

Дидактические игры и задания для начинающих шахматистов

Цель: прививать малышам интерес к мудрой игре.

«Узнай фигуру»

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Шахматный теремок»

Задачи: Закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных, белых фигур (от пешки до короля). Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь».

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль».

То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ».

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек».

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, ребенок пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка».

Взрослый словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура».

Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Что общего?».

Взрослый берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая».

Взрослый ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Да или нет?».

Взрослый берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!».

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» -поднять.

«Шахматный колобок». Инсценировка сказки «Колобок» можно провести так: «дед» – король, «Бака» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, Колобок – шарик или клубок.

Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около детей выстраиваются белые или черные фигуры, поясняя: «Дед» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – это слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Белые и черные». В беспорядке на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, оставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т.д.

«Угадай-ка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите детям догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячут уже по очереди сами дети (лучше всего за спиной) и т.д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете детей: «Так?» Дети поправляют вас. Затем меняйтесь ролями.

«Цвет». Попросите детей поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда дети выполнят задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, по «ошибке» поставьте там же одну-две черные. Дети должны заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько фигур. Дети должны найти их и назвать.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложить детям состязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Уберите такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.

«Полная горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска. Предложите детям взять по одной фигуре, назвать их и уложить в свой «домик».

«Шахматный алфавит». Детям предлагается разложить в ряд быстро и правильно все буквы шахматного алфавита.

«Составь доску». Детям предлагается составить правильно, ориентируясь по буквам и цифрам, разрезанные шахматные доски.

«Смешарики играют в шахматы». Разрезанная с изображением смешариков шахматная доска, по принципу пазл, с цифрами и буквами. Детям предлагается собрать ее правильно.

Дидактическая игра «Почта». Детям предлагается с помощью цифр и букв шахматного алфавита, определить адрес фигуры на шахматной демонстрационной доске.

«Шахматный кубик». Дети бросают по очереди кубик и называют выпавшую на нем шахматную фигуру демонстрационной доски.

25 любопытных фактов о шахматах

Вам захотелось стать гроссмейстером по шахматам? Честно скажем, для достижения цели вам понадобится знать чуточку больше, чем приведённые ниже факты. Однако шахматы — это одна из самых известных стратегических игр на нашей планете, их история насчитывает несколько столетий и чрезвычайно интересна сама по себе.

1. Родина шахмат — Индия

Родиной шахмат считается Индия, эпоха государства Гуптов (около 1400 лет назад). Оттуда игра попала в Эраншахр (территория современных Ирана и Ирака), затем на Ближний Восток, в Европу и Россию.



Возможно, так выглядели первые шахматные партии.

2. Первый ход пешки на две клетки вместо одной был придуман в Испании в 1280 году.

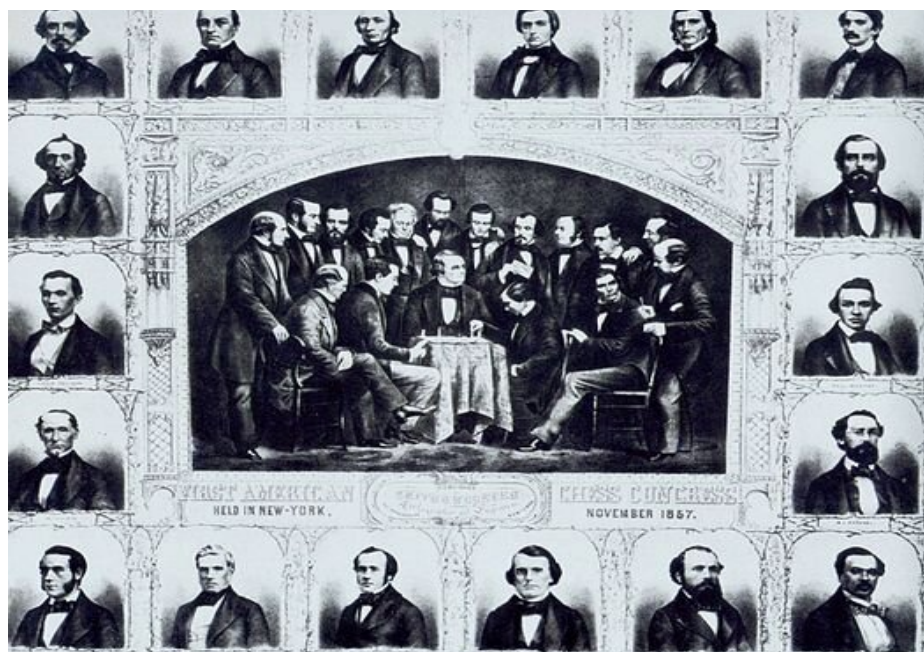


3. Китайский император Суй Вэнь-ди однажды казнил двух заморских шахматистов, услышав, как они называли одну из фигур императором. Ярость Суй Вэнь-ди вызвало упоминание высокого титула правителя Поднебесной в простой игре.



