МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 74»

Рассмотрено на педагогическом
совете МБОУ СОШ №74.
Протокол № 1
от « 27 » августа 2021 г

Утверждаю.
Директор МБОУ СОШ № 74
Н. В. Захарова
« 27 » августа 2021 г.
Приказ № 111 от 27.08.2021

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Шахматишка»

Автор-составитель:
Канюка Марина Семёновна,
педагог дополнительного образования

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации 2 года

2021 – 2022 учебный год

Пояснительная записка

Современный шахматный мир совершенствуется уже много лет – создано огромное число теоретических и практических разработок. Игра «Шахматы» введена в программы общеобразовательных школ. Не все дети, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами. Для большинства знакомство с игрой – желание узнать правила этой «загадочной» игры и попробовать поиграть необычными фигурами.

«…Ребёнку с плохой памятью трудно мыслить, соображать. Меня давно беспокоил вопрос, как укрепить, развить память детей, обогатить её понятиями, истинами и обобщениями, которые всегда могли бы быть использованы в качестве орудия мышления… Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идёт именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы». (см. В.А.Сухомлинский "Сердце отдаю детям", Кишинёв: Лумина, 1978, с.131-132).

Задачи образования в начальной школе направлены на воспитание умения учиться, на формирование предметных и универсальных способов действий. Игра «Шахматы» - это «добрый спутник» в реализации поставленных задач.

«Каждая шахматная партия представляет собой совершенную миниатюру жизни. Разве шахматная борьба не объемлет почти все, что необходимо в подлинной жизни; предприимчивость, осмотрительность, смелость, выдержку, волю, честолюбие, знание? Ведь если относиться к шахматной игре с должной, истинной серьезностью, можно вновь и вновь испытывать подъемы и спуски успеха; играя в шахматы, можно вести подобие жизненной борьбы, пусть в весьма уменьшенном масштабе, но столь же сложное, верное своему образцу, готовить себя к такой борьбе»
М. Видмар (Цит. по Романов И. Золотые шахматные времена «64-ШО», №10, 1982).

В Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников сформулирована высшая цель образования – высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях российского народа.

Каким вырастит ребенок в современном обществе, зависит от знаний, заложенных с детства, широты и глубины его мировоззрения.

При разработке рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматишка» был использован материал программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина.

Актуальность и социальная значимость

Сложно объяснить ребенку незнакомые для него вещи. Игра «Шахматы» тот самый пока «неизвестный мир». Он заинтересуется, но не сможет соединить новые знания со своим еще маленьким опытом. Идея разработки рабочей программы «Шахматишка» основана на построении на «фундаменте» детского жизненного опыта «Шахматного дома», каждый «этаж» которого год обучения игре «Шахматы».

Цель программы

Создание условий для личного развития обучающихся посредством повышения интереса к шахматной игре, через ценностные ориентиры современных условий жизни.

Задачи:

- развивать способности обучающихся;
- формировать потребность к самосовершенствованию;
- научить организовывать и проводить свободное время;
- формировать понятие ценности семьи, традиций общества;
- воспитывать чувство справедливости, чести, достоинства по отношению к себе и к другим людям.

Рабочая программа «Шахматишка» направлена на:

- реализацию принципа вариативности, планирование учебного материала в соответствии с возрастными особенностями учащихся;
- принцип развивающей деятельности: развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- соблюдение принципа доступности «от известного к неизвестному», «от простого к сложному», планирование содержания для поэтапного его освоения, в том числе и в самостоятельной деятельности.
- принцип создания комфортной среды;
- принцип создания индивидуальной «дорожной карты»;
- принцип приобретения опыта творческой деятельности.

Участниками реализации программы являются дети в возрасте 7 – 10 лет.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматишка» предусматривает формирование универсальных компетенций учащихся:

- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;

- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностными результатами освоения учащимися содержания программы внеурочной деятельности являются следующие умения:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками; проявлять положительные качества личности;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметными результатами являются следующие умения:

- находить ошибки при выполнении шахматных учебных заданий, отбирать способы их исправления;
- организовывать самостоятельную деятельность;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность.

Предметными результатами являются следующие умения:

- планировать занятия шахматами в режиме дня;
- излагать факты истории развития шахмат, характеризовать их роль и значение в жизнедеятельности человека;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении заданий;
- организовывать и проводить со сверстниками шахматные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения.

Методы обучения:

- игровой, наглядный (обучение правилам игры, знакомство с шахматными фигурами, изучении шахматной доски);
- творческий (самостоятельное составление заданий, связанных с шахматами);
- поисковый (самостоятельный поиск решений);
- метод проблемного обучения (изучение исторического опыта игры в шахматы).

