

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 41 «Рябинушка»

ПРОЕКТ
«Королевство шахматных фигур»
краткосрочный
СТАРШАЯ ГРУППА

Подготовила:
Маннапова И.Р., воспитатель
первой квалификационной категории

г.Сургут, 2019

Проект «Королевство шахматных фигур»

Содержание

1. Паспорт проектной работы.....	3-4стр.
2. Актуальность....	5стр.
4. Основная часть.....	6 стр.
Теоретический раздел.....	6 – 9стр.
5.1. История возникновения шахмат	
2. Шахматная доска и фигуры	
Практический раздел	10 стр.
6. Результат ...	11 стр.
7. Заключение.....	12стр.
8. Литература и интернет – источники..	13стр.
9. Приложение № 1...	14-15 стр.
10. Приложение № 2.....	16-18 стр.
11.Приложение № 3.....	19 стр.
12. Приложение № 4... ..	20 стр.
13. Приложение № 5... ..	22 стр.
14. Приложение № 6.....	2 4 стр.

Паспорт проекта «Королевство шахматных фигур»

Название проекта	« Королевство шахматных фигур»
Направление проекта	Познавательное
Ф.И.О. разработчика проекта	Маннапова Илюза Рифатовна
Год разработки	2019
Цель проекта	Познакомить детей старшей группы с игрой в шахматы
Задачи проекта	1. Узнать из книг историю игры в шахматы. 2. Создать условия для развития шахматного образования детей дошкольного возраста и популяризация шахмат среди детей старшей группы. 3. Познакомить со спортивными достижениями страны, высокими личными достижениями людей. 4. Познакомить ребят с шахматной доской и фигурами. 5. Вызвать желание научиться играть в шахматы. 6. Рассказать правила игры. 7. Ускорить интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет). 8. Выработать у детей навык постоянного принятия решения. 9. Развить интерес и любовь к игре у детей.
Ожидаемые результаты проекта	К концу обучения: 1. Воспитанники должны знать названия шахматных фигур (<i>ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король</i>). 2. Знать шахматные термины: белое и черное поля, ход, партнеры, диагональ, вертикаль, горизонталь. 3. Оформить «<i>Шахматный уголок</i>».
Возраст детей, подлежащих обучению по проекту	дети старшей группы детского сада, воспитатели
Форма образовательной деятельности по проекту	Проект реализуется в совместной деятельности, при взаимодействии детей – педагога - родителей, а также в самостоятельной деятельности каждого участника проекта.
Продолжительность	краткосрочный
	План работы над проектом <u>Этапы:</u> Подготовительный (1 день) На данном этапе мы определили тему проекта, поставили цель, составили план работы и обеспечили ребят шахматной доской и фигурами. Организационный (20 дней) Мы изучали информацию о истории игры в шахматы и шахматных фигурах.

	Посмотрели мультфильмы «Смешарики в шахматном королевстве», Шахматы из м/ф « Маша и медведи », Волшебные холмы « Шахматы », Киностудия Анимафильм – Мультфильм « Гамбит », Приключение Стремянки и Макаронины « Шахматы », Фиксики « Шахматы ». Прослушали сказку «Сказка про шахматы и шаха» и « Король и Королева» Подготовили для шахматного уголка книги о шахматах. Основной (4 дня одновременно с предыдущим этапом) На основном этапе работы мы знакомимся с шахматной доской и фигурами, с некоторыми шахматными терминами Рисовали и раскрашивали шахматные фигуры. Играли в дидактические игры про шахматы. Знакомились с загадками про шахматы. Итоговый этап (1 день) Продуктом нашей работы стало создание «Шахматного уголка»
--	---

1.2. Актуальность проекта

Введение

Шахматы – это вид спорта, который помогает расширить круг общения детей старшего дошкольного возраста, предоставляет им возможность самовыражения, способствует развитию логики, мышления, концентрации внимания, воспитанию воли. Экспериментально подтверждено, что у детей, вовлеченных в волшебный мир шахмат в раннем возрасте, лучшая успеваемость в школе, особенно по точным наукам. Мы предполагаем, что организация занятий шахматами в детском саду позволит решить комплекс задач по формированию у детей интереса к определенному виду спорта – шахматам.

