

Презентация «Шахматный МИР»

МБДОУ детский сад «Звёздочка»

**Подготовила: Мелентьева Е.В., воспитатель первой
квалификационной категории**



Вступление

- Почему мы решили выбрать темой нашего проекта - шахматы? Видимо потому, что эта игра – одна из самых увлекательных, развивающих и познавательных игр. Но в то же время, как ни обидно, а «мода» на эту прекрасную игру, можно сказать, настоящее искусство и отличную тренировку мысли, прошла! Сменилась более новыми, возможно, куда более прогрессивными и не менее интересными увлечениями. Но поскольку шахматы всегда были и остаются, на наш взгляд, самой интеллектуальной игрой всех времён и народов, а всё меньше и меньше людей имеют о ней должное представление, хотелось бы посвятить нашу презентацию именно им.

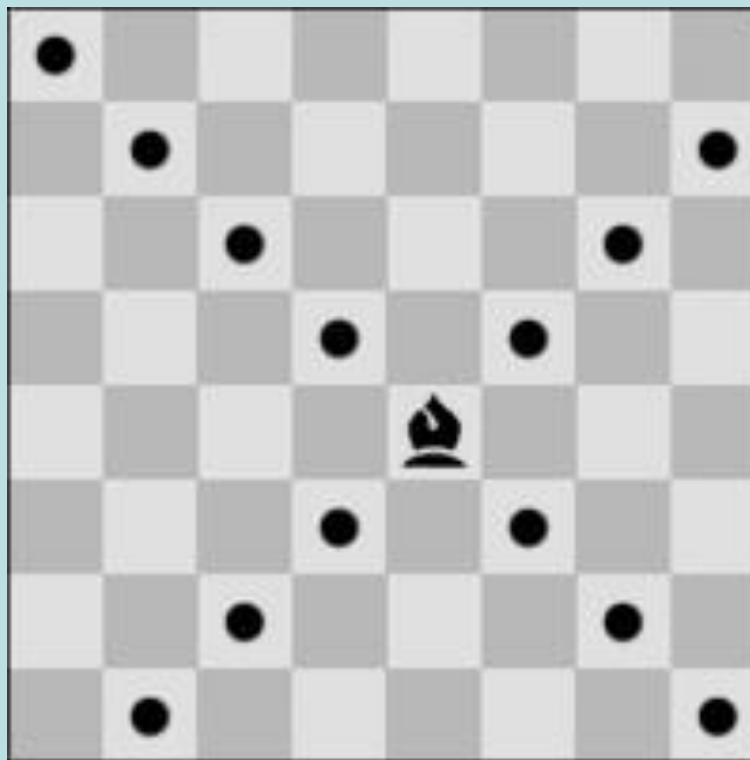
История возникновения

- Шахматы (от перс. «шах мат» - властитель умер) – игра 32 фигурами на 64-клеточной доске для двух партнёров. Цель – поставить мат королю противника. Родина шахмат – Индия. На Руси шахматы появились в 9-10 веках. Эта игра также сочетает в себе элементы науки, искусства и спорта. Способствует развитию фантазии и концентрации внимания, воспитанию характера и воли, приучает логически мыслить. По свидетельству археологических раскопок – игры, связанные с передвижением фишек на доске, были известны ещё в 3-4 веках до н.э. Несмотря на яростное сопротивление первоначально мусульманской, затем и христианской церкви, приравнявшей шахматы к азартным играм в кости, шахматы постепенно становились одной из популярных игр не только среди феодальной знати, но и в народе.

