняття по дидактичним принципам: від простого до складного, від легкого до складнішого, від відомого до невідомого, час від часу додаючи до занять елементи захоплення, новизни.

Вдома знайти час на вивчення гри значно простіше, ніж в дитячому садку, де режим дня досить насичений.

Батьки іноді запитують: "Як грати з дитиною?" Це запитання дуже важливе. Можна зробити вигляд, що програв, але зловживати цим не варто:

діти можуть звикнути до легких перемог і програші, навіть своїм товаришам, будуть сприйматись ними дуже болісно. Краще дати дитині фору: один-два пішаки при грі одними пішаками, або ферзя, туру, навіть декілька фігур відразу, при грі всіма фігурами, щоб зрівняти шанси. Хоча, не всі діти охоче погоджуються на фору, вважаючи, що вони і так зіграють успішно і, навіть, можуть виграти. Потрібно переконати дитину в протилежному. Часто дитина все ж дає згоду на фору. Аргумент дорослого: *"Мені без фори поки нецікаво грати з тобою на рівних"* – буває, як правило, достатньо переконливим для дитини. Коли ж дитина підвищить клас гри, то фора може бути зменшена настільки, наскільки стане сильнішим юний шахіст.

4. Організація гурткової роботи

У результаті планомірної роботи гуртка діти навчаються:

- слухати та чути педагога;
- зосереджуватися на запропонованому завданні;
- працювати за інструкцією;
- застосовувати довільну пам'ять;
- встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки;
- здійснювати такі розумові операції, як узагальнення, систематизація, побудова логічних ланцюжків тощо;
- відтворювати дії в уяві, фантазувати.

Перш ніж розпочати роботу з навчання дітей гри у шахи, ми провели анкетування батьків. Визначивши, що наші наміри відповідають запитам батьків, ми вивчили чимало літератури з цієї теми і склали програму гуртка з навчання гри у шахи дітей старшого дошкільного віку, яку назвали "Шахова абетка".

Програма розрахована на один рік навчання і передбачає 40 занять на рік. Заняття проводяться раз на тиждень у другій половині дня для підгруп по 6 - 10 дітей. Тривалість одного заняття становить 20 - 25 хвилин. Основна форма заняття – ігрові ситуації.

Відвідують гурток як діти груп загального розвитку, таж і вихованці логопедичних груп. Працюючи за цією програмою, педагог може вносити до неї зміни та доповнення відповідно до особливостей розвитку дітей. Це дає йому змогу врахувати потреби дітей і проявити творчий підхід до організації освітнього процесу.

Мета гурткової роботи

- формування у дітей стійкого інтересу до гри у шахи;
- розвиток допитливості, інтелектуальних здібностей та потреби у набутті нових знань;
- засвоєння дітьми основних шахових понять та правил взаємодії з партнером під час гри у шахи;
- формування вміння планувати свою діяльність" контролювати те об'єктивно оцінювати себе.

Завдання гурткової роботи

Робота шахового гуртка спрямована на розв'язання низки освітніх, розвивальних, виховних і корекційних завдань.

Освітні завдання:

- ознайомити дітей із шахівницею, шаховими фігурами та правилами гри у шахи;
- учити розмірковувати, запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, будувати логічні ланцюжки, передбачати результати своєї діяльності;
- формувати вміння орієнтуватися на площині.

Розвивальні завдання:

- розвивати пізнавальні психічні процеси – увагу, уяву, пам'ять, мислення;
- удосконалювати пояснювальне мовлення;
- формувати довільність психічних процесів;
- розвивати волюву сферу особистості.

Виховні завдання:

- виховувати самостійність, цілеспрямованість, наполегливість у досягненні мети.

Корекційні завдання:

- урівноважувати поведінку гіперактивних дітей;
- формувати здатність зосереджуватися на одному виді діяльності тривалий час.

Очікуваний результат

Насамкінець навчання діти, які відвідували шаховий гурток, мають добре засвоїти основні теоретичні та практичні засади гри у шахи. Серед **показників шахової компетентності** дошкільника можна виділити такі:

- знає шахові терміни – "біле" і "чорне" поля, "горизонталь", "вертикаль", "діагональ", "центр", "партнери", "початкове положення", "білі", "чорні", "хід", "стояти під боєм", "довга і коротка рокировки", "шах", "мат", "пат", "нічия";
- знає назви шахових фігур – "пішак", "тура", "кінь", "слон", "ферзь", "король";
- орієнтується на шахівниці;
- правильно розміщує шахівницю між партнерами;
- правильно розставляє фігури перед грою;
- розрізняє горизонталь, вертикаль, діагональ;
- знає правила, за якими ходить та б'є кожна фігура;
- грає кожною фігурою окремо і в сукупності з іншими фігурами;
- без порушень правил шахового кодексу –
 - рокирується;
 - оголошує шах;
 - ставить мат.

5. Орієнтовне перспективне планування гурткової роботи з дітьми старшої групи

Осінь	Вересень	Жовтень	Листопад
Заняття	1. В Країні Шахових Чудес. 2. Мудрець. 3. Чарівна дошка. 4. Шахівниця.	1. Проспекти, вулиці і провулки Чарівної Дошки. 2. Вертикаль, горизонталь, діагональ. 3. Ні кроку назад! 4. Ознайомлення з пішаком.	1. Прямолінійна, безхитрісна фігура. 2. Ознайомлення з турою. 3. Ввічливі слони. 4. Ознайомлення з фігурою слон.
Робота в щоденному житті	1. Розглядання ілюстрацій книжки "Малыши играют в шахматы". 2. Екскурсія до великої шахівниці. 3. Ознайомлення з шахівницею в групі.	1. Демонстраційна діаграма з позначення вертикалі, горизонталі, діагоналі. 2. Чорні та білі кубики.	1. Обстеження фігур тура і слон. 2. Розглядання демонстраційного матеріалу, ілюстрацій.
Образотворча діяльність	1. Малювання шахівниці. 2. Конструювання сумочка в чорну та білу клітинку.	1. Аплікація "Доріжка із чорно-білих квадратиків". 2. Ліплення "Пішак".	1. Вирізування за контуром тури та слона. 2. Малюнок-штамп.
Самостійна художня діяльність	1. Виготовлення килимка із чорно-білих паперових смужок.	1. Вирізання витинанок. 2. Виготовлення наголовника "Пішак".	1. Розучування віршів про пішака, тура, слона.
Свята та розваги	1. В Королівстві Шахів.	1. Зустріч з дівчинкою-Клітиночкою.	1. Свято Білої Тури.
Робота з батьками	1. Бесіда "Шахи – гімнастика для розуму". 2. Консультація "Значення гри у шахи для дітей".	1. Консультація "Роль сім'ї у мотивації юних шахістів до гри".	1. Рекомендації щодо ознайомлення дітей із шахівницею (за І. Сухіним).

Зима	Грудень	Січень	Лютий
Заняття	1. Могутня фігура. 2. Величний і дужий ферзь. 3. Стриб, скік і вбік. 4. Ознайомлення з фігурою кінь.	1. Хід – основа гри у шахи. 2. І Король жадає бою. 3. Ознайомлення з головною фігурою – королем. 4. Шахова скринька.	1. Як Тура схудла. 2. Рокіровка. 3. Нотація Чарівної Дошки. 4. Чарівний квадрат.
Робота в щоденному житті	1. Бесіда про шахові фігури. 2. Гра в шашки. 3. Розгляд ілюстрацій.	1. Екскурсія в ДЮСШ. 2. Зустріч з тренером-шахістом.	1. Розгляд діаграм. 2. Перегляд ілюстрацій книжки "Шаховий буквар".
Образотворча діяльність	1. Аплікація "Шахова фігура кінь".	1. Конструювання "Шахова скринька".	1. Малювання "Чарівний квадрат".
Самостійна художня діяльність	1. Виготовлення новорічних ялинкових іграшок: шахові фігури.	1. Виготовлення атрибутів до настільного театру "Шахове місто".	1. Шахові костюми із паперу для гри в "живі шахи".
Свята та розваги	1. Шахова естафета.	1. Вікторина "Шаховий калейдоскоп".	1. Індійські слони.
Робота з батьками	1. Вікторина для батьків. 2. Папка: "У світі шахів".	1. Ознайомлення з висловлюваннями видатних шахістів.	1. Обмін досвідом: досвід сім'ї Сидорчуків, Рублюків.

Весна	Березень	Квітень	Травень
Заняття	1. Рятівниця-опозиція. 2. Непереможний. 3. Чарівний світ комбінацій. 4. Нічия та її різновиди.	1. Розв'яжи етюд, відгадай задачу – знайдеш удачу. 2. Здорові тілом – сильні духом! 3. Найпростіші тактичні прийоми. 4. В гостях добре, а вдома краще.	1. Головні принципи дебюту. 2. Дай відповідь, як в казці, сам, без підказки.
Робота в щоденному житті	1. Портрети чемпіонів світу з шахів серед дорослих.	1. Великі шахові фігури.	1. Ознайомлення з шаховим стендом.
Образотворча діяльність	1. Малювання будинків шахового міста.	1. Аплікація предметів з шаховою символікою (сумка, таксі).	1. Ліплення "За бажанням".
Самостійна художня діяльність	1. Шахові фігури із природного матеріалу.	1. Гномики на шахових доріжках.	1. Інсценізація казки "Мудрець".
Свята та розваги	1. Невтомні коні.	1. Шаховий вечір.	1. Турнір "Шаховий Король".
Робота з батьками	1. Порада "Спорт і шахи – друзі".	1. Виготовлення стенду в групі.	1. Допомога в організації шахового турніру.

Інтерактивні методи роботи з дошкільниками

Назва методу	Зміст методу
Мікрофон	Діти разом з вихователем утворюють коло та, передаючи один одному імітований або іграшковий мікрофон, висловлюють свої думки на задану тему – запропоновані до розгляду питання чи проблеми. Висловлювання не обговорюються
Дебати	Діти разом з вихователем утворюють коло та, передаючи один одному імітований або іграшковий мікрофон, висловлюють свої думки на задану тему – запропоновані до обговорення питання чи проблеми. Висловлювання обговорюються: діти ставлять один одному запитання, відповідають на них, шукаючи спосіб розв’язання проблеми
Удвох	Діти утворюють робочі пари та виконують запропоноване завдання
Ланцюжок	Діти утворюють робочі пари, обговорюють завдання та вносять свої пропозиції в імітований ланцюжок – скажімо, у таблицю, де представлений хід казки у малюнках або умовних позначках, або самі утворюють "ланцюжок дій", "потяг" тощо
Снігова куля	Діти об’єднуються в малі групи та обговорюють проблемне питання, ситуацію або ж виконують спільне завдання, домовившись про чітку послідовність дій кожного члена групи
Синтез думок	Діти об’єднуються в малі групи, виконують певне завдання, наприклад малюнок на аркуші паперу, та передають його в іншу групу, учасники якої доопрацьовують виконане завдання
Коло ідей	Кожний учасник або кожна група виконує однакове завдання – обдумує певне питання, а потім вносить свої пропозиції, ідеї тощо
Загальний проект	Діти об’єднуються в декілька груп. Групи отримують різні завдання, кожне з яких спрямоване на розв’язання певного аспекту однієї проблеми. Потім кожна група представляє свій варіант розв’язання цієї проблеми
Асоціативна квітка	Діти об’єднуються в декілька груп. На дошці закріплюють "середину" квітки із зображенням певного поняття. Кожна група добирає слова-асоціації, картинки-асоціації до цього поняття

Заняття 1: "В Країні Шахових Чудес".

Мета: розвивати увагу, пам'ять. Виховувати інтерес до занять гуртка "Шахова школа". Вчити слухати та чути педагога, розуміти зміст казки, запам'ятовувати головне, оцінювати поведінку героїв.

Матеріал: казка, шахівниця, кольорові кульки, ляльки.

Одного разу вихователька повела дітей старшої групи на екскурсію в осінній парк. Діти милувалися красою осіннього пейзажу, а потім розбіглися в пошуках красивих листочків для осіннього букету. Оленка Слончук з Олексієм Туренко забігли далі всіх і опинилися на великій поляні, недалеко від якогось палацу.

Не встигли малята перевести дух та призвичаїтись, як невідомо звідки з'явилися невисокі, схожі один на одного, немов близнята, люди. Вони були одягнені в однакові білі костюми. Їх було вісім.

Люди йшли строем, як солдати на параді. Зроблять крок, зупиняться, ніби сили збирають.

Наблизившись до Олексія та Оленки, ці люди зупинились та голосно сказали:

– Вас затримано!

Діти подумали, що вони жартують, але ці люди були серйозними та непорушними. Олексія та Оленку ще ніколи ніхто не затримував, тому вони з тривогою поцікавилися:

– А що це означає: затримані?

– Взяті в полон! – пояснили люди в білому та суворо наказали:

– Йдіть за нами!

Крокуючи як і раніше, із зупинками, вони повели малят до кам'яної будівлі, яка насправді виявилась палацом. На її високих стінах біля бійниць замерли гарматники. По кутам височіли грізні башти, на них завмерли вартіві. Вддовж стін йшов рів, заповнений водою.

Щойно люди наблизились до рову, як від найближчої башти відділився підвісний міст, який тримався на цепях, і почав повільно опускатись.

В супроводі варти Олексій з Оленкою пройшли мостом, проминули окуті міддю дубові ворота та опинились всередині. Перед ними височів красивий палац, викладений з чорно-білих каменів. Люди в білому провели дітей заплутаними коридорами та зупинились перед різьбленими дверми. По бокам дверей стояли точно такі ж люди, але одягнуті в чорне. Їх також було вісім.

Побачивши Олексія та Оленку, вони поступово відкрили двері та пропустили їх всередину.

Незвані гості разом з вартою опинились в просторому залі. Підлога тут була викладена чорно-білими квадратами. В глибині залу на високому кріслі сидів величний цар в золотій короні на голові. Його довга мантия була вишита чорно-білими квадратами.

– Що трапилось? – суворо запитав він.

– Ваша Королівська Величність, – хором заговорили люди. – Ми затримали цих невідомих за те, що вони незаконно проникли в наше королівство. – Та показали на дітей.

Малята були настільки приголомшені тим, що трапилось, що спочатку не могли вимовити жодного слова. В кінці-кінців Олексій справився з хвилюванням та сказав: "Ми для вас невідомі, бо ви нас не знаєте. Я – Олексій. А оця дівчинка – Оленка".

– Не вірте їм, Ваша Королівська Величність, – затараторили люди. – Ми бачили своїми очима: вони прилетіли на повітряних кулях.

– На повітряних кулях? Дуже підозріло. Значить, ви повітряні розвідники.

Король плеснув в долоні. З'явився інший поважний чоловік, трохи нижчий короля. На його голові також була корона, але меншого розміру.

– Пане Ферзь, – звернувся до нього Король, – яке покарання належить згідно з нашими законами за підозрілі польоти на повітряних кулях?

– Смертна кара, Ваша Королівська Величність.

Тут вже не витримала Оленка. Запинаючись та схлипуючи, вона почала розповідати, яка неймовірна пригода відбулася з ними сьогодні. По мірі того, як вона розповідала про таку дивну та несподівану подію, а Олексій доповнював її

розповідь новими подробицями, Король та його головний радник Ферзь все частіше співчутливо кивали головами. А коли дівчинка завершила розповідь, Король навіть просльозився, так йому стало шкода дітей.

– Я вірю, що Оленка розповіла нам істинну правду. Таку неймовірну пригоду неможливо вигадати, – сказав шаховий володар.

– Повністю з Вами згоден, Ваша Величність, – погодився Ферзь.

Тоді всі кинулись обіймати Оленку та Олексія. А потім Король на radoшax пригoщав всіх шаховими шоколадними цукерками, поїв ароматним індійським чаєм з шаховими тістечками та печивом. Коли ж діти зовсім заспокоїлись, і Король дізнався, що Олексій та Оленка мають шахові прізвища: Туренко і Слончук, до того ж хочуть навчитись всім премудростям шахової гри, він зовсім розчулився та відкрив їм найважливішу "державну" таємницю:

– Розумієте, мої юні друзі, я не просто король, а Шаховий! І королівство моє також особливе – Шахове! Та й військо моє – Шахове!

– А коли і як виникло Ваше королівство? – поцікавився хлопчик.

– Так, так, розкажіть, будь ласка, – попрохала і Оленка.

– З превеликим задоволенням, – погодився Король.

Він розповідав цілий вечір та весь наступний ранок.

Заняття 2: "Мудрець" (легенда).

Мета: розвивати мислення. Виховувати бажання слухати продовження історії. Формувати поняття "біле поле", "чорне поле".

Матеріал: казка, іграшковий зайчик, Король (ляльковий театр).

Ось що розповідав Король:

"Є шахісти, які грають слабо і не знають про це, – вони невігласи, обминай їх. Є шахісти, які грають слабо і знають про це, – вони розумні, допоможи їм. Є шахісти, які грають сильно і не знають про це, – вони скромні, поважай їх. Є шахісти, які грають сильно і знають про це, – вони мудрі, наслідуй їх!" – говорить східне прислів'я. Моя легенда як раз і розповідає про такого мудреця.

Колись, давним-давно, на місці мого Королівства Шахових Чудес було саме звичайне царство. І керував ним звичайнісінький король. І було в нього два звичайних сина. Одного звали Білий Королевич, другого – Чорний Королевич. Так їх назвали за те, що один любив одягатись в білий жупан, а інший – в чорний.

Незабаром старий король помер.

Після смерті батька сини почали ділити королівство. Але чогось не поділили, посварились та пішли один проти одного війною.

Воювали вони довго й вперто: ніхто не хотів поступитись. Багато воїнів полягло з одної і з іншої сторони. Порою брати шкодували, що почали таку кровопролитну війну, – адже від неї не було щастя ні одному, ні другому. Але не знали вони, не відали, як помиритись. Кожен чекав, що інший першим протягне руку.

От тоді-то і явився до Білого Королевича старий-престарий Мудрець і сказав:

– Знаю я один надійний засіб, який помирить вас з братом.

Дістав Мудрець із торбини дошку з однаковими білими та чорними клітинками-квадратиками, і почав розставляти на ній дивні фігурки. В першому ряду по краях розмістив башти, біля них – коней, біля коней – слонів – по дві однакові фігурки з кожного боку, а в самому центрі – короля і його головного помічника – ферзя. В другому ж ряду поставив в ряд білі пішаки.

– Ось твоя шахова армія, Королевич, – сказав Мудрець, вказуючи на білі фігурки. Поглянув Білий Королевич на шахові фігури, так і охнув. В його війську насправді також були піхотинці та коні (кіннота), бойові слони та башти, які стояли по бокам. І колір фігур був його улюбленим – білий.

– А де ж армія брата? – допитувався Білий Королевич.

Мудрець дістав з торбини інші фігурки. Вони були точно такі ж самі, тільки чорного кольору, який був улюбленим для Чорного Королевича.

Обступили Мудреця придворні. Роти пороззявляли від подиву, почали розпитувати старого про дивну гру, до цього часу нікому з них не відому.

– Гра ця називається "шахи", – охоче пояснював Мудрець, – вона така цікава, захоплююча, володіє такою магичною силою та загадковою красою, що, почавши грати, ви втратите сон і спокій, забудете про всі ваші чвари та суперечки. Ось так вона заворює людей. Немов чарами.

І взявся Мудрець навчати Білого Королевича цієї мудрої та цікавої гри. А коли навчив, то Королевич, дійсно, так захопився, що просиджував за шахами дні і ночі. Навіть про війну забув. А коли згадав, відразу ж відправив до брата гінця з пропозицією про мир. І суворо попередив його:

– Якщо Чорний Королевич не дасть згоди на мир, розкажи йому по секрету, що є в мене небачена, для нього невідома, дивовижно принадна гра. Але покажу її тільки після перемир'я з ним.

Дуже закортіло Чорному Королевичу побачити незвичайну гру-забаву, і поспішив він укласти мир.

А коли ж, прибувши до брата, він своїми очима побачив шаховий бій, то почав вмовляти швидше навчити його заморської гри.

Білий Королевич з великим завзяттям виконав прохання брата. З тих пір брати-Королевичі цілі дні грали в шахи, не думаючи ні про що інше.

Але одного разу вони все ж зробили перерву. І тут раптом згадали про старого Мудреця, наказали його знайти та привести до палацу.

– Дякуємо, наймудріший чоловіче, що відкрив нам таку захоплюючу гру, – сказали Королевичі, – проси нагороду, чого душа бажає. Все негайно та в точності буде виконано.

Мудрець поважно, з відчуттям власної гідності сказав:

– В війнах, які ви так часто і довго вели один з одним, загинули всі мої родичі, та й народу в них полягло дуже багато! Накажіть своїм воїнам не проливати більше кров людську. Нехай віднині і назавжди всі ваші битви відбуваються тільки на шаховій дошці та будуть безкровними, нестрашними для людей.

А щоб вам не було сумно без війська, назвіть шахові фігури: піхотинці – пішаки, башта – тура, королева – ферзь, кіннота – кінь, особистий охоронець – слон, цар – король.

Королевиці запряглись, що точно виконують прохання Мудреця. І клятви свої не порушили...

Розповівши легенду, Король уважно подивився на дітей та додав:

– С тих далеких часів наше королівство перетворилось на шахове. Настав мир та спокій, не стало війн. Тепер ми ведемо безкровні битви, ніхто нікого не вбиває.

– Чому ж тоді ви хотіли нас стратити? – здивувався Олексій.

– Це зовсім інша річ, – пояснив Король, – ми подумали, що ви – шпигуни, яких ми дуже боїмося. Вони хочуть вивідати державну таємницю, тобто дізнатись, чим займається моє шахове військо. Якщо дізнаються, то нам тоді не минути лиха!

– Але чому? – не зрозуміла Оленка.

– Дайте слово, що будете тримати язик за зубами, тоді відкрию вам таємницю з таємниць, – тихо, озираючись по сторонам, прошепотів Король.

– Ми нікому не розкажемо, – чітко промовили діти.

– Вірю вам, мої юні друзі! – промовив Король. – В сусідніх царствах вважають, що моє військо займається воєнною підготовкою. Насправді ми весь час відпрацьовуємо шахові ходи. Якби сусідні королівства дізнались про це, вони б вже давно напали на нас. Тому ми не жаліємо шпигунів. Зрозуміли?

– Про шпигунів я зрозумів, – відповів Олексій, – а про ходи не зовсім. Це що підземні ходи якісь?

– Ні, малята, – посміхнувся Король, – ми підземними ходами не займаємось, ми боремось відкрито. Але кожна шахова фігура, навіть Пішак, переміщується по-своєму. Це і є її хід. Після кожного ходу нашої фігури по шахівниці відбувається хід суперника, гравця протилежної команди. По два ходи підряд згідно з правилами робити неможна.

– Ой, пане Король, розкажіть, будь ласка, як ходять різні фігури, – попрохала Оленка. – Особливо хочеться дізнатись про ходи Слона.

– А я хочу послухати про ходи Тури, – сказав Олексій, – і інших фігур.

– Я б з превеликим задоволенням виконав ваші прохання, – відповів Король, – але вам прийдеться довго мене слухати. Не дуже хочеться випробовувати ваше терпіння. Буде краще, якщо ви все побачите самі. Як кажуть, краще один раз побачити, ніж десять разів почути.

– А коли, чи скоро? – майже одночасно запитали малята.

– Потерпіть трішки. Із хвилини на хвилину розпочнеться парад. На ньому будуть представлені всі роди моїх славних військ: воїни, кіннота, бойові Слони, Тури, мій головний радник Ферзь і я, як кажуть, власною персоною.

І справді, засурмили труби, забили барабани. Парад Пішаків та шахових фігур розпочався...

Заняття 3: "Чарівна Дошка".

Мета: розвивати уяву, пам'ять, виховувати цілеспрямованість. Формувати уявлення про шахову дошку, закріплювати поняття "біле", "чорне" поля.

Матеріал: шахівниця, казка, іграшковий ведмедик.

– Так, про що я вам обіцяв розповісти? – звернувся до дітей Король під час чергової зустрічі.

– Як ходять Пішаки та фігури, – в один голос сказали діти.

– А на чому вони зможуть показати свої ходи? – запитав Король.

– На підлозі, на паркеті, – невпевнено мовила Оленка.