Формы и средства обучения:

- игры и задания, игровые упражнения;

- теоретические занятия, шахматные игры;
- решение шахматных задач, комбинаций, этюдов;
- практическая игра;
- участие в турнирах и соревнованиях.

Первый год обучения

Модуль 1: «Папа, мама, я – шахматная семья»

Первый «этаж» «Шахматного дома» тесно связан с семейными узами обучающихся. У ребят формируется понятие цели игры. Понятие, «поставить «мат» означает не «уничтожение» шахматных фигур соперника, а умение так разыграть шахматную партию, в которой ты единственный «защитник» своей «шахматной семьи», где король – это папа или дедушка, «ферзь» - мама или бабушка, а шахматные фигуры – члены большой «шахматной семьи». Ребенок легко запоминает название фигур, ассоциируя их с кем-то из членов семьи. Нестандартный подход в обучении повышает заинтересованность родителей или законных представителей в обучении ребенка игре в шахматы.

Модуль 2: «Мой класс, моя группа – шахматная команда»

Второй «этаж» «Шахматного дома» состоит из «строительных блоков» взаимоотношений обучающихся в коллективе. У ребят формируется нестандартное понятие достижения цели игры. Фигуры на шахматной доске – это «моя команда шахматных фигур», состоящая из друзей, приятелей и единомышленников, за которых нужно нести ответственность играющему лично, или с помощью коллективного решения, подбирая те или иные способы решения шахматной задачи. «В споре рождается истина!», «Хорошо играешь в шахматы? Помоги другу по команде решить сложные шахматные задачи!». Заинтересованность в игре обучающихся в повышается в результате проведения «Межгрупповых шахматных турниров», где роль шахматных фигур выполняют сами ребята.

К концу первого года обучения учащиеся должны

знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- организовывать и проводить шахматные игры.
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- организовывать, проводить и участвовать в шахматных турнирах.

Второй год обучения

Модуль 3: «Моя школа – шахматный остров»

Третий «этаж» «Шахматного дома» состоит из «строительных перекрытий» участия обучающихся в организации разнообразных мероприятий, посвященных игре «Шахматы». Например, сценические выступления на родительских собраниях, или творческих конкурсах среди обучающихся школы, участие в разработке проектов или творческих заданий, шахматных турнирах и соревнованиях.

Модуль 4: «Мой район – территория шахмат»

Четвертый «этаж» «Шахматного дома» не последний, он должен быть основательным и масштабным! Этот год должен быть ознаменован изучением развития игры «Шахматы» на территории проживания обучающихся, Прокопьевском муниципальном районе. Четвертый год обучения должен быть насыщен встречами с выдающимися шахматистами района, сеансами одновременной игры ребят с ними, беседами и мастер-классами, участием обучающихся в шахматных турнирах и соревнованиях районного масштаба.

К концу второго года обучения учащиеся должны

знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

точно разыгрывать простейшие окончания

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Методы контроля и наблюдения, позволяют корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это возможность наблюдать динамику роста, возможность строить для каждого ребенка его индивидуальную «дорожную карту. Основные испытания проводятся в виде соревнований и турниров.

Программа внеурочной деятельности состоит из комбинированных занятий, включающих в себя теоретическую и практическую части. Обе части активно взаимодействуют в процессе занятий, дополняя друг друга.

Учебно – тематическое планирование
1 год обучения

№	Содержание **Модуль 1**	Кол-во
	Шахматная доска (3ч.)	
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали.	1
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1
	Шахматные фигуры (21ч.)	
4	Белые и черные фигуры.	1
5	Виды шахматных фигур.	1
6	Начальное положение.	1
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	1
8	Ход ладьи.	1
9	Слон. Место слона в начальном положении.	1
10	Ход слона.	1
11	Ладья против слона.	1
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.	1
13	Ход ферзя.	1
14	Ферзь против ладьи и слона.	1
15	Конь. Место коня в начальном положении.	1
16	Ход коня.	1
17	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
18	Пешка. Место пешки в начальном положении.	1
19	Ход пешки.	1
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	1
21	Король. Место короля в начальном положении.	1
22	Ход короля.	1
23	Король против других фигур.	1
24	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	1
	Шах (2ч.)	
25	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
26	Открытый шах. Двойной шах.	1
	Мат (3ч.)	
27	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
28	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
29	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
	Пат (1ч.)	
30	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	1
	Шахматная партия (4ч.)	
31	Игра всеми фигурами из начального положения	1
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
33	Подготовка и проведение соревновательных мероприятий	2