Шахматы – интереснейшая игра с древнейшей историей, популярный вид спорта, которым увлекаются миллионы людей и детей во всех уголках планеты. Учёными доказано, что игра в шахматы способствует развитию воображения и логического мышления, укрепляет память, учит сравнивать и планировать свою деятельность.

Неоспорима польза игры в шахматы для детей. Начиная увлекаться этой игрой в раннем возрасте, ребенок получает мощный толчок в развитии, как в интеллектуальном, так и в личностном плане.

Проблема поиска эффективных методов развития интеллекта очень актуальна в наше время. Идея использования игры в шахматы при формировании интеллектуальных способностей у детей успешно реализуется во многих странах мира.

Поэтому цель нашей работы – познакомить детей старшей группы с игрой в шахматы, вызвать желание научиться играть.

В ходе работы дети узнают историю возникновения игры в шахматы, знакомятся с шахматной доской и фигурами.

Игровые методы обучения детей шахматам подробно раскрыты в книгах Зак В., Длуголенский Я. « я играю в шахматы » и Гришин В.Г. « Малыши играют в шахматы »

В практической части ребята оформили «*Шахматный уголок*», куда вошли собрание книг о шахматах, «*Шахматная копилка*» с загадками, стихами, играми, сказками о шахматах, «*Шахматный альбом*» с нарисованными детьми шахматами,

Значимость нашей работы заключается в создании «*Шахматного уголка*», который является средой для развития интеллектуальных способностей детей нашего сада.

Важным достижением проекта можно считать возросший у детей интерес к шахматной игре и желание научиться играть в эту развивающую, дисциплинирующую игру.

Основной этап (Теоретический)

История возникновения игры в шахматы

Опираясь литературу которую мы использовали и изучали, можно сказать, что игра в шахматы возникла в Индии. Слово шахматы дословно переводится с персидского языка, как «*властитель умер*» (*шаху мат*).

О том времени возникновения игры в шахматы до сих пор разгораются споры, но большинство учёных сошлись во мнении, что шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии.

Существует несколько вариантов легенд о появлении шахмат.

Первая легенда гласит, что один умный крестьянин пришёл к королю и рассказал о чудесной игре.

Игра очень понравилась правителю, но взамен крестьянин просил 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, чтоб с каждым разом количество зерен увеличивалось вдвое. То есть, на первую клетку - 1 зерно, на вторую клетку - 2 зерна, на третью клетку - 4 зерна, и так далее. Король рассмеялся и сказал, что без труда выполнит данное условие. Он приказал открыть царский амбар и позвал слуг. Все начали делать 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 все досконально об игре в шахматы. В награду король выдал все запасы зерна из амбаров и отдал крестьянину.

Согласно второй легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сиса, воспитателем принца. Сиса создал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных.

В награду за изобретение Сиса попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка за второе, четыре за третье и так далее, удваивая число зерен с каждым последующем полем. Это казалось скромной просьбой, но выяснилось, что общее число зерен превышало весь мировой запас зерна!

Как мы видим, в данных легендах различаются лишь лица, научившие властителя игре в шахматы, всё остальное же остаётся практически неизменным.

К 11 веку шахматы стали известны всем странам Европы. В 15 веке появились первые шахматные клубы, а в 19 веке начали проводиться международные турниры.

Первый шахматный журнал «*Паламед*» начал издавать в 1836 году французский шахматист Луи Шарль Лабурдонне.

Первым чемпионом мира по шахматам стал Вильгельм Стейниц.

Знаменитыми шахматистами стали наши соотечественники: Александра Алёхин, Юрий Авербах, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров.

Шахматная доска и фигуры

Шахматная партия играется на доске, состоящей из 64 попеременно белых и чёрных квадратов. Ряды полей называют линиями, которые могут быть вертикальными, горизонтальными и диагональными.

Вертикальные ряды полей-клеток обозначаются латинскими буквами от а до h слева направо, а горизонтальные ряды - цифрами от 1 до 8 снизу вверх. Соответственно каждое поле обозначается сочетанием этих букв и цифр.

Доска располагается так, чтобы у каждого партнёра справа было белое игровое поле.

Правая сторона доски (*от играющего белыми фигурами*) называется королевским флангом, левая — ферзевым.