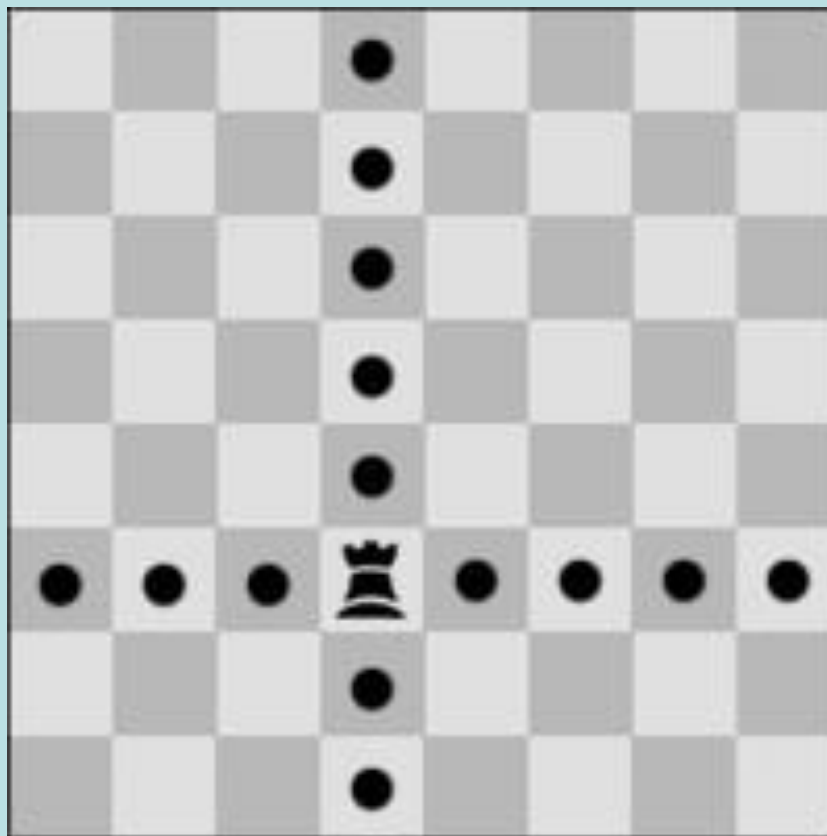
Правила игры

- Шахматная партия играется между двумя партнёрами, которые поочерёдно перемещают фигуры на квадратной доске, названной «шахматной». Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнёр сделал ход. Цель каждого игрока – атаковать короля таким образом, чтобы партнёр не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать «взятия» короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят что он поставил мат королю партнёра и выиграл партию. Партнёр, королю которого был поставлен мат, проиграл партию. Если партия такова, что никто из партнёров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

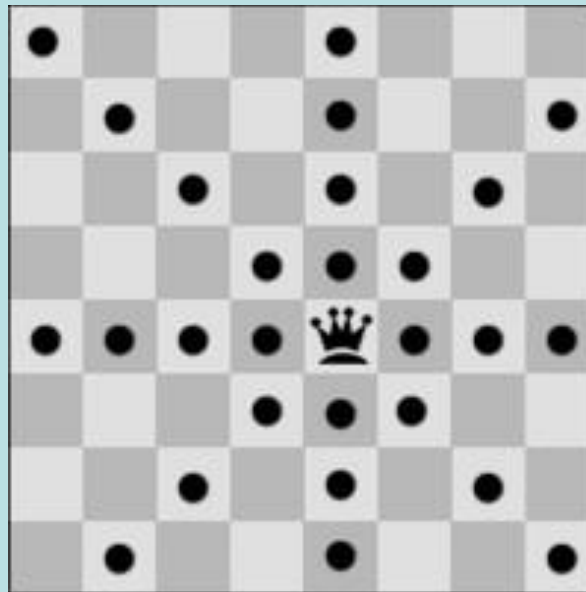
***Если слон на белом поле встал вначале, (не забудь!)
Он другой не хочет доли – знает только белый путь.
А когда на поле чёрном слон стоит, вступая в бой,
Ходит правилам покорный, чёрной тропкой – слон такой.
До конца игры слоны - цвету одному верны.***