– Я знаю, – вигукнув Олексій, – на полі в клітинку, на шахівниці.

– Вгадав, – похвалив хлопчика Король. – А ти, Оленко, не засмучуйся. Всі шахові бої розігруються на дошках. І що найбільш цікаво, незалежно від їхніх розмірів: починаючи від кишенькових шахів з розміром шахівниці 15×15 см до шахового поля 10×10 м, де фігури зображаються людьми, – всі вони підкоряються одним і тим же строгим шаховим законам, ніхто не може ні

змінити їх, ні порушити, навіть я, Шаховий Король. Частіше за все місцем шахових боїв є дерев'яна дошка, але не будь-яка.

– Шахова! – вигукнули діти.

– Правильно! Але я постараюсь доповнити та уточнити вашу здогадку. В моїй Країні Шахових Чудес вона по праву названа Чарівною Дошкою, настільки вона незвичайна і загадкова, володіє справді дивовижними чарами.

– Мудрець навіть назвав її чомусь "Шаховою Країною", – раптом згадала Оленка.

– Молодець! – похвалив дівчинку Король. – В тебе прекрасна пам'ять. Спробуємо разом розгадати всі таємниці Чарівної Дошки, або Шахової Країни. Я буду задавати вам навідні запитання, а ви постарайтеся на них безпомилково відповісти, уважно вдивляючись в шахівницю, старанно вивчаючи її. Отже:

– Що ви бачите на шахівниці?

– Маленькі однакові квадратики, – першою відповіла Оленка.

– Вони не однакові за кольором. Та схожі на шашечки на таксі, – додав Олексій.

– Ви праві. За розміром квадратики дійсно однакові, а от за кольором відрізняються один від одного – білі та чорні клітинки. Вони можуть бути білими та коричневими, білими та зеленими, синіми та червоними, але завжди називаються: чорні та білі квадрати – **поля**. Як і фігури, поля називаються лише чорними та білими, як би вони не були б забарвлені, – підсумував Король. – А тепер порахуйте, скільки одних і інших.

Олексій обрав чорні поля, білі ж обрала Оленка.

– В мене вийшло 32, – незабаром доповів хлопчик.

– Ой, і в мене стільки ж! – вигукнула Оленка.

– Абсолютно вірно, – підтвердив шаховий наставник. – Ось вам і відкрита перша і сама проста таємниця. На відміну від простої дошки Чарівна розділена на квадратики, забарвлені двома різними кольорами, – **поля**, яких є, як ви переконались, порівну – по 32, а всього їх 64 клітинки-квадратики. А тепер

запам'ятайте: Чарівна Дошка, або Шахова Країна має 64 клітинки. Не так і багато для шахових боїв, чи не так?

– Так, – сказав Олексій, – далеко не розбіжишся.

– Зовсім ніде розвернутись, – промовила Оленка.

– Ви праві, дорогі гості. До того ж я розкажу вам ще одну новину: до початку бойових дій всі шахові персонажі розміщуються на дошці лише на 32 полях. Але не засмучуйтесь, захоплюючі, гарячі бої на Чарівній Дошці не проходять на протязі декількох віків, не втрачаючи новизни та свіжості, відкриваючи гравцям все нові і нові таємниці. Але Чарівна Дошка не відразу відкриває всі свої таємниці, особливо для непосидючих та неуважних гравців.

А тепер самостійно нарисуйте шахову дошку на аркуші розміром 16×16 см і правильно розфарбуйте поля.

Заняття 4: "Шахівниця".

Мета: розвивати пам'ять, виховувати посидючість. Вчити дітей закріплювати поняття: "поля"; колір: "чорний", "білий". Вчити рахувати клітинки кожної сторони шахівниці. Вправлятись у правильному розміщенні шахівниці.

Матеріал: шахівниця, вірш про шахівницю, гном, мікрофон, діаграма.

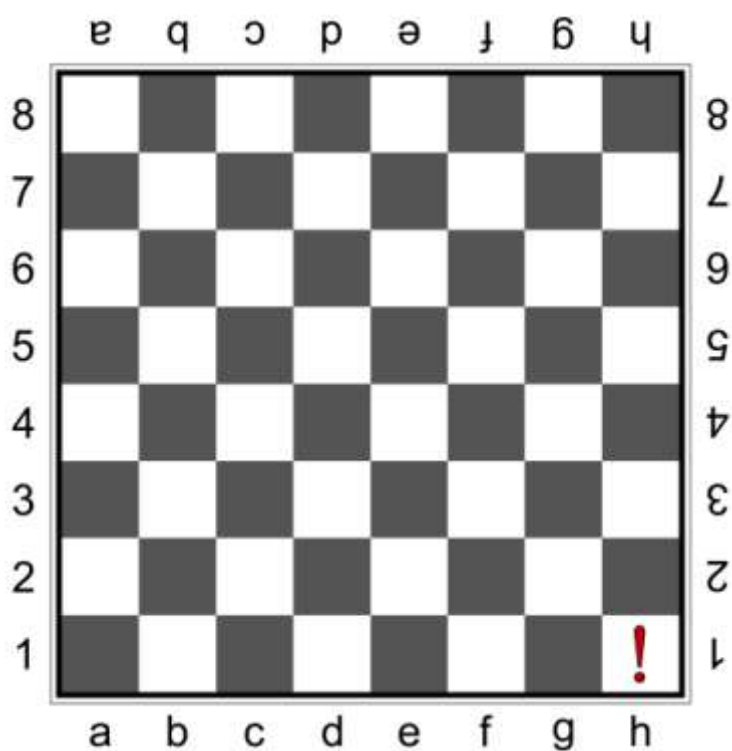
*Уся шахівниця в маленьких квадратах,
На ній двоє друзів збираються грати:
Тут біла і чорна дружини при зброї
Шикуються в лави, щоб стати до бою.
Заповнені щільно два крайні ряди
Клітинка в клітинку – погляньте сюди!
Гравці у мовчанні. Чи можна так грати,
Вдивляючись в чорні та білі квадрати?
Заждіть! Зосередьтесь! До гри придивіться:
Там хто? Горбоконик? А далі? Жар-птиця?
Неначе прийшла до нас казка сьогодні –
Он там королева стоїть у короні,
А поруч король у препишнім вбранні
Готує своїх вояків до борні.
Немає тут Змія-Горинича й відьом,
Драконів, розбійників, злих людодів,
Зате є хоробрі слони бойові,*

*Є баисти з зубцями, бійниці нові.
Немає тут чарів, які допоможуть
Здобуть перемогу тому, хто не може,
Не вмів вести своє військо у бій,
Не зна, як ладнати порушений стрій.
Лиш той переможе, хто вміло й відважно
Командує військом, хто грає уважно.
Дивіться! Полки вже готові до бою,
Вже лави рушають твердою ходою.*

Що ж таке шахівниця?

Це поле бою, на якому ви будете вести шахові битви зі своїми друзями. Тут боротимуться чорні фігури з білими, а ви будете ними командувати. Вони рухатимуться по всій шахівниці. Щоб на шахівниці зберігався лад і всі фігури рухалися за правилами, шахівницю поділено на шістдесят чотири однакові клітинки, які називають полями. Ці клітинки розміщені рядами: вісім клітинок у кожному ряді. Можна було б уже й грати, але така шахівниця незручна. Щоб гравці краще орієнтувалися на шахівниці, ці клітинки двох кольорів – білого і чорного. Білі клітинки називають білими полями, чорні – чорними. На шахівниці немає полів однакового кольору, які б містилися одне біля одного, вони чергуються ось так:

біле	–	чорне	–	біле	–	чорне	–	біле...
чорне	–	біле	–	чорне	–	біле	–	чорне...
біле	–	чорне	–	біле	–	чорне	–	біле...
чорне	–	біле	–	чорне	–	біле	–	чорне...
біле	–	чорне	–	біле	–	чорне	–	біле...



Перш ніж розставляти фігури, перевірте, чи правильно встановлено шахівницю. Яке поле у вас праворуч? Біле? Тоді все гаразд.

Чорне? Перемістіть шахівницю так, щоб праворуч у вас було біле поле.

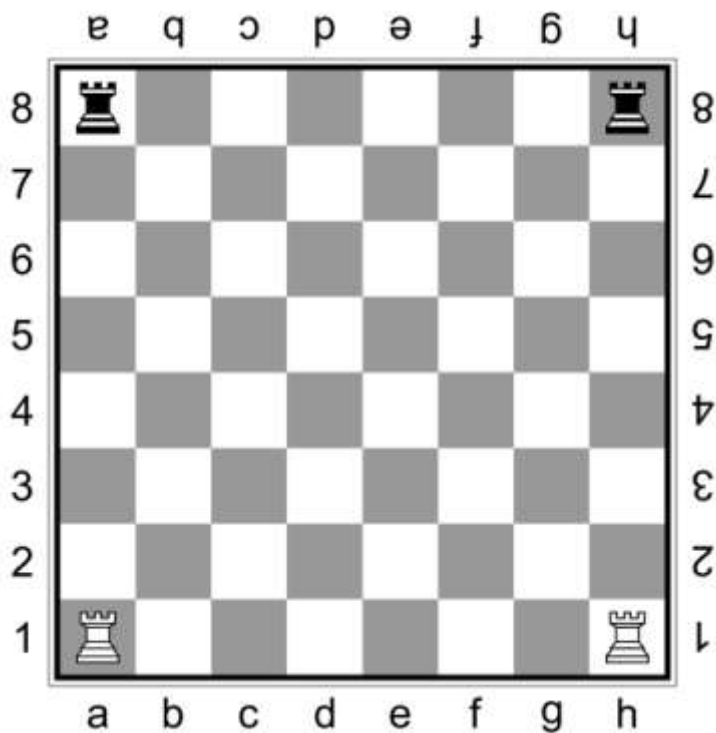
Якщо, шахівницю встановлено неправильно, усе переплутається. Не забувайте про це.

*У нижньому кутку, праворуч від гравця
Повинно завжди бути поле біле.
Якщо вимога виконана ця,
То гру розпочинати можна сміло.*

Розставимо фігури

Беремо шахівницю та розставляємо на ній фігури.

На кожному куті шахівниці ставимо фігуру, схожу на башту із зубцями. Це **Тура**. В журналах і книжках її позначають літерою **Т**. Отже, той, хто грає білими фігурами, ставить білі тури на двох ближчих кутах шахівниці (ліворуч і праворуч), його супротивник ставить свої чорні тури на двох інших, ближчих до нього кутах.



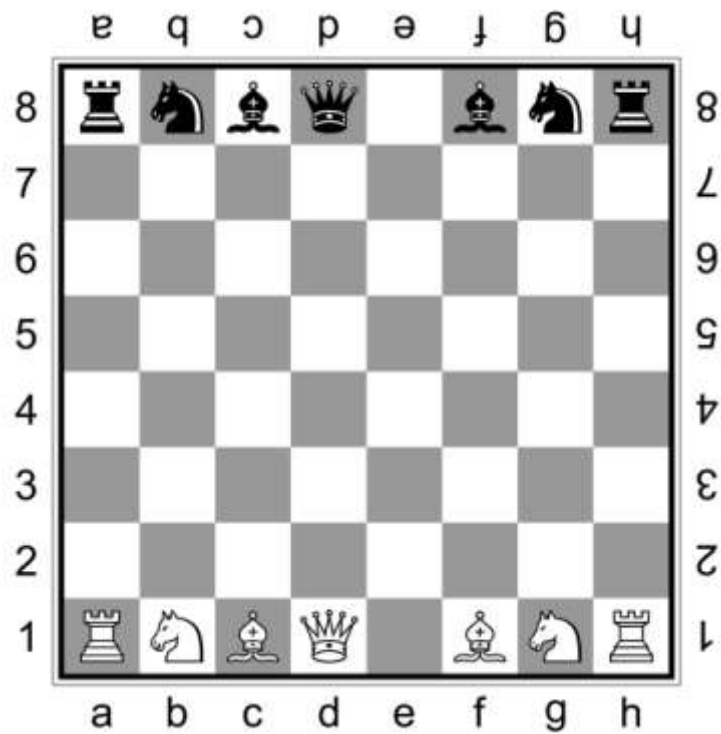
У початковій позиції біля тур стоять фігури, схожі на коней. Вони так і називаються – **Коні**. Біля білих тур стоять білі коні, а біля чорних тур – чорні коні. Позначають цю фігуру літерою **К**.



Біля коней у початковій позиції завжди стоять **Слони** (або офіцери). Їх легко впізнати: вони нагадують середньовічних воїнів з шоломами на головах. Слонів позначають літерою **С**.

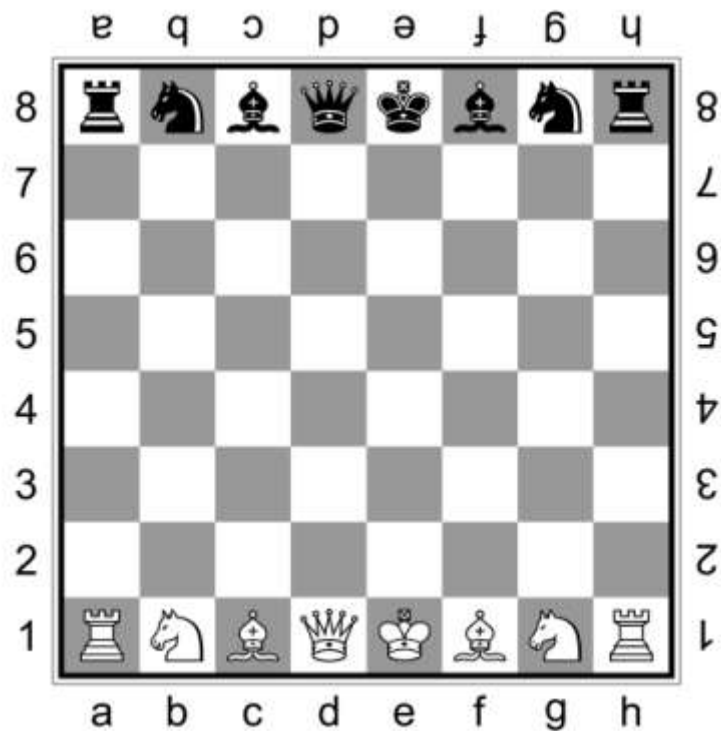


Не вистачає ще двох фігур, які треба помістити всередині ряду. Вони найголовніші. Висока фігура з короною називається **Ферзем** (або королевою). Позначають ферзя літерою **Ф**.

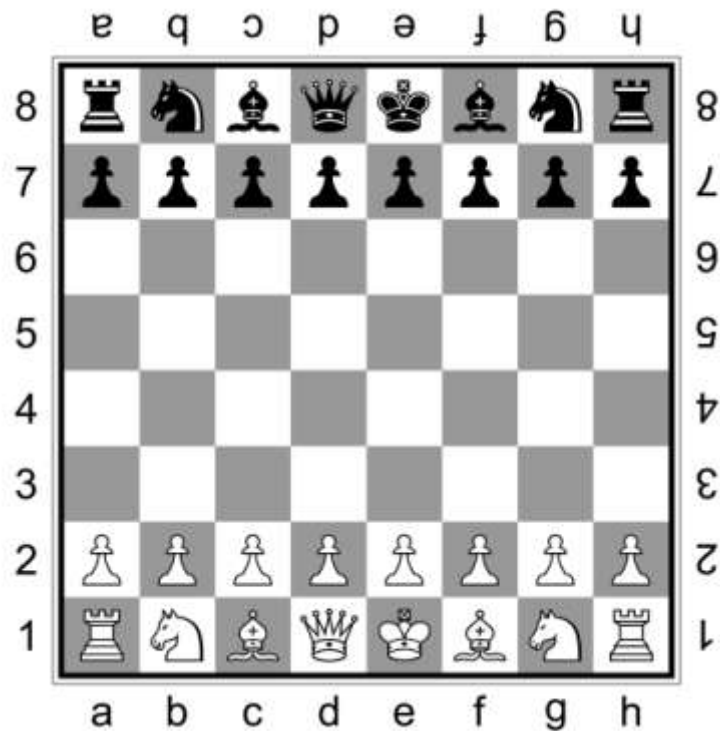


Остання фігура, яку треба поставити на поле, що лишилося вільним, – це **Король**. Його позначають літерами **Кр**.

Де мають стояти ферзь і король? Насамперед ставимо ферзя: білого на біле поле, чорного – на чорне. Короля ставлять на останнє вільне поле: чорного серед чорних фігур, білого – серед білих.



Залишилися тільки маленькі фігурки – вісім чорних і вісім білих. Це **Пішаки**. Позначають їх літерою **п** (часто це позначення опускають).



Пішаки ставимо на шахівниці в один ряд, один біля одного на восьми полях попереду розставлених уже фігур. Зрозуміло, білі пішаки треба поставити перед білими фігурами, а чорні – перед чорними.

Заняття 5: "Проспекти, вулиці і провулки Чарівної Дошки".

Мета: розвивати увагу та цілеспрямованість. Вчити запам'ятовувати поняття: "горизонталь", "вертикаль", "діагональ". Розвивати вміння знаходити подібність горизонталі та вертикалі.

Матеріал: шахівниця, білі та чорні кубики, маленька іграшка, дидактична гра "Шахові доріжки".

Королю сподобались красиві, безпомилкові рисунки дітей. Вони впевнено орієнтувались в лініях, як прямих, так і косих.

– А ми з Оленкою великі лінії назвали проспектами (ті, які найдовші – в них по вісім полів), менші лінії – вулицями, найменші – провулками, а поля – будиночками, так цікавіше, – похвалився Олексій.

– Ви дуже спостережливі, – зрадів шаховий володар. – Все розіграли, як по нотах.

– Я вам вже казав, – продовжував Король, – що шахові закони виконуються неухильно всіма, ніхто не може їх порушувати. Але от прикрість. Як же ми будемо розрізняти на дошці ваші шахові проспекти, вулиці, провулки, які складаються з полів-будиночків? Вони ж як дві краплі води схожі один на одного!

– Дійсно, Чарівна Дошка, – не на жарт засмутився хлопчик.

– Загадка на загадці! – вигукнула Оленка.

– Не переживайте, мої друзі! Ви опинились на правильному шляху, здогадавшись, що Чарівна Дошка, або Шахова Країна, складається не лише з одних полів, будиночків, клітинок, квадратиків. Ви відкрили чергову таємницю: **лінії** немов розсунули межі Чарівної Дошки – було всього 64 поля, а з'явилося ще додатково на тому ж місці багато всіляких шляхів. Ну а назви у всіх неоднакові, щоб не заплутатись в них: прямі лінії, які йдуть зліва направо (або справа наліво), називають **горизонталями** (або горизонтальними лініями).

– Підрахуйте, скільки їх на дошці.

– Я налічила вісім, – сказала Оленка.

– Цілком вірно, – погодився Король. – А тепер кожную лінію позначте цифрою: перший ряд і буде першим по рахунку. Цифра ставиться збоку, зліва та справа від дошки, і так по порядку всі вісім ліній.

– А якщо ми зайдемо з боку восьмої лінії, то як будемо рахувати горизонталі?

– Буде все навпаки: восьма, сьома, шоста и так до першої, – не розгубився Олексій.

– Молодець! – похвалив Король. – Для того, щоб менше помилятись, поставте на своїх рисунках (по-шаховому – **діаграмах**) цифри, але так, щоб їх зручно було читати з боку другого гравця, який сидить напроти восьмої горизонталі. А тепер станьте так: Олексій з боку восьмої горизонталі, а Оленка з боку першої горизонталі. Покажіть ще прямі лінії.

Діти задумались. Оленка першою здогадалась:

– Ось ці лінії, вони йдуть від мене до Олексія, – почала дівчинка, – або від нього до мене. Колір полів повинен чергуватись.

– Правильно, – сказав Король, – ці лінії називаються прямими **вертикальними** лініями та позначаються не цифрами, а **буквами**.

В шахах здавна прийнято користуватися буквами з латинського алфавіту. Ставляться вони з обох боків дошки. Перша вертикаль позначається буквою "a", друга вертикаль – буквою "b", наступні відповідно "c", "d", "e", "f", "g", "h".

– Складно відразу все запам'ятати, – тяжко зітхнув Олексій.

– Спочатку деякі букви будуть незвичними для вас, – погодився Король. Які лінії залишилися в нас без своєї назви?

– Які йдуть навскіс. Поля, з яких вони складені, неодмінно однакового кольору, – відразу згадала Оленка.

Олексій додав:

– Вони неоднакові по кількості полів: найменші мають по два поля, найбільші мають по вісім полів.

– Прекрасно, діти, – задоволений своїми учнями, промовив Король. – Всі ці лінії, і великі, і маленькі, називаються одним словом – **діагональ**.

– Отже, про які нові таємниці Чарівної Дошки ви дізнались сьогодні?

– Як називаються прямі та косі лінії на шахівниці: це горизонтальні, вертикальні та діагональні лінії, – без запинки відповіла Оленка.

– Давайте на одній діаграмі зафарбуємо кожну лінію своїм кольором: горизонтальну – синім, вертикальну – зеленим, діагональну – червоним, – запропонував Король. – Так їх простіше буде розрізняти, – додав він.

– А може, ми підпишемо кожну лінію ще й словом, щоб краще запам'ятати, – запропонував Олексій.

– Думаю це не зашкодить, – погодився задоволений Король.

– А ти, Олексій, що почерпнув із сьогоднішнього заняття, яку таємницю відкрив? – звернувся до хлопчика шаховий наставник.

– Я ще дізнався, як позначаються лінії: горизонтальна – цифрами, вертикальна – буквами латинського алфавіту.

– Цікаво, а як позначається діагональ? Скажу відверто, питання не з легких, – все ж запитав Король.

Оленка, як не старалась, нічого не придумала. Олексій вперто морщив лоба, здаватись не спішив. Потім пригадав, як шаховий вчитель назвав найбільшу діагональ, і відповів:

– Буквою і цифрою!

– Бути тобі великим шаховим майстром, хлопче! – вигукнув шаховий наставник. І детально пояснив дітям: – Горизонталь і вертикаль – це головні, основні лінії на дошці, тому вони і позначаються кожна по-своєму, а діагональні лінії виходять від перетину цих двох ліній, тому вони позначаються буквою та цифрою, – це початок, потім йде рисочка (–), і знову йде буква і цифра – це кінець. Наприклад, неможна сказати "діагональ **a1**", бо це лише її початок, правильно буде: діагональ **a1 – h8**. Тепер вам ясно, чому діагональні лінії так позначаються?

– Нарешті ми розібрались і з діагоналлю, – зраділа Оленка.

– А що ще позначається буквою і цифрою? – Ми зовсім забули про них. Саме маленьке на дошці. Подумайте, – знову запитав Король.

– Клітинки, квадратики, будиночки, – скоромовкою заторохкотіла Оленка.

– А як, Олексію, правильніше сказати шаховою мовою? – звернувся до хлопчика шаховий володар.

– Правильна назва клітинки – **шахове поле**. Їх всього 64, але кожне має свою адресу, свою унікальну назву, – чітко відповів Олексій.

– Абсолютно вірно. От і назви нам зліва внизу кутове поле на перетині вертикалі "**a**" та першої горизонталі, – запропонував йому Король.

– Перше "**a**", – відповів Олексій.

– А ти, Оленко, прочитай поряд справа сусіднє поле, – звернувся він до дівчинки.

– Перше "**b**", – відповіла вона.

– Ось ви і почали помилятись. Але не засмучуйтесь, навіть дорослі спочатку помиляються в назвах полів, – заспокоїв дітей Король. – В шахах прийнято називати спочатку букву, а потім вже цифру: "**a1**", "**b1**". Решту назвіть самостійно.

Діти справились із завданням.

– Відмітьте на діаграмі вертикаль "**a**", 1-шу горизонталь, діагональ **a1 – h8** та всі їхні поля цифрою та буквою.

– Ось ви і познайомились з шаховими нотами, або з шаховою азбукою, – урочисто промовив Король. – А також з місцем, де будуть розіграватись шахові баталії. Як вони в нас тепер називаються по шаховому?

– Горизонтальні, вертикальні і діагональні лінії, – відповіла без запинки Оленка.

– Або ж горизонталі, вертикалі, діагоналі, якщо говорити коротко, – додав Олексій.