В шахматах существует 6 разных фигур: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. Ферзь и ладья считаются тяжёлыми фигурами, конь и слон лёгкими. Всего в шахматах два набора фигур — белые и чёрные. В каждом наборе по 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 8 пешек. Каждая из этих фигур ходит по шахматной доске по-своему.

Король — самая важная фигура на поле. Невозможность защитить короля от противника может привести к мату, а значит и к проигрышу. Ходит король только на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Шахматный король во всех языках обозначает верховного правителя.

Ферзь — вторая по важности фигура на поле. Слово "ферзь" в русский язык пришло из персидского. Предположительно, оно переводится как «*мудрец, советник, визирь*». Из Европы пришло к нам разговорное название ферзя — «*королева*». У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали. Фигура обычно увенчана небольшим шариком в отличие от короля, который, как правило, увенчан крестом.

Ладья в индийской игре - это боевая колесница. Она изображалась вместе с упряжкой коней и правящей ею возницей. И изображать фигуру тоже стали в виде птицы. А на Руси фигуру стали называть ладьёй, потому что изображением птицы Рух украшали нос древнерусского судна - ладьи. Ходит ладья на любое число полей по прямой, то есть только по вертикали или горизонтали. Фигура обычно имеет вид круглой крепостной башни.

Слоном в древних шахматах была фигура, изображающая боевого слона с наездником. Ее название на Руси перевели дословно, получилось "слон".

В России раньше эту фигуру тоже принято было называть "офицер". Только потом за ней официально закрепили древнее русское название "слон". А вид фигурки оставили прежний, европейский. Поэтому шахматный слон похож не на слона (зверя с хоботом, а на человека в высокой шляпе (*епископа, офицера*).

Ходит слон на любое число полей по диагоналям. В начале игры у игрока два слона, и каждый ходит по своим диагоналям, один по светлым, второй по

темным. Верхняя часть имеет вид капли с заострением вверх, напоминая собой одежду священника.

Конь. В древних шахматах эта фигура изображала собою "кавалера" - всадника на коне. Ходит конь русской буквой «Г». Коня называют «прыгающей» фигурой, так как при ходе он может перешагивать через свои и чужие фигуры. Фигура имеет вид головы коня на подставке.

Пешка. Слово "пешка" однокоренное с "пеший", "пехота". Это название означает "пеший солдат". Ходит пешка на одно поле по вертикали только вперед. Из исходного положения может сделать один ход сразу на два поля вперед. Бьет на одно поле по диагонали тоже только вперед. Если в процессе игры пешка достигает последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру, по желанию игрока, кроме короля.

Расстановка фигур

Первый горизонтальный ряд занимают фигуры, второй - пешки.

Начиная с крайней левой клетки фигуры расставляются так:

Белые фигуры - Ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья.

Черные фигуры - Ладья, конь, слон, король, ферзь, слон, конь, ладья.

Разница в местоположении короля и ферзя. Чтобы запомнить расстановку обычно говорят, что Ферзь любит свой цвет, то есть белый ферзь стоит на белом поле, черный - на черном.

Ходом называют перемещение фигуры с одного поля на другое, свободное либо занятое фигурой противника. Ход на поле, занятое фигурой противника, означает ее взятие, и она должна быть немедленно снята с доски. Первым делает ход партнер, у которого белые фигуры.

Затем, игра не закончится, ходы делают поочередно. Цвет фигур партнеров в любительских партиях определяется жребием. Ход считается сделанным, когда играющий, переместив на свободное поле фигуру, отнял от нее руку.

Практический раздел

Работа над практической частью проекта по ознакомлению с шахматами началась с чтения сказки «*Про шаха и шахматы*». Из сказки мы узнали о том, что игра в шахматы появилась в Индии, и придумал эту интересную игру для шаха Шеран – Ширхана придворный мудрец.

Следующая сказка, которую мы прочитали была Шахматная сказка «Король и Королева», из которой мы узнали про двух братьев.

Далее началось знакомство с шахматными фигурами. Я рассказала ребятам, как называются шахматные фигуры. Мы придумывали, на что они

похожи. Запомнить названия фигур нам помогли загадки, которые собрали в «*Шахматную копилку*».