№	Содержание **Модуль 2** Тема урока	Кол-во часов
	Шахматная доска (1ч.)	
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. шахматных	1
	Шахматные фигуры (2ч.)	
2	Ходы. Рокировка.	1
3	Взятие на проходе. Превращение пешки.	1
	Ценность шахматных фигур (4ч.)	
4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
5	Достижение материального перевеса	1
6	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1
7	Шахматный зевок.	1
	Шахматная нотация (3ч.)	
8	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
9	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
10	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
	Техника матования одинокого короля (4ч.)	
11	Две ладьи против короля.	1
12	Ферзь и ладья против короля.	1
13	Ферзь и король против короля.	1
14	Ладья и король против короля.	1
	Достижение мата без жертвы материала (4ч.)	
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
16	Цугцванг.	1
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
	Шахматная комбинация (15ч.)	
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
22	Тема разрушения королевского прикрытия.	1
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1
24	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1
28	Тема превращения пешки.	1
29	Сочетание тактических приемов.	1
30	Патовые комбинации.	1
31	Комбинации на вечный шах.	1
32	Типичные комбинации в дебюте.	1
33	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1
	Шахматная партия (1ч.)	
34	Подготовка и проведение соревновательных мероприятий	1

2 год обучения

№	Содержание Модуль 3	Кол-во часов
	Шахматная доска(1ч)	
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1
	Шахматные фигуры(5ч)	
2	Ходы фигур, взятие.	1
3	Рокировка	1
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1
5	Шах, мат, пат.	1
6	Начальное положение.	1
	Шахматная партия (1ч.)	
7	Игровая практика.	1
	Шахматная нотация(9ч)	1
8	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
9	Обозначение шахматных фигур и терминов.	
10	Запись начального положения.	1
11	Краткая и полная шахматная нотация.	1
12	Запись шахматной партии.	1
13	Ценность шахматных фигур.	1
14	Пример матования одинокого короля.	1
15	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы	1
16	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1
	Основы дебюта (16ч.)	
17	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
18	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1
19	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
20	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая	1
21	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат.	1
22	Решение заданий. Игровая практика	1
23	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
24	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшки”	1
25	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
26	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития	1
27	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
28	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
29	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
30	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
31	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
	Шахматная партия (3ч.)	

32	Решение заданий. Игровая практика.	1
33	Подготовка и проведение соревновательных мероприятий	1
34	Подготовка и проведение турниров, сеансов одновременной игры.	1

№	Содержание **Модуль 4**	Кол-во часов
Основы миттельшпиля (30ч.)		
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
10	Решение заданий. Игровая практика.	1
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
12	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
14	Игровая практика	1
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
16	Решение заданий. Игровая практика.	1
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
18	Решение заданий. Игровая практика	1
19	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1
21	Решение заданий. Игровая практика.	1
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
23	Решение заданий. Игровая практика.	1
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
26	Решение заданий. Игровая практика.	1
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
28	Решение заданий. Игровая практика.	1
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1

30	Решение заданий. Игровая практика.	1
Основы эндшпиля (2ч.)		
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1
32	Игровая практика	1
Шахматная партия (2ч.)		
33	Повторение программного материала	1
34	Подготовка и проведение соревновательных мероприятий	1

Перечень учебно-методических средств обучения

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
8. 1000 шахматных задач.
   Решебник 1 год /Авт. – сост.:В. Костров, П. Рожков.- 2011
9. Мацукевич Анатолий Александрович - Энциклопедия дебютных ошибок
10. Халифман Александр Валерьевич - Дебют белыми по Крамнику 1. Kf3», том 3
11. Халифман Александр Валерьевич - Дебют белыми по Крамнику 1. Kf3», том 4

Приложения

ВОЛШЕБНАЯ ИГРА

В одной деревушке жили два родных брата, один был бедный, а другой богатый. Богатый переехал в город, купил себе большой дом, а у бедного иной раз нет денег, чтобы купить себе хлеба. Дома у бедного еще и детки малые, которых кормить надо, да уму-разуму учить.