– Ну що ж, відповідь годиться. А в вільний час накресліть шахову дошку та позначте кожне поле (клітинку, квадратик, будиночок) буквою та цифрою.

Заняття 6: "Хід – основа гри у шахи".

Мета: розвивати мислення. Формувати уявлення про "хід". Закріпити поняття: "білі", "чорні".

Матеріал: шахівниця, білі та чорні кубики, зошит в клітинку, ножиці, лінійка.

*Як повелося з давніх літ,
Основа гри у шахи – хід,
А гра складається з ходів
Коней, слонів, тур, пішаків –
Усіх фігур, що бій ведуть,
І разом до звияги йдуть.
Якщо твої фігури білі,
Не думай довго і до цілі,
Яку намітив, поспішай, –
Роби хід першим і чекай
На хід суперника свого.
А щоб хутчій здолать його,*

*Фігури намагайся брати,
Та ще слідкуй, щоб власні втрати
Були найменші, і тоді
Ти за декілька ходів
Перевагу будеш мати –
І зможеш далі наступати,
А наступу мета – одна,
Для вас уже ясна вона:
Короля в полон узяти,
Тобто мата йому дати
(А про мат в усіх деталях
Ми розкажемо вам далі).*

Будь-яка шахова партія складається з ходів. Що ж таке хід? Як його робити?

Гравець бере одну зі своїх фігур і пересуває її на інше поле, на якому немає взагалі ніякої фігури або стоїть фігура іншого кольору. Якщо на полі, куди спрямовано хід, стоїть фігура супротивника, її треба забрати з шахівниці, а на звільнене поле поставити свою фігуру. Такий хід називається взяттям. Беруть фігури супротивника: слонів, коней, пішаків, тур, ферзя. Свої фігури брати не можна. На поле, де стоїть наша власна фігура, будь-яка інша з наших фігур піти не може.

Партія завжди починається ходом білих. Після ходу білих мають ходити чорні. Потім знову – хід білих.

Гравці роблять ходи по черзі протягом усієї партії. Жоден гравець не має права ходити двічі підряд. Та це ще не все! Гравець не може пропускати ходи. Не можна, наприклад, сказати супротивнику: "Я не знаю, як грати далі, тому грай ти". Так не годиться. Ходити повинен той, чия настала черга. А якщо він не знає як, хай нарікає на себе.

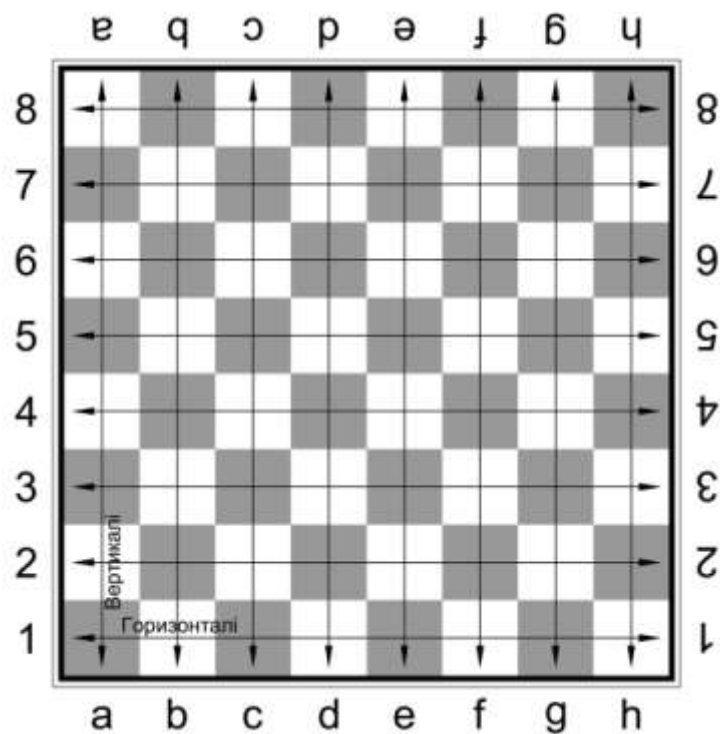
Чи знаєте ви перші вісім літер латинського алфавіту? Якщо ні, ось вони: **a, b, c, d, e, f, g, h**. Тепер ви зможете назвати всі вертикалі на шахівниці. Що ж таке вертикаль?

Вертикаль – це вісім клітинок, що розміщені одна над одною і торкаються одна одної своїми гранями.

А чи знаєте ви пісеньку-лічилку "Раз, два – дерева, три, чотири – вийшли звірі, п'ять, шість – пада лист, сім, вісім – птахи в лісі". Чудово. Отже, ми вже можемо не тільки лічити до восьми, а й визначати всі горизонталі на шахівниці. Що ж таке горизонталь?

Горизонталь – це вісім клітинок, що розміщені поряд в одному ряді й торкаються одна одної своїми сторонами.

Отже, шахівниця складається з восьми вертикалей і восьми горизонталей.



Лічбу горизонталей від першої до восьмої починають від того, хто грає білими. Вертикалі ми також вже вміємо позначати: у білих ліворуч розміщена вертикаль **a**, потім **b** і так далі до вертикалі **h**, яка розміщена вже праворуч. У чорних все навпаки: ліворуч розміщена вертикаль **h**, праворуч вертикаль **a**, вони розміщені ніби справа наліво.

Навіщо все це потрібно?

Завдяки цьому кожне поле на шахівниці має свою назву. За допомогою шахового алфавіту, який називається **шаховою нотацією**, ми можемо записати будь-яку шахову партію і згодом повернутися до неї, зіграти її знову, наприклад з досвідченішим гравцем, знайти помилки і, що основне, постаратися зрозуміти, чому було допущено ці помилки.



Заняття 7: "Ні кроку назад!" (продовження казки).

Мета: розвивати увагу, виховувати вміння слухати, вчити розуміти зміст казки, називати героїв, формувати уявлення про шахову фігуру – пішака.

Матеріал: казка, демонстраційна картка, іграшкова лисичка, вправа з пішаком.

Король перевірів нарисовані дітьми шахові дошки, відмітив про себе: "З них будуть люди: акуратні, працелюбні, спостережливі".

– Ваші поля-будиночки просто прекрасні, без найменшої помилки, не сподівався, порадували старого. А тепер хвилинку уваги, розпочинається парад.

Першими на параді марширували Білі Пішаки. Олексій і Оленка легко впізнали солдатиків, які їх затримали. Вони чітко відбивали крок та співали запальну пісню:

*Ми – опора
Королівського престолу.
Ми – Пішаки Короля,*

*Тра-ля-ля-ля,
Крокуєм лиш вперед,
А не навпаки.
Один лиш крок
Ми робим враз.
Лише вперед! –
Такий наказ!*

Дивлячись на Пішаків, Король посміхався та плескав в долоні в такт їхній пісеньці. Король урочисто промовив:

– Подивіться, які молодці. Помруть за мене, але не відступлять назад ні на крок!

– А чому вони не можуть переступати відразу через декілька полів? – поцікавилася Оленка.

– Тому що це солдати-піхотинці. Вони не повинні швидко просуватись.

– Але тоді чому вони не ходять ні вправо, ні вліво, ні навскоси, ні назад хоч по одному кроку? – допитувався Олексій.

– По військовому статуту не годиться, – охоче пояснив Король. – В них строгий наказ: "Тільки вперед! Ні кроку назад!" Ось чому наші поети і пісню склали про їхню мужність та стійкість. Ту, яку вони співали на марші.

– Важко живеться Пішкам-піхотинцям, – поспівчував Олексій.

– Авжеж, – погодився Король, – вони ж першими вступають в бій. Рідко якомусь з них пощастить просунутись далеко вперед. Але трапляється і таке. З боєм, "з синяками" і "гулями" прорветься він до останньої лінії-горизонталі дошки. Тоді настає найщасливіша мить в його житті. Як нагорода Пішаку надається право перетворитися на будь-яку фігуру, розуміється, крім Короля! – з поважністю підкреслив Король. – Двох Королів одного кольору в кожному війську не буває. Тому Пішаків потрібно шанувати, берегти, не віддавати без необхідності супротивнику. Хоча їх по кількості стільки ж, як решти фігур, разом взятих, – вісім. Відгадайте таку загадку, – запропонував Король: – "Маленький, хвацький багато полів вперед пройшов і фігуру знайшов".

– Пішак! – одностайно вигукнули діти.

– Молодці, саме він, сміливий, хоробрий Пішак.

Пройшовши із зупинками всі призначені для них поля, Білі Пішаки швидко відійшли.

– А можна ми покомандуємо Чорними Піхотинцями? – звернулись діти до Короля. – Адже вони, мабуть, також хочуть взяти участь в параді?

– А чом би й ні, – люб’язно погодився шаховий володар. – Тим паче вони вас не затримували, – додав він, посміхаючись, і відразу ж наказав, щоб Чорні Піхотинці слухались дітей та виконували всі їхні команди.

– Чорні Піхотинці, на парад кроком руш, – не дуже голосно для першого разу скомандував Олексій.

– Дивіться, не підведіть нас, – попросила Оленка, дивлячись як злагоджено та красиво марширують Чорні Піхотинці. А Олексій вже більш впевнено подав нову команду:

– Пісню починай!

*Ми – шахові Пішаки,
В бою не поспішаєм.
Крокуєм лиш вперед,
Назад не відступаєм!*

*Приспів: За нами "офіцери",
За нами Королі,
Тури і "королеви",
І кінні полки.*

*Навскоси: наліво і направо
Ми "бити" маєм право.
А як в кінець дошки прийдем,
Фігуру нову оберем.*

– Славні вояки, – захоплювався Король, плескаючи разом з дітьми в долоні, після того, як Чорні Піхотинці пройшли парадний марш.

Чорні Пішаки зупинились біля краю шахівниці і, спитавши дозволу гостей, покинули поле.

Заняття 8: "Ознайомлення з пішаком".

Мета: розвивати увагу, пам'ять. Виховувати інтерес до шахових фігур, ознайомити з пішаком, запам'ятати назву фігури.

Матеріал: шахівниця, чорний та білий пішаки, загадка, діаграма.

*Пішак вперед прямує завжди:
Що крок – клітинка до мети,
Лиш першим кроком дві клітинки
Йому дозволено іти.
Ти скажеш, що малюк слабенький,
Поляже враз у боротьбі,
Та то лише на перший погляд,
Ось що скажу на це тобі:
Пішак з усіх найслабший справді,
Проте, йдучи вперед, завжди
Поб'є того, хто необачно
Перешкоджає йому йти.
І якщо попри всі пригоди
Нарешті дійде до кінця, –
То на краєчку вертикалі
Вмить перетвориться в ферзя.*

Яка в нас остання фігура? Пішак. Чи не тому це, що він маленький? Звичайно ж ні. Річ тут не в розмірах. Ми відклали знайомство з ним через те, що ходить він по шахівниці досить дивно. Пішакові далеко до ферзя, і наш супротивник може його недооцінити або забути про нього тому, що пішаків у кожного багато і що один пішак, здавалося б, нічого не важить. Думати так – велика помилка! Часом і малий пішак може вирішити долю партії.

Ви читали байку про лева і мишку? Маленька мишка на віддяку цареві звірів пообіцяла, що коли-небудь йому допоможе. Левові це здалося смішним: хіба він, такий сильний, може потребувати допомоги крихітної мишки? Проте мишка свою обіцянку виконала. Коли лева впіймали мисливці й він заплутався в мотузках, вона прибігла, перегризла мотузки і врятувала левові життя. Схожий на неї й маленький пішак.

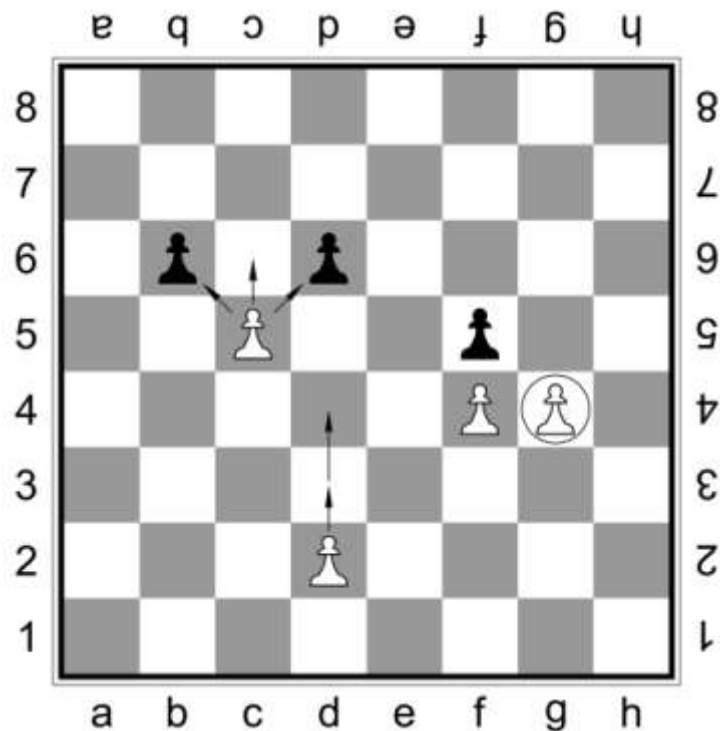
А згадайте казку про ріпку. І там маленька мишка з'явилася вчасно, і лише завдяки їй дідусь, бабуся, внучка, песик та кішка змогли витягнути ріпку.

Пішак теж: маленький і непомітний. Інші фігури набагато сильніші, але часто буває так, що саме пішак приносить перемогу на шахівниці. Ось бачите, хоч пішак і не дуже сильний, але в ньому прихована велика сила. Про це ми розкажемо пізніше.

Запам'ятайте, пішак – це єдина фігура, що не може відступати. Ні на крок! Тільки прямо, тільки вперед. Треба добре подумати, перш ніж ходити пішаком. Для іншої фігури це не має такого значення, у гіршому випадку ми можемо повернути фігуру назад або поставити її на інше поле. Припустімо, ми пішли конем ліворуч і раптом бачимо, що хід праворуч був би кращий. Якщо на шахівниці поки що нічого особливого не відбувається, ми можемо повернути коня на попередню позицію, а потім послати його на іншу. З пішаком так не можна. Якщо ми зробимо хід пішаком, назад його вже не можна повернути.

Пішак ходить майже завжди на одне поле вперед. На одне єдине поле. Увага! Майже завжди. Із початкової позиції, тобто з тієї горизонталі, на якій стоять пішаки до початку партії, він може зробити хід на два поля. Усе залежить від того, який наказ дати пішакові. Отож, увага! Пішак ходить прямо вперед завжди на одне поле, і тільки з початкової позиції може (але не обов'язково) йти на два поля.

Тепер подивимось, що ще відрізняє пішака від інших фігур. Пішак ходить не так, як б'є. Ходить він, як ми вже знаємо, прямо вперед, а б'є, УВАГА! також уперед, але не прямо, а навскіс. Пішак на полі **c5** нашої діаграми може піти на одне поле вперед, а може взяти одного з чорних пішаків – лівого чи правого. Хоча чорний пішак на діаграмі може побити білого пішака, обведеного колом, ходити він не може, бо шлях йому заступає пішак супротивника. А перескочити через нього, зрозуміло, він теж не може. Скакати може, це ми вже добре знаємо, тільки кінь.



Пам'ятаєте чеську народну казку про те, як бридка жаба перетворилася на прекрасного принца, коли її поцілувала принцеса? Щось подібне можливе і в шахах. Ми, звичайно, знаємо, що жаби по шахівницях не стрибають (цього ще бракувало!) і цілувати пішаків немає рації – прекрасних принців з них все одно не вийде. А все ж і пішак на шахівниці може обернутися на іншу фігуру. Ми вже знаємо, що пішак – фігура найслабша і що посувається він усього на одне поле (тільки з початкової позиції він може піти на два поля) та й то лише вперед. Часто під час гри нам спадає на думку: як добре було б, коли б з того пішака став раптом ферзь чи якась інша фігура, хоч би тура. Уявіть собі, що в цьому немає нічого неможливого.

Пішак просувається тільки вперед доти, доки йому вдасться після всіх небезпек вийти на останню горизонталь (для білого пішака – на восьму, для чорного – на першу). Далі йти нікуди, довелося б іти по столу, а це вже нікуди не годиться. Що ж далі? А ось що! Пішак, якому пощастило досягти останнього ряду шахівниці, відчуває себе на ньому майже так, як та бридка жаба з казки. Проте в нього є переваги. Йому не треба чекати, поки його хтось поцілує – його нагороджують уже за те, що він пройшов з боєм усю шахівницю. Пішак одразу ж перетворюється на будь-яку фігуру свого кольору, яку вибере його

"господар": на ферзя, туру, коня або слона. Лише королем пішак не може стати або лишитися пішаком. Не важко вирішити, яку фігуру поставити на останню горизонталь замість пішака. Найсильніша фігура – ферзь, тому такий героїчний пішак майже завжди стає ферзем. На туру, коня або слона пішак перетворюється у виняткових випадках, коли нам, наприклад, досить змінити пішака на одну з цих фігур, щоб виграти. Та швидше за все ми змінимо пішака на ферзя. Навіть якщо в нас уже (ще) є ферзь, правила дозволяють нам мати стільки коней, слонів, тур та ферзів, скільки пішаків ми зуміємо провести на останню горизонталь.

Заняття 9: "Прямолінійна, безхитрісна фігура".

Мета: розвивати увагу, виховувати інтерес до казок про шахові фігури, формувати уявлення про шахову фігуру – туру.

Матеріал: казка, загадка, демонстраційна картка, шахова фігура тура.

– Ну, Олексій, вітаю тебе! – сказав Король хлопчику. – Радуйся, Туренко, сьогодні, як кажуть, і на твоїй вулиці свято.

– Ой, що ви, мій день народження не сьогодні, – спробував заперечити хлопчик.

– Так, так, – підтвердила Оленка, дивлячись на Короля, який сміявся від душі.

– Ох і потішили ви мене, старого. Хоч я і Король-провидець, але звідки ж мені відомо, коли у вас дні народження; ви ж про це не говорили. Я про інше свято: сьогодні ми познайомимось з новою фігурою – **Турою!** Ось в чому полягає свято Олексія.

Тут вже не втримались від сміху діти. Оленка зайшлася дзвінкіше Олексія.

...Пройшовши із зупинками всі призначені для них поля, Чорні Пішаки відійшли. І відразу ж залунала нова музика – повільна, немов на парад запрошували товстих та неповоротких істот. І справді, в зал в'їхали чотири башти – Тури. Вони зайняли вихідні позиції по кутам дошки та почали переміщуватися в такт музиці.

Спочатку ходили по прямій назад і вперед. Причому не рахувались із полями-клітинками: переміщувались і через одне поле, і через два, а то й одним махом долали весь зал від першої до останньої лінії.

– Оце так ходи! – захоплено сказала Оленка.

– Вони здатні ще й не таке витворяти, – з гордістю підкреслив Король.

Немов почувши його похвалу, дві Тури зупинились і раптом повернули вбік – направо, дві інші, які йшли їм назустріч, – наліво. Посеред залу вони зустрілись та почали рухатися пліч-о-пліч, а потім знову розійшлись в протилежні сторони.

– Нічого не розумію, – признався Олексій. – Дуже заплутано ходять.

– Та що ви, мої друзі, – сказав Король. – У Тури дуже простий хід. Вони страшенно прямолінійні: завжди переміщуються по прямій. Де б Тура не знаходилась, вона може піти на порожній дошці від одного поля до чотирнадцяти, причому всі по прямій, але в різні сторони: вперед, назад, вправо та вліво по вільним від своїх та чужих пішаків і фігур полям та лініям, крім діагональних. І так же по прямій, як ходить, так і б'є фігури та пішаки супротивника. Дивовижно проста фігура!

Олексій та Оленка почали більш уважно придивлятись до руху Турів на дошці. І переконались, що вони і справді переміщуються по горизонталям та вертикалям, хоча і в різних напрямках.

– А на "десерт" я приготував вам загадку, – сказав дітям Король: – "Стою на краю, шлях відкриють – я піду. Лише прямо ходжу, як звуть, не скажу".

– Це Тура, – одностайно відповіли діти.

Заняття 10: "Ознайомлення з турою".

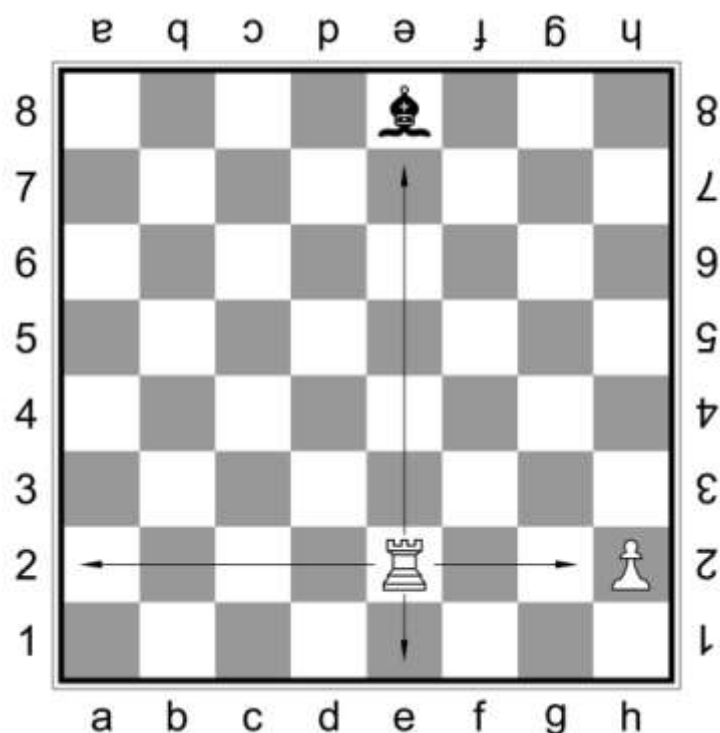
Мета: розвивати пам'ять, виховувати посидючість, закріпити знання про шахову фігуру – туру (назва, вихідна позиція, спосіб пересування).

Матеріал: шахівниця, шахова фігура – тура, загадка, діаграма, вірш, зайчик.

*Де битви запал, небезпека,
Туди тура спішить здалеку.
Крок у тури завжди прямий –
Вперед чи вбік – відразу в бій!
А-як потреба виникає,
Назад вона мерцій вертає.
Хоч і не йде вона навскіс,
Без неї нам не обійтись:
Що б не було, вона будь-де
Умить противника знайде.*

Ця фігура пересувається по прямій лінії, ніколи не робить поворотів під час ходу, і, якщо на її шляху немає перешкод, вона може за один хід пройти будь-яку віддаль, навіть від одного кута шахівниці до іншого. Ходить вона по горизонталях і вертикалях і може зміститися на одне, на два поля або, коли треба, на сім полів. А якщо вона стоїть на порожній шахівниці, то може піти на чотирнадцять різних полів.

Погляньте тепер на діаграму. Тура стоїть на полі **е2**. Куди вона звідси може піти?



Порахуймо: на **d2**, **c2**, **b2**, **a2**, а з другого боку на **f2**, **g2** і в цьому напрямку все – далі тура йти не може, бо на полі **h2** стоїть білий пішак. Крім того, тура може піти на **e1** і вгору на **e3**, **e4**, **e5**, **e6**, **e7** і **e8**. Зрозуміло, коли тура йде на **e8**, вона повинна бити слона.

Як записати хід, яким тура б'є слона на **e8**? Дуже просто. Передусім треба записати номер ходу. Припустимо, що слона беруть, наприклад, на двадцятому ході. Після цього треба коротко записати фігуру, яка ходить (у даному разі тура), і поле, куди вона йде. Взяття позначають двокрапкою, її ставлять перед полем, на яке ступає ця фігура: **20. T:e8**. Хід тури на поле **g2** позначають так: **20. Tg2**. На цьому ми поки що спинимося.



Заняття 11: "Ввічливі слони" (продовження казки).

Мета: сформувати уявлення про шахову фігуру – слон.

Матеріал: казка, іграшковий слон, шахівниця, шахова фігура – слон, загадки.

– Що, Олексію, задоволений, що так багато дізнався про Туру? Сьогодні прийшла черга радіти Оленці Слончук. Ми познайомимось із **Слонами**. Саме про них, індійських Слонів, буде наша казка.

