



**ШАХМАТЫ - ВЕРНЫЙ
ПУТЬ К УСПЕХУ.**



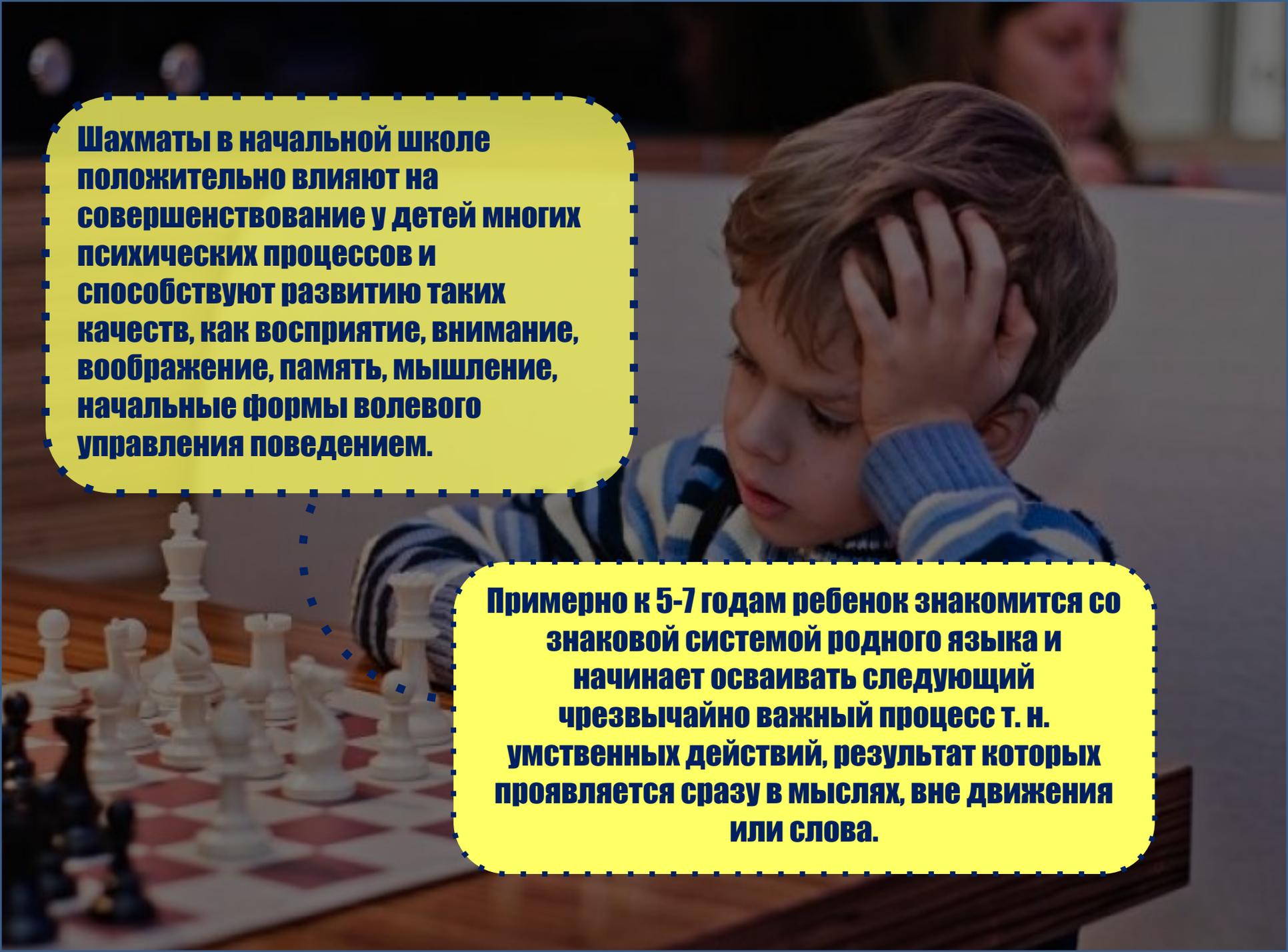
Родиной шахмат считается Индия. Изобретённые в Индии в V—VI веке, шахматы распространились практически по всему миру, став неотъемлемой частью человеческой культуры.





Приблизительно в 820 году шахматы (точнее, арабский шатрандж под среднеазиатским названием «шахмат», в русском языке превратившимся в «шахматы») появились на Руси, придя, как считается, либо прямо из Персии через Кавказ и Хазарский каганат, либо от среднеазиатских народов, через Хорезм.

Русское название игры созвучно среднеазиатскому «шахмат», русские названия фигур более всего соответствуют арабским или персидским (слон и конь — переводы соответствующих арабских терминов, ферзь — созвучно персидскому «фарзин» либо арабскому «фирзан»)



Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и способствуют развитию таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Примерно к 5-7 годам ребенок знакомится со знаковой системой родного языка и начинает осваивать следующий чрезвычайно важный процесс т. н. умственных действий, результат которых проявляется сразу в мыслях, вне движения или слова.



Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.