Не выдержал однажды бедный брат и решил пойти в город к богатому брату за советом. Пришел и говорит: «Мы с тобой, брат, выросли в одной семье, всякому ремеслу нас с тобой учили одинаково, и мастера мы с тобой хорошие оба, но у тебя получается все, а у меня нет. Помоги, брат, раскрой секрет, почему у тебя любая работа спорится, и ты зарабатываешь много, а у меня так не выходит». Улыбнулся богатый брат и напомнил бедному: «А помнишь в детстве, когда отец учил нас всякому ремеслу, он предлагал отдыхать, играючи. Ты ленился, отказывался, и спать – лежать уходил, а я учился этой волшебной игре. Эта игра учит, как правильно поступить и искать выход из сложного положения. Никогда учиться не поздно. Если хочешь, я научу тебя этой игре, но она не терпит ленивых учеников». Так и решили, в свободное от работы время богатый брат учил бедного играть в шахматы. Поначалу ничего не получалось, и бедный проигрывал богатому. Но он усердно учился и вдумывался, правильно ли он делает шахматный ход. Чем лучше он играл, тем больше у него спорилась любая работа, ведь он обдумывал всякий раз, как правильно выполнить ее, чтобы вышло хорошо, и получить за свою работу большой заработок. Прошло время, и бедный брат стал обыгрывать богатого брата в шахматы, и все у него в жизни наладилось. А своих детей он тоже стал учить играть в шахматы, потому что понял, какая эта волшебная игра!

ЗАЙМИ СВОЁ МЕСТО

Одна неопытная шахматная пешка ушла гулять по чужой шахматной доске. Там она заблудилась среди чужих шахматных фигур и стала искать дорогу домой, да не нашла. Тут видит она, что шахматные фигуры готовятся к новой партии и становятся каждая на свое шахматное поле.

Пешка, к сожалению, еще не запомнила своего места на шахматной доске и встала туда, где было свободно. Тут она увидела большую шахматную фигуру, похожую на башню. Эта была ладья. Она важно прошла мимо пешки, не обращая на нее внимание, и встала на свое шахматное поле.

– Извините! – обратилась пешка к ладье. – Подскажите, пожалуйста, мое место на шахматной доске!

– Я не знаю! – ответила ладья.

– Для меня гораздо важнее, где должна стоять я, это угол шахматной доски! Если я это забуду, катастрофа, король не сможет выполнить рокировку!

На шахматной доске появилась новые фигуры – шахматные слоны. Они тихо прошли по диагонали и встали на свои поля. Испуганная пешка обратилась к ним:

–Подскажите, пожалуйста, мое место в этой шахматной партии!

Слоны были удивлены вопросом:

– Каждая фигура должна сама знать свое шахматное поле. Вот мы стоим рядом с королем и ферзем! И в любой момент придем им на помощь, если потребуется.

Маленькой пешке было стыдно. Как же быть, ведь она еще ни разу не участвовала в игре, поэтому не знает своего места в расстановке фигур на шахматной доске?!

И тут она увидела шахматного коня! Он был очень красив и важен. Но и он не помог бедной пешке. Конь встал на свое почетное поле между ладьей и слоном.

«Чье же место заняла я?» – думала пешка, рассматривая фигуры, и немного успокоилась, заметив, что к ней никто не идет.

Но тут в сопровождении шумной ватаги маленьких фигур, похожих на нее, вышли на шахматную доску самые важные фигуры – ферзь и король. Они подняли на смех неопытную пешку, потому что она стояла на месте короля! Король предложил ей уступить ему место и разрешил понаблюдать за расстановкой фигур и шахматной партии в целом.

Счастливая пешка возвращалась на свою шахматную доску, теперь она была уверенна в себе, ведь она знала свое шахматное поле и свою важную роль в шахматной партии!

КТО ВАЖНЕЕ

Уронил король шахматную доску в яму глубокую – преглубокую.

Решил король сам вытянуть шахматную доску: тянет - потянет, вытянуть не может!

Позвал король королеву - ферзя: ферзь за короля; король за доску – тянут - потянут, вытянуть не могут!

Позвала королева ладью: ладья за ферзя; ферзь за короля, король за шахматную доску – тянут - потянут, вытянуть не могут!

Позвала ладья слона: слон за ладью; ладья за ферзя, ферзь за короля; король за шахматную доску – тянут – потянут, вытянуть не могут!

Позвал слон коня: конь за слона; слон за ладью; ладья за ферзя; ферзь за короля; король за шахматную доску – тянут – потянут, вытянуть не могут!

Позвал конь пешку: пешка за коня, конь за слона, слон за ладью, ладья за ферзя, ферзь за короля, король за доску – тянут – потянут, – вытянули шахматную доску!

И все шахматные фигуры поняли, что только дружба и помощь друг другу помогут им выиграть любую шахматную партию!