4. Первое упоминание шахмат в Америке относится к 1641 году и связано с городом Эстер Синглтон, где в то время жили голландские поселенцы. А первый шахматный турнир в США состоялся в Нью-Йорке в 1857 году.

*Фотографии
участников
первого
шахматного
турнира в США*



5. Самый долгий по времени ход принадлежит бразильцу Франсиско Троису: на его обдумывание шахматист потратил два часа и двадцать минут.

*(на фото в чёрном
жилете)*



6. Первая партия «Космос — Земля» состоялась 9 июня 1970 года. Её сыграли экипаж космического корабля Союз-9 и представители центра подготовки космонавтов на Земле. Игра закончилась вничью.



7. Первоначально ферзь мог двигаться только на одну клетку по диагонали, затем на две. Так продолжалось до тех пор, пока королева Изабелла Испанская не приказала сделать ферзя (а в Европе его называют королевой) самой сильной фигурой на доске.



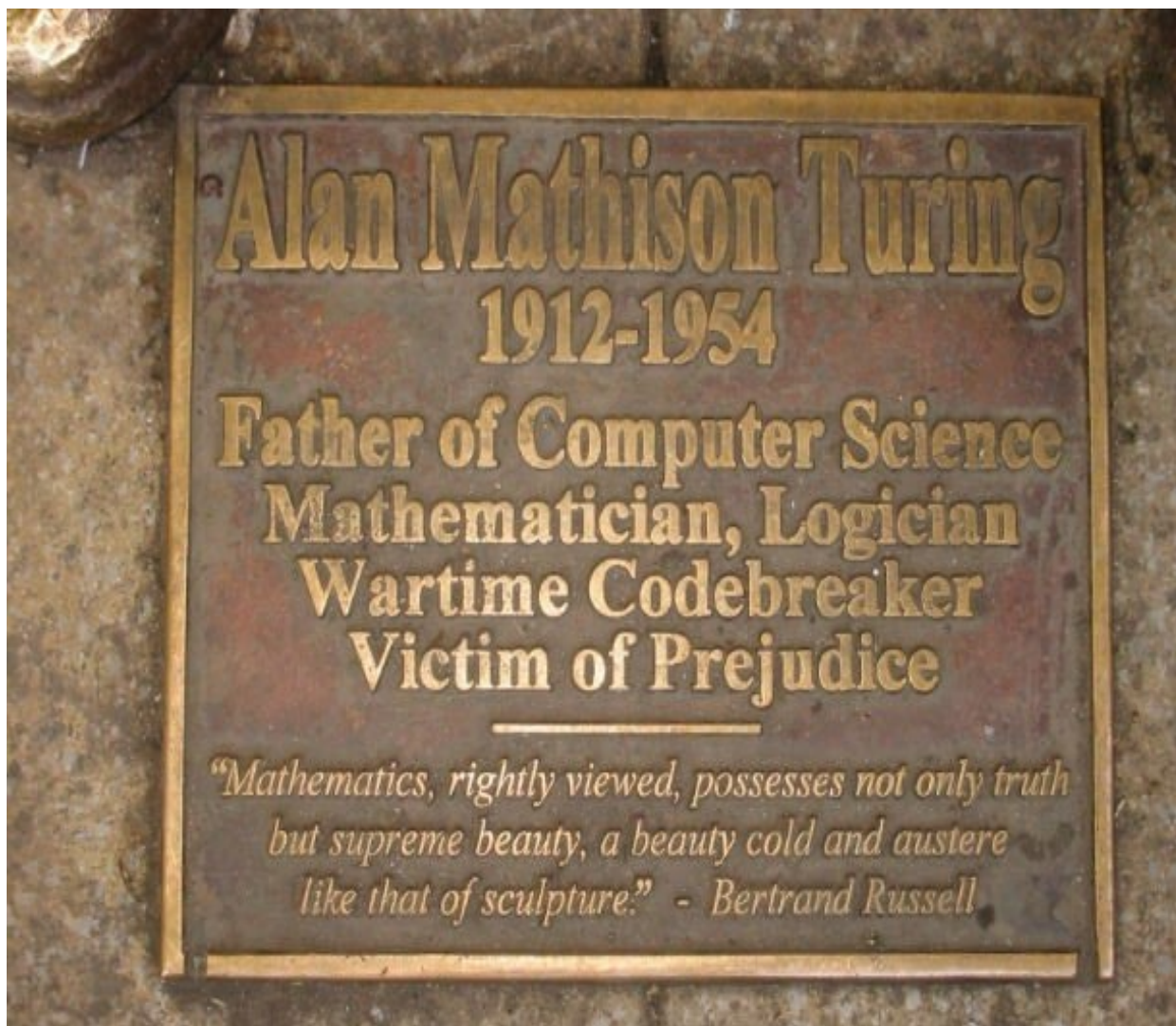
Из самой слабой фигуры ферзь стал самой сильной