...В залі з'явилися два абсолютно однакові Білі Слони. Вони плавно, в такт музиці, погойдували хоботами та співали свою пісню:

*Коли ми стаємо в стрій,
Нас сплутає любий.
Та лиш почнеться бій –
У кожного шлях свій.*

Намагаючись довести, що вони говорять правду, Слони-близнюки почали демонструвати кожен свої ходи. Слон, який стояв на чорному квадраті-полі,

вибрав собі чорну діагональ. Інший Слон, який розмістився на білому полі, надав перевагу білій діагоналі. Слони робили то маленькі кроки, наступаючи на сусіднє поле, то величезні – через весь зал, відразу заходячи на територію супротивника. Але як вони не крокували, їх шляхи ніде не перетинались, хоча іноді і пролягали дуже близько один від одного.

– Чого вони не зустрічаються, як Тури? – не стрималась Оленка.

– А їм і не треба зустрічатись, – пояснив Король, – адже вони із одного війська. Ще віддавлять один одному ноги.

– Які ввічливі Слони, – подумав Олексій. Але раптом почала грати зовсім інша музика – вже не весела, а грізна. В ту ж мить в зал увірвались ще два Слони.

– Супротивники? – злякано скрикнула Оленка.

– Точно, – кивнув головою Король.

Засурмила труба, і Чорні Слони почали швидко ходити. Один з них обрав чорну доріжку, інший – білу.

– Вони ж зіткнуться з Білими Слонами! – крикнув Олексій.

– Авжеж, – незворушно підтвердив Король, – вони супротивники.

Слони супротивники почали полювати один на одного. Вони то зближувались, то віддалялись. Здавалось, полювання буде тривати вічно. Але ось один Білий Слон зробив помилку, зайнявши невигідну позицію, і відразу ж на нього напав супротивник та збив з ніг.

– А може він знову повернутись в стрій? – поцікавилась Оленка, вказуючи на переможеного Слона.

– В цій грі, на жаль, вже не може, – пояснив Король. – Такі невблаганні шахові закони.

– А якщо на місці Білого Слона опиниться інша фігура чи Пішак? Слон і з ними розправиться? – запитав Олексій.

– Неодмінно. В шаховій грі кожен роззява розплачується за свій неправильний, непродуманий хід.

– А Король? – боязко спитала Оленка.

– І Короля теж може чекати така ж участь, – з сумом в голосі підтвердив шаховий володар.

– І Пішак вас може знищити? – засумнівався Олексій.

Король вже зібрався відповісти, але в цей час Чорний Слон так люто накинувся на тепер єдиного Білого, що Король не втримався та поспішив бідоласі на допомогу. Він стрімголов мчав через весь зал, не розбираючи дороги.

Ферзь вхопився за голову та побіг навздогін.

– Ваша Величність! – обурено кричав він. – Ви ж порушили всі правила гри!

Король зупинився.

– І справді, – збентежено пробубонів він. – Я дійсно не можу так ходити. Ох, ці нерви. Коли хвилюєшся, завжди не те робиш.

Король в супроводі Ферзя повернувся на своє місце. Оленка не втрималась та поцікавилась:

– Ваша Величність, ви ж найголовніший у всьому королівстві! Невже ви не можете ходити, як вам захочеться?

– Ні, Оленко, – зітхнув він. – В шаховій грі в Короля менше прав, ніж в короля справжнього. Втім, не буду забігати наперед. Про те, як мені можна переміщуватись, ви дізнаєтесь, коли настане моя черга виступати. А тепер, як завжди, пропоную вам загадку: "Два брати в одній армії служать, а на одній дорозі зустрітись не можуть".

Оленка відразу відгадала.

– Два брати – це два Слони з одного війська. За правилами вони ходять по різних доріжках-діагоналях та за весь час гри не можуть зустрітись.

Олексій погодився з Оленкою. Після цього свою загадку запропонувала і Оленка:

*Не живе в звіринці,
Не бере гостинці,
Навскоси він ходить,
Хоботом не водить.*

Король похвалив дівчинку за прекрасну загадку про Слона. Олексій теж не залишився в стороні:

*Не позичать мені хоробрості й краси.
Завжди ходжу та б'ю я навскоси!*

Оленка зраділа, що так багато загадок складено про її улюбленого Слона. Та й Король був задоволений успіхами дітей.

Заняття 12: "Ознайомлення з фігурою слон".

Мета: закріпити знання про шахову фігуру – слон (правила, за якими ходить, вихідна позиція).

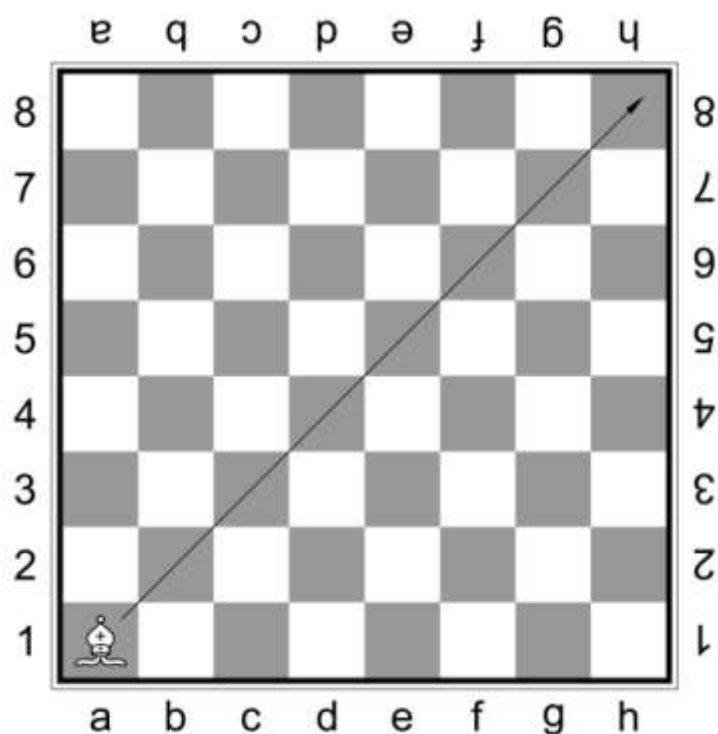
Матеріал: шахівниця, шахові фігури, загадки, мікрофон, демонстраційні картки.

*Наче сурми клич лунає
Грізний, дужий, запальний –
Що це? Хто там наступає?
Це слони ідуть у бій!
Якщо слон на білій стежці
На початку гри стоїть,
То весь час її пильнує,
Не залишить ні на мить.
А по чорній стежці ходить
Чорнопільний брат його,
Що є сили він боронить
Стежку кольору свого.*

Це дуже рухлива фігура. Проте вона має досить серйозну ваду. Якщо в початковій позиції слон стоїть на білому полі, то впродовж усієї партії йому не можна ступати на чорне поле. І навпаки, якщо слон стоїть на чорному полі, то впродовж усієї партії не може ступити на біле поле. Як показано на малюнку, слон може рухатися тільки по діагоналі, тобто навскіс, уперед чи назад, по прямій лінії, не збочуючи під час ходу з доріжки свого кольору.

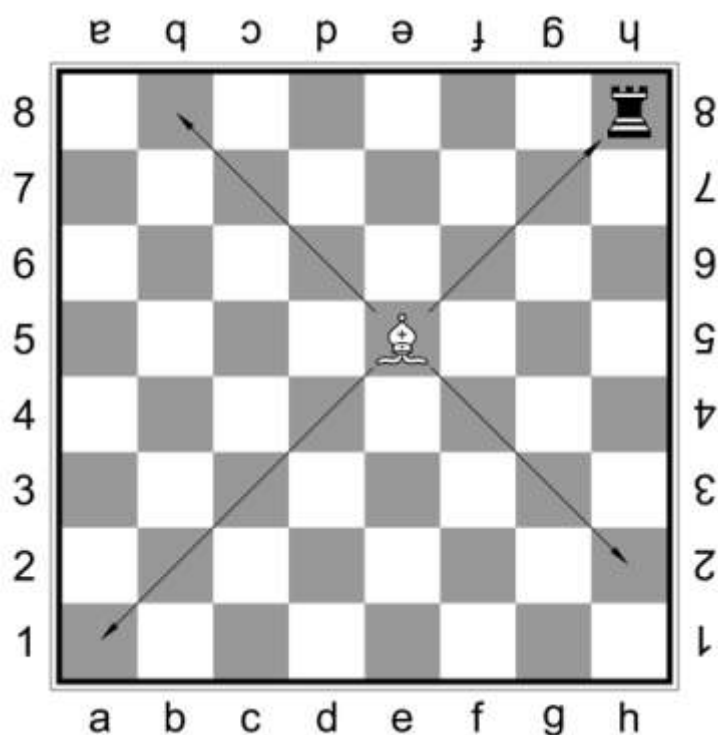
Якщо слон стоїть на куті, наприклад на полі **a1**, йому доступні сім полів: **b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8**. Якщо слон стоїть посередині шахівниці, наприклад на **e5**, він може зайняти будь-яке з тринадцяти полів (**a1, b2, c3, d4, f6, g7, h8, d6, c7, b8, f4, g3, h2**). Звичайно, якщо на його шляху немає ніяких фігур. У центрі

шахівниці слон має більше можливостей, ніж скраю чи на куті. Це й зрозуміло: з кута кімнати можна рухатися тільки до її центру або вздовж стін. Зовсім інша річ, якщо ви стоїте посеред кімнати: можна йти, куди хочеш.



А тепер виконайте невелике завдання.

Запишіть: білий слон робить хід з поля **e5** на поле **h8** і б'є на цьому полі туру супротивника. Усе це відбувається на дванадцятому ході.



Стривайте! Не читайте далі. Спочатку виконайте завдання. Готово?

Подивимося, як ви записали цей хід. Якщо так: **12. С:h8**, то все гаразд.

Заняття 13: "Могутня фігура" (продовження казки).

Мета: вчити розуміти зміст казки, формувати уявлення про шахову фігуру – ферзь.

Матеріал: казка, шахівниця, шахова фігура, снігова куля.

– А тепер чия черга виступати? – поцікавилась Оленка.

– Моя, – сказав Ферзь та поспішив зайняти своє постійне місце.

– Цікаво, – подумав Олексій, – як буде ходити Ферзь? Мабуть, незвичайно.

Адже він головний помічник Короля, друга особа в шаховому царстві.

Діти приготувались спостерігати за діями Ферзя.

І ось Ферзь почав крокувати по залу. Спочатку він зробив невеликий крок по прямій, наступив на сусідню клітинку, потім перемістився відразу на дві.

Тоді повернувся в вихідну позицію та раптом зробив такий величезний крок-стрибок, що відразу ж опинився на протилежному кінці залу.

Діти, затамувавши подих, спостерігали за незвичайними ходами Ферзя.

Олексію раптом здалося, що вони нагадують рухи вже знайомої фігури. Але якої? Олексій почав згадувати і невдовзі випалив:

– А ходить-то точно як Тура. Як же я відразу не зметикував!

– Правильно, – похвалив його за спостережливість та здогадливість

Король, – тільки дуже прошу вас: не відвертайте очей від Ферзя.

– Чому він так настирно прохає? – подумала Оленка. – Адже і так ясно, як переміщується помічник Короля.

Але Оленка, як і Олексій, все ж прислухалась до поради Короля і продовжувала безперервно спостерігати за Ферзем. І тут Ферзь почав переміщуватись по шаховій дошці по-іншому. Тепер він рухався навскоси.

– Та він же крокує як Слон! – вигукнула Оленка.

– Цілком вірно, – підтвердив володар Країни Шахових Чудес.

– Що правильно? – не зрозуміла Оленка.

– Річ в тому, що Ферзь може ходити і як Тура, і як Слон, – пояснив Король.

– Нічого собі! – захоплено вигукнув Олексій. – А стрибати як Кінь він може?

– Ні, на це він не здатен. Та й навіщо йому? Ферзь і так є найсильнішою, наймогутнішою фігурою в моєму війську. А тепер, як завжди, загадка: "Хто рухається як Слон і Тура, а кому цього робити неможна?"

Першою почала відповідати Оленка:

– Це, звичайно, Ферзь. Він може рухатись, якщо захоче, як Тура, а якщо побажає – і як Слон.

Олексій додав:

– Пішаку, Коню, Королю так рухатися неможна.

Заняття 14: "Величний і дужий ферзь".

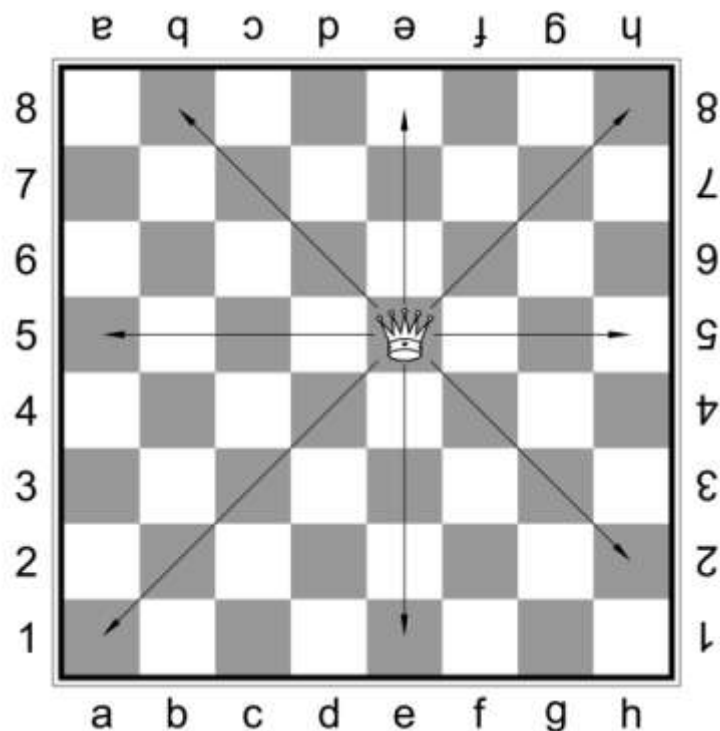
Мета: виховувати дисциплінованість, закріпити знання про фігуру ферзь (назва, вихідна позиція, як ходить).

Матеріал: шахівниця, шахові фігури, загадки, фізкульт-хвилинка з пішаком, діаграма.

*Величний і дужий, неначе із криці,
Крокує наш ферзь по усій шахівниці.
Фігури, що дужча за нього, немає,
У вмілих руках будь-кого він здолає.
Шляхи всі відкриті для нього, й тому
Уся шахівниця підвладна йому.*

Це найсильніша фігура. Як він ходить? Дуже просто: як тура і слон, разом узяті. Отже, ферзь ходить по прямій лінії: по горизонталях, вертикалях і діагоналях. Отакий він всюдихід! Подолати його нелегко! Якщо він стоїть, наприклад, посередині шахівниці, то може зайняти будь-яке з 27 різних полів. Це зрозуміло: слон може зайняти 13 полів, тура – 14, а разом – 27 полів. Сила ферзя величезна, і тому втрата ферзя звичайно призводить до програшу всієї партії, виграш ферзя – запорука успіху. Інакше кажучи, утративши ферзя, ти програєш партію. Звичайно, якщо супротивник гратиме досить уважно. А якщо

ти зумієш захопити ферзя супротивника, вважай, що твоя перемога вже близька.



Напишіть, застосовуючи шахову нотацію (у відповідь не заглядати!): на третьому ході білий ферзь іде з початкової позиції на **h5**. Якщо ви написали: **3. Фh5**, значить нотацію ви засвоїли непогано.

Заняття 15: "Стриб, скік і вбік" (продовження казки).

Мета: розвивати увагу, виховувати спритність, сміливість. Сформувати уявлення про естафету, ознайомитись з фігурою – кінь.

Матеріал: казка, естафета, шахові фігури.

– Чи не пора нам провести естафету, хто швидше і правильніше розставить всі фігури та пішаки? – звернувся Король до юних шахістів під час чергової зустрічі. – Поставте на стіл гігантську дошку, фігури заберіть собі. На відстані 10 кроків від дошки проведіть лінію. Фігури поставте в ряд на підлозі. Як тільки я назву поле, ви повинні вибрати та поставити того пішака чи фігуру, які повинні там знаходитись. За безпомилкове та швидке виконання кожного завдання переможець отримає 2 бали, той хто програв – 1 бал.

Діти дуже старались та набрали однакову кількість балів. Другий раз грали дещо по-іншому. Король промовляв "Пішаки", а діти ставили їх і називали вголос поля. "Тури" – і діти, знайшовши місце їхнього вихідного розміщення, також називали потрібне поле шаховою мовою: **a1**, **a8** і т.д. Знову дії дітей були узгодженими, було видно знання шахових нот і дошки. Переможця не вдалося виявити і в цей раз. Король був задоволений своїми юними учнями.

...Після проведених змагань свою майстерність показували Коні: два Білих і два Чорних. Коні виявились дуже баскими, невтомними. Вони так відчайдушно стрибали, що Оленка і Олексій ледве встигали за ними спостерігати. Діти домовились між собою – Оленка наглядає за Білими Конями, а Олексій – за Чорними. Але навіть коли Коні сповільнювали свій біг, діти все-одно насилу розуміли їхні ходи. Вони стрибали не прямо, як Тура і Ферзь, і не навскоси, як Слони і Ферзь, а якимись дивними зигзагами, немов виписували в різні сторони букву "Г". Стрибок на два поля вперед, потім різкий поворот на одне поле вправо чи вліво. Причому іноді вони перескакували один через одного.

– Вони що, можуть перестрибувати лише один через одного? – спитала Оленка.

– Ні. Коні легко та вільно перестрибують через всі фігури: і свої, і ворожі, – пояснив Король, – і крім них на такі стрибки не здатен ніхто.

Тільки-но Олексій та Оленка за допомогою Короля розібрались, як ходять Коні, вони зупинились і, трясучи гривовою, заспівали свою жартівливу пісеньку:

*Кінь піде, лунає – скок!
Незвичайний кожен крок:
Буква "Г" і так і сяк.
Все виходить в них зигзаг!
Ох і звички у конячки –
Дуже дивні і смішні.
Затаїться біля тебе
І стрибне із-за спини.*

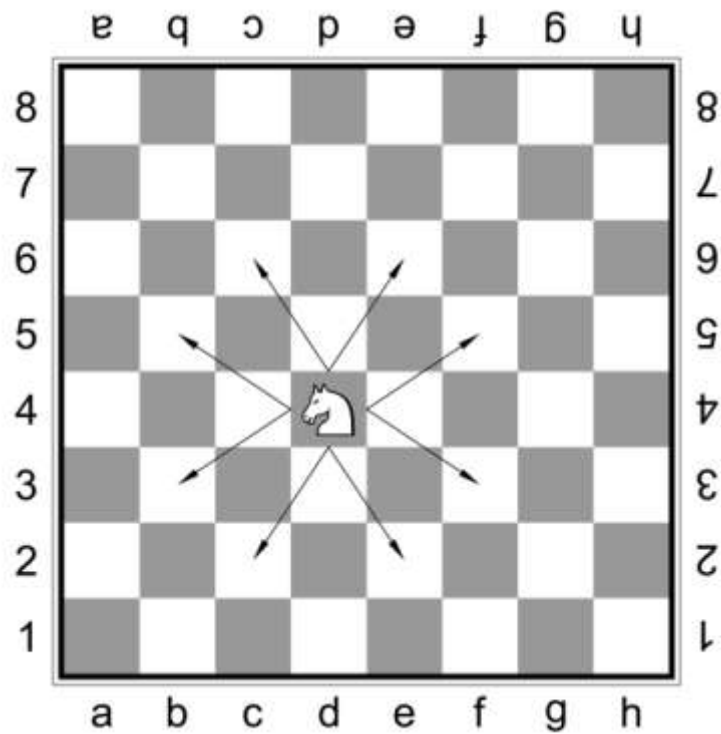
Заняття 16: "Ознайомлення з фігурою кінь".

Мета: розвивати уяву, виховувати наполегливість, закріпити знання про фігуру – кінь. Закріпити назви вивчених фігур.

Матеріал: шахівниця, шахові фігури, естафета, дидактична гра "Назви фігуру", анкета, діаграма.

*Кінь полями дивно ходить,
Ніби завертає вбік:
Йде на дві клітинки прямо,
Потім вбік одразу – скік!
Норовисто і нестримно
Він продовжує свій біг,
Кого схоче, перескочить,
Не шука прямих доріг.
Треба дуже добре знати,
Як він ходить, б'є кого,
Своєчасно розгадати
Мудрі хитрощі його.*

Це особлива фігура, єдина, що, йдучи, трохи завертає вбік. А ще кінь може перескакувати через свої і чужі фігури. Він не такий сильний, як тура чи ферзь, але своєю підступністю часто може наробити переполоху в лавах супротивника. Кінь ходить у будь-якому напрямку, спочатку прямо на два поля, а потім убік на одне поле. При цьому гравець, який ходить конем, робить такий рух, ніби описує в повітрі велику літеру Г. Як показано на малюнку, кінь, що стоїть посеред шахівниці, може піти на вісім вільних полів. Якщо кінь стоїть скраю чи на куті шахівниці, наприклад на **a1**, то кількість полів, на які він може піти, буде набагато менша.



Зверніть увагу: кінь з білого поля йде на чорне, а з чорного на біле.

Кінь – фігура тихохідна, її своєрідний хід має і свої недоліки, і переваги.

Так, на сусіднє поле кінь може потрапити після трьох ходів; кінь, який стоїть на **d4** і хоче піти на **c4**, має йти в обхід, наприклад через **c6**, **e5** або через **f5**, **e3**; лише після цього він попадає на поле **c4**.

Анкета на шахову фігуру Кінь.

№ п/п	Запитання	Відповідь
1	Як звуть	Шаховий Кінь
2	Де народився	В дивовижній країні – Індії
3	Скільки років	Біля 1500 років
4	Прізвиська, клички, невживані в шаховій грі	Конячка, коник, кіннота
5	Основна професія	Шахова гра
6	Короткий запис в нотації	Велика літера "К"
7	Спосіб пересування по шахівниці	Ходи, які нагадують літеру "Г", завжди на три поля
8	На скільки різних полів ходить із свого місця, коли всі фігури та пішаки стоять в вихідній позиції	Тільки на два поля
9	На скільки різних сторін може пересуватись	На вісім різних сторін
10	Постійне місце проживання до початку гри	Поля b1 і b8 , g1 і g8
11	На скільки балів оцінюється до початку гри	3 бали (три пішака)
12	Як називається по силі та рухливості на шахівниці	Легка фігура
13	На кого можна розмінати під час гри (здійснити рівноцінний обмін)	На три пішаки, або на коня, або на слона супротивника
14	Як б'є фігури та знищує пішаків супротивника	Так само, як і ходить: на кінцевій "зупинці"
15	Чи може побити пішака або фігуру супротивника на шляху пересування	Ні
16	По яких лініях ніколи не ходить	По діагональних
17	Особливі прикмети	Перестрибує через свої та чужі фігури
18	Що любить понад усе	Любить зробити "вилку" з двома, а то і чотирма зубцями
19	Особливості поведінки в центрі шахівниці	Може напасти відразу на вісім фігур та пішаків супротивника
20	Якого кольору поле покидає під час ходу і на поле якого кольору попадає	Якщо стояв на чорному полі, то обов'язково стане на біле поле, і навпаки

Заняття 17: "І Король жадає бою" (продовження казки).

Мета: розвивати увагу, виховувати бажання слухати казку, сформувати поняття про головну шахову фігуру та її значення.

Матеріал: казка, ілюстрації, дидактична гра "Якої фігури не стало?".

– От ви сказали нам, що Ферзь – наймогутніша, сильна фігура, – звернувся Олексій до Короля. – А як же ви?

– Я найголовніша фігура! – розвіяв всі сумніви шаховий володар.

– Як це розуміти? – здивувались діти.

– Ферзь хоча і найсильніша фігура, але без нього гра може продовжуватись. А от без мене – ні в якому разі! – пояснив Король. – Тепер ви зрозуміли, в чому головна різниця між мною і моїм помічником?

– Зрозуміли, – відповіли діти.

– А чим ще я відрізняюсь від Ферзя, ви зараз легко зрозумієте.