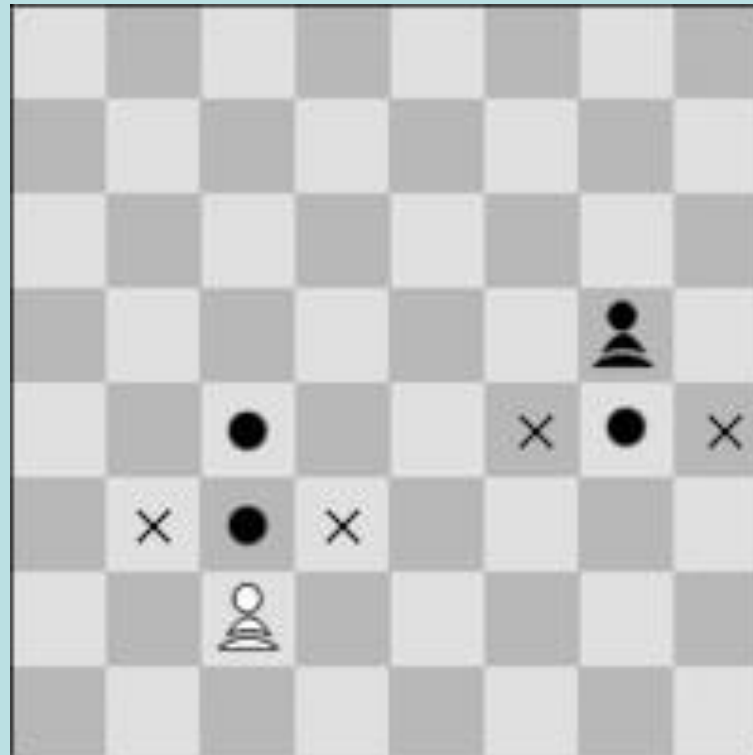
**Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,
Не петляет – прыг да скок, не шагнёт наискосок.
Так от края и до края может двигаться она
Эта башня боевая, неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у Ладьи, в бой её скорей веди!**



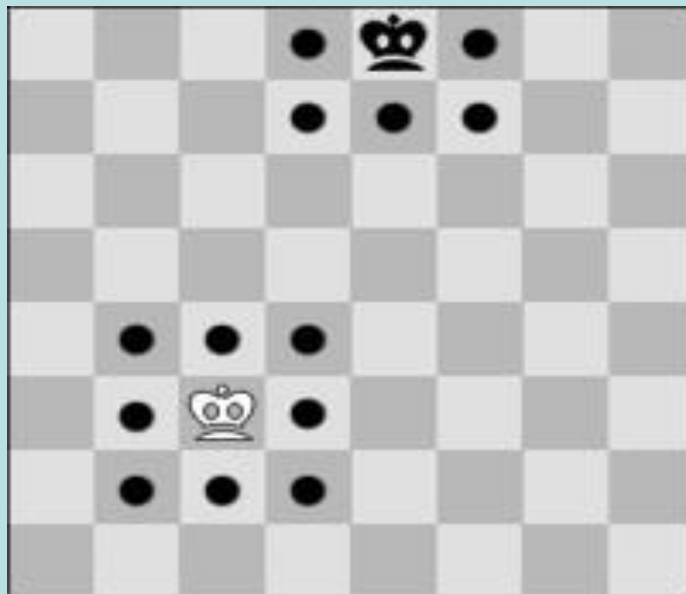
**Ферзь в шахматах, можно сказать чемпион,
И шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить как Ладья и как Слон
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад...
А бьёт он и вдаль и в упор.
И, кажется, будто Ферзю тесноват,
Доски чёрно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше внимания Ферзю удели.**



**Пешка, маленький солдат, лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперёд.
На войну, не на парад, Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой.
Первым ходом можно ей сделать шаг двойной.
А потом вперёд, вперёд, за шажком шажок.
Ну, а как же Пешка бьёт?
Бьёт наискосок!**



**Король любит гладкий, расчищенный путь:
В любую он сторону может шагнуть,
Однако легко ты заметишь дружок,
Что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле – вот шага длина,
Не очень проворен Король – старина.
Зато начеку королевская рать –
Задача её – Короля охранять.
Ведь если б Король беззащитный погиб.
Фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: Король всех главней, всех важней,
Нет в Шахматном войске важнее вождей.**



***Не мила Коню неволя, перед ним простор широк.
Очень ловко на два поля совершает Конь прыжок,
Замечательный прыжок: поле – прямо, поле – вбок.***



Законченная партия

- Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнёра. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута возможным ходом. Партия считается закончившейся вничью по соглашению партнёров и в том случае, если возникала одинаковая позиция трижды. Партия также выигрывается игроком, партнёр которого заявляет, что он сдаётся. Это немедленно заканчивает игру.



Вот посмотрите некоторые изображения

- Это «космические шахматы»



- А это фарфоровые шахматы



**Надеюсь вам понравилось
увлекательное путешествие
в шахматный мир. До
встречи.**



Материалы:

- <http://chess>
- <http://www.bs-chess.com>
- <http://suvenir-2003.narod.ru/prod02.htm>
- <http://www.pc.com.ua/art/rus/galerу>

Спасибо за внимание!