

МАОУ Каскаринская средняя школа

Исследовательская работа

# ***Волшебный мир шахмат***

- - Автор проекта
  - ученица 3б класса  
Филиппова Надя
- Руководитель проекта
  - Южакова Т.А.

# Волшебный мир шахмат

Актуальность тематики исследования видится в использовании изученного материала для повышения своего творческого потенциала.

- «Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга и музыка. Но надо научиться играть хорошо, и тогда вы испытаете настоящую радость».



- **Проблема:**
- *Несмотря на то, что игра в шахматы развивает память, внимание, учит мыслить, воспитывает волю, стойкий характер, выдержку, настойчивость, - мои сверстники не осознают ее важного места в своей жизни.*
- **Гипотеза:** используя специальную литературу и компьютерные игры, возможно ребенку младшего школьного возраста научиться играть в шахматы.
- **Цель исследования:** Изучить историю возникновения и правила игры в шахматы.
- Развивать интерес к теме работы среди сверстников.
- **Задачи исследования:**
  - 1.Подбор и изучение литературы.
  - 2.Обучение игре в шахматы.
  - 3.Познакомить детей своего класса с основами игры в шахматы.

# ЭТАПЫ РАБОТЫ

- **1 этап      *подготовительный:***
- Определение направления работы, изучение и оценка различных видов источников информации для работы.
- **2 этап      *исследовательский:***
- Накопление и систематизация информации о шахматах, осознание ее места в своей жизни.
- **3 этап      *практический:***
- Обучение игры в шахматы, подготовка презентации проекта.
- **4 этап      *Защита проекта***
- **5 этап      *Определение путей дальнейшего развития проекта.***

# ХОД РАБОТЫ

1.Определение темы проекта	сентябрь
2.Постановка целей и задач	сентябрь-октябрь
3.Изучение специальной литературы, поиск других источников информации	октябрь-ноябрь
4.Обучение игры в шахматы	декабрь-январь
5.Подготовка презентации проекта	февраль
6.Проведение практического занятия с одноклассниками	март
7.Защита проекта на школьном конкурсе	апрель
8.Представление проекта моим друзьям по летнему отдыху	июнь

# СОДЕРЖАНИЕ

- Введение.
- Часть 1. История возникновения игры в шахматы.
- Часть 2. Шахматные фигуры.
- Часть 3. Незыблемое правило игры в шахматы.
- Часть 4. Советы для начинающих игроков.

## ■ ВВЕДЕНИЕ

- Мир так огромен и многогранен, что детей интересует всё: люди, предметы, пространство, животные, растения, явления природы и т.д.
- Однажды я нашла у бабушки старые шахматы, в которые играл его отец еще в детстве. И меня заинтересовали таинственные фигуры. В моей семье никто не играет в шахматы. Я слышала, что это серьезная игра доступна только взрослым, но так хотелось узнать об этой игре больше, и, конечно, захотелось научиться играть в шахматы самой.

■

## ■ ЧАСТЬ 1.

- В сети Интернет прочитала историю возникновения игры в шахматы.
- *Игры в шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии.*

Есть одна очень древняя легенда, которая повествует об одном умном крестьянине. Однажды он пришел к королю и рассказал о новой игре. Игра (нынешние шахматы) очень понравилась правителю, но взамен крестьянин попросил выполнить одно условие, и тогда бы он рассказал более подробно о своей игре. Король согласился.

Условие было такое:

- Положить на каждую клетку шахматной доски зерно с таким учетом, чтобы с каждым разом количество зерен увеличивалось в квадрате. То есть, на первую клетку 1 зерно, на вторую 2 зерна, на третью клетку 4 зерна, и так далее. Король рассмеялся и сказал, что без труда выполнит данное условие. Тогда он приказал открыть царский амбар и позвал слуг. Все начали подводить подсчеты, но поняли, что выполнить данное условие просто невозможно. Такого количества зерна нет на всей планете!!
- Король не выполнил своего условия, но крестьянин не расстроился, и объяснил всё досконально об игре в шахматы. В награду король отдал все запасы зерна из амбаров крестьянину, который разделил все поровну на все свое село. Именно с этой легенды и начинается история шахмат.
- Шахматная игра практически является бесконечной – если бы человек со времен Адама и Евы не отходил от доски, то и в этом случае все партии до сих пор не были бы сыграны.