Саме в цей час Ферзь завершив свій виступ та сів поряд з Олексієм та Оленкою. Тут на середину залу вийшов придворний сурмач. Він тричі просурмив в ріг та оголосив: "Зараз своє неперевершене мистецтво марширувати продемонструє його Королівська Величність". Всі разом заплескали в долоні. Король встав з трону, зняв королівську мантию, щоб не заважала рухатись, та величною ходою направився до свого постійного місця. Всі затамували подих.

Під звуки урочистої музики володар Країни Шахових Чудес зробив перший хід.

– Його Величність зробили крок вперед, – зашепотіли придворні.

Король зробив ще один хід: пішов вправо, а потім назад. Так він і крокував: то в одну, то в іншу сторону. А потім зробив крок вліво. Придворні кожного разу бурно і з неприхованим захопленням виражали захват.

Спостерігаючи за переміщенням Короля, діти помітили таку особливість: шаховий володар, як і його головний помічник, ходив і по прямій, і навскоси. Але на відміну від Ферзя далі сусідніх клітинок-полів не ходив. Оленці це здалося дивним, і вона поцікавилась у Ферзя:

- Невже Король не наважується перетнути весь зал, як ви?
- На жаль, його рухи обмежені правилами, – відповів Ферзь.
- Чому так? – запитав Олексій. – Адже він головнокомандуючий.
- Йому належить керувати боєм, а не битися, як простому піхотинцю.

Король повинен знаходитись в самому безпечному місці під надійною охороною своїх особистих охоронців.

- Спокійно ж йому живеться! – пожартував Олексій.
- Ти не правий, мій юний друже. Король часто жадає бою, мріє власноруч вступити в бій з супротивником. Але в нього є більш важливі державні турботи, – відповів Ферзь.

– Що ж Король так і стоїть на одному місці? – втрутилася в розмову Оленка. – Навіщо ж він показує свої ходи, якщо битися йому майже не доводиться?

– В кінці бою, коли майже все королівське військо перебите, Король терміново залишає всі державні справи, покидає безпечне сховище та власним прикладом намагається врятувати тяжке становище.

- А якщо його уб'ють? – занепокоївся Олексій.
- Короля не вбивають, не належить за правилами.
- А що з ним можуть зробити? – запитала дівчинка.
- Поставити йому "мат"!
- Що, що? – не зрозуміла Оленка.
- Коли Королю із всіх сторін загрожують вороги і йому нікуди ходити – це і є кінець, гибель, тобто по шаховому – **мат**.

- А далі що? – допитувався Олексій.
- Нічого, – пояснив Ферзь, – гра не може продовжуватись – це повна поразка! Кінець!

– Але ж залишаються живими ще інші фігури та Пішаки! – настирно заперечила Оленка.

– Без будь-якої фігури, навіть без мене, – охоче пояснював Ферзь, – гра може продовжуватись. А от без Короля – ні! Мат!

– Точно, – згадала дівчинка, – як же я забула: нам же Король казав про це.

– Гравець, Королю якого оголосили мат, вважається переможеним, – продовжував Ферзь. – Але Король не рівня іншим фігурам. До нього особливе відношення. Раніше були інші правила: перш ніж оголосити Королю мат, його вголос попереджували про загрозу нападу. Таке попередження називалось *шахом*. Тепер шах дають, але не оголошують: гравець повинен його бачити сам.

– Що ж робити Королю, якщо йому оголосили шах? – запитала Оленка. – Здатися, чи що?

– Все залежить від того, скільки в нього залишилось фігур, та як вони розміщені на дошці по відношенню до свого Короля: близько чи далеко, чи можуть своєчасно прийти до нього на допомогу або швидко знищити фігуру суперника, яка оголосила шах, чи може сам Король відійти в безпечне місце, – коротко пояснив Ферзь.

В цей час музика затихла. І Король знову сів на трон.

– Поки ви виступали, – звернувся до шахового володаря Олексій, – Ферзь нам все про вас розповів.

– Хіба можна так просто та за такий короткий час розповісти про мене все? – мовив Король. – Я ж не який-небудь простий Пішак.

– Звичайно, що ні, – сказала Оленка. – Олексій просто захотів похвалитись, що ми вже так багато про вас знаємо.

– А чи знаєте ви, мої юні друзі, що я – єдина фігура у всьому війську, яка ні за що на світі не стане поряд, на сусіднє поле, з королем супротивника. Ми завжди з ним "розмовляємо" не ближче, ніж через одне поле.

– Цього ми не знали, – за обох відповів Олексій.

– Ось бачите, – зрадів Король. – А то вже загордились, що все досконало про мене знаєте. Ніколи не зазнавайтесь!

– Але зате нам відомо, – не здавались діти, – що, якщо вам немає куди йти, ви неодмінно терпите поразку.

– А от не завжди, – охолодив їхній запал Король та лукаво посміхнувся.

– Як не завжди? – не повірив Олексій. Та і Оленка засумнівалась.

– Дійсно, трапляється іноді, що ходити мені нікуди, але супротивник не зміг оголосити шах. Тоді я відбуваюсь "легким переляком" – *патом*. А пат – це вже почесна нічия. Ось так, мої юні шукачі істини, – с переможним виглядом завершив суперечку на свою користь Король.

Заняття 18: "Ознайомлення з головною фігурою – королем".

Мета: розвивати інтерес до гри, виховувати захоплення грою в шахи. Закріпити знання про шахову фігуру – король.

Матеріал: шахівниця з фігурами, ілюстрації, книга "Шаховий буквар", діаграма.

*І ось на шахових полях
Лунають кроки короля.
Якби він захотів, то б зміг
Піти вперед, назад, убік,
Але короткий крок у нього –
Однісінька клітинка всього.
І навіть те, що він король,
Не грає тут велику роль.
З усіх боків на варті пильно
Стоїть сторожа його вірна,
Щоб відвертати небезпеки
Від нього – зблизька і здалеку.*

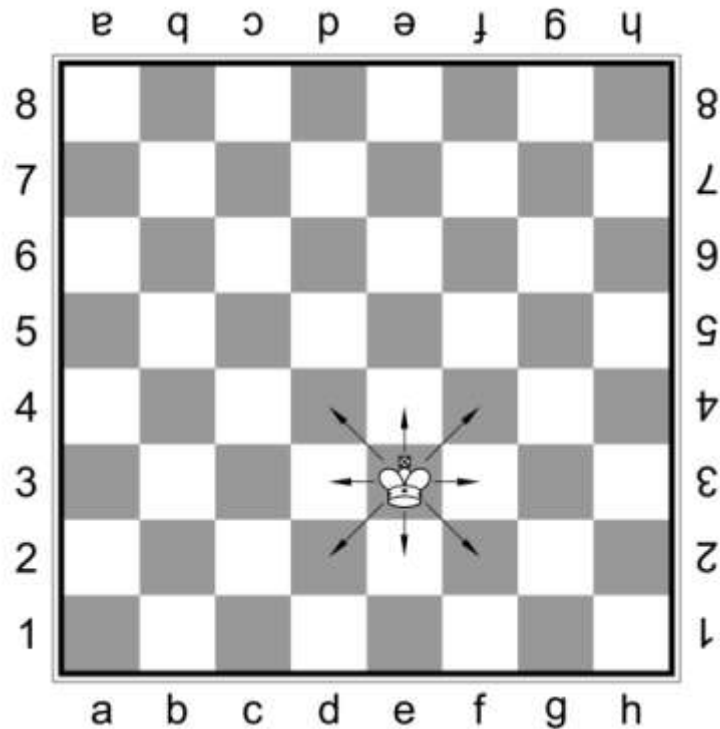
Найцінніша фігура на шахівниці. Він не найсильніший (найсильніший ферзь), але короля треба берегти, як зіницю ока. Якщо король попадає в полон до супротивника і не може звідти вирватися, то партія програна.

А як він ходить? Дуже просто. Король може піти на будь-яке поле, розміщене поряд. Якщо він стоїть на **e3**, то може йти на **e4, f4, f3, f2, e2, d2, d3, d4**. Однак далі ні кроку.

Може здатися, що король – слабка фігура, але це не так. Звичайно на початку і в середині партії короля намагаються заховати, щоб захистити його від нападу супротивника. Проте, коли фігур на шахівниці лишається дедалі

менше, часто й він стає до бою на чолі своїх військ, і тоді супротивникові доводиться відчувати силу короля.

Та це буває аж наприкінці гри, коли на шахівниці, крім пішаків, лишаються дві-три фігури. Інакше королю загрожує постійна небезпека.



Заняття 19: "Як Тура схудла".

Мета: розвивати уяву, продовжити ознайомлення з "чарівним" світом шахів.

Матеріал: шахові фігури, казка, ілюстрації.

– А я приготував вам загадку та казку, – зустрів такими словами дітей Король. – Ось послухайте: "Два братики через грядку дивляться, а один одного не бачать!"

Оленка здогадалася першою:

– Це Королі, грядка – поле. Королі намагаються не помічати один одного та не розмовляти, адже вони вороги.

– От тепер-то ви впевнені, що знаєте про мене все. Нічого нового про себе я вже не відкрию? – загадково посміхаючись запитав дітей Король.

– Ми так багато про вас знаємо, що навіть не віриться, що є ще щось нам не відоме, – обережно відповів Олексій.

– Таємниці Чарівної Дошки та її фігур безмежні, невичерпні, так як і всієї Країни Шахових Чудес. І не тільки про мене, але про інших фігур та Пішаків ви дізнаєтесь незрівнянно більше, ніж знаєте тепер. Послухайте казку.

...Одного разу зібрались чотири Тури разом та сильно затужили, замислились над долею своєю нещасливою.

– Ну нехай нас по куткам розкидали, – почала першою казати Тура **a8**. – Видно, кожному з нас приготована своя доля, але за що ж це нас всіх неповороткими велетами величають, дражнять та насміхаються?

– Нас, як і Ферзя, важкою фігурою прозвали, – продовжувала її землячка по горизонтальній лінії Тура **h8**, – а ходить як Слон не дозволяють.

– Точно, подруги, – підтвердила їх думку Тура **a1**, – добре хоч оцінили нас непогано: вартуємо, як і 5 Пішаків, по 5 балів. Але спритності нам ще не вистачає, от прикрість! Мені під час гри часто доводиться знаходитись біля Короля. І якось спересердя Король сказав, що важкенькі стали Тури на підйом, ледачі, видно, бігом не займаються, не плавають, їдять забагато, дісти не придержуються – не буду їх в бій вводить, а в резерв відправлю, як би тяжко мені не приходилось. Краще з супротивником перемир'я укладу. А коли буду воювати із слабким суперником, то дам йому фору вперед – Туру, щоб її духу взагалі на дошці не було!

Строгий та невблаганний був Король, злякались Тури не на жарт.

– Я придумала! Хватить вам нудьгувати та голосити, не все ще в нас втрачено, – весело вигукнула Тура **h1** та запропонувала почати займатися спортом.

Почали Тури ранкову гімнастику робити, помаленьку бігати, плавати в ванні та басейні, дотримуватися овочевої дієти, щоб схуднути.

Побачив їх старанність Король. Але як і кого наблизити до свого трону: всі місця біля володаря давно розподілені та переходять по спадковості. "Та нехай собі стоять по куткам, як їм на роду написано, – роздумував Король, але вихід

все ж віднайшов: – Дозволю якійсь із Тур один раз за всю гру бути біля мене". І вигадав для цього цікаву річ, яку назвав **рокіровкою**. Але ввів при цьому різні умови-обмеження, щоб Турам не приходилось ловити гав. Рокіровка повинна була здійснюватись вчасно, інакше в особисті охоронці Короля не попадеш.

– Подвійний хід з Турою – рокіровку – можу робити тільки я. Ось вам ще відомості про мене, – самовдоволено підсумував свою розповідь Король.

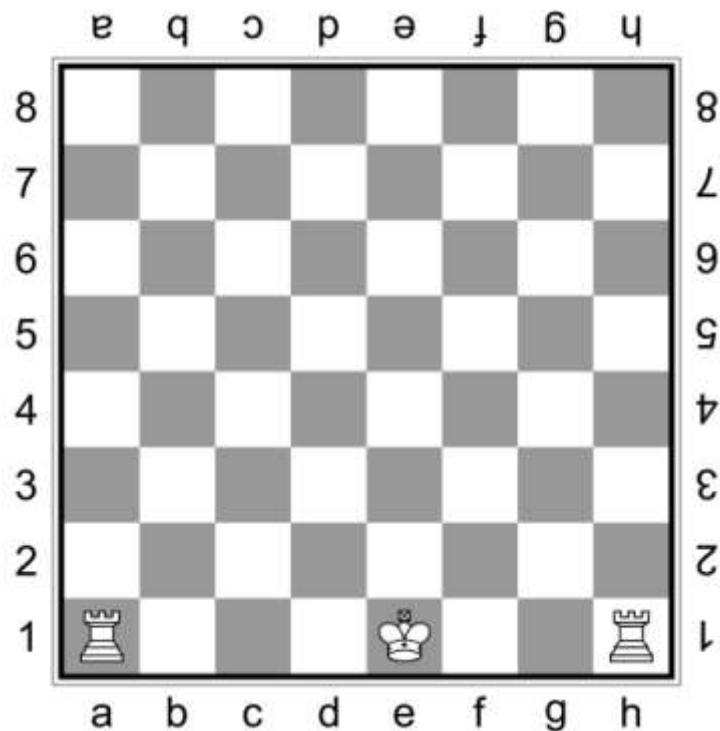
Заняття 20: "Рокіровка".

Мета: виховувати самостійність, формувати уявлення про рокіровку, вчити вмінню оберігати короля.

Матеріал: шахові фігури, шахівниця, діаграми.

*Король відкритий.
Всім це видно.
Тут рокіровка необхідна.
Ось він підходить до тури,
Тура здіймається, й згори
Летить униз єдиним скоком
До короля з другого боку.*

Кожний гравець може по черзі робити лише один хід. Проте й тут є виняток. Існує ще хід, який складається з ходу короля і ходу тури, – це так звана рокіровка (чи рокірування). Цей хід буває майже в кожній партії, тим-то його з самого початку треба добре засвоїти й запам'ятати. Упродовж партії кожний гравець може скористатися ним тільки один раз.



Позиція перед рокіркою. Білі можуть зробити коротку або довгу рокіровку

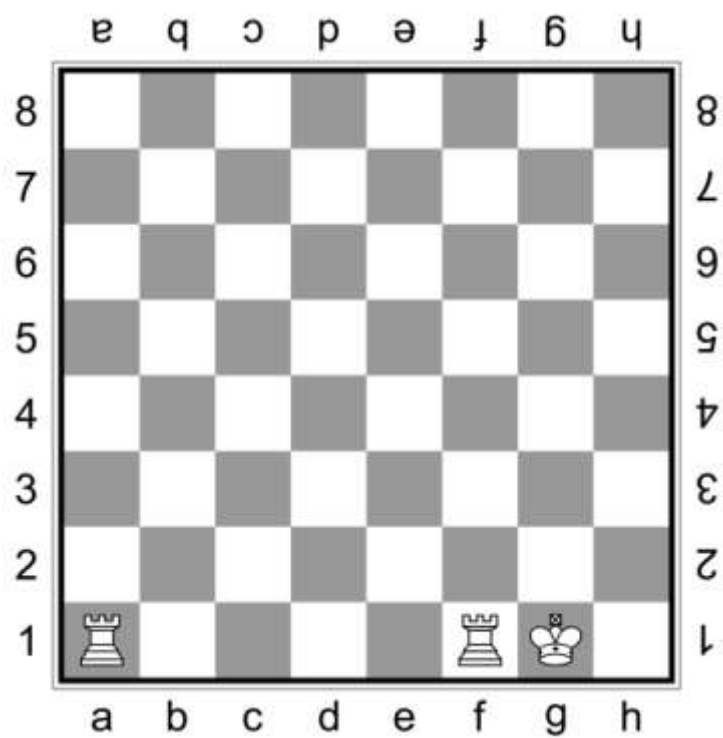
Рокіровку можна робити королем і турою на королівському фланзі (**h1** або **h8**) – це коротка рокіровка – або королем і турою на ферзевому фланзі (**a1**, **a8**) – це довга рокіровка. Для рокіровки всі поля між королем і турою мають бути вільними. Та це не все! Король не повинен бути під шахом. Інакше рокіровку робити не можна. І ще одне: ні король, ні тура не повинні ходити до рокіровки, тобто вони стоять на своїх початкових місцях. І, нарешті, остання умова: король під час рокіровки не повинен попасти під удар фігур противника або пройти через бите поле, тобто поле, що перебуває під ударом.

Запам'ятати це зовсім нескладно. На шахівниці все буде легше, ніж зараз, коли ми вам про це розповідаємо.

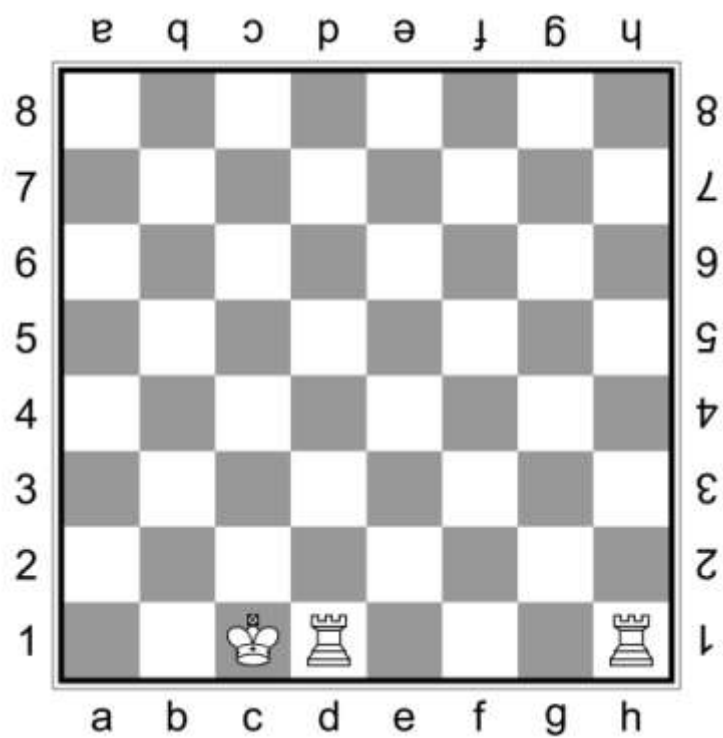
Як же все-таки відбувається рокіровка? Король посувається на два поля до тури, а потім тура перескакує через короля і стає поряд із ним.

Усе, про що ми говорили, показано на діаграмах.

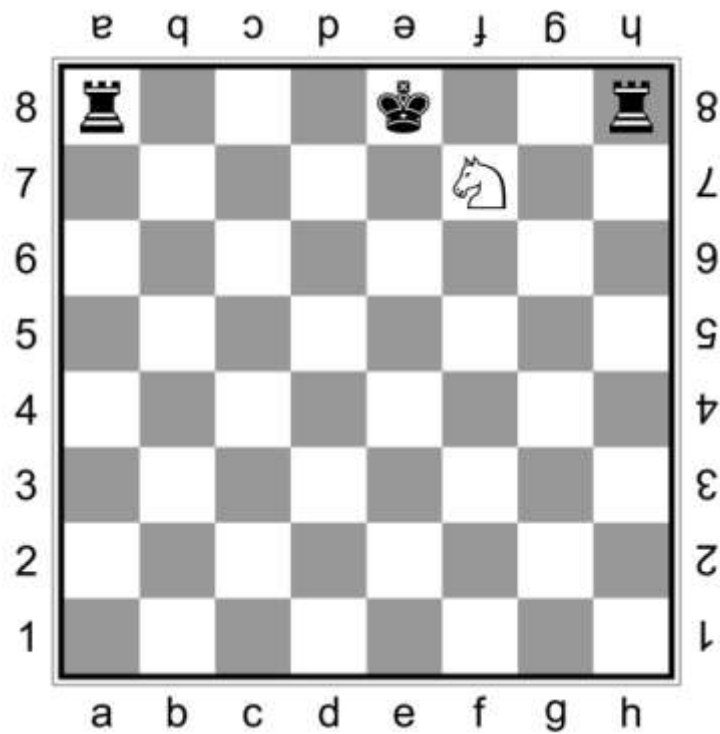
Коротку рокіровку в шаховій нотації записують так: **0–0**, а довгу: **0–0–0**.



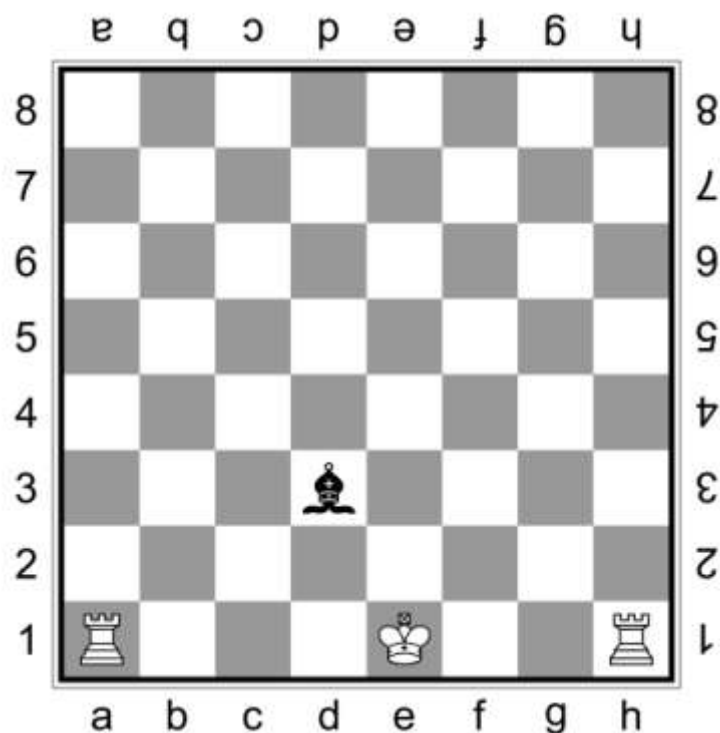
Позиція після короткої рокіровки.



Позиція після довгої рокіровки.



*Чорні не можуть робити довгу рокіровку, бо король мав би пройти через поле **d8**, а це поле під боєм коня. Однак вони можуть вдатися до короткої рокіровки.*



*Білі можуть робити лише довгу рокіровку: коротка – неможлива, бо королю треба пройти через поле **f1**, а це поле під боєм слона.*

Заняття 21: "Нотація Чарівної Дошки".

Мета: розвивати пам'ять, виховувати старанність, формувати уявлення про запис шахових ходів та його значення, ознайомлення з терміном "нотація".

Матеріал: шахівниця з фігурами, казка.

– Уяви собі, Олексій, що ви з Оленкою граєте шахову партію і хтось із вас ненароком змахнув рукою всі фігури. Чи зможете ви згадати, як вони стояли, в кого була краща позиція? – почав розмову Король.

– Я не зможу, я не запам'ятаю, яка фігура де стояла, – розгублено промовив хлопчик.

– Я теж, – підтвердила Оленка.

– Так, для гри в шахи потрібна прекрасна пам'ять, – підкреслив Король. – Уявіть собі, в минулому і тепер є немало шахістів, які володіють винятковою пам'яттю. Серед ваших ровесників також зустрічаються діти з феноменальною шаховою пам'яттю.

Ось про такого хлопчика, якого звали Феномен, і буде моя сьогоднішня казка.

В одній дуже бідній сім'ї народився хлопчик. Він був п'ятнадцятою дитиною, і батько з прикрістю промовив, як йому здавалося, дуже образливе слово – феномен, що означало: народився ще один дармоїд, як жити далі? Так хлопчика і стали звати – Феномен. Але він не засмучувався, почав рано говорити, навчився грати в шахи, а головне – вигравати в батька. Це подобалося батькам: приходили гості зіграти з хлопчиком в шахи та приносили різні гостинці. А коли він почав їх перемагати, кількість гостей збільшилась, збільшились і подарунки. В великій сім'ї з'явилося м'ясо, молоко, солодощі. Батько з матір'ю тішились, брати і сестри буквально на руках носили Феномена. Але батько мріяв розбагатіти по-справжньому, щоб зовсім вибратись з гірких злиднів. Він почав возити сина по всьому світі та показувати, як шахове чудо.

