

Консультация для родителей на тему:
«Как научиться играть в шахматы?»»

Воспитатель: Бабаева Р.М.

г.Нижневартовск

Как научиться играть в шахматы?

Шахматы называют мудрой игрой. Еще в далекие времена людей привлекал загадочный мир шахмат, красота этого искусства. Так как научиться играть в шахматы начинающим или детям?

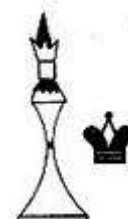
Положите перед собой шахматную доску. Она разбита на квадраты. Всего 64 квадрата, половина – белые, другая половина – черные. Доска всегда располагается так, чтобы в левом нижнем углу (который ближе к вам) находился черный квадрат.

По шахматному полю ходят фигуры. Посмотрите и запомните, чтобы научиться играть, необходимо знать, как расставляются фигуры перед начинающейся игрой. В первом ряду стоят пешки, за ними фигуры: крайние – ладьи, следом кони, затем – слоны, посередине – король и ферзь. Ферзь всегда стоит на своем цвете: белый – на белом поле, черный – на черном. Это положение фигур перед началом игры.

В шахматы всегда играют два человека. Один играет белыми фигурами, другой – черными. За один ход можно передвинуть одну фигуру. Ходят играющие по очереди.

Начинаем знакомиться с шахматными фигурами, и учимся ими ходить:

Король. Самая важная фигура, но очень слабая. Если король погиб – партия проиграна. Король ходит на любое соседнее с ним поле только на одну клетку. Главная цель игры – поставить короля противника в безвыходное положение, объявить ему мат. Если вам удалось

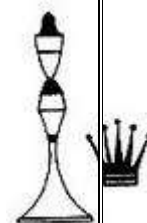


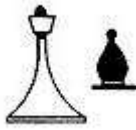
объявить мат - вы победили и партия окончена.



Ладья. Это вторая по силе шахматная фигура. Она ходит почти так же, как ферзь, только ею нельзя ходить по диагонали.

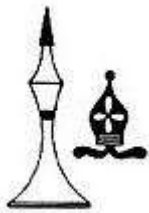
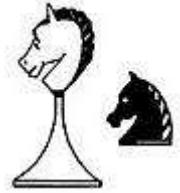
Ферзь. Самая сильная фигура. Ее называют королевой. Она ходит как угодно: и по горизонтали, и по вертикали, и по диагоналям, вперед и назад. За один ход королева может пройти как одну клетку, так и все шахматное поле.





Пешка. Самая слабая фигура. Она ходит только вперед, и только на одну клетку, только один раз с исходной позиции пешка может сделать двойной ход (через клетку, например с2 – с4). Однако если пешке удастся пройти все поле, то дойдя до последнего ряда, она может превратиться в любую шахматную фигуру, кроме короля. Не правда ли, это немного напоминает сказку про Золушку, которая превращается в принцессу?

Конь. Это очень интересная фигура. Конь ходит следующим образом: две клетки вперед, одна вбок, или две клетки вбок, одна вперед. При каждом ходе конь меняет цвет поля.



Слон. Эта фигура ходит только по диагоналям, вперед и назад. Слон ходит по клеткам только своего цвета.

Как правильно играть в шахматы?

Вы научились ходить шахматными фигурами по отдельности. Но если все фигуры стоят на шахматной доске, и одна фигура преграждает путь другой, как здесь правильно играть? Тогда следует поступить следующим образом: если на пути стоит ваша фигура, то путь закрыт. Если же стоит фигура другого цвета, путь можно освободить, взяв (побив) ее. Это происходит следующим образом: «вражескую» фигуру вы снимаете с доски и на ее клетку ставите свою бьющую фигуру. Это делается за один ход. Однако брать фигуры необязательно.

Давайте рассмотрим пример:

В этом примере путь черной пешке преградила белая, но черная пешка может побить ладью. Сделав такой ход, она переходит на новую вертикаль и может продолжать по ней движение вперед. Черная пешка, стоящая на «e7» может пройти на восьмую горизонталь двумя путями: просто вперед, или взять коня. И в том, и в другом случае, пешка прошла все шахматное поле и может превратиться в любую фигуру.

Во время игры все фигуры передвигаются по доске, нападают друг на друга, снимаются с доски. Все, кроме одной - короля. Короля сбить нельзя. Ему можно только объявить «шах», то есть предупреждение. Если король получает «шах», нужно немедленно отреагировать, обезопасить его. Это можно сделать, сбив нападающую фигуру, защитив короля другой фигурой, уйдя на безопасное поле. Если нет возможности защитить короля, значит, король получил «мат». Партия проиграна. При записи «шах» правильно будет обозначаться +, «мат» - х.

Есть еще два исключения из правил шахмат для начинающих:

1. Вы знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру, однако за время игры каждому игроку разрешается один раз сделать двойной ход - одновременно переставить короля и ладью. Этот ход называется «рокировка». Рокировка делается следующим образом: ладью надо придвинуть к королю, король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны. Нельзя делать рокировку, если: король и ладья уже делали ход; королю объявлен шах; после рокировки король и ладья не должны остаться под боем.
2. Это касается только пешек. Можно побить пешку на проходе, когда она делает двойной ход. Как только пешка противника сделала двойной ход, вы можете снять ее с доски, поставив свою пешку на поле так, будто пешка противника сделала простой ход. Взять пешку на проходе можно только сразу после двойного хода пешки. Не взял сразу - возможность пропадает. Посмотрите на пример. Белая пешка с2 сделала двойной ход и стала на с4. Черная пешка с!4 может снять белую пешку с с4 и стать на с3, как будто белая пешка сделала простой ход.

При игре соблюдайте основное правило шахмат и учитесь сразу играть правильно: тронул фигуру - ходи ею. Поэтому пока вы не продумали как следует ход - не прикасайтесь к фигуре.

Вы познакомились с основными правилами шахматной игры и можете попробовать сыграть свою первую шахматную партию.

Если у вас появилось желание научиться хорошо и правильно играть в шахматы, изучить это искусство поглубже, воспользуйтесь специальными сайтами «Шахматы для начинающих», «Как научиться играть в шахматы», шахматной литературой для детей, книгами, журналами, поиграйте в шахматные симуляторы.

Как научиться шахматной аннотации?

Аннотация в шахматах – это обозначения фигур на доске, этому обязательно нужно научиться начинающим, а также детям, которые собираются заниматься этой игрой всерьез. Чтобы описать шахматную партию, существует своеобразный шахматный язык. Этот язык прост. Каждая клетка шахматного поля обозначается латинской буквой и цифрой. Вертикали обозначаются буквами, горизонтали - цифрами.

Счет всегда ведется от левого углового поля белых фигур. Например: a1, c2, d3, h5, f8. При записи фигуры обозначаются сокращенно: король - Кр, королева - Ф, ладья - Л, слон - С, конь - К, пешка - не обозначается.

Полная запись ходов включает «пункт отправления» и «пункт прибытия» фигуры.

Например:

1. e2 - e4 цифра показывает порядковый номер хода, e2 - e4 - что на поле e4 с поля e2 стала белая пешка.

Можно записывать ход сокращенно, указывая только «пункт прибытия».

Например: 1. e4.

Ход черных обозначается тремя точками перед записью. Например:

1. ...e5. черная пешка прошла с e7 на e5.

Взятие фигуры обозначается «:». Например:

3. Ф: f7 - ферзь взял пешку f7.