## ЧАСТЬ 2.

Шахматные фигуры – главные действующие лица любой шахматной партии. В шахматах их шесть разных видов фигур. Это король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка по два комплекта – белые и черные. В шахматы играют 2 соперника: один из них белыми фигурами, другой - черными. У каждого из игроков 16 фигур.

- **КОРОЛЬ** – Его Величество, самый высокий и самый знаменитый. На шахматной доске он похож на человечка с короной в виде пики или креста. В каждом войске королей по одному: черный и белый. В честь короля – Шаха игра и стала шахматами называться. Ходит на одном поле по вертикали, горизонтали или диагонали.



- **ФЕРЗЬ** – чуть меньше короля. У него на голове небольшая круглая шапочка (корона). В начале шахматной партии ферзей каждого соперника по одному. Ходит на любое число полей по вертикали и горизонтали или диагонали. Самая сильная фигура на шахматной доске.



- **ЛАДЬЯ** – напоминает крепостную неприступную башню. Ладей в каждой войске по две. Ходит на любое число полей по вертикали или горизонтали.



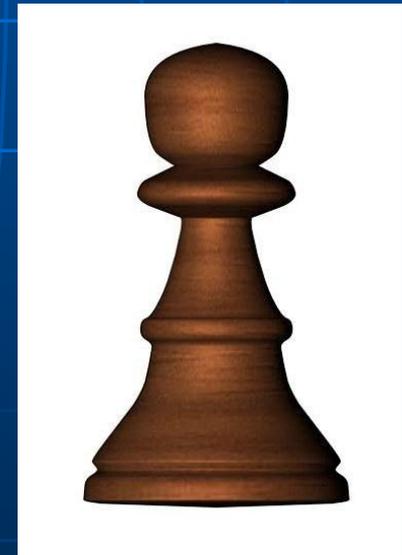
- **СЛОН** – на слона совсем и не похож. Фигура, похожая на человечка, который и управляет этим могучим животным. Слонов в каждой армии по два. Ходит на любое число полей по диагонали.



- **КОНЬ** – Коня никогда ни с кем не перепутаешь. Это лошадиная голова. Но очень лихая - прыгает. Шахматных коней у противников по две. Ходит конь русской буквой Г.



**ПЕШКА** – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта шахматная фигура так называется. Ходят только вперед. Пешек в каждой армии больше всего – по восемь. Ходит на одно поле по вертикали вперед.



## ЧАСТЬ 3. Незыблемые правила игры в шахматы.

- **Первое правило** шахматной игры для начинающих: «Тронул – ходи!».
- При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать «Поправляю».
- **Второе правило** игры в шахматы:
- «Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры».

- **Третье правило:**
- «Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью».
- **Четвертое правило** в шахматах:
- «Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается».
- **Пятое правило:**
- «Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции».

## ЧАСТЬ 4. СОВЕТЫ.

- 1. Начинать партию ходами e4 или d4.
- 2. Выводить легкие фигуры в первую очередь с королевского флага.
- 3. Делать рокировку в короткую сторону.
- 4. Не ставить короля на край доски.
- 5. Не делать бесполезных ходов пешками (особенно крайними).
- 6. После рокировки не ходить пешками от короля на два поля.
- 7. Ставить ладьи на открытые линии.
- 8. Не выводить рано ферзя.
- 9. Пока не закончилось развитие фигур, не заниматься «пешкоедством».
- 10. После каждого хода противника смотреть, не напал ли он на вашу фигуру или пешку и не угрожает ли поставить мат.

# *Три основных принципа шахматной партии*

- 1. Вести анализ и оценку позиции.
- 2. Составлять план действия.
- 3. Изыскивать комбинации и непрерывно вести расчет вариантов.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Основы обучения игре в шахматы приобретались с помощью компьютерных игр «Шахматы с Алладином», «Шахматная школа», «Мат в один ход».
- Полученными знаниями всегда хочется поделиться с друзьями, родителями, бабушкой и применить их в практической игре.
- В классе я показала презентацию своей работы, а затем провела практическое занятие с одноклассниками.
- Некоторым ребятам понравилась эта игра. На перемене и после уроков мы сыграли уже не одну партию.

# ВЫВОД

- Изучив историю игры в шахматы, ходы фигур, правила расстановки фигур на шахматной доске, любому ребенку возможно научиться играть в шахматы.

## ■ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Шахматы с Алладином.
- 2. Шахматная школа.
  - 3. Мат в один ход.



# Играют дети!..