Игра в шахматы развивает привычку решения правильного хода, достижения цели - победа над соперником. Нечасто встретишь игрока в шахматы, который бы на полпути отказывался играть.

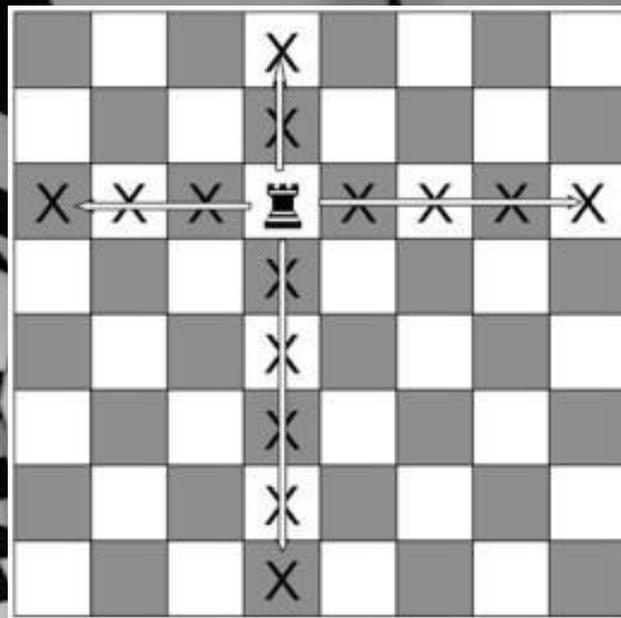
С запасом таких привычек ребенок чувствует себя уверенным не только в игре, но и по жизни. А уверенный в себе человек с силой воли стремится к самосовершенствованию а следовательно и к самовоспитанию.

Всего существует **6** типов фигур:
пешка,
ладья (или тура),
слон (его еще называют
офицером),
конь,
ферзь (иначе королева) и король.

Все они ходят по-разному.

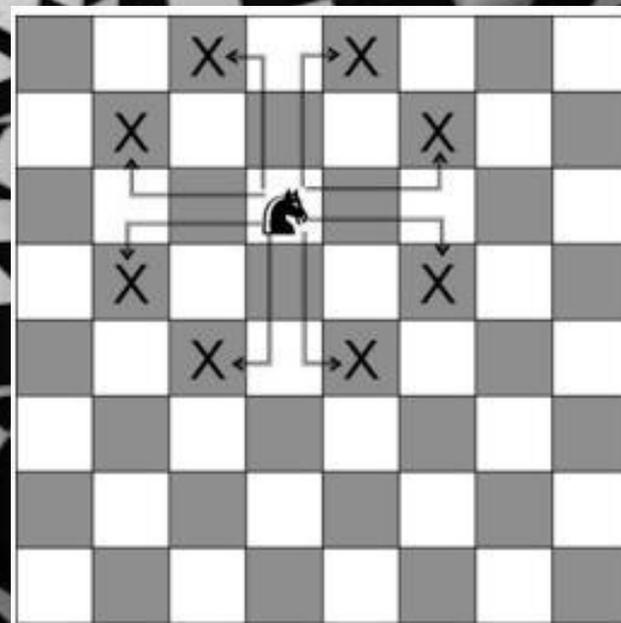


Тура ходит по прямой, как горизонтально, так и вертикально. Количество клеток, которое она может перешагнуть, неограниченно. Остановиться она также способна в любой точке. Движение назад не запрещено. Но ладья не может перепрыгивать через другие фигуры. Бьет она по ходу: идет по прямой, уничтожает соперника и занимает его место. Все это не отклоняясь от своей

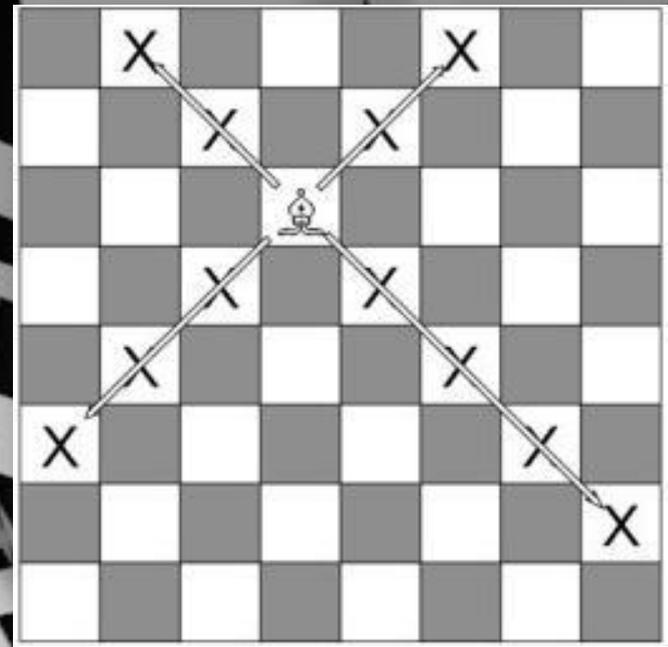


Перемещение **коня** похоже на букву «Г».