Феномен грав відразу з декількома дорослими, потім в розпалі бою змішував всі фігури і знову розставляв їх на ті ж місця. Багаті платили за це великі гроші. Він давав сеанси одночасної гри на 100 дошках, грав з декількома гравцями, зовсім не дивлячись на дошку, і вигравав, прилюдно розбирав свої партії, зіграні декілька років тому. Ставши дорослим, Феномен прийшов до висновку: свої партії треба записувати.

– А чому він почав їх записувати? – поцікавився Олексій. – У нього ж була незвичайна пам'ять.

– Пам'ять з віком почала слабнути, а потім треба було читати книги, розбирати партії інших сильних шахістів. До того часу люди винайшли спосіб для запису будь-яких шахових партій.

– А чемпіоном світу він став? – запитала Оленка.

– Чемпіоном світу він так і не став: потрібно було вчитися, а Феномен продавав свій талант, який дістався йому від природи. Він почав тренувати дітей. Написав декілька шахових книг, в основному для дітей.

Шахова пам'ять дуже потрібна, і тренувати її потрібно будь-якому шахісту, але і запис також потрібний, щоб вчитися на помилках та на кращих прикладах із книг, шахових газет, журналів. А їх треба вміти читати.

Заняття 22: "Чарівний квадрат" (казка).

Мета: розвивати мислення, ознайомлення з правилом "квадрату".

Матеріал: казка, діаграми, шахівниця з фігурами.

Якось побились об заклад два Королі: хто з них сильніший – Чорний Король без Пішака чи Білий Король з Пішаком? Білий хизується:

– З Пішаком я завжди тебе переможу.

А Чорний не погоджується:

– Ні, брате, знаю я одну таємницю "чарівного квадрату", тобі невідому: варто мені лише побачити яку-небудь позицію, і я, не граючи, не переміщуючи фігур, відразу ж скажу, кому з нас пощастило.

Розставили вони позицію. Чорний Король відразу визначив:

– Хто б не починав – нічия: я знищую Пішака згідно з правилом "квадрату".

Не повірив Білий Король:

– Дай мені три дні на роздуми, перевірю всі варіанти.

На тому і умовились.

На третій день прийшов Білий Король на зустріч похмуріший хмари та процідив:

– Твоя правда.

Але не примирився впертий:

– Давай іншу позицію з протилежної сторони дошки. Все рівно я тебе переможу.

– В цій позиції я починаю та знищую твого Пішака на п'ятий хід, – відрубав Чорний Король.

Ще більше розізлився Білий Король:

– Не може бути, щоб на такій малій відстані, та й з іншої сторони дошки, мій піхотинець не пройшов в Ферзі.

Обрав він солдата самого розумного та спритного та пішов на три дні для перевірки своєї позиції. Крутив, вертів, ніяк не виходить. Прийшов знову похмурий:

– І цього разу твоя взяла!

Попросив він третю, останню позицію, щоб посередині дошки була.

– Черга ходити за тобою, я знищую твого Пішака на третій хід.

Скликав Білий Король всіх наймудріших із свого королівства та й поринув у роздуми: і так і сяк пробує, аж несила вже, голова обертом іде. Приплівся зажурений, пониклий, куди чванство поділось!

– Проси, – каже, – будь-яку нагороду, відмови не буде!

– Я не бідніший, ніж ти, – образився Чорний Король. – Але від нагороди не відмовлюсь, тільки від іншої. Споконвіку твоє шахове військо завжди

розпочинало бій першим. Але це ж несправедливо: ти перший хід отримав в спадок, я ж завоював його своєю мудрістю.

Так, кажуть, черга першого ходу перейшла тимчасово до чорних. Але Білий Король збереться все-таки з силами та й поверне собі чергу першого ходу. Але про це піде мова в наступній казці.

Заняття 23: "Рятівниця-опозиція" (продовження казки).

Мета: розвивати увагу, пам'ять. Дати означення опозиції, вчити орієнтуватися на шахівниці.

Матеріал: шахівниця, шахові фігури, діаграми.

– Ну ось ми і знову зустрілись, мої юні шахісти, – звернувся Король до дітей. – На чому я зупинився минулого разу?

– Як Чорний Король за допомогою хитромудрих задач відібрав чергу першого ходу в Білого Короля, – одностайно відповіли діти.

– Отже слухайте, чим закінчилась ця історія.

– Сьогодні я приготував тобі "чарівницю-опозицію", – передчуваючи перемогу над своїм супротивником, звернувся Білий Король до Чорного Короля. – Дано позицію: білі – *Kpd3, n.e2*, чорні – *Kpe5*. Хто перемагає при ході чорних?

Попросив і Чорний Король три дні для роздумів і прийшов з готовим рішенням.

– Білі проводять Пішака в Ферзі, – впевнено відповів він.

– А от і ні, – посміхнувшись, відповів Білий Король. – Чорний Король робить нічию за допомогою опозиції. Тобі для розв'язання знадобилося три дні, а я, тільки глянувши на позицію, можу визначити це відразу, – заявив Білий Король. – Отож, 1 : 0 на мою користь, – підсумував він рахунок шахового поєдинку. – Добре, даю іншу позицію: білі – *Kpd6, n.e6*, чорні – *Kpd8*. Чи зможуть чорні зробити нічию? Черга ходу за білими.

Чорний Король знову відправився на трьохденні роздуми. Повернувся веселий:

– Білі перемагають!

І знову Білий Король змушений був його засмутити:

– Чорні роблять нічию, – повідомив він, – 2 : 0 на мою користь. Даю третю позицію: білі – *Kpd3, n.e2*, чорні – *Kpd6*. Хто переможе при ході білих?

Минуло п'ять днів. З радісним виглядом Чорний Король став показувати, як чорні роблять нічию. Але Білий Король довів, що білі проводять Пішака в Ферзі та отримують перемогу з допомогою опозиції.

– І так повернув чергу першого ходу? – не повірила Оленка.

– І після цього Чорний Король вже ніколи не зміг повернути його назад? – поцікавився Олексій.

– Так, з рахунком 3 : 0 завершився цей "історичний" поєдинок. Звичайно, це казка, вигадка. Насправді, для того щоб визначити, кому почати білими, кидають жереб або ж дізнаються із спеціальної таблиці.

– Чи мав рацію Білий Король, коли довів, що знання законів опозиції допомогло йому перемогти суперника, і чи не зробив він при цьому помилки? – попросив у дітей відповісти на наступному занятті шаховий володар.

Заняття 24: "Непереможний" (легенда).

Мета: розвивати фантазію, виховувати винахідливість, вчити робити висновки з почутого.

Матеріал: легенда, ілюстрації, діаграми.

– Білий Король мав рацію, – одноставно заявили діти шаховому володарю.

– Ми все ретельно перевірили, помилок не виявили: опозиція його дійсно врятувала.

Відразу ж після цього діти спантеличили Короля:

– А яким ходом краще розпочинати партію, щоб не програти? – поцікавилась Оленка.

– Чи ділиться вся партія на частини? Чи можливо виграти швидко? Під час якого ходу, які секрети потрібно знати? – приголомшив Олексій Короля цілим потоком запитань.

– Дорослішаєте прямо на очах, такі каверзні запитання ставите мені, що я диву даюсь! – сказав Король. – Дам відповідь спочатку Олексію. Вся партія ділиться на три частини, так повелось, видно, здавна: дебют, середина гри та закінчення. Із закінченням ви вже познайомились – це чарівний квадрат та рятівниця-опозиція. Всі частини партії досліджуються та вивчаються, але найбільш детально розроблена дебютна частина, так як часто вже на початку партії вирішується доля шахового поєдинку. На інші запитання вам допоможе відповісти легенда, тобто така казка, яка могла б бути або й була десь насправді.

...Давним-давно жив собі шаховий мудрець по прізвиську Непереможний. Прізвисько пристало до нього не випадково: знали його умілим шаховим гравцем, тому що на протязі багатьох років підряд він жодного разу не сказав: "Здаюсь!", та й нічийх не признавав. Був він щедро наділений від природи великим шаховим талантом.

Доходило до того, що міг поставити гравцю мат під час того ходу, який той сам захоче. Мало того, показував навіть місце на дошці, де буде мат і від якої фігури чи пішака. І уявіть собі, що все до пори до часу співпадало, як по нотах.

Невдовзі шахова гарячка заповонила весь світ, гра почала поширюватись з казковою швидкістю. В багатьох царствах та державах, королівствах і князівствах з'явилися нові обдаровані шахісти, маса шахової літератури, почали проводитись різні великі турніри зі гравцями високого класу.

Все важче було Непереможному відстоювати звання найсильнішого на планеті. Спочатку почалися нічийі, а потім одна за другою посипалися поразки. Непереможний перестав брати участь в змаганнях та усамотнився.

– Отож, Оленка, абсолютно непереможних не буває. Правда, були шахісти, які померли непереможними, але і вони протягом свого життя не раз терпіли поразку. Програють всі: тільки одні частіше, інші рідше. Заповітного першого ходу, який завжди приносив би перемогу, не існує, як би ми його не шукали.

Перший хід в шаховій партії може зробити один з восьми пішаків і один з двох коней двадцятьма різними способами. Хороших перших ходів є багато, але перемога досягається не тільки цим, а і тим, як гравець веде всю партію від початку до її закінчення. Для цього потрібно знати і неухильно виконувати закони шахової гри, і в першу чергу закони дебюту.

Заняття 25: "Чарівний світ комбінацій" (казка).

Мета: розвивати вміння давати оцінку своїй та чужій позиції, виховувати наполегливість, вчити добре бачити "поле битви", планувати ходи.

Матеріал: шахівниця з фігурами, ілюстрації, діаграми.

– Чи можемо ми навчитись робити пастки та комбінації? Чи можна їх вивчити напам'ять? – запитала Оленка в Короля.

– Чим відрізняється початок партії від середини гри? Чи бувають пастки і комбінації всередині партії? – цікавився Олексій.

– Послухайте-но казку, і вам все стане зрозуміло, – запропонував дітям Король. – Називається вона "Чарівник комбінацій".

...Жив-був на світі звичайний хлопчик приблизно вашого віку. Він дуже любив читати і читав все, що попадалось під руку. Були в нього і шахи, але він не вмів в них грати і тому вважав нудною грою. Одного разу він випадково натрапив на шахову книгу, яка сильно вплинула на його подальше життя, заставивши по-іншому подивитись на гру в шахи, побачити її магічну силу, полюбити чарівний світ комбінацій.

А шість рядочків назавжди запам'ятались майбутньому чарівнику комбінацій: "Глибоко помилкова думка, що мистецтво комбінування залежить від природженого таланту і що навчитись цьому неможна. Кожен досвідчений шахіст знає, що всі (чи майже всі) комбінації виникають на основі вже відомих елементів, як, наприклад, відома жертва слона *f7*, яка не вимагає багато часу на осмислення".

– І він відразу ж став "чарівником комбінацій"! – вигукнув Олексій.

– Звичайно, що ні, в цьому вся річ, – поспішив переконати хлопчика Король. – Він почав ґрунтовно вивчати книгу. І твердо засвоїв головну думку, що комбінація – це серія ходів обов’язково з жертвою фігури чи пішака, які супротивник зобов’язаний прийняти! В цьому її основна відмінність від пастки, де "дар" може бути і не прийнятим. Комбінацій та пасток в шаховій грі дуже багато: декілька сотень.

Хлопчик сильно полюбив комбінації, а до пасток ставився зневажливо. Ґрунтовно вивчав матові комбінації, де феєрверк жертв миттєво призводить до капітуляції короля супротивника. Тут йому не було рівних, за це він і отримав прізвисько "чарівник комбінацій".

Жертвуючи та нападаючи на супротивника, "чарівник комбінацій" застосовував всілякі тактичні шахові удари: відкритий шах, млин, подвійний удар.

А щодо дебюту, то в ньому відбувається підготовка до атаки, в середині ж партії розвертаються основні шахові події, тому ця стадія вважається головною із всіх трьох. Вона тісно узгоджена і з дебютом, тому що витікає з нього, і з закінченням – воно залежить від середини гри.

– А що повинен знати та вміти гравець, щоб впевнено та спокійно почуватись в середині партії? – запитала Оленка.

– Все, про що я вже розповідав, і ще дещо. Чарівник комбінацій досконало володів всіма цими основними перевагами шахового комбінатора:

- а) добре бачив все шахове поле бою;
- б) точно та чітко розраховував свою комбінацію та передбачав комбінацію суперника;
- в) володів вмінням правильно оцінювати свою та чужу позиції;
- г) намічав потрібний план гри, який допомагав більш чітко, послідовно досягати цілі;
- д) розраховував всі можливі способи досягнення перемоги, не робив помилок.

Заняття 26: "Нічия та її різновиди".

Мета: розвивати вміння оцінювати ситуацію, виховувати витримку, терпіння. Ознайомити з поняттями: "нічия", "пат", "вічний шах".

Матеріал: шахові набори, годинник, діаграми, іграшковий зайчик.

Крім виграшу та програшу, можливий і третій результат – нічия. Партія вважається закінченою внічию, якщо: а) в одного із суперників залишився тільки король, а в другого – або один король, або король з легкою фігурою (конем або слоном); б) король гравця (за його черги ходу) не перебуває під шахом і цей гравець не може зробити жодного ходу (таке положення називається *патом*); в) при взаємній згоді партнерів; г) один із суперників вимагає нічию після того, як за останні 50 ходів (не менше) з шахівниці не було знято жодної фігури і жодний пішак не зробив ходу; д) у партії тричі й більше виникає одна й та сама позиція, причому черга ходу кожного разу буде за одним і тим же гравцем. Необов'язково, щоб триразове виникнення позиції наставало одне за одним: нічия зараховується і в тому випадку, якщо позиція виникає тричі в різні моменти партії. Нічия внаслідок триразового повторення фіксується, зокрема, у разі так званого *вічного шаха* (низка безперервних шахів, від яких королю ніде сховатися): один з партнерів оголошує шахи, яких уникнути неможливо.

Найбільший інтерес для дітей становить пат. Він має неабияке практичне значення. На перший погляд, різниця між матом і патом незначна. У тому й іншому випадках королю немає куди ходити. Та у випадку мата король перебуває під нападом, а в разі пату – ні.

Прагнучи дати мат, слід остерігатися випадкового пата. Надія на пат – це здебільшого останній шанс того, хто зазнає невдачі.

Заняття 27: "Розв'яжи етюд, відгадай задачу – знайдеш удачу".

Мета: розвивати вміння долати труднощі, виховувати бажання досягати мети, вчити раціонально керувати невеликими шаховими силами.

Матеріал: шахівниця з фігурами, діаграми, асоціативна квітка.

– Сьогодні я розповім вам казку про те, як шахи врятували царівну від чаклуна.

...В одному царстві жив-був цар із своєю дочкою Анастасією.

Цар був шанувальником мудрої гри та любив розв'язувати в вільний час шахові етюди та задачі, тай дочка мало в чому йому поступалась.

Вирішила вона вийти заміж за принца, цар погодився, але поставив обов'язкову умову: він повинен розв'язати три шахові задачі та стільки ж шахових етюдів.

І вирушили гінці на всі сторони повідомляти про царський указ, але мало хто наважився просити руки принцеси. Під виглядом нареченого проникнув в палац чаклун. Він розв'язав всі запропоновані етюди та задачі, взяв принцесу за жінку та повіз її в невідомі краї, зник – як крізь землю провалився.

Зажурився цар не на жарт та видав новий указ: віддасть дочку свою Анастасію за спасителя, ким би він не виявився. Але не відповіли на заклик царевичі, видно злякались.

Раптом хтось з придворних згадав, що царський конюх Іван сміливий та дуже сильний, та й в шахи добре грає.

Цар спочатку сильно розгнівався на придворних, але потім змирився.

Іван з'явився, як тільки позували, і відразу ж відправився в дорогу.

Довго їхав він по лісах і полях, аж поки вдалині високо-високо в горах не показався замок чаклуна. Дістався до нього Іван, сильно постукав кулаком в залізні двері. Із страшним скреготом відкрились ворота, та два стражники в металічних латах мовчки впустили незнайомця. Нічого не запитуючи в Івана, один з них пікою показав на вузькі круті дерев'яні східці.

Іван сміливо ступив на першу сходинку, раптом з темряви появились ще два стражники. Один з них тримав шахівницю із задачею. Задача виявилась

складною. Зупинився Іван, подумав та хвилин через п'ять дав відповідь. Стража розступилась та мовчки пропустила його далі.

Залишалось ще п'ять сходинок. Піднімаючись по них, Іван розв'язав ще дві задачі та два етюди. Залишилась остання сходинка. Як тут весь в золотому вбранні, вийшов сам чаклун і злорадно прошипів: "Дуже пощастило тобі, Іван. Адже всі задачі та етюди я декілька разів змінював, ускладнював і на їхнє розв'язання відвів всього годину, а там страта ждала тебе. Але, видно, не просто так люди прозвали тебе Іваном Дивною Головою. По п'ять хвилин вистачило тобі на розв'язання кожного етюду та задачі. Але знай, останній шаховий етюд тобі ніяк не подужати. Вернись, поки не пізно, загубиш свою буйну голову".

Розлютився тут Іван-богатир не на жарт: "Не бути по твоєму, чудовисько погане, давай свій останній чаклунський етюд". Замислився Іван, зібрався з силами і все ж розв'язав його.

В ту ж мить не стало ні чаклуна, ні понурого замку, а перед Іваном стояла прекрасна Анастасія.

Взяв він царівну на руки, сів на свого вірного скакуна – поїхав додому.

Цар втримав слово: віддав дочку Івану за жінку. І зажили вони собі в злагоді і доброму здоров'ї.

– Невже задачі та етюди можуть врятувати життя людини? – здивувалась Оленка.

– А чи не марна це забава? Мені здається, для шахіста вони ні до чого, – заявив Олексій.

– Відповім по черзі обом. Вміння вчасно та швидко знаходити правильні рішення допомагає, Оленко, і в житті. Ну а розв'язування задач та етюдів необхідне для будь-якого шахіста, Олексію. Вони відточують гостроту комбінаційного зору, вчать вмінню знаходити найкоротші шляхи до перемоги, підвищують клас гри. Було б добре і вам спробувати себе в складанні простих задач та етюдів. Але спочатку треба навчитися правильно та швидко їх розв'язувати.

Заняття 28: "Найпростіші тактичні прийоми".

Мета: розвивати творчий підхід, виховувати наполегливість. Ознайомити з найпростішими тактичними прийомами, закріпити поняття: "форсуючі ходи", "шах".

Матеріал: шахові набори, шахові столи, годинник.

Розглядаючи цю тему, керівник гуртка може навести такий приклад. У дитинстві багато дітей грають у гру "мозаїка". Якщо ставити фішки як доведеться, то гарного малюнка не буде, точніше він може вийти, але випадково. А якщо наперед продумати різні комбінації, порівняти їх між собою і вибрати найкращу, то тут уже не випадково, а обов'язково вийде найкрасивіший візерунок. Так і в шахах. У кожній позиції так багато ходів, що очі розбігаються. Якщо робити хід навмання, то він лише випадково може виявитися вдалим, а найчастіше не приводить ні до чого доброго. Як і в мозаїці, теж доводиться, перебирати різні можливості, порівнювати їх між собою й обирати найкращу.

Елементи тактики підкажуть орієнтири, щоб легше помітити і обрати сильний хід. Насамперед заслуговують на увагу форсуючі ходи.

Форсуючими називають ходи чималої сили (наприклад, шах, подвійний шах, подвійний удар, взяття, перетворення пішака та ін.), які створюють суперникові такі загрози, які не можна відбити будь-яким ходом-відповіддю, а лише одним або кількома.

Загроза королю, як усі пам'ятають, називається **шахом**. Від нього є три способи захисту: піти королем, затулити його, взяти фігуру, що нападає. Інколи шах не несе ніякої небезпеки, як холостий постріл. Шах є форсуючим ходом, якщо він приносить користь. Наприклад, коли серія шахів призводить до мата.

Заняття 29: "Здорові тілом – сильні духом!" (казка).

Мета: розвивати бажання займатися спортом, вести здоровий спосіб життя. Ознайомити дітей із ставленням до фізкультури великих шахістів.

Матеріал: вправи з шахами, гімнастичні комплекси, висловлювання видатних шахістів.

Ідучи на своє останнє заняття до Короля, Оленка і Олексій сильно сперечались: чи можна вважати шахи спортом і чи обов'язково шахіст повинен займатися фізкультурою та спортом? Олексій заперечував, Оленка доводила протилежне, але вагомих аргументів в неї не знайшлося, і кожен залишився із своїм поглядом. Король помітив їхній настрій та запитав:

– Щось ви сьогодні такі схвильовані, мої юні друзі?

Діти поділились своїми сумнівами з володарем Країни Шахових Чудес.

– Все ясно, – сказав Король. – Давайте присвяtimo сьогоднішню розмову цій не дуже простій проблемі. Багато років тому я думав так само, як і Олексій, чи шахи спорт, чи потрібні шахісту прекрасна фізична підготовка, фізичний розвиток, міцне здоров'я, витривалість, загартування і т.п.

– Так, але шахи, дійсно, сил не додають, витривалості не сприяють, не роблять людину гнучкою, стрункою, – вигукнув хлопчик.

– Правильно, Олексію. Але давай трохи посперечаємось, не ображаючи один одного. Почнемо з вас: ранкову гімнастику напевно любите, фізкультуру і спорт, звичайно, теж? Нехай Оленка першою виступить на захист активного руху, – запропонував Король.

– В нас у дитячому садочку є свій плавальний басейн. Я вмію добре плавати – займаюсь три роки, катаюсь на лижах, ковзанах, ходжу на фігурне катання, граю в бадмінтон, баскетбол, хокей на траві, настільний теніс, люблю "серсо". Вдома та в дитсадочку щоденно роблю зарядку, літом бігаю босоніж та майже ніколи не хворію, – с гордістю сказала дівчинка.

Олексій додав до цього списку футбол, хокей з шайбою, велосипед, біг, стрибки та метання м'яча. І також, як виявилось, не дружив з хворобами. Але сказав, що прямого зв'язку з грою в шахи ніяк не бачить.

– Справедливо підмічено, – похвалив хлопчика Король. – Безпосередньо шахи не роблять людину фізично розвинутою, хіба що гігантські можуть в цьому допомогти, – пожартував він. – Але зверніть увагу: чи може шахіст досягнути постійних та значних результатів за шахівницею, якщо він буде часто хворіти, якщо в нього, скажемо, не вистачає терпіння, витримки, паморочиться голова і т.п.

– Звичайно, що ні, – радісно підтримала Короля Оленка. Але Олексій не здавався, продовжував своє:

– Коли ми граємо, ми ж не бігаємо, не стрибаємо, не пливемо. Ми не стаємо після партії шахів фізично сильнішими.

– Давайте не будемо сперечатися, – запропонував Король. – Послухайте краще казку.

...Одного разу Заєць Довгі Ноги викликав на шаховий поєдинок самого Вовка Гострі Ікла:

– Ти силою мене перевершуєш, а от розумом ми ще ні разу не мірялись. Якщо переможеш мене в цій мудрій грі, то я буду твоїм слугою покірним на всі часи. І всі зайці будуть вірно вовкам прислуговувати. Якщо ж переможу я, то ти і вся твоя рідня назавжди покинете ліс, щоб не докучати звірям своєю розбишацькою вдачею.

Заєць Довгі Ноги знав, що кидає відважний виклик: адже до того часу Вовк Гострі Ікла вже був чемпіоном по шахах серед великих звірів, а Заєць Довгі Ноги – тільки чемпіоном серед малих звірят. Таким чином, річ йшла про матч за звання чемпіона з шахів серед всього лісу.

Вся заяча родина та малі звірята відмовляли Зайця від поєдинку, але він повторював одне: "Я повинен його перемогти, тут ми на рівних. В Сірого немає переваг, все вирішить підготовка до гри". Вибрав Заєць собі тренерів: білку і бобра. Вдень бігав кроси, плавав, лазив по деревах, ранок неодмінно починав із зарядки, грав в футбол та інші ігри. А ввечері тренувався в шахи із зайчихою, розв'язував задачі, етюди. Кожне звірятко намагалося хоч чимось допомогти

Зайцю Довгі Ноги, і він не проганяв їх геть, а прислухався, якщо поради були слухними.

