

## Консультация для родителей "Шахматы в дошкольном возрасте"

Воспитатель Молокова Т.А.

**Шахматы** - старинная и очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития малыша. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра будет развивать мышление, научит ребенка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы дает формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.

### Когда же лучше начать заниматься с ребенком?

Различные школы раннего развития предлагают обучение с 2-3 лет, но в этом случае шахматы используются не по назначению - те же задания с равным успехом можно выполнить и с любыми другими фигурками. Осознанно дети начинают воспринимать шахматы примерно с 4 лет, многие чемпионы (например, Х. -Р. Капабланка) начинали играть именно в этом возрасте.

### Функции шахмат в развитии детей

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

- *Познавательная.* Играя в шахматы, ваш ребенок научится мыслить, логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать. Малыш узнает много нового и интересного. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.
- *Воспитательная.* Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.
- *Физическая.* Сидеть долго за доской очень трудно. Надо обладать большим запасом сил и выносливости. Поэтому у всех гроссмейстеров есть тренеры по физподготовке.

### Как начать обучение шахматам

Оптимальный возраст для первого знакомства малыша с шахматами - три-четыре года. Основная форма - игровая. Ни в коем случае не ставьте своей целью вырастить "нового Крамника". Не принуждайте ребенка заниматься - рискуете "перекормить" его шахматами. Потрудитесь лучше над тем, чтоб заинтересовать малыша.

Отдавать его сразу в шахматный клуб не стоит. Во-первых, неизвестно, как поведет себя ребенок в новой обстановке с чужими людьми, а во-вторых, практически везде занятия платные. А так как на начальном этапе главное - привить интерес к игре и рассказать основы, то это смогут сделать и родители.

### Первый шахматный урок

Первый урок должен быть ярким, веселым, запоминающимся. Ребенок прежде всего ждет от него праздника и удивительных историй с приключениями. В помощь себе купите учебник, посвященный детским шахматам.

Для начала расскажите ребенку сказку про "короля, королеву и их свиту", покажите ему красочные книжки с фигурами на картинках, инсценируйте сценку, исполь-

зую любимые игрушки ребенка. Мальчикам, обожающим "войнушку", можно сказать, что доска - это поле битвы, а фигуры олицетворяют разного рода войска.

Не рассчитывайте сразу же играть целые партии с 5-летним ребенком. В течение первого года он должен усвоить только, как ходит та или иная фигура. Придумайте нетрудные задачки, цель которых - научить ребенка анализировать и понимать, куда в той или иной ситуации может пойти пешка, конь или ферзь.

Первые уроки должны длиться не более 20 минут. Не забывайте и о физкультминутке. Ребенку необходимо отвлекаться и разминаться. Заканчивать надо до того, как ему станет скучно.

### **Правила игры в шахматы**

В шахматы играют на специальной доске два соперника, у каждого по 16 фигур, расставленных, как показано на рисунке. Игроки ходят поочередно, белые делают первый ход. Фигуры перемещают по особым схемам (описанным ниже).

### **Перемещение фигур**

*Пешка* (пеший воин) может за один ход продвинуться на одну клетку прямо вперед, а при первом ходе на две клетки. Пешка "бьет" чужую фигуру на клетке впереди и впереди по диагонали. Добравшуюся до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже королеву.

*Королева* (визирь) - самая сильная фигура в игре. Передвигается на любое количество клеток в любом направлении.

*Король* (в древней игре тоже король) передвигается в любом направлении на одну клетку. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим.

*Слон* (епископ) может передвинуться на любое количество клеток по диагонали.

*Конь* (всадник) может продвинуться на две клетки вперед или назад, а затем на одну клетку влево или вправо. Он может перепрыгивать через другие фигуры.

*Ладья* (колесница) может за ход продвинуться на любое количество клеток вперед или назад, вправо или влево.

*Цель игры* - взять в плен чужого короля. Вражескую фигуру можно "съесть", если поставить свою фигуру на ее место. Поверженные фигуры убирают с доски. Когда чей-либо король находится на клетке, где при следующем ходе ему грозит "плен", то ему объявляют "шах" и он обязан отойти на безопасную клетку. Если таковой не находится, то королю объявляют еще и "мат". На этом игра заканчивается поражением той стороны, которая потеряла короля.