8. Самая старая из записанных шахматных партий относится к 900 году – это была игра между багдадским летописцем и его учеником.



Иллюстрация к старейшей из шахматных партий

9. Легендарный учёный Алан Тьюринг написал первую в мире компьютерную программу для игры в шахматы в 1951 году. Так как в то время не было машины, способной обработать эту программу, для тестовой игры Тьюрингу пришлось самому выполнять алгоритмические вычисления, делая в несколько минут один ход.



Тьюринг интересовался и шахматами.

10. «Deer Blue» стала первой программой, проигравшей гроссмейстеру в ноябре 1988 года. Однако девять лет спустя она же выиграл две партии в матче с Гарри Каспаровым в 1997 году и стал также первой машиной, теперь уже обыгравшей человека.



Компьютер научился играть в шахматы не хуже человека

Самый старый набор шахмат

11. Самый старый из сохранившихся наборов шахмат был найден на острове Льюис в Северной Шотландии. Он датируется XII веком нашей эры, и предположительно создан в Исландии или Норвегии. Его оригинальное исполнение послужило образцом для волшебных шахматных фигур в фильме «Гарри Поттер и философский камень».



12. Эммануэль Ласкер оставался чемпионом мира по шахматам дольше всех в истории: 26 лет и 337 дней, с 1894 по 1921 годы.