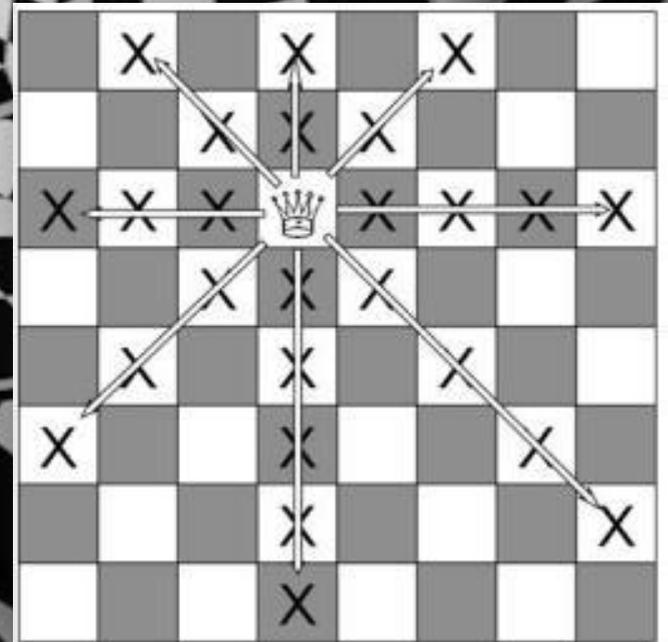
Он перепрыгивает через 2 клетки и встает на третью, перпендикулярно предыдущему движению. Шаг может быть сделан как вертикально, так и горизонтально. Повернуть конь также способен в любую сторону. Поэтому у данной фигуры, стоящей в центре поля, есть 8 вариантов передвижений. В результате хода конь всегда оказывается на поле противоположного цвета.



Офицеры ходят по диагоналям. У каждого игрока есть «белый» и «черный» слон. Такое название дается из-за начального цвета поля, на котором стоит фигура. Изменить его невозможно. Офицер не может перепрыгивать через другие фигуры. В остальном его перемещения не ограничены: в любом диагональном направлении на какое угодно количество клеток. Чтобы съесть вражескую фигуру, стоящую на пути офицера, нужно поставить его на ее место.



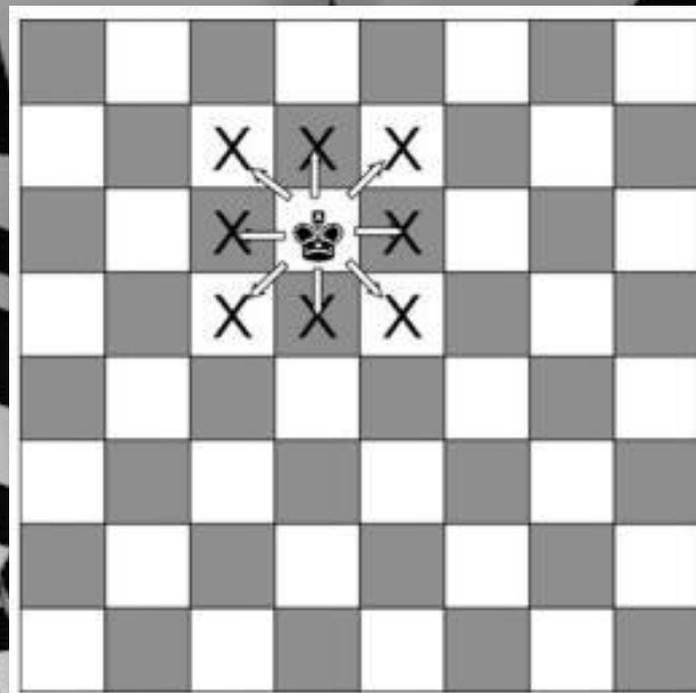
Ферзь ходит так же, как слон и ладья, вместе взятые. То есть по вертикали, горизонтали и диагонали на любое количество клеток и во всех направлениях. У него есть только одно ограничение: нельзя перепрыгивать через фигуры. В случае опасности ферзь может скрыться в любом направлении. При необходимости – атаковать с какой угодно точки доски. Ферзь – самое сильное оружие в руках шахматиста.



Именно с **королем** связано окончание игры.

Ему ставят мат. Это означает, что самая главная фигура находится под ударом, и скрыться ей негде: кругом противники.

Своих фигур, за которыми можно спрятаться, тоже нет поблизости. Если создается такое положение, партия заканчивается. А тот, кому поставили мат, считается проигравшим.



Шах – это такое положение, когда король под ударом, но он может уйти или заслониться. Также не исключено, что угрожающую фигуру можно съесть. Короля нельзя оставлять под ударом. Как ходят шахматные фигуры в этом случае? Все действия игрока должны быть направлены на защиту короля.

Пат – очень интересная ситуация в игре. В этом случае сам король не под ударом, ему не объявлен шах, но и ходить ему некуда: все остальные клетки контролируются вражескими фигурами. Свита при этом тоже не может прийти на помощь. Пат засчитывают за ничью, партия заканчивается.



**Спасибо за
внимание!**