Чтобы лучше запомнить названия фигур, мы играли в дидактические игры («*Чудесный мешочек*», «*Приглашение на бал*», «*Большая и маленькая*», «*Запретная фигура*», «*Школа*», «*По росту*», рисовали шахматные фигуры и предметы – ассоциации, на которые они похожи, раскрашивали шаблоны шахматных фигур создавая «*Шахматный альбом*».

После того как дети познакомились с фигурами, мы послушали замечательные стихотворения про шахматы

Выучив названия всех фигур, мы приступили к знакомству с шахматной доской, на которой чередуются поля белого и чёрного цветов. Мы узнали, что ходить фигуры могут по горизонтали (слева направо, по вертикали (*сверху вниз*) и по диагонали (*наискосок*). Также мы научились правильно расставлять шахматные фигуры на доске.

Закрепляя знания о шахматной доске, мы выкладывали на доске линии, по которым двигаются фигуры; играли в игры «*Кто быстрее расставит фигуры*», «*Какой фигуры не хватает*», «*Первый-второй*»; из карточек двух цветов выкладывали фрагмент шахматной доски; раскрашивали часть листа тетради в клетку, как для игры в шахмат.

Результат

Мы ознакомились с историей игры в шахматы, выучили фигуры, узнали строение шахматной доски и научились правильно расставлять фигуры на ней.

Продуктом нашей работы стало создание «*Шахматного уголка*», куда вошли собрание книг о шахматах, «*Шахматная копилка*» с загадками, стихами, играми, сказками о шахматах, «*Шахматный альбом*» с нарисованными детьми шахматами.

Заключение

Цель работы была достигнута. Нам удалось заинтересовать детей этой интересной игрой и обогатить развивающую среду детского сада.

Научить играть в шахматы можно каждого, но для этого необходимо запастись терпением. Наша главнейшая цель – прививать интерес к мудрой игре.

Важным достижением проекта можно считать возросший у детей интерес к шахматной игре и желание научиться играть в эту интеллектуальную игру. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться.

Используемая литература и интернет источники

- 1 Зак Владимир, Длуголенский Яков « Я играю в шахматы » 1985 г.
2. Гришин В. Г. « Малыши играют в шахматы » 1991 г.
3. Хенкин В. « Шахматы для начинающих » 2002 г.
4. Интернет - источник Ведущий Образовательный Портал России – ИнфоУрок - <https://infourok.ru/didakticheskie-igri-pri-obuchenii-igre-v-shahmati-1234851.html>
5. Интернет - источник Ведущий Образовательный Портал России – ИнфоУрок - Пантелеева М. А. «СКАЗКА ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ» <https://infourok.ru/skazka-pro-shaha-i-pro-shahmati-1932397.html>
6. Шнайдер И. « О шахматах для детей » - интернет – источник - <http://www.stihi.ru/2016/06/19/9176>, <http://www.stihi.ru/avtor/shcneideririna>.

Дидактические игры

«*Волшебный мешочек*». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «*не угадаете*», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«*Большая и маленькая*». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«*Запретная фигура*». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «*запретной*», которая выбирается заранее. Вместо названия «*запретной*» фигуры надо сказать «*секрет*». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «*ошибайтесь*». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«*Школа*». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «*Это твои ученики. Как зовут этого ученика?. А этого?..*»

«*По росту*». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«*Приглашение на бал*». Скажите, что в шахматном королевстве часто устраивают балы. Вот и сегодня все приглашены на бал, попросите ребят помочь фигурам украсить себя. Предложите взять листочки с изображением контуров фигур и фломастеры.

«*Кто быстрее соберет фигуры для сражения*»

Скажите детям, что больше всего на свете шахматные фигуры любят проводить сражения. Перед сражением войска выстраиваются в строгом порядке. Попросите детей запомнить расположение фигур на доске. В первом ряду в углах доски должны стоять ладьи, за ними кони, слоны, в середине король и ферзь. Ферзь стоит всегда на поле своего цвета.

Во втором ряду выстраиваем пешки. Затем попросите убрать войска в коробочку и по сигналу самим расставить их, кто быстрее.

«Какой фигуры не хватает?» Правильно расставьте все фигуры на доску. Затем попросите детей закрыть глаза и уберите одну фигуру. Дети должны угадать, какой фигуры не хватает.