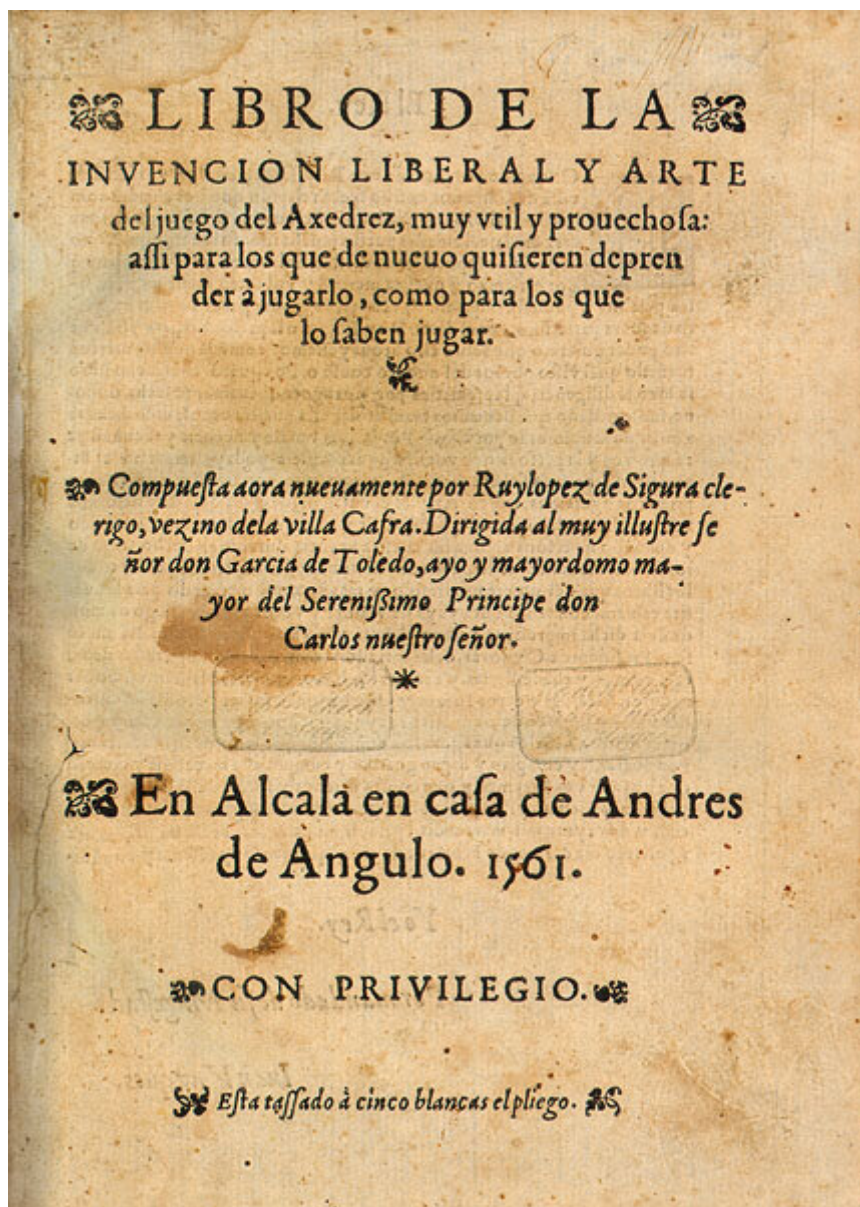


13. Второй книгой, напечатанной на английском языке вслед за рассказами о Троянской войне, стал труд о шахматах.



Иллюстрация к одной из первых печатных книг по шахматам.

14. В 1561 году испанский священник Руи Лопес де Сегура написал книгу «Об изобретательности и искусстве игры в шахматы», которая стала первым серьезным изучением этой игры. С именем Руи Лопеса связано создание испанского дебюта, так как наибольшее внимание в своем труде Лопес уделял именно началу игры.



Первый теоретический труд о шахматах составил Руи Лопес де Сегура

15. Шахматы часто приводятся врачами в пример эффективного средства улучшения памяти. Также эта игра тренирует ум путём решения сложных логических задач, поэтому она рекомендуется для борьбы с болезнью Альцгеймера.



По мнению врачей, шахматы улучшают память и тренируют ум.

Откуда произошло название шахматы

16. Название «шахматы» происходит от персидских слов «шах» и «мат», которые часто переводятся как «король умер», хотя более точным эквивалентом было бы выражение «король в ловушке» или «королю не убежать!».



17. В 1972 году во время матча Фишер-Спасский в Рейкьявике советская делегация подозревала претендента Фишера в использовании различных электронных и химических устройств для того, чтобы вывести чемпиона мира из равновесия. Стул Спасского охранялся круглосуточно, а после игры был отправлен в лабораторию, но ничего необычного в нем найдено не было.



Психологическое давление Роберта Фишера на Бориса Спасского так и не было установлено

18. Филиппинский мальчик Алехин Нури стал самым молодым мастером ФИДЕ в мире. Сейчас ему 9 лет.

19. В английском языке слово rook, обозначающее выдающего шахматиста, происходит от «rook» — ладья. Как правило, ладьи вступают в игру ближе к эндшпилю и вместе с ферзем являются самыми сильными фигурами.



Сильный шахматист подобен ладье.

20. Складная шахматная доска была изобретена в 1125 году священником-шахматистом. Церковь запрещала священникам играть в шахматы, поэтому изобретательный пастор просто складывал доску пополам, чтобы она казалась похожей на лежащие друг на друге книги.