ТЕРЕМ-ТЕРЕМОК

Стоит теремок. Необычный теремок. Весь квадратами украшен. Черно-белыми украшен. Бежит мимо пешка. Увидела теремок, остановилась и спрашивает:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет?

Никто не отзывается. Вошла пешечка в теремок, увидела, что никого нет, позвала сестричек и стали они там жить.

Прискакал к теремочку конь и спрашивает: — Терем-теремок! Кто в тереме живет? — Я, пешка-невеличка. А ты кто? — А я конек – шахматный бочок.

— Иди ко мне жить! Конек прыгнул в теремок. Стали они жить вдвоем .

Идет мимо слоник. Остановился и спрашивает: — Терем-теремок! Кто в тереме живет? — Я, пешка – невеличка! — Я, конек – шахматный бочок! — А ты кто?

— А я слоник – шахматный охранник. — Иди к нам жить! Слоник и в теремок! Стали они жить втроем.

Идет мимо ладья – сестричка. Постучала в окошко и спрашивает: — Терем-теремок! Кто в тереме живет? — Я, пешка – невеличка! — Я, конек – шахматный бочок!

— А я слоник – шахматный охранник. — А ты кто? — А я ладья – сестричка. — Иди к нам жить! Забралась ладья в теремок. Стали они жить вчетвером.

Прибежала ферзь – шахматная королева, заглянул в дверь и спрашивает:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет? — Я, пешка – невеличка! — Я, конек – шахматный бочок! — А я слоник – шахматный охранник. — А я ладья – сестричка.

— А ты кто? — А я ферзь! — Иди к нам жить!

Вошла ферзь в теремок. Стали они жить вместе. Вот они в теремке живут, песни поют.

Вдруг идет король. Увидел король теремок, услыхал песни, остановился и закричал во всю мочь: — Терем-теремок! Кто в тереме живет? — Я, пешка – невеличка!

— Я, конек – шахматный бочок! — А я слоник – шахматный охранник. — А я ладья – сестричка. — А я ферзь! — А ты кто? — А я несчастный черный король, который потерял все

свои фигуры! — Не грусти, король иди к нам, все твои черные фигуры здесь! Обрадовался черный король, вместе со всеми песни поет! Но тут вспомнил и говорит: — Мы все пляшем и поем, весело живем, а ведь белый король со своими фигурами тоже ищет шахматный домик, его кто-то сломал!
— Не печалься, король, мы позовем их жить с нами, всем места хватит!
Прибежали белые шахматные фигуры, влезли в шахматный теремок, а он и превратился в шахматную доску! И стало понятно всем фигурам, что они нашли настоящий шахматный домик – днем они могу и играть, а ночью шахматная доска вновь превращается в домик, где они могут отдохнуть!

В ГОСТЯХ У КОРОЛЯ

В некотором царстве, в некотором государстве жили – были сказочные герои. Шахматный Король и Королева – Ферзь. Жили себе, не тужили, со всеми дружили! Вместе с ними в королевстве жили все шахматные фигуры. Они давно не участвовали в шахматных партиях, и слава их шахматных побед стала забываться. В королевстве подрастало молодое поколение шахматных фигур, но они были еще малы и Король не торопился обучать их игре. Но в один прекрасный день к ним пожаловали незваные гости. Это был молодой Король, который жил в королевстве по соседству. Он повел себя неуважительно, вызвав на поединок старого Короля, и рассказал, хвастаясь, что новое королевство он выиграл у прежнего Короля. Старый Король был оскорблен и захотел «поставить на место» незваного гостя. Поэтому согласился на шахматную партию, разъяснив молодому Королю, что играет исключительно, чтобы подружиться со своим соперником. Был назначен день. И короли начали готовиться к встрече. Но тут случилось непредвиденное! Рано утром во дворец Короля ворвались шахматные Кони соперника и украли Королеву – Ферзя! Что делать? Старый Король был очень возмущен поведением молодого Короля, поэтому заболел. Если в назначенный срок старый Король не начнет игру, он проиграет свое королевство! Как же играть без Ферзя?! Шансов на победу остается мало. Но мудрый Король решил, что участвовать будут юные фигуры, ведь у них есть Ферзь. А победив чужеземного Короля, они освободят Королеву – Ферзя. Все было решено, и юный Король собрался в путь по своему королевству в поисках талантливых шахматных фигур. Но это оказалось сложной задачей, ведь юный Король плохо знает названия фигур и их роль в шахматной партии. Мудрый Король успокоил юного Короля, заверив, что его друзья, старые шахматные фигуры, помогут ему. Рано утром юный Король тронулся в путь…

Домашнее задание: продолжить сказку!