«Первый – второй» Расставьте фигуры на доске. Затем, рассчитывая их на первый – второй, попеременно с ребёнком проговаривайте названия фигур.

СТИХИ

Шахматы.

Если хочешь умным стать —
Надо ум тренировать!
Во всем мире в шахматы играют,
Гимнастикой ума их называют.

Шахматная доска и расстановка фигур.

Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.
Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.
Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.
Заняли свои места,
Начинается игра!

Король.

Вот король – он войском правит,
Соблюдает много правил:
Он не ходит далеко
Шаг лишь делает всего.
Встаёт рядом он на клетку,
Отдаёт приказы метко.
Лишь дебют закончит ловко
Может сделать рокировку.
А без войска остаётся,
То врагам он не сдаётся.
В рукопашную идёт,
Лично всем отпор даёт.

Ферзь.

Представляю вам ферзя –
Он помощник короля.
У него своя игра:
Под контролем вся доска.
Но вступать в бой не спешит-
За позицией следит.
После конницы, слонов
Он начать войну готов.

Конь.

Конь – коварная фигура.
У него своя натура.
Прыг да скок, и сразу в бок,
Через головы прыжок!
Делает такой кульбит-
Взвиться в небо норовит!
Вот стоял на поле белом,
Перепрыгнул между делом-
Поле чёрное под ним.
За конём следи чужим!

Слон.

Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.
Но слонов двоих пути
Пересечься не должны.

Ладья.

А ладья – то тяжела.
Раньше башнею была.
Сверху лучник там стоит,
Королевство сторожит.
Ходит вдоль и поперёк.
Шаг ладьи тяжёл и строг.

Может сделать рокировку —
Короля упрятать ловко.
Будет домик охранять,
Часовым в дверях стоять.

Пешка.

А пехота, как всегда,
Впереди идёт она!
Пешка с пешкою плечом
Двигутся всегда ладком.
Все мечтают, как одна,
Дослужиться до ферзя!
Одному лишь я не рад —
Ей нельзя ходить назад.
Ходит прямо, рубит в бок,
Не бывает ход широк.
Лишь однажды, первым ходом,
Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!

Рокировка.

Рокировку делай смело:
Шаг, ещё один шажок
Короля уводим в бок.
А теперь ладьёй шагаем,
Короля так прикрываем,
Чтобы он спокоен был —
Домик штабом послужил.

Шах и мат.

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый — стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!

Приложение № 3

Доскажи словечко.

Сделай паузу в игре,
Доскажи словечко мне.
Если ты знаток фигур,
Отгадай мой каламбур:

У него большая роль,
А зовут его ... (король)

Не фигура, а насмешка -
Эта маленькая ... (пешка)

Шустрый, быстрый, как огонь
Шахматный, но всё же ... (конь)

Есть сестра у корабля –
Очень важная ... (ладья)

Не отвесит вам поклон!
Не индийский, хоть и ... (слон)

Самый главный в войске есть,
А для вас он просто ... (ферзь)

Если ты играешь ловко,
Знай, как делать ... (рокировку)

Королю ещё не крах,
Если ты заметишь ... (шах)

Коли ходишь наугад,
Можешь сделать только ... (пат)

Нет пути теперь назад!
Я уверен – это ... (мат)

С той и с этой стороны
В клетках кони и слоны.
В клетках справа, в клетках слева
Короли и королевые.
Но не могут удержаться,
Чтоб друг с другом не сражаться. (шахматы)

Шахматная сказка « Король и Королева » Гульназ Аллаярова

Шахматная сказка.

Жили- были когда-то давным – давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами - просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг- друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей.

Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие чёрствые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы : мальчики женились , создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу- живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками.

Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть - исполнилось предсказание старой колдуньи - прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки.

С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.

«СКАЗКА ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ» Пантелеева М. А.

Давным-давно, 1,500 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран - Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: *«Что тебе надобно, царь-государь?»* «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. *«Ну что, придумали?»* - спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! *«С глаз долой!»* - закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой *«детской»* забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался.

«Ну, а у тебя, что за игрушка?» - спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: *«Давай, повелитель, попробуем!»* - объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по - царски наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: *«Эй, шах!»* А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: *«ШАХУ МАТ!»* Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

Шаблон раскраски