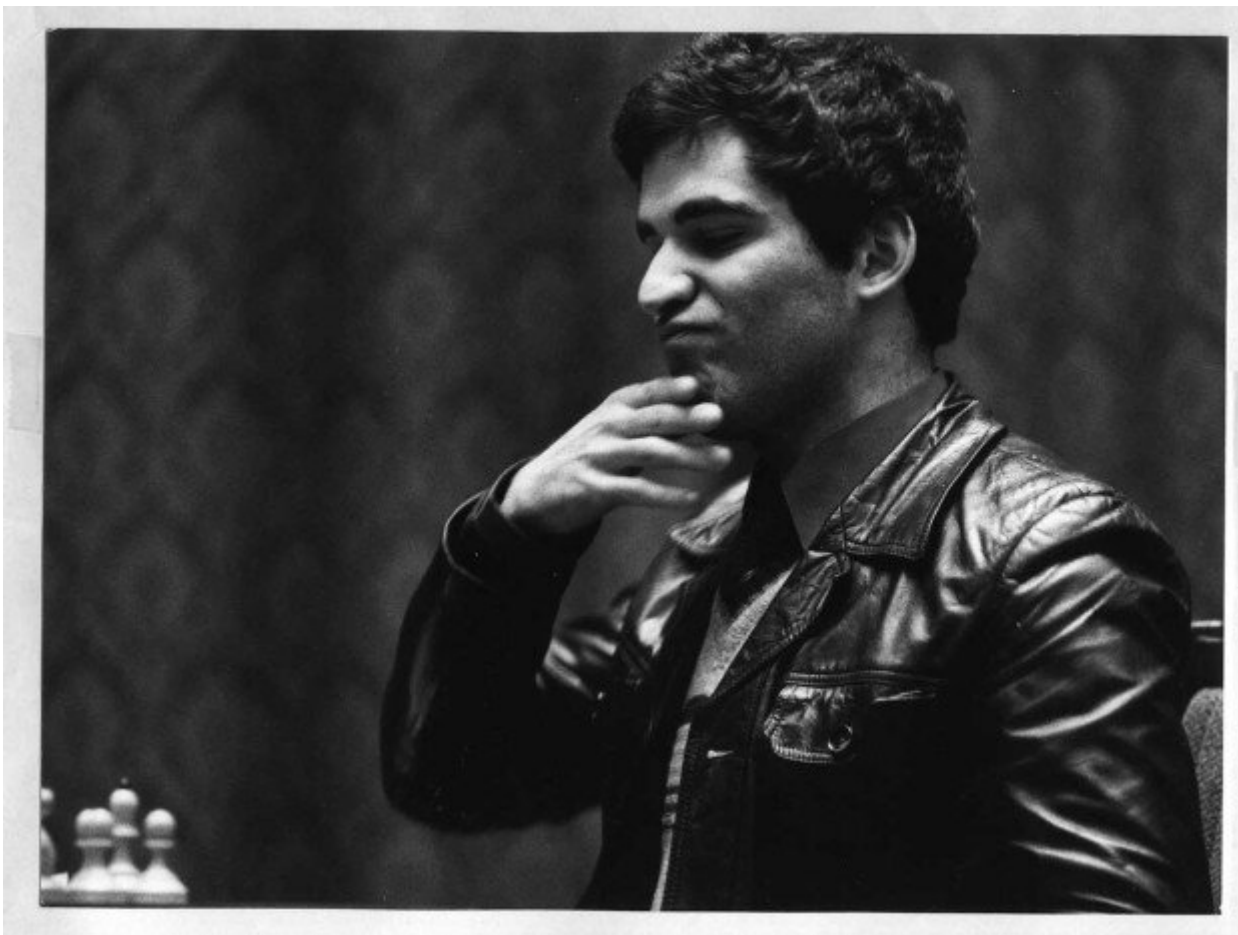
Томас Уилсон изобрел шахматные часы

21. Шахматные часы были изобретены Томасом Уилсоном в 1883 году, до этого времени использовались песочные часы. Современный вид шахматные часы приобрели к 1900 году, когда был придуман механизм переключения.



Без часов невозможно проведение шахматного турнира

22. В 1985 году Гарри Каспаров стал самым молодым чемпионом мира по шахматам в возрасте 22 лет и 210 дней. До сих пор тринадцатый чемпион мира признаётся многими экспертами величайшим шахматистом в истории.



Гарри Каспаров стал самым молодым чемпионом мира

23. Самый продолжительный по количеству ходов матч был сыгран между шахматистами Николичем и Арсовичем в Белграде в 1989 году. Партия продолжалась 20 часов 15 минут и завершилась ничьей. За игру было сделано 269 ходов. После этого матча ФИДЕ ввела правило 50 ходов: если за 100 ходов ни одна фигура не была взята, игроки не имеют права более затягивать игру и объявляется ничья.



24. Однако теоретически в самой длинной шахматной партии может быть 5 949 ходов.



В шахматной партии возможно сделать более пяти тысяч ходов.

25. Число возможных уникальных шахматных партий больше числа электронов во всей вселенной. Количество мельчайших частиц материи составляет около 10 в 79 степени, в то время как число неповторяющихся шахматных комбинаций более 10 в 120 степени.

Всевозможные партии в шахматах вряд ли когда-нибудь будут сыграны. Многие учёные не подвергают сомнению то, что шахматы оказывают крайне положительное воздействие на человека: развивают память, тренируют ум и не зря даже считаются спортом, а потому можно не сомневаться, что эта уникальная игра еще долгое время не уйдёт в историю.