Вовк надав перевагу іншому шляху підготовки – від тренерів відмовився навідріз: "Чим вони можуть мені допомогти? Я ж серед них чемпіон, тільки під ногами плутатись будуть". Цим він дуже образив ведмедя та лисицю, яких великі звірі обрали тренерами непокірному чемпіону.

Усамітнився Вовк Гострі Ікла з вовчицею та дні і ночі грав із нею в доміно, лото, зрідка в шахи. "Чи бачено де таке, що якийсь куций заєць надумав змагатися зі мною? Ох і посміюсь же я, нарешті, над всією заячою боязливою породою", – злорадно бубонів Сірій.

В назначений день все лісове царство зібралось на величезній галявині.

Вболівальники розмістились хто на пенях, хто на деревах, а хто і прямо на траві. За Вовка Гострі Ікла мало хто вболівав, зате на стороні Зайця Довгі Ноги були майже всі лісові мешканці. Ведмідь прикотив звідкись величезний пеньок. На нього поставили гігантські шахи. Із заморських країн запросили нейтральних суддів: Жирафу та Слона.

– Білими фігурами розпочне той, хто швидше оббіжить галявину по розміченій прапорцями кілометровій трасі, – запропонувала Жирафа.

Спочатку вперед вирвався Вовк Гострі Ікла, але хватило його ненадовго: почав видихуватись і під урочисті крики більшості вболівальників Заєць Довгі Ноги легко випередив хвастуна.

Вирішили, що матч буде складатись із 12 партій – по числу місяців в році, по 30 хвилин кожна. Слон натиснув кнопку шахового годинника, і бій розпочався!

Перші дві партії виграв Вовк, але так було задумано Зайцем: нехай Сірій потішиться та остаточно втратить пильність. А потім почалося щось неймовірне, не проходило і п'яти хвилин, як Вовк піднімав лапи та крізь ікла злісно гарчав: "Здаюся". І так всі 10 партій.

Під кінець Вовк не витримав та накинувся на Зайця Довгі Ноги, намагаючись його вкусити, але фізично натренований Заєць не злякався і швидко повалив його на землю.

На лісовій галявині всі вшановували Лісового Шахового Короля, який щедро пригощав гостей березовим соком, медом, горіхами, ягодами.

Коли його запитали, в чому ж секрет такої яскравої перемоги, він відповів: "Запорука моєї перемоги – постійна, різнобічна фізична і шахова підготовка".

– А чи має значення, яким видом спорту займатися? – зацікавився Олексій, який нарешті повірив в дива фізкультури та спорту.

– Важливий не вид фізкультурних і спортивних занять, Олексію, а чергування розумової та рухової діяльності.

Тепер ми встановили, що в шаховому бою, крім спеціальної теоретичної шахової підготовки, необхідні ті ж фізичні якості, що і в будь-якому іншому виді фізкультури та спорту. Отже, шахи – спорт: найсильніший виявляється під час змагань, в суперництві, в двобої, де роль фізкультури та спорту достатньо велика.

Заняття 30: "В гостях добре, а вдома краще".

Мета: розвивати пам'ять, виховувати волю, закріпити ходи коня.

Матеріал: казка, демонстраційна дошка, фігура – кінь, іграшкові коні, діаграми.

Оленка та Олексій провели в Країні Шахових Чудес всю зиму. Кожного дня діти дізнавались щось нове із законів та правил цікавої шахової гри. Але як кажуть: "В гостях добре, а вдома краще", і Оленка з Олексієм засумували по дому, по своїм рідним та близьким, друзям. Дарма Король та всі мешканці Шахового Королівства вмовляли дітей погостювати ще трохи, вони почали збиратися в дорогу, коли раптом Оленка скрикнула:

– Як же ми повернемося до себе, адже повітряні кулі, на яких ми сюди прилетіли, лопнули!

– Дійсно, – підтвердив Олексій.

– Не хвилюйтеся, мої юні друзі, – обійняв їх Король, – немає такого безвихідного становища, з якого не знайшовся б вихід. Але спочатку треба все добре обміркувати.

І Король Країни Шахових Чудес занурився в глибокі роздуми. Спочатку він, примруживши очі, думав, сидячи на троні. Потім почав крокувати туди-сюди. Від напруження він навіть спітнів, але нічого не зміг придумати. Тоді Король плеснув в долоні. З'явився Ферзь..

– Чого бажає Ваша Величність? – з повагою поцікавився він.

Король розповів про проблему, почали думати вже вдвох. Як кажуть: "Одна голова добре, а дві краще". Дійсно, незабаром Ферзь знайшов вирішення:

– Відправимо їх верхи на Слоні! – радісно вигукнув він.

– На жаль, не вийде, – сказав Король. – Слон переміщується по діагоналі. Забреде ще не туди, куди потрібно, не доведе дітей додому.

– Тоді відправимо їх на Турі: вона рухається прямо і доставить малят додому.

– І Тура не піде, – знову заперечив Король. – Рухається надто прямолінійно. Ще впреться лобом в стіну, в ліс чи в гори. Не здогадається їх обійти.

Ферзь, не опускаючи рук, продовжував думати.

– Ура! – раптом викрикнув він голосно. – Посадимо Оленку та Олексія на Коня. Він легко перестрибує через всі перешкоди.

– Не піде, – похитав головою Король, – він же скаче зигзагами. Ненароком зіб'ється з шляху.

– А ви, Ваша Величність, дайте йому суворий наказ: "Перший крок стрибати вправо, другий вліво. Потім знову вправо та вліво". Шлях і вийде прямим.

– Браво! – закричав Король. – Браво! – І, повернувшись до дітей, додав: – Що я вам говорив. Немає такого безвихідного становища, з якого не було б благополучного виходу. І в шахах, малята, як в житті, безвихідних ситуацій не буває, – додав Король. – Запам'ятайте це назавжди!

Всі мешканці Країни Шахових Чудес взяли участь в підготовці дітей до від'їзду. Принесли багато різних гостинців та подарунків: шахового печива та цукерків, ковзани, ключку, м'ячі. Король подарував два комплекти шахів із слонової кістки та шаховий комп'ютер.

Діти сіли на самого спокійного Коня та відправились в дорогу.

Поки їх було видно, всі шахові фігури махали їм руками та кричали: "Щасливої дороги, діти! Приїжджайте до нас знову!" А Шаховий Володар навіть пустив сльозу. Так йому було важко розлучатися з ввічливими та розумними малятами.

...Коли Оленка та Олексій прискакали на Коні до свого дитячого садочка, назустріч їм вибігли всі діти та вихователі. Вони дуже зраділи, що діти були живі-здорові та неушкоджені.

Всі навперебій почали розпитувати Оленку та Олексія про їхні пригоди. Багатьом не вірилося, що вони насправді побували в казковій Країні Шахових Чудес. Тоді діти показали на Білого Коня:

– Можете запитати в цього гарного скакуна, що ми нічого не вигадали. – І Кінь підтвердив правоту Оленчиних та Олексієвих слів. А тоді гордо вигнув шию та поскакав по дворі, щоб всі бачили, як він виписує шахові ходи.

Потім куховари досита нагодували та напоїли Коня, і всі дружно провели його в зворотну путь.

Повернувшись в групу, Оленка та Олексій показали іншим дітям шахи – подарунок Короля Країни Шахових Чудес. Звичайно, всі відразу ж закричали:

– Оленко, Олексію, навчіть нас грати в цю гру!

І діти з превеликим завзяттям взялись за навчання всіх бажаючих. Згодом їхній садочок став чемпіоном серед всіх дитячих садків міста. А Оленка та Олексій стали найвідомішими: їхні портрети друкувались в газетах, про їхні незвичайні пригоди говорилось по радіо та телебаченню.

В дитячий садок почали приїжджати гості з різних країн. Вони зацікавлено знайомились з роботою шахового гуртка. А Оленка та Олексій тепер вже школярі, вони допомагають тренеру навчати дітей цієї прекрасної гри та

щорічно приїжджають в гості до Короля і всіх мешканців Королівства Шахових Чудес. Вони мріють стати колись майстрами або гросмейстерами.

Заняття 31: "Головні принципи дебюту".

Мета: розвивати уяву, фантазію. Закріпити головні принципи дебюту.

Матеріал: мікрофон, шахівниця, шахові фігури, демонстраційна дошка.

Кожний полководець, який готується до бою, обов'язково проводить підготовчі роботи. Це виведення військ, мобілізація сил, розвідка тощо. Причому все це треба зробити в найкоротший строк. Так і в шахах, перш ніж почати головну битву, яка відбувається, як правило, в середині гри, суперники вводять у бій сили. Однією з головних задач на початку гри є найшвидша мобілізація сил. Було б неправильно вважати дебют тільки допоміжною частиною шахової партії. Італійський шахіст XVIII ст. Лоллі писав, що поганий початок шахової партії – це те саме, що хиткий фундамент у будинка.

Якими принципами слід керуватися, починаючи шахову партію?

Принцип найшвидшого розвитку. Як зазначав ще видатний гросмейстер минулого А. Німцович, під розвитком треба розуміти планомірне групування сил у напрямі до кордону. Розвиток – поняття колективне. Вивести одну-дві або навіть три фігури для розвитку недостатньо; з цією метою мають бути виведені всі фігури. Кожній з них належить зробити лише один хід і... уступити чергу іншій.

Принцип боротьби за центр. У шахах центр має таке саме значення, як єдина висота під час бою на війні. Той, хто міцно володіє нею, може успішно провести стратегічну операцію. Фігури в центрі мають більшу ударність. Звідси вони можуть швидко бути направлені у будь-яке місце. Принцип боротьби за центр означає, що на початку партії слід розвивати свої фігури в напрямі центру, тим самим здобуваючи стратегічну висоту.

Важлива роль у боротьбі за центр відводиться найслабкішим бойовим одиницям – пішкам. Адже вони прокладають шлях фігурам.

Принцип гармонійного пішакового розміщення. Пішаки не можуть ходити назад. Тому поводитися з ними треба дуже обережно. Вони створюють кістяк позиції. У будь-якому дебюті кожний пішаковий хід треба розглядати в зв'язку з певним планом гри. Особливо уважно треба ставитися до ходів крайніми пішаками. Без серйозних підстав робити їх не слід.

Завдання пішаків – не тільки не заважати розвитку своїх фігур, а й прикривати їх від нападу пішаків суперника. Найнебезпечніше, рухаючи пішаки, розкривати позицію власного короля. Отже, пішаки попереду, фігури – позаду. Інакше кажучи, пішаків повинні підтримати свої фігури. В іншому випадку вони можуть стати здобиччю фігур суперника.

Заняття 32: "Дай відповідь, як в казці, сам, без підказки".

Мета: розвивати мислення, пам'ять. Вчити відповідати на запитання вихователя, використовуючи досвід та набуті знання.

Матеріал: шахова скринька, запитання, дзига із стрілкою.

1. Скільки ліній на шахівниці, як вони називаються?
2. Як позначаються поля на шахівниці?
3. На яких лініях розміщуються білі та чорні війська перед початком бою?
4. Чи можна ставити на одне поле по два пішака чи по дві фігури?
5. Чим відрізняються ходи пішаків від ходів всіх інших фігур?
6. Чим відрізняються ходи пішаків під час бою від ходів інших фігур під час бою?
7. Чим відрізняються ходи пішаків від ходів фігур за темпом, швидкістю пересування по шахівниці?
8. Коли, в яких випадках пішак може ходити зі свого вихідного положення на два поля і чи є це обов'язковим?
9. Коли пішаку заборонено ходити на два поля?
10. Яка відмінність в записі ходів пішаків від інших фігур?
11. Яку фігуру можна отримати, якщо білий пішак дійшов до будь-якого поля перетворення 8-ої горизонталі, а чорний, відповідно, до 1-ої горизонталі?
12. Чи можуть два пішаки попасти на одне і те ж поле перетворення і в яких випадках? Як часто таке буває?
13. Чи всі пішаки однакові? Чи можуть вони мати різні назви залежно від свого розміщення, пересування?

14. Скільки однакових фігур може бути на шахівниці, якщо всі вісім пішаків по черзі досягнуть полів перетворення?
15. На яких постійних горизонталях в пішаків бувають "биті поля" і що вони означають, яке практичне значення вони мають для гри?
16. Чим визначається сила фігур? Яка фігура є одиницею вимірювання сили фігур?
17. Від шаху якої фігури королю неможна захиститись нічим і що потрібно зробити, щоб ліквідувати шах?
18. Яка фігура залишається на шахівниці до закінчення гри: не б'ється і не знищується?
19. При якому шаху король не може знищити фігури, які напали, і яким єдиним способом від нього можна врятуватися?
20. Як називається одночасний хід королем та турою, скільки разів його можна зробити за всю гру, в чому суть ходу, чи обов'язковий він?
21. Чим відрізняється пат від мату?
22. Яка фігура іншого кольору не може стояти поряд з такою ж і чому?
23. Що спільного і в чому відмінність "чарівного квадрата" від "рятивної опозиції"?
24. В чому подібність і відмінність пастки та комбінації?
25. Що таке шахова задача і етюд, що їх пов'язує між собою та в чому відмінність?
26. Яким способом вирішують, кому (яким кольором фігур) починати шахову партію?
27. На яких двох горизонталях відбувається взяття на проході?
28. Чи може король пройти бите поле під час рокіровки, чи має на це право тура?
29. Які три стадії партії існують в шахах, яку мету має кожна з них?
30. Який пішак вважається прохідним і чому, чим він відрізняється від непрохідного?
31. Яке поле називається полем перетворення і чому, для кого воно?
32. На які фігури можна обміняти ферзя, щоб обмін завжди був рівноцінним? (Дати кілька варіантів).

6. Сценарій підсумкового заняття шахового гуртка "Граємо в шахи".

Мета: розвивати пам'ять, увагу, мислення. Виховувати посидючість, волю, мудрість. Формувати в дітей інтерес до спортивної гри – шахи; закріпити назви шахових фігур. Вчити відповідати на запитання по темі.

Матеріал: шахи, шахівниці, шахова скринька, медалі, частушки.

Хід заняття

Вихователь. Дорогі гості, сьогодні ми запросили вас, щоб показати свої досягнення в гуртку "Шахова школа". Гра в шахи – одна з найпоширеніших спортивних ігор. Адже ця гра дає змогу виявити в гравця такі якості як винахідливість, мудрість, сміливість, волю до перемоги. Завдяки цій грі ми знаємо багатьох відомих на весь світ гросмейстерів: Карпов, Стейніц, Капабланка, Альохін, Таль, Петросян та ін. Діти нашого гуртка теж вчаться грати в шахи. Багато з них грають і вдома з татами, дідусями.

Звучить музика, діти стоять біля стільчиків.

Привітання

Дитина 1.

З фізкультурою ми дружим,
Всі гуртки ми дуже любим.
А найбільше від усіх –
Любі шахи для усіх.

Дитина 2.

Середа у старшій групі
Особливий день:
Не лунає сміх веселий,
Не чути пісень.

Дитина 3.

Всі вже знають, що в садочку
З шахів тренування.
Тому всі такі серйозні
З самого світання.

Вихователь. Я пропоную всім присутнім гостям увійти до складу журі та допомогти визначити переможців. Заняття складається з двох частин.

1. У першій частині ми закріплюємо назви шахових фігур, їх місцезнаходження на шахівниці; як ходять шахові фігури.
2. У другій частині ми будемо ходити по шахових доріжках з хлопчиком Віталиком, розв'язувати задачі, відповідати на запитання з "шахової скриньки".

Запитання із "Шахової скриньки"



1. Скільки ліній на шахівниці, як вони називаються?
2. Чи можна ставити на одне поле по два пішака чи по дві фігури?
3. Яка фігура залишається на шахівниці до закінчення гри: не б'ється і не знищується?
4. Як називається одночасний хід королем та корою, скільки разів його можна зробити за всю гру, в чому суть ходу, чи обов'язковий він?
5. Яким способом вирішують, кому (яким кольором фігур) починати шахову партію?
6. Які три стадії партії існують в шахах, яку мету має кожна з них?

Вихователь.

Без спорту і пісні
І дня не прожити.
Дозвольте на пісню
Усіх запросити.

Дитина 4.

Ой, чи знаєте, малята,
Що бувають в нас дива:
У середу із обіду
В групі мертва тишина.

Дитина 5.

А розгадка тут проста,
Відгадать не важко.
Нас тепер цікавить дошка –
Чорні й білі шахи.

Дитина 6.

Як приходить середа,
Я встаю ранесенько.
У садочок поспішаю,
Бо я в шахи там пограю.

І тур

Вихователь.

Щоб із шахами дружити,
Влучно ставити, ходити,
Треба руки справжні мати,
Треба пальці розім'яти.
Є в нас така тактика –
Пальчикова гімнастика.

Шахова естафета (команди переносять шахові фігури на шахівниці, називають їх та ставлять на їхню вихідну позицію, гравці біжать назад). Журі підводить підсумок.

II тур

Основа гри у шахи – хід (діти показують на магнітній дошці ходи шахових фігур).

Гумореска "Чому не грає?"

Увійшла до хати Ліда та й питає брата:

- Ти чого це з Костем в шахи відмовився грати?
- Ну а ти з таким би грала? – говорить Сергійко.
- Що одразу, як програє, починає бійку?
- Ні, звичайно, про це навіть не варто питати.
- Ну, от бачиш, тому й Костик відмовився грати.

III тур

Вихователь.

Ви, спортсмени, тренування
Проводили зі старанням,
То ж змагання починаймо
І часу не гаймо.

Гра "Вибирай пару".

*Діти вибирають пару, сідають за столи, де розставлені шахові дошки.
Лунає команда починати грати.*



Всі слідкують за грою дітей. Слово надається журі. Переможців гри нагороджують. Заняття закінчується вітаннями переможців. Звучить музика.

7. Сценарій розваги "В Королівстві Шахів".

Зала святково прикрашена, на центральній стіні – шахова дошка та шахові фігури.

Ведуча. Добрий день! Шановні гості, діти, сьогодні ми зібралися на свято, присвячене вашій улюбленій грі. Ми з вами побуваємо в Королівстві Шахів. Я думаю, що ми зустрінемо там друзів.

Дитина 1.

Будемо шахи всі разом вивчати:
Як у них грати і що треба знати.
Трохи терпіння, трохи бажання,
Витримки трохи і трохи старання.

Виходить дитина, одягнена у костюм шахівниці.

Дитина 2.

Я – чарівна дошка,
Та без фігур тужу я трошки.
Покличте швидше їх на допомогу,
У битві нас чекає перемога!

Ведуча. Здравствуй, Шахівниця! Чому ти сама, куди поділись шахові фігури?

Шахівниця. Я не знаю, шахові фігури ніколи не покидали Королівства.
Напевне щось сталося.

До залу забігає дівчинка-Клітиночка з конвертом.

Дівчинка-Клітиночка. Ось, ось злий Чарівник передав вам листа.

Ведуча читає листа: *"Шахові фігури повернуться в Королівство, коли діти виконають мої завдання. А коли ні, то назавжди залишаться в моїй темниці".*

Ведуча. Діти, допоможемо повернутись шаховим фігурам (Так).

Перше завдання: "Запитання для юних шахістів".

- Як називаються клітинки на шаховій дошці? (*Шахові поля*).
- Скільки всього шахових полів? (*64 поля*).
- Як ходить пішак? (*Лише вперед на одне поле, але перший хід він може зробити на два поля*).
- Якого кольору крайнє поле праворуч від гравця? А ліворуч? (*Крайнє ігрове поле праворуч від гравця – білого кольору, а ліворуч – чорного*).
- Чим кінь відрізняється від інших фігур? (*Кінь ходить по-особливому, траєкторія його ходу нагадує літеру "Г", а ще кінь може перестрибувати через свої та чужі фігури*).
- Яка фігура залишається на шаховій дошці до кінця гри? (*Король*).

Ведуча. Молодці!

Дівчинка-Клітиночка читає друге завдання.

"Щоб юні шахісти розповіли про шахові фігури".

Дитина 3.

Де є битви запал, небезпека,
Туди тура спішить здалеку.
Крок у тури завжди прямий –
Вперед чи вбік – відразу в бій!

Дитина 4.

Наче сурми клич лунає:
Грізний, дужий, запальний.
Що це? Хто там наступає?
Це слони ідуть у бій!

Дитина 5.

Кінь полями дивно ходить,
Ніби завертає вбік:
Йде на дві клітинки прямо,
Потім вбік одразу – скік!

Дитина 6.

Величний і дужий, неначе із криці,
Крокує наш ферзь по усій шахівниці.

Фігури, що дужча за нього немає,
У вмілих руках будь-кого він здолає.

Дитина 7.

І ось на шахових полях
Лунають кроки короля.
Якби він захотів, то б зміг
Піти вперед, назад, убік.
Але короткий крок у нього –
Однісінька клітинка всього.

Дитина 8.

Пішак вперед прямує завжди:
Що крок – клітинка до мети.
Лиш першим кроком дві клітинки
Йому дозволено іти.

Ведуча. Молодці! Шахи – це не просто гра, а вид спорту. Усі сильні шахісти
займалися фізкультурою. Зараз наші діти проведуть розминку.

Комплекс вправ "Усмішка".

Ведуча. Юні шахісти! Третє завдання прочитає Шахівниця.

"Розповісти, чи люблять займатися спортом, дружити".

Дитина 9.

Я ще не гросмейстер,
І ще не чемпіон.
Та щоб перемагати,
Щодня я буду грати.

Дитина 10.

Я треную пам'ять, волю.
В дощ і вітер, і в мороз
Бігати виходжу крос.

Дитина 11.

А якщо не зазнаватись,
Та постійно тренуватись,
Бігати, стрибати, в шахи весь час грати,
То шахістом сильним скоро можна стати!

Пісня "Справжній друг", слова М. Пляцковського, музика Б. Савельєва.

Ведуча. І знову ви виконали завдання.

Дівчинка-Клітиночка. Залишилося ще одне завдання.

"Загадати загадки гостям про шахові фігури".

Дитина 12.

Не живе в звіринці,
Не бере гостинці.
Навкіс лише ходить,
Хоботом не водить.

(Слон)

Дитина 13.

Я стою на краю,
Шлях відкриваю – я піду.
Тільки прямо я ходжу,
А як звати – не скажу!

(Тура)

Дитина 14.

Гладку люблю,
Розчищену дорогу.
І хоч куди, але на крок
Посунути я можу ногу.

(Король)

Дитина 15.

Маленький, чепурненький,
Всі поля пройшов
І фігуру знайшов.

(Пішак)

Дитина 16.

Два брати
Через поле дивляться,
А підійти один до одного
Не можуть.

(Королі)

Дитина 17.

Він полями дивно ходить,
Ніби завертає вбік.
Йде на дві клітинки прямо,
Потім вбік одразу – скік!

(Кінь)

Ведуча. Молодці, діти, ви добре підготувались.

Дівчинка-Клітиночка і Шахівниця виносять шахові фігури.

Ведуча. А тепер, щоб визначити суперників у грі, проведемо естафету.

За сигналом ведучої діти по черзі підбігають, ставлять фігури на свої поля та бігом вертаються в свою команду. Перемагає та команда, яка швидше розставить всі фігури.

Діти сідають за столи і починають гру. Біля кожної пари стоять дорослі-судді.

Ведуча. Молодці! Дякуємо за те, що сьогодні ви показали свої здібності. Ми бажаємо вам завжди отримувати задоволення від гри у шахи.

Судді оголошують результат, вручають грамоти.

8. Додатки

8.1. Консультація для батьків: "Значення гри у шахи для розвитку дітей дошкільного віку".

Шахи – це настільна **логічна гра**. А як відомо, саме під час гри, яка є провідним видом діяльності у дітей дошкільного віку, формуються довільні форми поведінки, відбувається розвиток вищих психічних функцій – уваги, сприймання, пам'яті, мислення, закладаються риси характеру майбутньої особистості.

Процес навчання гри у шахи **сприяє розвитку** у дітей:

- аналітико-синтетичної діяльності;
- здатності формулювати судження та робити умовиводи;
- здатності орієнтуватися на площині;
- уміння передбачати наслідки, до яких може привести певна дія;
- здатності запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, передбачати результат своєї діяльності тощо;
- просторового мислення, уяви;
- самооцінки та саморегуляції;
- вольових якостей.

Гра у шахи вчить дітей **діяти обдуманно**, адже у шахах є правило; доторкнувся до фігури – маєш нею ходити. Розмірковуючи над наступним ходом, діти вчаться **прогнозувати майбутнє**.

Граючи у шахи, діти, до того ж, вчаться **не падати духом**, знаходити вихід із будь-якої ситуації, відшуковувати **різні способи розв'язання** складних завдань.

Гру у шахи ми розглядаємо як важливий елемент підготовки наших вихованців до навчання у школі. Адже діти, які вміють грати у шахи, легше та швидше **засвоюють шкільні дисципліни**, насамперед математичного циклу.

Гра у шахи сприяє активізації процесів пізнання та самопізнання. Активна взаємодія дітей під час гри викликає у кожного з них потребу адекватніше сприймати себе самого та своїх однолітків, а це, у свою чергу, **стимулює**

розвиток самооцінки, саморегуляції та самоконтролю. Саморегуляція та самоконтроль є психічними механізмами, що сприяють формуванню компетентної особистості, впевненої у своїх силах, здібностях і можливостях.

За словами Василя Сухомлинського, вже у дошкільному віці серед дітей виділяються теоретики та мрійники. Шахи однаково необхідні і тим, і тим. Теоретикам вони допоможуть **удосконалити їхній логічний апарат**, а мрійникам дадуть змогу **збалансувати здібності**, необхідні для навчання у школі. Практика роботи наших педагогів показала, що гра у шахи багато дає і обдарованим дітям, і тим, які ще не проявили своїх здібностей, і дітям з різними функціональними розладами. Тому починати навчання мудрої гри слід якнайраніше, але на доступному для дітей рівні.

8.2. Консультація для батьків: "Ознайомлення дітей із шахівницею" **(за Ігорем Сухіним).**

Подружіть дитину із шахівницею. Поясніть їй поняття "біле поле", "чорне поле", "горизонталь", "вертикаль", "діагональ", "центр".

Якщо вдома є старі кубики, які можна заклеїти папером, заклейте їх так, щоб вийшло по вісім світлих і темних кубиків. Для закріплення у дитини уявлення про шахову дошку запропонуйте їй:

- згадати де, крім шахівниці, вона бачила клітинки, розміщені у шаховому порядку (наприклад, на таксі, одязі, підлозі тощо);
- викласти з кубиків доріжки, схожі на горизонталь, вертикаль;
- викласти з кубиків діагоналі різної довжини;
- викласти з кубиків центр шахової дошки.

Дайте дитині маленьку іграшку, яка зможе "бігати" шаховими доріжками, скажімо, гномика. Нехай гномик "пробіжить" викладеними доріжками та центром шахової дошки.

Попросіть дитину визначити, у чому подібність горизонталі та вертикалі. Якщо дитина цю подібність не знайде, допоможіть їй – поставте кубики

горизонталі на ку" бики вертикалі або навпаки. Потім розкидайте кубики і попросіть дитину скласти з них велику білу і велику чорну діагоналі.

Візьміть зошит у клітинку і ножиці Запропонуйте дитині вирізати з аркуша у клітинку центр шахівниці, вертикаль, горизонталь, діагональ. Діагональ не вийшла? Нехай відповість, чому.

Запропонуйте дитині за допомогою лінійки намалювати на аркуші паперу центр шахівниці, горизонталь, вертикаль, найбільшу і найкоротшу діагоналі та правильно розфарбувати їх. Порадьте дитині вирізати намальовані горизонталь і вертикаль, розрізати їх на клітинки. Із цих клітинок потрібно знову скласти вертикаль і горизонталь, а потім – велику білу і велику чорну діагоналі.

Допоможіть дитині накреслити крейдою на асфальті центр, вертикаль, горизонталь, найбільшу і найкоротшу діагоналі. Нехай вона пробіжить ними або пограє на них у класики.

Аналогічні вправи не складно придумати самостійно.

Щоб підтримати інтерес дитини до таких завдань, беріть активну участь у їх розв'язанні як партнер. Запропонуйте дитині придумати для вас аналогічні завдання і, виконуючи їх, час від часу навмисно помиляйтеся. виправлення помилок дорослого не лише підвищує у дитини інтерес до гри, а й формує позитивну самооцінку, впевненість у своїх можливостях.

8.3. Загадки про шахи.

Не живе в звіринці,
Не бере гостинці.
Навкіс лише ходить,
Хоботом не водить.
(Слон)

Я стою на краю,
Шлях відкриваю – я піду.
Тільки прямо я ходжу,
А як звати – не скажу!
(Тура)

Гладку люблю,
Розчищену дорогу.
І хоч куди, але на крок
Посунути я можу ногу.
(Король)

Маленький, чепурненький,
Всі поля пройшов
І фігуру знайшов.
(Пішак)

Два брати
Через поле дивляться,
А підійти один до одного
Не можуть.
(Королі)

Він полями дивно ходить,
Ніби завертає вбік.
Йде на дві клітинки прямо,
Потім вбік одразу – скік!
(Кінь)

8.4. З висловлювань чемпіонів світу.

В. Стейніц:

"У більшості дебютів краще висувати вперед спочатку центральних пішаків – королівського і ферзевого, щоб дати вихід слонам на обидва фланги".

"У дебюті бажано захопити центр (наприклад, два пішаки на **e4** і **d4**). Коли можна брати на вибір двома різними пішаками, то ліпше взяти пішаком у напрямі до центру дошки, ніж до флангу".

"Значення має не лише виграш матеріалу, скажімо, фігури чи пішака, а й захоплення простору, на який без матеріальних втрат не міг би проникнути суперник".

"Два слони дещо сильніші за слона з конем і набагато сильніші за двох коней".

"В ендшпілі вигідніше ставити туру позаду свого пішака, щоб не заважати його рухові вперед. Прохідного пішака суперника краще атакувати турою також ззаду".

"Король в ендшпілі стає сильною фігурою як для допомоги власним пішакам, так і для боротьби з фігурами суперника".

Х.-Р. Капабланка:

"Ніколи не вдовольняйтеся простим визубрюванням якої-небудь серії теоретичних ходів у дебюті чи іншій стадії гри, але намагайтеся з'ясувати причини кожного ходу в цій серії".

"Ніколи не відмовляйтеся від якогось ходу тільки через побоювання програти. Якщо ви вважаєте хід вдалим, робіть його. Досвід – кращий учитель. Пам'ятайте, вам доведеться програти сотні партій, перш ніж станете сильним шахістом".

"Координуйте дії своїх фігур. Атаки окремими фігурами, якщо суперник пильний, швидко відбиваються".

"Захоплюйте ініціативу при будь-якій зручній нагоді. Володіти ініціативою – це вже перевага".

"Приймайте будь-яку жертву – пішака або фігури, якщо тільки ви не бачите безпосередньої небезпеки".

О. Альохін:

"Одна риса визначає шахову силу: пильна увага, яка під час партії повинна абсолютно ізолювати гравця від усього навколишнього світу".

"Я вважаю необхідним для успіху три фактори. По-перше, розуміння своєї сили і слабкості; по-друге, точне уявлення про силу і слабкості суперника; по-третє, більш висока мета, ніж хвилинне задоволення, що ставить шахову гру в ряд інших мистецтв".

"Для мене шахи не гра, а мистецтво. І кожний обдарований шахіст не тільки має право, а й повинен вважати себе артистом".

"Через шахи я виховав свій характер. Шахи насамперед навчають бути об'єктивним. У них можна стати майстром, лише усвідомивши свої помилки й недоліки".

М. Ботвинник:

"У шахи можна грати будь-яким стилем. Будь-який стиль хороший, якщо він веде до перемоги. Якщо шахіст різнобічніший, у нього більше шансів на перемогу".

"Щоб завоювати першість світу, треба мати твердий характер, здатний до глибокої самокритики і напруженої творчої роботи".

В. Сміслов:

"У шаховій творчості немає непорушних законів боротьби, придатних для кожної позиції, інакше шахи втратили б усю свою привабливість та довговічність".

"Правильно поставлена партія нерідко створює в своєму розвитку кульмінаційні моменти, які можуть бути розв'язані лише комбінаційними засобами".

М. Таль:

"У шахах мене більш за все приваблює інтелектуальна суперечка, поєдинок ідей і боротьба характерів".

"Щоб досягти успіху в шахах, треба їх любити і мати талант. Великими шахістами народжуються, хорошими – стають.

Т. Петросян:

"Шахи – за формою – гра, за змістом – мистецтво, а за складністю оволодіння – наука".

"Шахи виробляють в людині перш за все вміння зосередитися".

А. Карпов:

"Шахи – моє життя. Але моє життя – це не тільки шахи".

8.5. Вікторина для батьків "Чемпіони світу".

1. Назвіть першого чемпіона світу. У якому році, він завоював це звання? (Вільгельм Стейніц, 1886 р.).
2. Хто зберігав звання чемпіона світу якнайдовше? (Еммануїл Ласкер, 27 років).
3. Хто виграв матч на першість світу, не програвши жодної партії? (Хосе-Рауль Капабланка).
4. Хто пішов з життя непереможеним чемпіоном світу? (Олександр Альохін).
5. Хто з чемпіонів світу був президентом ФІДЕ? (Макс Ейве).
6. Хто першим з радянських шахістів завоював звання чемпіона світу? (Михайло Ботвинник).
7. Які два чемпіони світу зіграли між собою три матчі за це звання? (Михайло Ботвинник та Василь Смилов).
8. Хто став чемпіоном світу в наймолодшому віці? (Михайло Таль у 23 роки).
9. Хто з шахових королів виграв матч на першість світу в майбутнього володаря "корони"? (Тигран Петросян у Бориса Спаського).
10. Хто з чемпіонів світу був володарем цього ж звання і серед юнаків? (Борис Спаський та Анатолій Карпов).
11. Хто з чемпіонів світу відмовився захищати своє звання? (Роберт Фішер).

Як проводити вікторину

Ведучий оголошує по черзі запитання, записані на картках. Тому з учасників вікторини, який першим відповідає на запитання, ведучий передає фішку. Якщо на запитання відповідають правильно кілька учасників, кожний з них одержує фішку. Переможцем вважається той, хто набрав найбільшу кількість очок (фішок). Якщо ніхто не може відповісти на запитання, відповідає ведучий. Гра сприяє популяризації шахових знань.

8.6. Вправи з шаховими фігурами та пішаками.

1. Вихідне положення: основна стійка, фігура (чи пішак) в правій руці. 1 – підняти на носках, руки через сторони вгору, перекласти фігуру (пішака) в ліву руку; 2 – опустити руки через сторони вниз (6-8 разів).
2. Вихідне положення: п'ятки разом, носки нарізно, руки опущені. 1 – присісти, відриваючи п'ятки від землі, руки вперед, долонями вгору, фігура (пішак) стоїть на долоні правої руки. Перекласти предмет в ліву руку; 2 – повернутись в вихідне положення (6-8 разів).
3. Вихідне положення: основна стійка. 1 – нахилитись вперед, не згинаючи колін, поставити фігуру (пішака) перед собою на землю; 2 – випрямитись; 3 – нахилитись, взяти фігуру (пішака) в ліву руку; 4 – випрямитись (6 разів).
4. Вихідне положення: основна стійка. 1 – нахилитись, фігуру (пішака) покласти на відстані 10 см від лівого боку. Стрибати через предмет боком, не наступаючи та не торкаючись його. Ноги тримати разом (5 разів в кожную сторону).
5. Вихідне положення: основна стійка. Поставити фігури (пішаки) перед собою. Бігати "змійкою" між предметами, не торкаючись їх на протязі 30-40 с.

8.7. Гімнастичний комплекс "Усмішка" (в парах).

1. Вправа "Привітались".

Вихідне положення – основна стійка, обличчям один до одного.

- 1) Розвести руки в сторони, посміхнутися товаришеві.
- 2) Опустити голову вниз, руки скласти на грудях долонями.

Повторити 8 разів у повільному темпі.

2. Вправа "Привітання сонечка".

Вихідне положення – стійка спиною один до одного, руки долоньками до долоньки.

- 1) Підняти руки вгору.
- 2) Повернутися у вихідне положення.

Повторити 8 разів.

3. Вправа "Качалка".

Вихідне положення – з'єднати руки, зчепивши їх ліктями.

- 1) Нахили вперед (одна дитина з пари – вперед, друга – назад).
- 2) Повернутися у вихідне положення.

Повторити 6 разів.

4. Вправа "Насос".

Вихідне положення – те саме, руки зігнуті в ліктях біля плечей.

- 1) Нахили вліво.
- 2) Повернутися у вихідне положення.
- 3) Нахили вправо.
- 4) Повернутися у вихідне положення.

Повторити 4 рази в кожную сторону.

5. Вправа "Поворот".

Вихідне положення – стійка спиною один до одного, руки з'єднані внизу.

- 1) Поворот вліво, розвернутись обличчям один до одного.
- 2) Поворот вправо, спинами один до одного.

Повторити 4-5 разів у кожен бік.

6. Вправа "Відведення ніг".

Вихідне положення – основна стійка спинами один до одного.

- 1) Підняти ногу, зігнуту в коліні.
- 2) Підвести вліво.
- 3) Прямо.

4) Опустити вниз.

Повторити 4-5 разів кожною ногою.

7. Вправа "Присідання".

Вихідне положення – стійка один до одного обличчям.

Присідання на двох ногах по черзі.

Повторити 7-8 разів.

8. Вправа "Стрибки".

Вихідне положення – ноги разом, руки в сторони.

Повороти тулуба вправо-вліво з підстрибуванням.

Повторити 6 разів у кожную сторону.

9. Вправа "Оплески".

Ходьба з плесками у долоньки один одному.

Вправу виконують 2-3 хвилини.

10. Вправи на відновлення дихання.

8.8. Гімнастичний комплекс "Хочемо бути завжди здоровими".

(з елементами коригувальної гімнастики)

Вступна частина.

Діти заходять до зали.

Вихователь. Діти, ви хочете бути стрункими й красивими? (*Відповіді дітей.*) Для того щоб бути струнким, потрібно пам'ятати про правильну поставу, коли ви ходите, сидите за столом, стоїте, лежите. Сьогодні наша зарядка має назву "Хочемо бути завжди здоровими". Виконуйте всі вправи правильно, запам'ятовуйте їх. Намагайтеся виконувати ці вправи вдома з батьками.

- Ходьба в колоні по одному (15 секунд).
- Ходьба навшпиньки, руки на поясі, лікті відвести назад (10 секунд).
- Повільний біг у колоні по одному. Руки до плечей, лікті відвести назад (15 секунд).
- Ходьба на зовнішній стороні стопи (15 секунд).
- Утворення кола.

Основна частина.

1. Вправа "Привіталися".

Вихідне положення – основна стійка. Нахилити голову вперед. Повернутися у вихідне положення. Повторити 6 разів. Темп помірний.

Вказівки про поставу.

2. Вправа "Нахилися".

Вихідне положення – стоячи, ноги нарізно, руки за головою, лікті відвести назад. Нахилити тулуб ліворуч. Повернутися у вихідне положення. Нахилити тулуб праворуч. Повернутися у вихідне положення. Повторити по 3 рази в кожную сторону.

Демонстрування вправи дитиною.

3. Вправа "Велосипед".

Вихідне положення – лежачи на спині, руки вздовж тулуба. Зігнути ноги, підвести, імітувати рухи велосипедиста (5-6 секунд). Повернутися у вихідне положення. Повторити 4 рази.

Вказівка про висоту підйому ніг.

4. Вправа "На пляжі".

Вихідне положення – лежачи на животі, руки під підборіддям. Випрямити руки, прогнути спину. Повернутися у вихідне положення. Повторити 5 разів.

Демонстрування і пояснення вправи вихователем.

5. Вправа "Пострибаємо".

Вихідне положення – стоячи, ноги трохи розставлені, рухи вниз. 8-10 підстрибувань, обертаючись навколо себе. Повторити тричі.

Вказівка про висоту й легкість стрибка.

Завершальна частина.

Вихователь. А зараз покажіть, які спритні у вас ноги.

1. Вправа "Переклади шишки ногою з однієї купки в іншу".

Повторити 1 раз. Вказівка дітям: "Не допомагати собі руками".

Вихователь. Підведіться і станьте до стінки. Потилиця, лопатки, п'яти повинні торкатися стіни. Зробіть крок уперед, зберігаючи те саме положення тіла. Поверніться до стінки. Повторіть вправу тричі.

Вихователь. Ось така гарна пряма спина у вас повинна бути завжди!

Діти повертаються у групу.

8.9. Короткий словник шахових термінів.

Аналіз – розбір можливостей, які є в позиції, й оцінка ситуацій, що створюються. Аналіз включає в себе розрахунок варіантів, порівняння позицій, що виникають, і висновок – рішення обрати те чи інше продовження. Розрахунок варіантів і оцінка позиції – це і є мистецтво аналізу.

Атака – наступ у шаховій партії, найрішучіший спосіб досягнення с мети. Об'єкти атаки можуть бути різними, але основним є король суперника. Коли у відповідь на атаку застосовується теж атака, такий прийом називається контратакою.

Варіант – серія ходів, логічно пов'язаних між собою.

Взаємодія фігур – цілеспрямоване розміщення фігур, підпорядковане певному плану. Взаємодія фігур є одним з найважливіших стратегічних принципів шахової боротьби.

Взяття – зняття фігури або пішака суперника. При взятті своєю фігурою або пішака ставлять на місце фігури суперника.

Взяття на проході – взяття пішака суперника, що пройшов з початкового положення на два поля і став при цьому поруч по горизонталі з чужим пішаком. Взяття на проході можливе лише ходом-відповіддю. При цьому пішака суперника знімають так, наче він пройшов па одне поле.

Вилка – одночасний напад пішака або коня на дві фігури.

Гамбіт – загальна назва дебютів, у яких одна із сторін (здебільшого білі) з метою найшвидшого розвитку або здобуття переваги в центрі жертвує матеріал (звичайно пішака). У разі прийняття жертви виникає прийнятий гамбіт, при її відхиленні – відмовлений гамбіт; якщо ж замість прийняття жертви протилежна сторона сама пропонує жертву, виникає контргамбіт.

Гросмейстер – у перекладі з німецької мови означає великий майстер. Це звання тривалий час не мало офіційного статусу і присвоювалося світовою громадською думкою. Офіційний статус звання дістало, коли в 1949-1950 рр. було введено титул міжнародного гросмейстера.

Дебют – початкова стадія шахової партії, під час якої суперники прагнуть розвинути фігури і створити передумови для наступних операцій (захоплення центру, створення сприятливого пішакового розміщення). Дебют підпорядковується загальним законам шахової стратегії тактики і, в першу чергу, основному стратегічному принципу взаємодії фігур та пішаків.

Ендшпіль – у перекладі з німецької означає закінчення гри. Так називають заключну частину шахової партії. Головною його ознакою є невелика кількість фігур на шахівниці.

Жертва – добровільна віддача матеріалу.

Захист – відбиття наступальних дій суперника.

Зв'язування – розміщення фігури або пішака, при якому їхній рух неможливий через відкриття шаха королю, або не вигідний, бо веде до матеріальної втрати.

Ініціатива – виявлення активності, яка спрямована на створення загроз супернику, стиснення його позиції, обмеження рухливості фігур суперника, його можливостей.

Комбінація – форсований варіант, у якому використовуються елементи тактики і реалізуються особливі умови в позиції для досягнення тієї чи іншої мети.

Маневр – один або кілька ходів фігурою (фігурами) для досягнення конкретної мети.

Мат – шах, від якого немає порятунку. Особливий різновид мата – спертий мат, при якому власні фігури та пішаки віднімають у свого короля всі поля для відступу.

Матеріал – загальна назва фігур та пішаків.

Мітельшпіль (середина гри) – середня стадія шахової партії, коли основні сили обох сторін почали гру і розгортається безпосередня боротьба.

Млин – назва комбінації, яка складається із серії відкритих шахів. У цій комбінації беруть участь тура і слон.

Нотація шахова – система запису певної позиції або партії.

Опозиція – таке розміщення королів, коли між ними знаходиться непарна кількість полів по прямій лінії або по діагоналі.

Пат – положення, в якому король сторони, чия черга ходу, не перебуває під шахом, але не має жодного ходу, причому решта фігур і пішаків також позбавлені ходів.

Пастка – маневр, який спокушає суперника зробити хід, що, на перший погляд, дає йому певні переваги, а насправді є помилковим.

Пішак – назва шахової фігури. Прохідний пішак – якщо на вертикалі, на якій стоїть пішак, і суміжних з нею немає пішаків суперника; ізолюваний пішак – якщо на суміжних вертикалях немає своїх пішаків; здвоєний (строєний) пішак – два (три) пішаки однієї сторони, що стоять на одній вертикалі; перетворення пішака – пішака, який дійшов до останньої горизонталі, може бути перетворено на будь-яку фігуру, крім короля.

Програш – партія вважається програною, коли шахістові оголошено мат, або він визнав себе переможеним, прострочив час, записав неможливий хід при відкладанні партії. Крім того, поразка може бути зарахована за порушення правил поведінки під час змагань.

Різноколірні слони – слони суперників, які ходять по полях різного кольору.

Розмін – взяття фігури в обмін на рівноцінну.

Рокіровка – одночасний рух короля і тури за певними правилами.

Стратегія – загальний напрям боротьби, план у цілому. Правильна стратегія ґрунтується на всебічній і конкретній оцінці позиції. Вона повинна бути гнучкою, враховувати не тільки свої можливості, а й зустрічні шанси суперника.

Тактика – підпорядкована частина стратегії, що передбачає виконання окремих операцій стратегічного плану. Однак вона може мати і самостійне значення – часто окремі тактичні удари визначають долю поєдинку. Тактика ґрунтується на конкретному розрахунку реальних можливостей, які закладено в даній позиції.

Темп – у шаховій боротьбі має подвійний зміст. Під словом темп можна розуміти ритм розвитку подій. У вужчому значенні – у шахах темп – це хід. Виграти темп – зробити на один корисний хід більше.

Фігура – одиниця шахового матеріалу. Перед початком кожної партії у кожного суперника є такі фігури: ферзь та 2 тури (важкі фігури), 2 слони та 2 коні (легкі фігури), король та 8 пішаків. Крім того, фігурами називають ферзів, тур, слонів, коней на відміну від пішаків.

ФІДЕ (*Federation Internationale des Echecs*) – Міжнародна шахова федерація – неполітична організація, яка ґрунтується на демократичних принципах і об'єднує національні шахові федерації.

Фланг – ліва (лівий фланг) або права (правий фланг) частина шахівниці. Лівий фланг для білих – ферзевий, для чорних – королівський.

Хід – 1) пересування фігури з одного поля на інше, вільне від фігури; 2) взяття фігури суперника; 3) перетворення пішака; 4) рокіровка. Вичікувальний хід – хід, у результаті якого одна сторона перекладає обов'язок ходити на іншу. Форсований хід – хід, який є змушеним. Форсуючий хід – хід, який створює сильну загрозу і різко обмежує вибір ходів у відповідь.

Цейтнот – нестача часу на обдумування ходів.

Центр – чотири поля шахівниці (**d4, e4, e5, d5**).

Цугцванг – позиція, при якій будь-який хід веде до не вигідних наслідків.

Шах – загроза королю. Подвійний шах – коли фігура, що відкриває лінію дії іншої фігури, під ударом якої перебував король, оголошує шах. Вічний шах – безперервний ряд шахів, яких суперник не може уникнути.

Якість – специфічний шаховий термін. Виграти (програти) якість означає здобути (віддати) туру за легку фігуру.

Використана література.

1. *Марусенко П.В., Лазарева Т.Ф.* Шаховий гурток у школі. К.: Рад. школа, 1983. 95 с.
2. *Гришин В.Г.* Малыши играют в шахматы. М.: Просвещение, 1991. 158 с.
3. *Весела І., Веселий І.* Шаховий буквар. К.: Рад. Школа, 1984. 126 с.
4. *Чегаровський І.В.* Шахи для початківців. К.: Здоров'я, 1981.
5. *Мельниченко В.А.* Мастера шахматной композиции. К.: Здоров'я, 1984.
6. Журнал. Дошкольное воспитание № 3, 1973.
7. Журнал. Вихователь-методист дошкільного закладу № 2, 2011.
8. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція).