

**ШАХМАТЫ –  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИГРА**



Министерство образования Ярославской области  
Государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования  
Ярославской области «Центр детей и юношества»  
Региональный ресурсный центр по направлению  
«Сопровождение образовательных организаций Ярославской области  
по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов»

# Шахматы – больше, чем игра

сборник методических материалов

Ярославль  
2024

УДК 374  
ББК 74.200.58  
Ш31

Бабенко Е. В., Бобровницкая В. Ю., Борисов Г. М., Капралова Л. П., Хорев Д. В.

Ответственные редакторы:  
Бобровницкая В. Ю., Хорев Д. В.

Шахматы – больше, чем игра: сборник методических материалов [Текст] / Под ред. В. Ю. Бобровницкой, Д. В. Хорева. – Ярославль: ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», 2024. – 56 с.

ISBN: 978-5-85643-026-3

В сборнике размещены методические материалы, которые могут быть использованы образовательными организациями для разработки, адаптации и проведения собственных мероприятий шахматной тематики, а также могут быть полезны специалистам в области образования из других регионов России.

ISBN 978-5-85643-026-3



9 785856 430263

© ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»

© Бабенко Е. В., Бобровницкая В. Ю., Борисов Г. М., Капралова Л. П., Хорев Д. В.



**Елена Анатольевна Дубовик,**

директор государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества», Почетный работник общего образования РФ.

В 2023-2024 учебном году в Ярославской области началась реализация долгосрочной Концепции развития шахматного образования. По поручению Министерства образования региона в работу по проведению мероприятий в рамках Концепции включился Центр детей и юношества Ярославской области, а именно действующий на его базе региональный ресурсный центр по направлению «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов».

В этом издании можно ознакомиться с уникальными методическими разработками, созданными за это время специалистами ресурсного центра при проведении мероприятий для учащихся начальных классов общеобразовательных организаций и организаций профессионального образования Ярославской области по плану региональной Концепции шахматного образования.

## Дебют

Концепция развития шахматного образования в Ярославской области поставила перед региональным ресурсным центром «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов» непростую шахматную задачу: придумать, разработать и провести впервые в регионе крупные массовые мероприятия по данному направлению отдельно для учеников начальных классов и для студентов средних профессиональных образовательных организаций. И эта задача была решена.

## Сильная позиция

С успехом прошел региональный турнир «Играем в шахматы». В нем участвовали ученики 1-4 классов и студенты СПО 1-4 курсов. Открывали турнир ученики первых классов и студенты первых курсов, затем включались последующие классы и курсы, а завершали турнир четвероклассники и четверокурсники. Он стал настоящим событием учебного года и способствовал развитию шахмат в образовательных организациях региона.

- **Регламент турнира «Играем в шахматы»** . . . . . **стр. 5**

## На игровом поле

Региональный квест «Игра на все времена» объединил в решении шахматных интеллектуальных и игровых заданий студентов колледжей и техникумов со всей Ярославской области.

Знатоки истории развития шахмат, биографий выдающихся людей, связанных с этой древней игрой, находили ответы на загадки квиза «Загадки мира шахмат».

А младшие школьники с удовольствием принимали участие в интегративной игровой программе «Большой шахматное путешествие», где не только узнавали много нового о шахматах, но и проводили настоящее «сражение» черных и белых на большом шахматном поле.

- **Квест «Игра на все времена»** . . . . . **стр. 6**
- **Квиз «Загадки мира шахмат»** . . . . . **стр. 18**
- **Игровая программа «Большое шахматное путешествие»** . . . . . **стр. 24**

## Открытая линия

«Мир шахмат» – так назывался региональный конкурс рисунков для учащихся 1-4 классов. Он собрал около 1000 работ, в которых юные шахматисты показали свой взгляд на мир шахматной игры и шахматных фигур, а также свое видение многовековой истории шахмат.

- **Регламент конкурса рисунков «Мир шахмат»** . . . . . **стр. 42**

## Семейная комбинация

Большим событием в Ярославской области стал Семейный фестиваль для учащихся 1-4 классов и их семей «Шахматная семья», который был направлен на привлечение внимания к шахматной игре как способу проведения семейного досуга. Фестиваль получился разносторонним и включил в себя шесть конкурсов и мероприятий, где участники могли проявить самые разнообразные таланты: творческий конкурс косплея «Шахматный этюд», конкурс фотографий «Мы – шахматная семья», конкурс кулинарного творчества «Шахматные фантазии», конкурс чтецов «Слово о шахматах», семейная онлайн викторина «Игры шахматного разума», региональный семейный шахматный турнир.

- **Положение семейного фестиваля «Шахматная семья»** . . . . . **стр. 44**
- **Семейная онлайн викторина «Игры шахматного разума»** . . . . . **стр. 48**

## Регламент турнира «ИГРАЕМ В ШАХМАТЫ»

Региональный турнир «Играем в шахматы» среди учащихся 1-4 классов образовательных организаций и студентов профессиональных образовательных организаций Ярославской области (далее – Турнир) проводится в рамках плана мероприятий по реализации Концепции развития шахматного образования в регионе с целью популяризации шахматной игры, повышения у учащихся мотивации к регулярным занятиям шахматами и приобщения учащихся к истории развития шахмат.

Турнир проводит государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества» – региональный ресурсный центр по направлению «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов».

Участниками Турнира могут стать учащиеся 1-4 классов образовательных организаций, а также студенты профессиональных образовательных организаций Ярославской области.

Турнир проводится в период с февраля по май 2024 года. Образовательные организации проводят Турнир среди определенной категории учащихся в указанные сроки:

- **19 февраля – 3 марта** среди учащихся 1-х классов образовательных организаций и студентов 1-х курсов профессиональных образовательных организаций региона. Проведение турнира приурочено ко дню рождения Давида Бронштейна – известного советского и российского шахматиста, гроссмейстера, двукратного чемпиона Советского Союза (19 февраля).
- **4 марта – 24 марта** среди учащихся 2-х классов образовательных организаций и студентов 2-х курсов профессиональных образовательных организаций региона. Проведение турнира приурочено ко дню рождения седьмого чемпиона мира по шахматам Василия Смыслова (24 марта).
- **1 апреля – 14 апреля** среди учащихся 3-х классов образовательных организаций и студентов 3-х курсов профессиональных образовательных организаций региона. Проведение турнира приурочено к дате завоевания Анатолием Карповым титула 12-го чемпиона мира по шахматам (3 апреля).
- **5 апреля – 28 апреля** среди учащихся 4-х классов образовательных организаций и студентов 4-х курсов профессиональных образовательных организаций региона. Проведение турнира приурочено к победе гроссмейстера Василия Смыслова на чемпионате мира по шахматам 1957 года (27 апреля).

Образовательная организация вправе выбрать систему проведения Турнира и его формат.

Отчет о проведении Турнира по каждой из четырех категорий участников отдельно образовательная организация в указанные сроки оформляет в виде публикации (предложенные новости) в группе «76-й В ТРЕНДЕ» в социальной сети «ВКонтакте» [https://vk.com/skm\\_76](https://vk.com/skm_76) под хештегами: #Шахматывтренде, #ШахматыОбр76, #Турнир76

По итогам Турнира проводится мониторинг публикаций отчетов и составляется рейтинг участия в Турнире, который войдет в зачет образовательной организации при участии в региональном конкурсе среди образовательных организаций Ярославской области на лучшую организацию шахматного образования.

## «ИГРА НА ВСЕ ВРЕМЕНА»

### квест для учащихся школ старших классов и обучающихся профессиональных образовательных организаций

В квесте принимают участие команды от 4 до 5 человек. Перед началом игры команды занимают свои места за разными столиками. На столах – фотографии гроссмейстеров (великих шахматистов). Именно его (ее) именем и будет называться во время игры команда.



**Слайд 1 – заставка «Игра на все времена»**



**Трек 1 – фанфары**



**Слайд 2 – Флаг России** (изображение сопровождается гимном страны),

**слайд 3 – заставка**



Материалы для преподавания



### ВЕДУЩИЕ.

- Здравствуйте! Мы очень рады, что вы приняли наше приглашение и пришли на региональный квест «Игра на все времена». Шахматы – это игра не только на все времена, но и для любого возраста.
- Так что не смотрите, что мы по сравнению с вами маленькие.
- Маленькие да удаленькие!
- Уверены, вы тоже не подкачаете – справитесь со всеми заданиями квеста. Если согласны, давайте поаплодируем друг другу.
- Шахматы – одна из самых древних игр на планете.
- Шахматы любят миллионы, потому что они не только интересны, но и полезны.
- Шахматы развивают память, логику, внимание, учат мыслить наперед.
- Шахматы воспитывают волю (взялся – ходи), чувство ответственности (прежде, чем что-то сделать, подумай),
- Шахматы – это творчество, ведь шахматисту приходится продумывать очень много комбинаций, составлять планы игры.
- (все) Шахматы – это круто!!!
- Т-с-с-с!
- (остальные) В чем дело?
- Вы забыли, шахматы – это тихая игра. И это тоже ее фишка.
- Все это так. Но сейчас мы немного пошумим, чтобы поприветствовать команды, которые сегодня разыграют большую шахматную партию.
- Приветствовать будем, соблюдая шахматный этикет – пожать руку сопернику и пожелать ему удачи в игре. Рукопожатие показывает, что вы настроены вести честную спортивную игру.
- Мы будем называть команды, а вы делаете вот такой приветственный для всех жест руками и громко кричите «Удачи!».

Переключка команд.



**Слайд 4 – 22 – гроссмейстеры (последний – заставка)**



**Трек 2 – фон**

- Перед тем как начать нашу большую партию давайте поприветствуем судьей сегодняшней игры (представляет).
- Ваши аплодисменты!

Аплодисменты.

- Итак, начинаем нашу партию. Каждый ход в ней – это определенное задание. Та команда, чьи ходы будут более успешными и правильными, будут получать баллы.
- Как же будем считать баллы?



### **Слайд 23 – «стоимость фигур»**

- В шахматах каждая фигура имеет свою ценность, пешка – 1 балл; слон и конь – 3 балла, ладья – 5 баллов, ферзь – 9 баллов, король – бесценен, однако можем сказать, что король стоит всей партии.
- Начинаем. Первое задание об истории шахмат. Сейчас вы увидите небольшой фильм, а после ответите на несколько вопросов по нему.
- Смотрите внимательно и запоминайте.



### **Слайд 24 – видеоролик «История шахмат», 25 – заставка**

- Время выполнить первое задание. **Перед вами бланк №1** (ведущие выдают бланки) с 12 вопросами по фильму, который вы сейчас увидели.



### **Слайд 26 – 12 баллов**

- Ответьте на них правильно и заработайте максимум – 12 баллов (за 1 правильный ответ – 1 балл). Время на выполнение задания – 3 минуты.



### **Слайд 27 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты», 28 – заставка**



*Команды выполняют задание 1 «История шахмат».*  **Трек 3 – фон**



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильные ответы. Внимание на экран!



### **Слайд 29 – 34 – правильные ответы (последний слайд – заставка)**

*Ведущие озвучивают.*

- А второе задание мы выполним на нашем большом шахматном поле.
- Связано оно с пешкой – самой слабой фигурой на шахматной доске.
- Мы знаем, что, когда пешка достигает крайнюю противоположную линию, она превращается в любую фигуру того же цвета, кроме короля. Пешка снимается с доски сразу, а на ее место ставится по желанию игрока: ферзь, ладья, слон или конь.



### **Слайд 35 – конверты**

- Вот и сейчас благодаря пешке и своей смекалке команды смогут заработать баллы – 9, 5 или 3. Об этом мы узнаем, когда пешка того или иного цвета достигнет цели. Выбор фигуры будет случайным, каждая фигура спрятана в конверте.
- Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных. *Примечание. График выполнения заданий командами на шахматной доске во время всего квеста прилагается.*
- Другие команды тоже смогут заработать 3 балла, сделав ставки на победителя.
- Сделайте свой выбор и сдайте бланк с указанием, кто, по-вашему, сейчас станет победителем: белые или черные

*На листочках бумаги, которые изначально лежат на столе, команды, не занятые в партии на шахматном поле, пишут, кто победит, и сдают судьям.*



### **Слайд 36 – «Пешки, вперед!»**

– Объявляем пешечный бой. Правила этой игры довольно просты (*схема 1*).



### **Слайд 37 – схема 1**

– Добраться одной из своих пешек до конца доски быстрее противника. Белые ходят первыми, так как они всегда начинают игру в шахматах.



### **Слайд 38 – «Пешки, вперед!»**



Проводится *игра «Пешки, вперед!»*.  **Трек 4 – фон**

– Итак, в пешечном бою победила команда (*называет*).



### **Слайд 39 – конверты**

– Выбирайте один из четырех конвертов (*отряд выбирает конверт*) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов.



### **Слайд 40 – 1 балл**

– Продолжаем нашу партию.

– А третье задание выполняют все команды.

– Оно связано с интересным фактом мира шахмат. Разыгрывается 1 балл.



### **Слайд 41 – 1 балл**

– Итак, внимание. На **бланке №2** (*ведущие выдают бланки*) вам нужно назвать вид спорта, который объединил в себе два малосовместимых направления – физическое и интеллектуальное.

– На бланке более подробное описание этого вида спорта.

– А на экране – подсказка. Время на обсуждение ответа 3 минуты.



### **Слайд 42 – ЦАРЬКОРОБКА**

– Время пошло.



**Слайд 43 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты»**.  **Трек 5 – фон**



*Команды выполняют задание 2.*



### **ВЕДУЩИЕ.**

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайд 44 – Шахбкс.** Ведущие озвучивают. После...

– И еще одно задание про то, какие виды шахмат были и есть сейчас в мире.



### **Слайд 45 – заставка**

– На **бланке №3** (*ведущие выдают бланки*) вам нужно соотнести шахматную игру и страну ее происхождения. За каждый правильный ответ будет дан 1 балл.



### **Слайд 46 – 1 балл**

– Время на выполнение также 3 минуты. Начали!



**Слайд 47 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты»**.  **Трек 6 – фон**



*Команды выполняют задание 3.*



## ВЕДУЩИЕ.

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильные ответы. Внимание на экран!



**Слайд 48 – таблица с ответами.** Ведущие озвучивают. После...

– А мы снова приглашаем команды на большое шахматное поле.  
– Наше следующее задание связано с прямолинейной фигурой ладьей.



**Слайд 49 – заставка**

– Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных.  
– Другие команды делают ставки на победителя.  
– Сделайте свой выбор и сдайте бланк с указанием, кто, по-вашему, сейчас станет победителем: белые или черные (*команды делают ставки, сдают бланки*).



**Слайд 50 – схема 2**

– Как видите, на поле уже стоят пешки и ладьи (**схема 2**). Задача «срубить» все пешки противника раньше него. Пешки здесь ходить не могут, так что сосредоточьтесь на правильных передвижениях ладьи. Будьте внимательны. Не ставьте свою ладью на линии, по которой движется ладья противника.



**Слайд 51 – «Грозные ладьи»**

– И помните, когда вы нападаете на вражескую ладью, она тоже может съесть вашу. Каждый отряд получит столько баллов, сколько пешек съест его ладья. Каждому отряду дается на это 3 минуты. Контроль времени будут вести шахматные часы. После хода белых или черных запускается отсчет времени противника.  
– Внимание! Время!



**Слайд 52 – шахматные часы.**  **Трек 7 – фон**



Проводится **игра «Грозные ладьи»**

– Итак, в партии победила команда (*называет*).



**Слайд 53 – конверты**

– Выбирайте один из четырех конвертов (*команда выбирает конверт*) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов.



**Слайд 54 – заставка**

– Новое задание. Разыгрывается 1 балл.



**Слайд 55 – 1 балл**

– На **бланке №4** (*ведущие выдают бланки*) вам надо ответить на вопрос: «В стандартный набор какой категории мужчин Средневековья входили следующие умения и навыки?»  
– Они на экране.



**Слайд 56 – перечень**

– Время – 3 минуты.  
– Внимание! Время!



**Слайд 57 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты».**  **Трек 8 – фон**



Команды выполняют **задание 4**.



### ВЕДУЩИЕ.

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайд 58.** Ведущие озвучивают. После...

– Переходим к следующему заданию.



**Слайд 59 – портрет Омара Хайямы**

– Великий поэт Востока Омар Хайям, как и многие другие творцы, сравнивал шахматы с жизнью человека.

– И одно из его стихотворений – об этом.

– На **бланке №5** (*ведущие выдают бланки*) текст его стихотворения, но он не полный. Определите, какие слова пропущены и запишите их.



**Слайд 60 – 8 баллов**

– Разыгрываются 8 баллов (1 балл за каждое правильно угаданное слово). Время на выполнение по-прежнему 3 минуты.



**Слайд 61 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты».**  **Трек 9 – фон**



Команды выполняют **задание 5**.



### ВЕДУЩИЕ.

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайд 62.** Ведущие озвучивают. После...

– И снова задание, которое команды выполняют на нашем большом шахматном поле.

– На очереди шахматная фигура с самым сложным ходом – конь.



**Слайд 63 – заставка**

– Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных.

– Другие команды делают ставки.

– Сделайте свой выбор и сдайте бланк (*команды делают ставки, сдают бланки*).



**Слайд 64 – «Голодный конь»**

– Задание «Голодный конь» (*схема 3*). Внимание!



**Слайд 65 – схема 3**

– За определенное время вам нужно своим конем съесть как можно больше фигур противника и набрать, соответственно, как можно больше баллов. Контроль времени будут вести, как и прежде, шахматные часы.



**Слайд 66 – шахматные часы.**  **Трек 10 – фон**



Проводится **игра «Голодный конь»**

– Итак, в партии победила команда (*называет*).



**Слайд 67 – конверты**

- Выбирайте один из четырех конвертов (*команда выбирает конверт*). В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов.



### **Слайд 68 – заставка**

- Очередное задание связано с шахматной Олимпиадой. Она, как и любая Олимпиада, проводится раз в четыре года.
- В 1984 году мужская и женская сборные команды Советского Союза завоевали вот такие олимпийские награды.



### **Слайд 69 – амфоры**

- Они связаны с древней историей этой страны.
- Разыгрывается 1 балл.



### **Слайд 70 – 1 балл**

- На **бланке №6** (*ведущие выдают бланки*) дайте ответ, в какой стране проходила эта Олимпиада? Время на обдумывание и ответ – 1 минута.



### **Слайд 71 – видеоролик «Обратный отсчет – 1 минута».** **Трек 11 – фон**



*Команды выполняют задание 6.*



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



### **Слайд 72.** Ведущие озвучивают. После...

- Переходим к следующему заданию.



### **Слайд 73 – заставка**

- Оно касается названий шахматных фигур. Разыгрываются 3 балла.



### **Слайд 74 – 3 балла**

- На **бланке №7** (*ведущие выдают бланки*) командам надо написать название некоторых фигур, зашифрованных с помощью шахматной нотации.



### **Слайд 75 – нотация**

- Время на выполнение – 2 минуты.



### **Слайд 76 – видеоролик «Обратный отсчет – 2 минуты».** **Трек 12 – фон**



*Команды выполняют задание 7.*



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



### **Слайд 77.** Ведущие озвучивают. После...

- А для выполнения этого задания мы вновь приглашаем команды на наше большое шахматное поле.
- Связано он с шахматной фигурой слона.



### **Слайд 78 – заставка**

- Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд

- белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных.
- Другие команды делают ставки.
- Сделайте свой выбор и сдайте бланк (*команды делают ставки, сдают бланки*).



#### **Слайд 79 – «Хлопотливые слоны»**

- Задание «Хлопотливые слоны» (**схема 4**). Внимание!



#### **Слайд 80 – схема 4**

- Задача слонов за определенное время съесть как можно больше пешек. Контроль времени – за шахматными часами.



#### **Слайд 81 – шахматные часы. Трек 13 – фон**



Проводится **игра «Хлопотливые слоны».**

- Итак, в партии победила команда (*называет*).



#### **Слайд 82 – конверты**

- Выбирайте один из четырех конвертов (*команда выбирает конверт*) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов.



#### **Слайд 83 – заставка**

- Наше следующее задание связано с двумя великими шахматистами. Внимание на экран.



#### **Слайд 84 – портреты Вильгельма Стейница и Михаила Чигорина**

- Это чемпион мира Вильгельм Стейниц.
- И Михаил Чигорин – первый российский шахматист, который участвовал в матче за звание чемпиона мира.
- В конце 19 века они разыграли между собой две шахматные партии...
- Но сделали это необычным способом.
- Вам надо догадаться, каким.
- Вопрос – на **бланке №8** (*ведущие выдают бланки*), а на ответ у вас 2 минуты. Разыгрывается 1 балл.



#### **Слайд 85 – 1 балл**

- Время!



#### **Слайд 86 – видеоролик «Обратный отсчет – 2 минуты». Трек 14 – фон**



Команды выполняют **задание 8.**



#### **ВЕДУЩИЕ.**

- Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



#### **Слайд 87. Ведущие озвучивают. После...**

- Продолжаем.



#### **Слайд 88 – заставка**

- В шахматах, как и в других играх, есть много специальных терминов.
- Наше следующее задание связано с самыми необычными из них. Отметим, что для нас это слова бытовые, и на первый взгляд к шахматам не имеют никакого отношения.

– Угадайте эти слова по описанию или разгадав ребус. Разыгрываем 1 балл за каждый правильно разгаданный термин.



### **Слайд 89 – 5 баллов**

– Работаем с **бланком №9** (*ведущие выдают бланки*). На ответы у вас 3 минуты.



### **Слайд 90 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты».** **Трек 15 – фон**



*Команды выполняют задание 9.*



### **ВЕДУЩИЕ.**

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильные ответы. Внимание на экран!



### **Слайд 91. Ведущие озвучивают. После...**

– Продолжаем.



### **Слайд 92 – заставка**

– А мы снова приглашаем команды на наше большое шахматное поле.  
– На очереди – ферзь.



### **Слайд 93 – «Проворный ферзь»**

– Как известно, это – сильнейшая, невероятно быстрая и подвижная фигура.  
– Поэтому наша игра обещает быть интересной.  
– Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных.  
– Другие команды продолжают делать ставки на победителя.  
– Делайте выбор и сдавайте бланки с вашими ставками (*команды делают ставки, сдают бланки*).



### **Слайд 94 – схема 5**

– Задача черного ферзя побить все белые пешки, прежде чем они достигнут края доски. Если одна из пешек добирается до последнего ряда, то побеждает отряд белых, а если ферзь съедает все пешки, то, соответственно, побеждает он.



*Проводится игра «Проворный ферзь».*  **Трек 16 – фон**

– Итак, в партии победила команда (*называет*).



### **Слайд 95 – конверты**

– Выбирайте один из четырех конвертов (*команда выбирает конверт*) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов.



### **Слайд 96 – заставка**

– Продолжаем разыгрывать большую шахматную партию.  
– Следующее задание для команд «подсказал» 9-й чемпион мира Тигран Петросян.



### **Слайд 97 – портрет шахматиста**

– На **бланке №10** (*ведущие выдают бланки*) разгадайте криптограмму и узнайте, что он говорил о шахматах.



### **Слайд 98 – 3 балла**



**Слайд 99 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты».**  **Трек 17 – фон**



*Команды выполняют задание 10.*



**ВЕДУЩИЕ.**

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайд 100.** *Ведущие озвучивают. После...*

– Наше следующее задание – история из жизни чемпионов мира.



**Слайд 101 – заставка**

– Вот такую историю нам рассказала чемпионка мира Александра Костенюк.

– Внимание на экран.



**Слайд 102 – портрет А. Костенюк.**  **Трек 18 – фон**

– Вопрос к вам, команды. Что означала цифра 14, на которую сделал свою ставку папа будущей чемпионки мира, ставшей тогда самым молодым гроссмейстером?



**Слайд 103 – 1 балл**

– Ответ запишите на **бланке №11** (*ведущие выдают бланки*). Время – 1 минута.



**Слайд 104 – видеоролик «Обратный отсчет – 1 минута».**  **Трек 19 – фон**



*Команды выполняют задание 11.*



**ВЕДУЩИЕ.**

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (*команды сдают бланки*) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайд 105.** *Ведущие озвучивают. После...*

– А теперь самое время поговорить о самой важной фигуре на доске – короле.



**Слайд 106 – заставка**

– Наше последнее задание на большом шахматном поле называет «Один в поле – воин».



**Слайд 107 – «Один в поле – воин»**

– Приглашаем на поле команды – по одному игроку от команд (*называет*) в отряд белых и по одному игроку из команд (*называет*) в отряд черных.

– Другие команды делают свои ставки.

– Можете сдавать бланки с вашими ставками (*команды делают ставки, сдают бланки*).



**Слайд 108 – схема 6**

– Задача состоит в том, чтобы благополучно, шаг за шагом, довести короля до определенной клетки. Но на доске стоят вражеские фигуры, которые и создают угрозы королю. Он не может ступить ни на клетку, на которой находится фигура, ни на клетки, которые контролируются этими фигурами, иначе он будет «схвачен». Первыми это испытание проходят отряд белых (**схема 6**), а затем черных (**схема 7**). За успешное прохождение испытания отряд получит право выбрать конверт.



**Слайд 108 – схема 6, 110 – схема 7**



**Слайд 109 и 111 – видеоролик «Обратный отсчет – 1 минута»**



Проводится игра «Один в поле – воин».  Трек 20 – фон

– В партии победу одерживает команда (называет). Примечание. Если оба отряда выполняют задание за отведенное время, то конверт сначала выбирает отряд белых, а затем черных.



**Слайд 112 – конверты**

– Выбирайте один из четырех конвертов (команда выбирает конверт) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (называет) За игру вы зарабатываете (называет) баллов.



**Слайд 113 – заставка**

- А завершающий нашу партию ход связан с великими шахматистами, чемпионками мира, именами которых названы ваши команды.
- На **бланке №12** (ведущие выдают бланки) – вопросы из биографии «вашего» чемпиона.
- Ответить на них команды могут с помощью своих мобильных телефонов.
- Да-да ими можно официально пользоваться.
- На ответы у вас будет 2 минуты. Разыгрываем 4 балла.



**Слайд 114 – 4 балла**

– Время.



**Слайд 115 – видеоролик «Обратный отсчет – 2 минуты».**  Трек 21 – фон



Команды выполняют задание 12.



**ВЕДУЩИЕ.**

– Время вышло. Сдаем бланки судьям (команды сдают бланки) Узнаем правильный ответ. Внимание на экран!



**Слайды 116 – 123, 124 – заставка.**

- Вот и все! Большая партия сыграна!
- Кто же победил?
- Узнаем через 15 минут.
- Объявляем перерыв.
- А после ждем всех снова в этом зале для объявления и награждения победителя и призеров.

После перерыва объявляются результаты квеста. Победителям и призерам вручаются памятные подарки (на усмотрение организаторов).



- Гик Евгений. Шахматы – М.: Эксмо, 2013. – 64 с.: ил.
- Сабрина Чеваннесс. Шахматы для детей – М.: Эксмо, 2016. – 128 с.: ил.
- <https://ped-kopilka.ru/vneklasnaia-rabota/zagadki-schitalki-i-skorogovorki/zagadki-pro-znaki-zodiaka-dlja-detei-s-otvetami.html?ysclid=luh1zy9t22684424940>
- <https://mama66.ru/zagadki/pro-zvezdy?ysclid=luh017lgas120044543>
- <https://stihi.ru/2019/11/20/6011?ysclid=luh07sw12h824936470>

- <https://deti.parafraz.space/izmeritelnyie-priboryi-raznyie-v-zagadkah>
- <https://stihi.ru/2020/07/22/5449?ysclid=luh0noq94070467822>
- <https://2karandasha.ru/zagadki-dlya-detey/pro-morskikh-obitateley/pro-delfina>
- [https://nukadeti.ru/zagadki/pro\\_zhirafa?ysclid=luh0wm1veg470406441](https://nukadeti.ru/zagadki/pro_zhirafa?ysclid=luh0wm1veg470406441)
- <https://mamamozhetvse.ru/zagadki-pro-lebedya-dlya-detey-16-luchshix.html?ysclid=luh0z0g31i943391739>
- <https://zagadki-pro.space/%D0%B7%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%BA%D0%B8-%D0%BF%D1%80%D0%BE-%D0%BF%D0%B0%D1%80%D1%83%D1%81/?ysclid=luh1chd5wx831060601>
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C\\_%D0%A7%D0%B0%D0%B9%D0%BA%D0%B0#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wide-field\\_view\\_of\\_the\\_entire\\_Seagull\\_Nebula\\_\(IC\\_2177\).jpg](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%A7%D0%B0%D0%B9%D0%BA%D0%B0#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wide-field_view_of_the_entire_Seagull_Nebula_(IC_2177).jpg)
- [https://mur-mur.top/cat1/uploads/posts/2024-02/1706878714\\_mur-mur-top-p-raketa-origami-v-podgotovitelnoi-gruppe-kr-18.jpg](https://mur-mur.top/cat1/uploads/posts/2024-02/1706878714_mur-mur-top-p-raketa-origami-v-podgotovitelnoi-gruppe-kr-18.jpg)
- [https://pikabu.ru/story/samyie\\_krasivyye\\_tumannosti\\_vo\\_vselennoy\\_5676357](https://pikabu.ru/story/samyie_krasivyye_tumannosti_vo_vselennoy_5676357)

### График выполнения заданий командами на шахматной доске

Название команды	Задания на шахматной доске											
	Пешки, вперед		Грозная ладья		Голодный конь		Хлопотливые слоны		Проворный ферзь		Один в поле - воин	
	Б	Ч	Б	Ч	Б	Ч	Б	Ч	Б	Ч	Б	Ч
Александр Алехин	•						•					
Анатолий Карпов	•						•					
Бобби Фишер	•						•					
Василий Смыслов		•						•				
Вильгельм Стейниц		•						•				
Вишванатан Ананд		•						•				
Вера Менчик			•						•			
Владимир Крамник			•						•			
День Лижэнь			•						•			
Тигран Петросян				•						•		
Магнус Карлсен				•						•		
Борис Спасский				•						•		
Хосе Капабланка					•						•	
Эмануэль Ласкер					•						•	
Жужа Полгар					•						•	
Макс Эйве						•						•
Михаил Таль						•						•
Михаил Ботвинник						•						•

## Судейский протокол по выполнению заданий командами-участниками шахматного квеста

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		Итого	
	Пешки, вперед	Б	Ч	Грозная ледяя	Б	Ч	Ставки	Голодный конь	Б	Ч	Ставки	Упор- лыее слова	Б	Ч	Ставки	Проро- ный ферзь	Б	Ч	Ставки	Очки в поле - Воин	Б	Ч	Ставки			
Александр																										
Алексин																										
Анатолий																										
Карлов																										
Бобби Фишер																										
Василий																										
Смыслов																										
Вильгельм																										
Стейниц																										
Вишванатан																										
Ананд																										
Вера Менчик																										
Владимир																										
Крамник																										
Динь Лижэнь																										
Тигран																										
Петросян																										
Магнус																										
Карлсен																										
Борис																										
Спасский																										
Хосе																										
Капабланка																										
Эмануэль																										
Ласкер																										
Жужа Полгар																										
Макс Эйве																										
Михаил Таль																										
Михаил																										
Ботвинник																										

## Квиз «ЗАГАДКИ МИРА ШАХМАТ»

Этот образовательный тематический квиз посвящен истории и культуре шахматной игры. Участниками его могут стать школьники и студенты, осваивающие шахматы, а также все любители этой древнейшей игры. Игра командная, количество игроков в команде – на усмотрение организаторов.

Квиз проводится в три тематических раунда, в каждом из которых по 8 вопросов. Правильный ответ на каждый вопрос приносит команде 1 балл, а на последний вопрос 3-го раунда – 5 баллов (по 1 баллу за каждую пару парадоксов).

Каждый вопрос квиза дополняется иллюстрациями, которые помогают в ответе на вопрос.

### Раунд 1. Великие мира шахмат

1	<p>О нем писали: «В двадцатых годах 19-го столетия русские уже могли гордиться одним из самых ярких светил шахматного мира, который и доныне не имеет равного себе в России». В 1824 году он издал первую книгу о шахматной игре. На экземпляре одной из книг есть дарственная подпись автора: «Милостивому государю Александру Сергеевичу Пушкину в знак истинного уважения». Назовите имя этого пионера русской шахматной школы.</p>	
2	<p>Один из сильнейших шахматистов Российской империи Карл Яниш был выдающимся теоретиком шахмат, шахматным композитором, организатором шахматной жизни в России 19 века. Он оставил после себя множество оригинальных шахматных композиций. Одна из них точно повторяет ход исторической битвы 1402 года. Как называется этот этюд?</p>	
3	<p>Михаил Чигорин был первым профессиональным шахматистом Российской империи, благодаря ему в стране официально появилась такая профессия. На рубеже 19-20 веков он дважды боролся за звание чемпиона мира с Вильгельмом Стейницем, выступал на различных турнирах. А еще издавал «Шахматный листок» и «Шахматный вестник». Чигорин придерживался атакующего, агрессивного стиля ведения партий, играл в романтической манере с многочисленными жертвами и скоростными атаками. Какую шахматную фигуру, подходящую для его стиля игры, он ценил больше, чем слона?</p>	
4	<p>На Всероссийском турнире любителей шахмат памяти Чигорина взошла звезда будущего четвертого чемпиона мира Александра Алехина. 17-летний Алехин выиграл этот турнир и получил неофициальное почетное звание, которое возвело его в ранг сильнейших игроков. Какое?</p>	

5	<p>В 1950 году ленинградка Людмила Руденко стала первой советской шахматисткой, удостоенной звания чемпионки мира. За свою карьеру она завоевала много званий и титулов. Но самым главным своим достижением и гордостью называла именно это, совершенное ею за девять лет до триумфа на чемпионате мира.</p>	
6	<p>В 1951 году Всемирная федерация шахмат впервые применила новую систему розыгрыша первенства мира: победитель турнира претендентов играет с чемпионом мира матч на большинство побед в 24 партиях. У чемпиона одна привилегия – в случае ничейного исхода матча он сохранял свой титул, а в случае проигрыша ему предоставлялось право на матч-реванш. Цикл проходит каждые три года. Кто из великих советских шахматистов предложил эту систему?</p>	
7	<p>У чемпионов мира Анатолия Карпова их – 9 (1973-1977, 1979-1981, 1984 г.), а у Бориса Спасского – 2 (1968-1969 г.), у Вишванатана Ананда - 6 (1997-1998, 2003-2004, 2007-2008 г.), а у чемпионки мира Майи Чибурданидзе – 4 (1984 1987 г.). О чем идет речь?</p>	
8	<p>В 1970 году состоялся «Матч века». За звание лучших на планете боролись две команды. Одна – доминирующая на тот момент в шахматах команда Советского Союза (в составе: Михаил Ботвинник, Борис Спасский, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян и другие сильнейшие игроки). Вторая – сборная команда мира, в составе которой был восходящая звезда Бобби Фишер, сильнейший Бент Ларсен и другие. Противостояние длилось с 29 марта по 5 апреля и закончилось победой СССР. В 2002 году подобный матч повторили: сборная России и сборной мира. Какое громкое название получил этот матч?</p>	

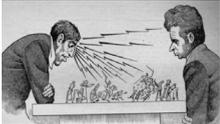
## Раунд 2. Удивительные факты мира шахмат

1	<p>Долгое время шахматные фигуры в разных странах имели самый разнообразный вид. Но перед проведением первого международного шахматного турнира 1851 года в Лондоне нужно было создать универсальный шахматный набор. Британский художник Натаниель Кук придумал дизайн, который теперь известен каждому</p>	
---	--	---

	и считается классическим. Для повышения авторитета своего детища он попросил некоронованного короля шахмат и сильнейшего шахматиста того времени дать набору свое имя. Назовите этого шахматиста.	
2	Как известно, шахматы – не олимпийский вид спорта. Раз в два года с 1927 года проводится отдельная Всемирная шахматная Олимпиада. Назовите два российских города, которые принимали у себя шахматную Олимпиаду.	
3	Картина Виктора Попкова «Бригада на отдыхе» стала официальным символом крупного международного матча, проходившего в залах Третьяковской галереи. Что это был за матч?	
4	В музее шахмат Российской шахматной федерации хранятся вот такие необычные шахматы. Их специально разработали к уникальному матчу, который состоялся 9 июня 1970 года. Назовите фамилии тех, кто играл за этой доской.	
5	Известно, что этот великий поэт рубежа 19-20 веков жил в усадьбе с названием, соответствующим теме кви-за. Она была приобретена в 1874 г. профессором ботаники, ректором Санкт-Петербургского университета Андреем Николаевичем Бекетовым, его дедом. Назовите поэта.	
6	В мире шахмат есть много великих и интереснейших партий. Одна из таких вошла в историю под определенным названием. Эта партия состоит из 16-ти ходов: 1.е4 е5 2.Кf3 Кf6 3.Кс3 Кс6 4.Сb5 Сb4 5.О-О О-О 6.d3 d6 7.С:c6 С:c3 8.С:b7 С:b2 9.С:a8 С:a1 10.Сg5 Сg4 11.Ф:a1 Ф:a8 12.С:f6 С:f3 13.С:g7 С:g2 14.С:f8 С:f1 15.Ф:f1 Ф:f8 16.Фg2 Фg7. Она закончилась ничьей. Посмотрите на ее финальную позицию и ответьте, как она называется?	
7	Назовите одно общее слово между американским фантастическим фильмом 1998 года режиссера Майкла Бэя с Брюсом Уиллисом, Беном Аффлеком и Лив Тайлер и шахматной игрой.	

8	<p>В этом варианте шахмат игра ведется по обычным правилам, только партия начинается на пустой доске. Первым ходом белые выставляют короля и, по желанию, другие фигуры из набора. Но только на своей половине поля. Черные на своей половине делают то же самое. Затем во время своего хода игрок может либо выставить любые фигуры из оставшихся в наборе, либо сделать обычный ход по шахматным правилам. Назовите эту разновидность шахмат.</p>	
---	---	---

### Раунд 3. Слова о мире шахмат

1	<p>Гроссмейстер Леонид Юдашин сравнивал шахматы с этим видом искусства. Варианты и стили игры в шахматы, по его словам, сопоставимы с его жанрами и манерами.</p>	
2	<p>С чем главным образом борется шахматист, по мнению композитора Сергея Прокофьева?</p>	
3	<p>Поединок между этими великими шахматистами за шахматную корону в 1972 году описал в своей песне Владимир Высоцкий: Только прилетели - сразу сели. Фишки все заранее стоят. Фоторепортеры налетели - и спят, И с толку сбить хотят.</p>	
4	<p>Бытует такая шутка, что фанатики шахмат с удовольствием воспользовались бы белой краской, окажись они у этой знаменитой на весь мир картины. Назовите картину и ее автора.</p>	
5	<p>В этом городе разворачивается второй акт мюзикла «Шахматы» Тима Райса.</p>	

6	Что называл поэзией шахмат Владимир Набоков?		
7	<p>Именно такой решающий ход делает пешка в стихотворении Александра Межирова:          Может быть, и пройдет          Эта пешка по краю доски,          Но жестокий цейтнот          Все тесней мне сжимает виски...</p>		
8	Соотнесите две части шахматных парадоксов:		
	Железная логика	выигрывает светлая голова	
	И легкие фигуры	могут наломать дров	
	Даже черными	можно играть прямолинейно	
	Иногда и конем	отдают с тяжелым сердцем	
И на шахматной доске	в борьбе деревянных фигур		

**Список источников:**

1. Музей шахмат <https://centralchessclub.ru/muzej-shahmat/>
2. Сайт Федерации шахмат России <https://ruchess.ru/>
3. Сайт шахматной школы в Кузьминках <http://chess86.ru>
4. Чемпионы мира по шахматам <https://chessway.ru/champions/>

**Правильные ответы:**

Раунд 1

1. Александр Петров (Северный Филлидор).
2. Железная клетка Тамерлана».
3. Коня.
4. Маэстро.
5. Спасение детей из блокадного Ленинграда в 1941 году.
6. Михаил Ботвинник.
7. Шахматный Оскар.
8. «Матч нового века».

Раунд 2

1. Говард Стаунтон (шахматы Стаунтона).
2. Москва, Ханты-Мансийск.
3. Матч за звание чемпиона мира по шахматам 2012 года.
4. Именно за этой доской играли космонавты Андриян Николаев и Виталий Севастьянов в знаменитом матче «Космос — Земля» 1970 года.

5. Александр Блок.
6. Симметричная партия.
7. «Армагеддон» – название фильма и решающей шахматной партии.
8. Кингчесс (королевские шахматы).

#### Раунд 3

1. Танец (танцующая игра).
2. С собственными ошибками.
3. Между Бобби Фишером и Борисом Спасским.
4. «Черный квадрат» Казимира Малевича.
5. Бангкок.
6. Шахматную задачу.
7. На А5.
8. Железная логика в борьбе деревянных фигур. И легкие фигуры отдают с тяжелым сердцем. Даже черными выигрывает светлая голова. Иногда и конем можно играть прямолинейно. И на шахматной доске могут наломать дров.

# «БОЛЬШОЕ ШАХМАТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

## игровая программа для учащихся 3-5 классов



**Трек 1 – фанфары**



**Слайд 1 – заставка «Большое шахматное путешествие»**



**ВЕДУЩИЕ.**

- Здравствуйте, ребята! Мы очень рады, что вы приняли наше приглашение и пришли на встречу с нами. Мы – жители шахматной страны.
- Там живут любители и знатоки одной из самых древних игр на планете – шахмат.
- Шахматы любят миллионы, потому что они не только интересны, но и полезны.
- Шахматы развивают память, логику, внимание, учат мыслить наперед.
- Шахматы воспитывают волю (взялся – ходи), чувство ответственности (прежде, чем что-то сделать, подумай).
- Шахматы – это творчество, ведь шахматисту приходится продумывать очень много комбинаций, составлять план игры.
- (все) Шахматы – это круто!!!
- Т-с-с-с!
- (остальные) В чем дело?
- Вы забыли, шахматы – это тихая игра. И это тоже ее фишка.
- Все это так. Но сегодня игры в тишине не получится. Мы предлагаем вам, ребята, не только поиграть с нами в шахматы, а отправиться в большое путешествие в шахматную страну.
- Мы покажем вам ее самые интересные места и главные достопримечательности: шахматные поля, шахматный горный хребет, реку истории шахмат, шахматный кинотеатр и аллею славы мастеров шахматной игры.



**Слайд 2 – 7 (седьмой слайд – заставка)**

- Путешествовать мы будем двумя отрядами – черные и белые. Это главные шахматные цвета.
- А в каждом отряде – команды (Примечание. Участники распределяются по командам в результате жеребьевки перед началом игровой программы – выданы браслеты с изображением той или иной шахматной фигуры – см. **приложение 1**. Перед началом программы участники рассаживаются за определенные столы. Таблички с изображением фигур прилагаются – см. **приложение 2**). Каждая будет называться по имени одной из шахматных фигур. Как именно? Это вы узнаете с помощью нашего помощника – черно-белого планшета (показывают на экран).



**Слайд 8 – видеоролик «Я шахматная фигура. Меня зовут...»**

- Шахматы, как вы уже поняли, это военная игра. В ней сражаются две армии – белая и черная.
- Вот и во время нашего путешествия будет происходить баталия между двумя отрядами. Вы будете набирать баллы, выполняя те или иные наши задания, и в завершении путешествия лучший отряд ждет награда.
- Отправляемся в путь! Пожалуйста, встаньте со своих мест и повторяйте все за нами. Шагаем на месте!  
Раз, два, три, четыре! (дети повторяют)

Три, четыре, раз, два! *(дети повторяют)*  
Белые шагают? *(дети отвечают: «Да!»)*  
Раз, два, три, четыре! *(дети повторяют)*  
Три, четыре, раз, два! *(дети повторяют)*  
Черные шагают? *(дети отвечают: «Да!»)*  
Остановились. Присядем, подпрыгнем. *(дети повторяют)*  
Все вместе, все дружно и громко мы крикнем:  
«Черно-белая страна,  
Принимай, пришли друзья!» *(дети повторяют)*



### **Трек 2 – шумовой эффект «Перемещение»**

- Вот мы и на месте.
- Спросите, что перед нами?



### **Слайд 9**

- Квадратное поле баталий!
- Таких полей у нас в шахматной стране очень много. Именно на них мы играем.



### **Слайд 10**

- На поле – попеременно окрашены в черный и белый цвет 64 клетки. По ним шахматные фигуры перемещаются по определенным линиям. По горизонтали *(показывает)*, по вертикали *(показывает)* или по диагонали *(показывает)*.



### **Слайд 11 – 14 (четыренадцатый слайд – заставка)**

- У каждой фигуры на этом поле есть свое место. Оно обозначено буквой и цифрой. Это как почтовый адрес дома, в котором вы живете. И сейчас с помощью адресной книги *см. приложение 3*. вам нужно расставить фигуры по своим местам. Приглашаем на поле отряды – по одному игроку от каждой команды.



### **Трек 3 – фоновая музыка**



*Отряды выполняют задание «Расставь правильно шахматные фигуры»*



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Проверим, как отряды выполнили задание.



### **Слайд 15 – шахматное поле с правильно расставленными на ней шахматными фигурами, 16 – заставка**

- Белый отряд, черный отряд –  
Друг против друга два войска стоят.  
Строгий порядок в отряде одном,  
Точно такой же в отряде другом.
- В каждом отряде, ты сам посмотри –  
Оба угла занимают ладьи.
- Рядом с ладьями кони видны,  
Рядом с конями встали слоны.
- Кто ж посредине? Ферзь с королем –  
Самые главные в войске своем.
- Чтобы не путать, какие поля

Тут для ферзя и короля,  
Нужно запомнить одну из примет:  
Ферзь выбирает свой собственный цвет.  
Белый на белом квадрате стоит,  
Черному черный удачу сулит.

- А перед всеми – ладьей и конем,  
Перед слоном, королем и ферзем –  
Пешки-малышки встали стеной,  
Они принимают первыми бой!

*Виктория Касьянова*

- Подводим итоги выполнения задания. Как же мы будем считать баллы?



### **Слайд 17 – «Сколько стоит шахматная фигура?»**

- В шахматах каждая фигура имеет свою ценность, пешка – 1 балл; слон и конь – 3 балла, ладья – 5 баллов, ферзь – 9 баллов, король – бесценен, однако можем сказать, что король стоит всей партии.
- Давайте подсчитаем, сколько каждый отряд заработал за выполнение первого задания (*озвучивают, результат записывают на флипчарте каждого отряда*).
- Армии выстроились на поле битвы и к сражению готовы. Оно происходит по определенным правилам, потому что каждая фигура ходит по-своему.



### **Слайд 18 – «Пешка»**

- Пешка – самое слабое действующее лицо.



### **Слайд 19 – видеоролик «Так ходит ПЕШКА»**

- У нее не получается ходить очень далеко, и вообще, она может двигаться только вперед. За один ход пешка может переместиться лишь на одну клетку. Правда на самом первом ходу у нее есть выбор: на две клетки пойти или на одну. Но когда пешка уже сделала первый ход, дальше она может «делать шаг» только на одну клетку. Бьет и атакует пешка только наискосок, по диагонали, на одну клетку. Когда пешка достигает крайней противоположной линии, она превращается в любую фигуру того же цвета, кроме короля. Пешка снимается с доски сразу, а на ее место ставится, по желанию игрока, ферзь, ладья, слон или конь.
- Вот и сейчас отряды смогут благодаря пешке и своей смекалке заработать баллы – 9, 5 или 3. Об этом мы узнаем, когда пешка того или иного цвета достигнет цели.



### **Слайд 20 – конверты**

- Выбор фигуры будет случайным, каждая фигура спрятана в конверте. Приглашаем на поле отряды – по одному игроку от каждой команды.
- Объявляем пешечный бой. Правила этой игры довольно просты (**схема 1**).



### **Слайд 21 – схема 1**

- Добраться одной из своих пешек до конца доски быстрее противника. Белые ходят первыми, так как они всегда начинают игру в шахматах.
- Но перед боем вспомним, шахматы – королевская игра, поэтому вести себя нужно благородно, а значит – соблюдать шахматный этикет.



### **Слайд 22 – рукопожатие**

- Перед боем пожмите руку сопернику и пожелайте ему удачи в игре (*дети жмут друг другу руки*) Рукопожатие показывает, что вы настроены вести честную спортивную игру.
- Напомним, в шахматы играют в тишине, поэтому нужно не кричать и громко разговаривать, и не делать ничего, что мешало бы сопернику.
- Всегда соблюдай правила: «Тронул – ходи» и «Взялся – бей». Если ты касаешься фигуры, ты должен ходить ею, даже если не хочешь. Поэтому прежде, чем сделать ход, хорошенько его обдумайте.
- В конце не забываем жать руку противника и благодарить его за игру, с каким бы результатом она не закончилась.
- Обязательно соблюдайте эти правила. В противном случае вам будут начисляться штрафные баллы – 1 балл за каждое нарушение.
- Все баллы будут отражаться на табло (*рядом со столиками каждого отряда установлены флипчарты*).
- Внимание! Пешки, вперед! Напоминаем, белые ходят первыми.



### **Слайд 23 – «Пешки, вперед!»**



Проводится игра «Пешки, вперед!»,  Трек 4 – фоновая музыка



### **ВЕДУЩИЕ.**

- «Партия окончена». Противники, не забывайте про «шахматный» этикет, пожмите друг другу руки (*жмут*).
- Итак, в пешечном бою победил отряд (*называет*).



### **Слайд 24 – конверты**

- Выбирайте один из четырех конвертов (*отряд выбирает конверт*) В какую фигуру превратилась ваша пешка? (*называет*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывает на флипчарте отряда*).



### **Слайд 25 – заставка**

- Продолжаем сражение. Обратимся к более быстрой фигуре.



### **Слайд 26 – «Ладья»**

- Ладья – прямолинейная фигура.



### **Слайд 27 – видеоролик «Так ходит ЛАДЬЯ»**

- Со своей клетки она перемещается на любое число клеток по вертикали или горизонтали, если на пути нет препятствий. Однако во время одного хода она не может менять направление. Взятие противника ладья совершает, как и простой ход, но пройти мимо этой фигуры ладья не может.



### **Слайд 28 – «Грозные ладьи»**

- Приглашаем на поле отряды, по одному игроку от каждой команды для выполнения задания «Грозная ладья».
- Как видите, на поле уже стоят пешки и ладьи (*схема 2*).



### **Слайд 29 – схема 2**

- Задача отрядов «срубить» все пешки противника раньше него. Пешки здесь ходить не могут, так что сосредоточьтесь на правильных передвижениях ладьи. Будьте внимательны. Не ставьте свою ладью на линии, по которой движется ла-

дья противника. И помните, когда вы нападаете на вражескую ладью, она тоже может съесть вашу. Каждому отряду дается 3 минуты. Побеждает тот, кто первым выполнит задачу или у кого останется время.



### **Слайд 30 – шахматные часы, Трек 5 – фоновая музыка**

- Контроль времени будут вести шахматные часы. После хода белых или черных один из участников отряда нажимает кнопку часов и останавливает отсчет своего времени, запуская отсчет времени противника.
- Начнем, но перед началом партии по традиции пожмите друг другу руки! (жмут) Внимание! Время!



### **Слайд 30 – шахматные часы**



Проводится игра «Грозная ладья»



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Подведем итоги (называет отряд-победителя в игре).



### **Слайд 31 – конверты**

- Выбирайте конверт (участники отряда выбирают, баллы записываются на флипчарте отряда).



### **Слайд 32 – заставка**

- Продолжаем наше путешествие. Пожалуйста, встаньте со своих мест и повторите все за нами.

Раз, два, три, четыре! (дети повторяют)

Три, четыре, раз, два! (дети повторяют)

Белые шагают? (дети отвечают: «Да!»)

Раз, два, три, четыре! (дети повторяют)

Три, четыре, раз, два! (дети повторяют)

Черные шагают? (дети отвечают: «Да!»)

Кричалка повторяется 2-3 раза.



### **Трек 6 – шумовой эффект «Перемещение»**



### **Слайд 33 – «Шахматный горный хребет»**

- (смотря на экран) Это одна из самых красивых достопримечательностей нашей необычной страны. Перед вами открывается вид на шахматный горный хребет.
- Вершины названы шахматными терминами. Как?
- Каждому отряду будут выданы несколько пазлов, собрав их правильно, вы увидите разные положения фигур в шахматных партиях, узнаете, как они называются, а значит и разгадаете названия вершин.
- Поднимемся на каждую вершину! Время на покорение 3 минуты.



музыка

### **Слайд 34 – видеоролик «Обратный отсчет 3 минуты, Трек 7 – фоновая**



Проводится игра «Шахматные термины»



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Время вышло. Смотрим на наш черно-белый планшет и проверяем правильность выполнения задания.



### **Слайд 35 – 47 – правильно сложенные пазлы (последний слайд – заставка)**

- Какой же отряд собрал правильно больше пазлов? Внимание!
- Лучшим в выполнении этого задания стал отряд (*называет*) За каждый правильно собранный пазл отряд получает по 1 баллу (*баллы записываются на флипчарте отрядов*).
- Продолжаем наше путешествие. Идем!  
Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)  
Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)  
Белые шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)  
Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)  
Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)  
Черные шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)  
Кричалка повторяется 2-3 раза.



### **Трек 8 – шумовой эффект «Перемещение»**



### **Слайд 48 – «Шахматные поля», 49 – «Конь»**

- Мы вновь на одном из шахматных полей, а значит продолжаем разговор о шахматах.
- Если вы спросите, у какой из шахматных фигур самый сложный ход, то ответ будет очевиден – это конь.



### **Слайд 50 – видеоролик «Так ходит КОНЬ»**

- Конь не ходит ни по прямым линиям, ни по диагонали, и вообще не перемещается в одном направлении. Это самая хитрая фигура, которая ходит буквой «Г» – «прыг-скок» и «за угол»: «прыг-скок» – это две клетки, а потом он «поворачивает за угол» и попадает на нужную клетку. У коня есть еще одна особенность, которая делает его самой необычной фигурой: конь – единственная шахматная фигура, которая умеет перепрыгивать через свои фигуры и фигуры соперника. Но съедает он только фигуру, которая находится на клетке, где конь завершает ход.



### **Слайд 51 – «Голодный конь», 52 – схема 3**

- Задание «Голодный конь» (*схема 3*). Приглашаем на поле отряды, по одному игроку от каждой команды. Внимание! За определенное время вам нужно своим конем съесть как можно больше фигур противника и набрать, соответственно, как можно больше баллов. Контроль времени будут вести, как и прежде, шахматные часы. Победит отряд, который выполнит задание первым или у которого останется время.
- Противники, вновь пожмите друг другу руки! (*жмут*) Внимание! Время!



### **Слайд 53 – шахматные часы**



Проводится игра «Голодный конь»,  Трек 9 – фоновая музыка



### **Слайд 54 – конверты**



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Побеждает отряд (*называет*) Именно он выбирает конверт (*отряд выбирает конверт*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывают на флипчарте отряда*).
- Продолжаем. Фигура «Слон».



### **Слайд 55 – «Слон», 56 – видеоролик «Так ходит СЛОН»**

– Эта линейная фигура ходит по диагонали доски на любое число клеток. Никогда не меняет цвет клеток, по которым передвигается. Слон, ходящий по белым клеткам, называется белопольным, а по черным – чернопольным.



### **Слайд 57 – «Хлопотливые слоны», 58 – схема 4**

– Приглашаем на поле отряды, по одному игроку от каждой команды, для выполнения задания «Хлопотливые слоны» (**схема 4**). Задача слонов за определенное время съесть как можно больше пешек. Контроль времени за шахматными часами. Здесь также победит отряд, который выполнит задание первым или у которого останется время.

– Соперники, не нарушая традиции и во избежание штрафных баллов, пожмите друг другу руки! (*жмут*) Внимание! Время!



### **Слайд 59 – шахматные часы**



Проводится игра «Хлопотливые слоны»,  Трек 10 – фоновая музыка



### **Слайд 60 – конверты**



### **ВЕДУЩИЕ.**

– Побеждает отряд (*называет*) Именно он выбирает конверт (*отряд выбирает конверт*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывает на флипчарте отряда*).



### **Слайд 61 – заставка**

– Продолжаем наше путешествие. Вставайте со своих мест и повторите все за нами.

Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)

Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)

Белые шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)

Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)

Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)

Черные шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)

*Кричалка повторяется 2-3 раза.*



### **Трек 11 – шумовой эффект «Перемещение»**



### **Слайд 62 – «Шахматный кинотеатр»**

– Мы с вами у шахматного кинотеатра. Здесь показывают фильмы и мультфильмы, в которых герои играют в шахматы.

– Давайте посмотрим, что в сегодня в афише.

– Смотрите и громко называйте, фрагменты каких мультфильмов или фильмов вы увидите.



### **Слайд 63 – 77 – фрагменты из мультфильмов и детских фильмов**



Проводится игра «Шахматные фильмы»

### **Правильные ответы:**

1. Рапунцель
2. Алладин

3. Приключения Электроника
4. Три богатыря и наследница престола
5. Симпсоны
6. Домовой
7. Фиксики
8. Три кота
9. Ералаш
10. Маша и медведь
11. Гарри Поттер
12. Смешарики
13. Ну, погоди!
14. Садко
15. Крокодил Гена и его друзья



### **Слайд 78 – заставка**



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Молодцы! Вы – настоящие знатоки шахматных мультиков и фильмов.
- Путешествие продолжается, отправляемся дальше.  
 Раз, два, три, четыре! *(дети повторяют)*  
 Три, четыре, раз, два! *(дети повторяют)*  
 Белые шагают? *(дети отвечают: «Да!»)*  
 Раз, два, три, четыре! *(дети повторяют)*  
 Три, четыре, раз, два! *(дети повторяют)*  
 Черные шагают? *(дети отвечают: «Да!»)*  
 Кричалка повторяется 2-3 раза.



### **Трек 12 – шумовой эффект «Перемещение»**



### **Слайд 79 – «Шахматные поля»**

- Еще одно шахматное поле, и мы вновь говорим о шахматных фигурах и играем в шахматы.



### **Слайд 80 – «Ферзь»**

- Черные и белые продолжают сражаться. Следующая фигура – ферзь.



### **Слайд 81 – видеоролик «Так ходит ФЕРЗЬ»**

- Это сильнейшая, невероятно быстрая и подвижная фигура. Она может пойти на огромное количество клеток, поскольку передвигается на любое количество клеток – вперед, назад, в любую сторону и по диагонали. Находясь в центре поля ферзь, если ничто не мешает его перемещениям, контролирует 27 клеток. Это почти половина всех клеток на шахматной доске.



### **Слайд 82 – «Проворный ферзь», 83 – схема 5**

- Приглашаем на поле отряды – по одному игроку от каждой команды, чтобы выполнить задание «Проворный ферзь» (**схема 5**). Задача черного ферзя побить все белые пешки прежде, чем они достигнут края доски. Если одна из пешек добирается до последнего ряда, то побеждает отряд белых, а если ферзь съедает все пешки, то, соответственно, побеждает он.
- Напоминаем о шахматном этикете. Отряды, пожмите друг другу руки! *(жмут)* Внимание! Время!



Проводится *игра «Проворный ферзь»*,  **Трек 13 – фоновая музыка**



**Слайд 84 – конверты**



**ВЕДУЩИЕ.**

- Побеждает отряд (*называет*) Именно он выбирает конверт (*отряд выбирает конверт*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывает на флипчарте отряда*).
- А теперь самое время поговорить о самой важной фигуре на доске – короле.



**Слайд 85 – «Король», 86 – видеоролик «Так ходит КОРОЛЬ»**

- Именно о нем все и заботятся, ведь если он будет пойман противником – партия проиграна. Король, как и ферзь, может ходить в любом направлении, но лишь на одну клетку за раз.



**Слайд 87 – «Один в поле – воин», 88 – схема 6, 89 – схема 7**

- Приглашаем на поле отряды, по одному игроку от каждой команды, на этот раз для тренировки действий короля, и чтобы выполнить задание «Один в поле – воин». Задача состоит в том, чтобы благополучно, шаг за шагом, довести короля до определенной клетки. Но на доске стоят вражеские фигуры, которые и создают угрозы королю. Он не может ступить ни на клетку, на котором находится фигура, ни на клетки, которые контролируются этими фигурами, иначе он будет «схвачен». Первыми это испытание проходят отряд белых (*схема 6*), а затем черных (*схема 7*). За успешное прохождение испытания отряд получит право выбрать конверт.
- Не забываем о шахматном этикете, жмем сопернику руки! (*жмут*) Каждому отряду на выполнение задания дается 1 минута. Внимание! Партию начали!



**Слайд 87 – «Один в поле – воин», 88 – схема 6, 89 – схема 7**



Проводится *игра «Один в поле – воин»*,  **Трек 14 – фоновая музыка**



**Слайд 88 – схема 6, 89 – видеоролик «Обратный отсчет 1 минута», 90 – схема 7, 91 – видеоролик «Обратный отсчет 1 минута», 92 – конверты**



**ВЕДУЩИЕ.**

- Побеждает отряд (*называет*) Именно он выбирает конверт (*отряд выбирает конверт*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывает на флипчарте отряда*). *Примечание. Если оба отряда выполняют задание за отведенное время, то конверт сначала выбирает отряд белых, а затем черных.*



**Слайд 93 – заставка**

- А теперь пришло время двигаться дальше, следующая достопримечательность нашей необычной страны – река истории шахмат.
- Вставайте со своих мест и повторяйте все за нами.
- Шагаем на месте!
  - Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)
  - Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)
  - Белые шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)
  - Раз, два, три, четыре! (*дети повторяют*)

Три, четыре, раз, два! (*дети повторяют*)  
Черные шагают? (*дети отвечают: «Да!»*)  
Кричалка повторяется 2-3 раза.



### **Трек 15 – шумовой эффект «Перемещение»**



#### **Слайд 94 – «Шахматная река»**

– Вот мы и на месте! Это река – хранитель истории и знает все о нашей любимой игре. Давайте полюбуемся, как течет эта река и посмотрим на ее воды. Что она нам расскажет, слушайте внимательно. Иначе нам через нее не переправиться.



#### **Слайд 95 – видеоролик «История шахмат», 96 – заставка**

– А сейчас попробуем переправиться через реку. Но мост через нее, как и все в нашей стране, уникальный.



#### **Слайд 97 – поле со схемой перемещения**

– По его дощечкам, отрядам нужно пройти от одного берега до другого, отвечая на вопросы. Мы задаем вопрос отрядам. Время на обдумывание – 5 секунд.

– Тот отряд, который правильно отвечает своему сопровождающему по мосту, может отправить первого участника на первую дощечку, затем, после второго вопроса, второго и так далее. Тем самым отряд постепенно переправляется через реку. (*Примечание: например, если в одном из отрядов количество человек меньше, чем в другом на 1-го, то тот отряд стартует уже с первой дощечки (клетки).*)

– Участник отряда, который находится на мосту, не имеет права помогать отряду в обсуждении ответа. Если отряд не отвечает, то остается на месте. Как только участников на берегу не останется, сопровождающий получает ответы от переправившихся.

– Отряд, переправившийся через реку раньше, получает 9 баллов, а отряд, прошедший мост вторым – 5 баллов.

– Перед началом партии пожмите друг другу руки! (*жмут*) Начинаем!



Проводится **игра «Река истории шахмат»**



#### **Слайды 98 – 137 – вопросы (ответы)**

1. Какая стратегия применялась в шахматной игре при их создании? (*военная*)
2. Где в китайских шахматах располагались шахматные фигуры на доске? (*на пересечении клеток*)
3. Сколько родов войск содержит название игры «Чатуранга»? (*4 рода войск*)
4. Для чего появилась шахматная теория? (*для анализа партий*)
5. Сколько клеток на шахматной доске? (*64*)
6. Как переводится название игры «Шахматы» с персидского? (*Король беспомощен*)
7. Где шахматы приняли свой современный вид? (*Европа*)
8. Как ходит фигура коня? (*Буквой «Г»*)
9. Какая страна использовала большие ресурсы для развития шахмат? (*СССР*)
10. Что нужно сделать перед началом партии? (*Пожать руки*)
11. Какими фигурами в японских шахматах мог играть противник? (*захваченными*)
12. Какую фигуру сравнивают с рядовым солдатом, пехотинцем? (*пешка*)
13. По какому пути шахматы попали в Азию? (*по шелковому*)

14. Какую фигуру в Европе заменили на ферзя? (*Советник*)
15. Проиграл или выиграл чемпион мира в первом поединке с компьютером Дипблю? (*проиграл*)
16. Какая фигура в шахматах самая сильная? (*Ферзь*)
17. Как слона называли в Европе? (*Шут*)
18. С появлением какой фигуры увеличился темп игры в шахматы (*ферзя, королевы*)
19. Почему шахматы в Средние века запрещали во Франции? (*они занимали слишком много времени*)
20. Как называют ладью в европейских странах? (*Тура*)



### **Слайд 138 – заставка**



### **ВЕДУЩИЕ.**

– Вот мы и перебрались через реку истории шахмат и оказались на аллее славы.



### **Слайд 139 – «Аллея славы»**

- Именно тут собраны портреты всех чемпионов мира этой популярной интеллектуальной игры.
- Кстати, чемпионов шахматной игры называют... С этим и будет связано задание.
- Приглашаем на поле отряды – по одному игроку от каждой команды. Представители отрядов-соперников, пожмите друг другу руки (*жимут*).



### **Слайд 140 – барабан**

– Отгадать это слово отряды смогут по очереди вращая барабан, называя букву и зарабатывая баллы. Начинают белые.



Проводится игра «Гроссмейстер»



### **Слайд 141 – конверты**



### **ВЕДУЩИЕ.**

- Верно, это гроссмейстер. Побеждает отряд (*называет*) Именно он выбирает конверт (*отряд выбирает конверт*) За игру вы зарабатываете (*называет*) баллов (*результаты записывает на флипчарте отряда*).
- Гроссмейстер – это высшее шахматное звание, которое присуждает Международная шахматная федерация (ФИДЕ).



### **Слайд 142 – эмблема «ФИДЕ»**

- Она занимается организацией турниров за звание чемпиона мира, шахматных олимпиад и других международных шахматных турниров, присваивает спортивные звания, рассчитывает и публикует рейтинги шахматистов и делает очень много для того, чтобы шахматы оставались популярными.
- Основана ФИДЕ 20 июля 1924 года в Париже. Это одна из самых старейших спортивных федераций в мире. В 2024 году ей исполняется 100 лет.
- За всю многолетнюю историю шахматной федерации было 17 чемпионов мира среди мужчин и 14 среди женщин. Давайте пройдемся по нашей аллее славы и познакомимся с ними.
- А поможет в этом наше задание. Фамилии великих гроссмейстеров отряды смогут узнать, разгадав криптограммы – необычные кроссворды – см. **приложение**

4. *Примечание. На каждый отряд выдается один комплект – 12 криптограмм, т.е. каждой команде по 4 криптограммы).*



**Слайд 143 – криптограмма, 144 – русский алфавит**

- Ключ – алфавит русского языка. Каждая цифра – это порядковый номер той или иной буквы в алфавите. Ко всем криптограммам прилагаются ключевые слова, которые нужно расшифровать. Заменяв все цифры криптограммы соответствующими им буквами, можно прочесть фамилию каждого великого шахматиста.
- За каждую правильно угаданную фамилию отряд получает 1 балл. Время ограничено – 5 минут.
- Время! Партия!



**Слайд 145 – видеоролик «Обратный отсчет – 5 минут»,  Трек 16 – фоновая музыка**



Проводится игра «**Чемпионы мира**»



**ВЕДУЩИЕ.**

- Давайте пройдемся по нашей аллее славы и проверим правильные ответы. Внимание на наш планшет!



**Слайды 146 – 162**

- Все чемпионы мира – гениальные шахматисты. Но в шахматной стране есть и такие игроки, которые высшее шахматное звание гроссмейстера завоевали еще в школьные годы. Это шахматные вундеркинды, о которых тоже рассказывает аллея слава.



**Слайд 163 – видеоролик «Самые известные вундеркинды»**

- Сейчас для отрядов черных и белых задание (см **приложение 5. Примечание. На отряд выдается три бланка, т.е. по одному каждой команде. При подсчете баллов очки за правильные ответы подсчитываются на каждом бланке, суммируются**) Вспомните, каких вундеркиндов вы видели на нашей аллее славы и соотнесите их имена со странами, в которых они родились. За каждое правильное соответствие отряд получит 1 балл. Время ограничено – 3 минуты.
- Время!



**Слайд 164 – видеоролик «Обратный отсчет – 3 минуты»,  Трек 17 – фоновая музыка**



Проводится игра «**Вундеркинды**»



**Слайд 165 – заставка**



**ВЕДУЩИЕ.**

- Аллея славы – сегодня это конечная точка нашего маршрута. Самое время подвести итоги – большая партия сыграна – большое шахматное путешествие окончено.
- А пока идет подсчет баллов, предлагаем вам последний раз посмотреть на наш планшет.



**Слайд 166 – видеоролик «Ералаш «Шахматы», 167 – заставка**

- А теперь итоги большой шахматной партии. Побеждает отряд (*называет*) От

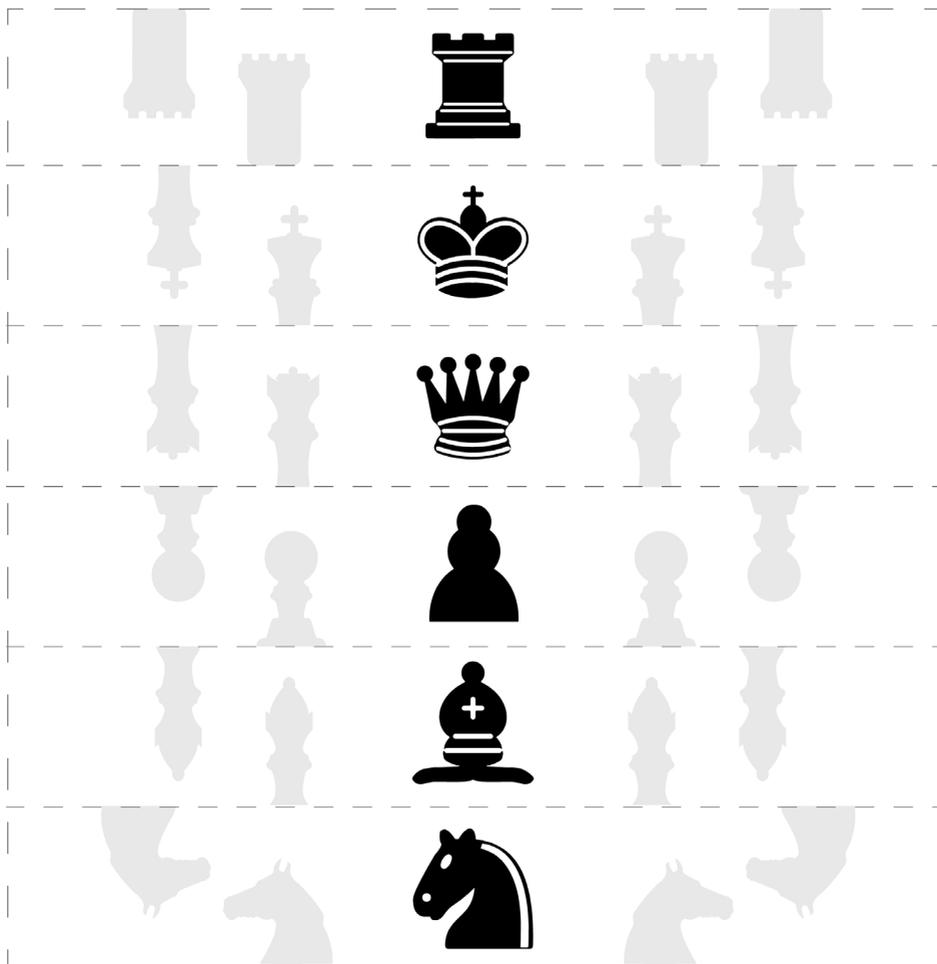
нас в подарок он получает призы (*значки или наклейки «Шахматы – больше, чем игра»*).

- Но это еще не все! Да, наше путешествие сегодня окончено, но ваше может продолжиться в любой момент! Каждому участнику вручаем паспорт жителя нашей шахматной страны – см. **приложение 6**. Добро пожаловать!
- Мы всегда с радостью ждем вас в гости в нашу черно-белую страну для новых приключений и сражений на поле баталий!
- До новых встреч!
- До свидания!



**Трек 18 – песня «Шахматы» из репертуара Златославы Барановой**

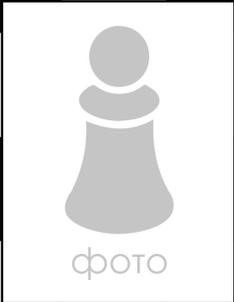
*На фоне песни, ведущие вручают победителям значки или наклейки «Шахматы – больше, чем игра», всем участникам – «паспорта». Зрители покидают зал.*



**АДРЕСНАЯ КНИГА ШАХМАТНЫХ ФИГУР**

<b>Адреса БЕЛЫХ ФИГУР</b>	<b>Адреса ЧЕРНЫХ ФИГУР</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ладья – А1</li> <li>2. Конь – В1</li> <li>3. Слон – С1</li> <li>4. Ферзь – D1</li> <li>5. Король – E1</li> <li>6. Слон – F1</li> <li>7. Конь – G1</li> <li>8. Ладья – H1</li> <li>9. Пешка – А2</li> <li>10. Пешка – В2</li> <li>11. Пешка – С2</li> <li>12. Пешка – D2</li> <li>13. Пешка – E2</li> <li>14. Пешка – F2</li> <li>15. Пешка – G2</li> <li>16. Пешка – H2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ладья – А8</li> <li>2. Конь – В8</li> <li>3. Слон – С8</li> <li>4. Ферзь – D8</li> <li>5. Король – E8</li> <li>6. Слон – F8</li> <li>7. Конь – G8</li> <li>8. Ладья – H8</li> <li>9. Пешка – А7</li> <li>10. Пешка – В7</li> <li>11. Пешка – С7</li> <li>12. Пешка – D7</li> <li>13. Пешка – E7</li> <li>14. Пешка – F7</li> <li>15. Пешка – G7</li> <li>16. Пешка – H7</li> </ol>

Паспорт



фото



# Шахматная страна

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Отчество \_\_\_\_\_

подпись

---

\_\_\_\_\_



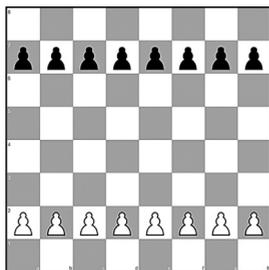
расшифровка

---

\_\_\_\_\_

A<<<<< B<<<<< C<<<<< D<<<<< E<<<<< F

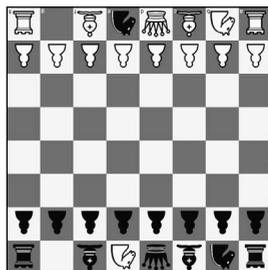
G H



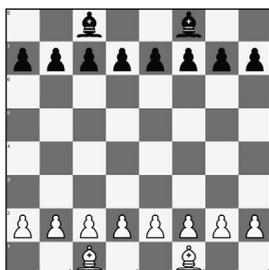
1



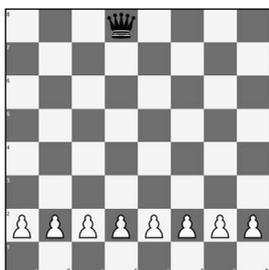
2



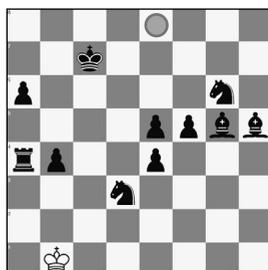
3



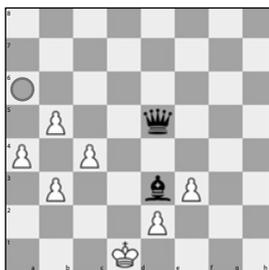
4



5



6



7



- Гик Евгений. Шахматы – М.: Эксмо, 2013. – 64 с.: ил.
- Сабрина Чеваннесс. Шахматы для детей – М.: Эксмо, 2016. – 128 с.: ил.
- <https://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/zagadki-schitalki-i-skorogovorki/zagadki-pro-znaki-zodiaka-dlja-detei-s-otvetami.html?ysclid=luh1zy9t22684424940>
- <https://mama66.ru/zagadki/pro-zvezdy?ysclid=luh017lgas120044543>
- <https://stihi.ru/2019/11/20/6011?ysclid=luh07sw12h824936470>
- <https://deti.parafraz.space/izmeritelnyie-priboryi-raznyie-v-zagadkah>
- <https://stihi.ru/2020/07/22/5449?ysclid=luh0noq94070467822>
- <https://2karandasha.ru/zagadki-dlya-detey/pro-morskih-obitateley/pro-delfina>
- [https://nukadeti.ru/zagadki/pro\\_zhirafa?ysclid=luh0wm1veg470406441](https://nukadeti.ru/zagadki/pro_zhirafa?ysclid=luh0wm1veg470406441)
- <https://mamamozhetvse.ru/zagadki-pro-lebedya-dlya-detey-16-luchshix.html?ysclid=luh0z0g31i943391739>
- <https://zagadki-pro.space/%D0%B7%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%BA%D0%B8-%D0%BF%D1%80%D0%BE-%D0%BF%D0%B0%D1%80%D1%83%D1%81/?ysclid=luh1chd5wx831060601>
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C\\_%D0%A7%D0%B0%D0%B9%D0%BA%D0%B0#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wide-field\\_view\\_of\\_the\\_entire\\_Seagull\\_Nebula\\_\(IC\\_2177\).jpg](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%A7%D0%B0%D0%B9%D0%BA%D0%B0#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wide-field_view_of_the_entire_Seagull_Nebula_(IC_2177).jpg)
- [https://mur-mur.top/cat1/uploads/posts/2024-02/1706878714\\_mur-mur-top-p-raketa-origami-v-podgotovitelnoi-gruppe-kr-18.jpg](https://mur-mur.top/cat1/uploads/posts/2024-02/1706878714_mur-mur-top-p-raketa-origami-v-podgotovitelnoi-gruppe-kr-18.jpg)
- [https://pikabu.ru/story/samyie\\_krasivyye\\_tumannosti\\_vo\\_vselennoy\\_5676357](https://pikabu.ru/story/samyie_krasivyye_tumannosti_vo_vselennoy_5676357)

## Регламент конкурса рисунков «МИР ШАХМАТ»

Региональный конкурс рисунков «Мир шахмат» для учащихся 1-4 классов образовательных организаций Ярославской области (далее – Конкурс) проводится в рамках плана мероприятий по реализации Концепции развития шахматного образования в Ярославской области.

Конкурс проводит государственное образовательное учреждение дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества» – региональный ресурсный центр по направлению «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов».

Участниками Конкурса могут стать учащиеся 1-4 классов образовательных организаций Ярославской области.

Конкурс проводится в период с 5 февраля по 5 апреля 2024 года.

На конкурс принимаются рисунки, выполненные в любой технике изобразительного искусства и раскрывающие тему шахматной игры и шахматных фигур, многовековой истории шахмат. Принимаются индивидуальные работы. Каждый участник может представить на Конкурс только одну работу. Размер работы – 210 x 297 мм. (лист бумаги А4). Работы принимаются исключительно в электронном (отсканированном или качественно сфотографированном) виде в формате «JPEG». Работы размещаются на открытых файлообменниках и видеохостингах в сети Интернет и должны иметь общий доступ до окончания Конкурса. Ссылки на работы и информация об участнике указываются в электронной заявке на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»: <https://yarcd.ru/mir-shahmat/>

Регистрационная форма заполняется на каждую работу отдельно.

Победители (I место) и призеры (II и III место) определяются:

- среди учащихся 1-2 классов;
- среди учащихся 3-4 классов.

Победителям и призерам Конкурса вручаются дипломы, всем остальным участникам – свидетельства. Педагогическим работникам, подготовившим победителей и призеров, вручаются благодарственные письма.

Организаторы Конкурса оставляют за собой право изменять число призовых мест и принимать решение о награждении отдельных участников специальными дипломами.

Работы участников оценивает жюри, состав которого определяется организаторами Конкурса.

Критерии оценки конкурсных работ:

- соответствие тематике Конкурса, проработка темы;
- оригинальность и новизна идеи, наличие авторских находок и решений;
- графическое и композиционное решение;
- техника и культура исполнения, мастерство автора.

**ВНИМАНИЕ!** Работы победителей и призеров должны быть представлены участниками в обязательном порядке организаторам конкурса в оригинальном виде за неделю до церемонии награждения победителей и призеров Конкурса.

Дата, время и место проведения церемонии награждения победителей и призеров Конкурса будут сообщены дополнительно письмом ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», а также в социальной сети ВКонтакте в группе «76 В ТРЕНДЕ».

Итоги Конкурса публикуются на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.](http://www.)

уarcdu.ru в разделе «Областные мероприятия социально-гуманитарной направленности» (Региональный конкурс рисунков «Мир шахмат») и в социальной сети ВКонтакте в группе «76-й В ТRENDE».

Финансирование организационных расходов по подготовке и проведению Конкурса осуществляется за счет бюджетных средств.

Все расходы, связанные с проездом и питанием участников до места проведения мероприятий Конкурса туда и обратно, несут направляющие организации.

# **Положение семейного фестиваля «ШАХМАТНАЯ СЕМЬЯ»**

## **1. Общие положения**

1.1. Положение о проведении семейного фестиваля «Шахматная семья» для учащихся 1-4 классов образовательных организаций Ярославской области и их семей (далее – Фестиваль) определяет цели, задачи, сроки, порядок и условия проведения, а также категорию участников Фестиваля.

1.2. Фестиваль проводится с целью популяризации и пропаганды шахматного спорта, развития шахматного движения в Ярославской области.

Задачами Фестиваля являются:

- популяризация и пропаганда шахматной игры среди семей Ярославской области;
- содействие интеллектуальному развитию учащихся, привлечение их к регулярным занятиям шахматами;
- создание условий для творческой самореализации детей и их родителей (законных представителей);
- утверждение семейных ценностей и традиций здорового образа жизни, сплочение семьи посредством коллективного семейного творчества.

1.3. Проведение Фестиваля осуществляет государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества» – (далее – ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»).

## **2. Руководство Фестиваля**

2.1. Общее руководство Фестивалем осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

2.2. Оргкомитет:

- обеспечивает организационное, информационное и консультационное сопровождение Фестиваля;
- утверждает документы, регламентирующие порядок проведения мероприятий Фестиваля;
- утверждает состав и регламент работы экспертов на конкурсных мероприятиях Фестиваля;
- определяет участников мероприятий Фестиваля;
- подводит итоги Фестиваля.

2.3. Эксперты конкурсных мероприятий Фестиваля:

- проводят оценку работ и выступлений участников;
- определяют победителей и призеров.

## **3. Участники Фестиваля**

3.1. Участниками Фестиваля могут стать обучающихся 1-4 классов образовательных организаций Ярославской области, их родители (законные представители) и другие члены семей обучающихся.

## **4. Сроки, порядок и условия проведения Фестиваля**

4.1. Фестиваль проводится с февраля по апрель 2024 года.

4.2. В рамках Фестиваля проводятся следующие мероприятия:

- региональный творческий конкурс косплея «Шахматный этюд»;
- региональный конкурс фотографий «Мы – шахматная семья»;
- региональный конкурс кулинарного творчества «Шахматные фантазии»;
- региональный конкурс чтецов «Слово о шахматах»;

- региональная семейная онлайн-викторина «Игры шахматного разума»;
- региональный семейный шахматный турнир.

4.3. Семьи могут принять участие как во всех мероприятиях Фестиваля, так и в отдельных конкурсных мероприятиях.

4.4. Порядок проведения мероприятий Фестиваля.

#### 4.4.1. **Региональный творческий конкурс косплея «Шахматный этюд».**

На конкурс принимаются фотографии шахматного косплея из фильмов, мультфильмов, комиксов и др.

Формат файлов JPG. Минимальный размер фотографии – не менее 1200 пикселей по длинной стороне. Фотография должна иметь название и ФИО участника.

Критерии оценки конкурсных работ:

- соответствие образу (образам);
- оригинальность и креативность подхода к созданию образа;
- художественное исполнение костюма и образа в целом.

Работы размещаются на открытых файлообменниках и видеохостингах в сети Интернет и должны иметь общий доступ до окончания Фестиваля. Ссылки на работы и информация об участнике указываются в электронной заявке на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на обработку персональных данных своего ребенка; с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на распространение персональных данных своего ребенка, а также с отметкой о согласии на обработку персональных данных педагогических работников; с отметкой о согласии на распространение персональных данных педагогических работников).

Участниками на конкурс могут быть представлены несколько работ. На каждую работу регистрационная форма заполняется отдельно.

#### 4.4.2. **Региональный конкурс фотографий «Мы шахматная семья».**

На фотоконкурс принимаются фотографии (как цветные, так и черно-белые), отображающие семейную игру в шахматы или события в семье, связанные с шахматами.

Формат файлов JPG. Минимальный размер фотографии – не менее 1200 пикселей по длинной стороне. Фотография должна иметь название и ФИО участника.

Критерии оценки конкурсных работ:

- оригинальность, творческий подход;
- соответствие тематике;
- качество художественного исполнения.

Работы размещаются на открытых файлообменниках и видеохостингах в сети Интернет и должны иметь общий доступ до окончания Фестиваля. Ссылки на работы и информация об участнике указываются в электронной заявке на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на обработку персональных данных своего ребенка; с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на распространение персональных данных своего ребенка, а также с отметкой о согласии на обработку персональных данных педагогических работников; с отметкой о согласии на распространение персональных данных педагогических работников).

Участниками на конкурс могут быть представлены несколько работ. На каждую работу регистрационная форма заполняется отдельно.

#### 4.4.3. **Региональный конкурс кулинарного творчества «Шахматные фантазии».**

Участникам необходимо приготовить блюда, соответствующие шахматной тематике. Это могут быть десерты, напитки, горячие блюда, салаты, выпечка и другие.

На конкурс участники представляют рецепт (в формате doc.) с описанием блюда и дву-

мя фотографиями: общий вид блюда и фото семьи с блюдом.

Фотографии должны быть собственными, не заимствованными из Интернета и кулинарных изданий.

Работы размещаются на открытых файлообменниках и видеохостингах в сети Интернет и должны иметь общий доступ до окончания Фестиваля. Ссылки на работы и информация об участнике указываются в электронной заявке на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на обработку персональных данных своего ребенка; с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на распространение персональных данных своего ребенка, а также с отметкой о согласии на обработку персональных данных педагогических работников; с отметкой о согласии на распространение персональных данных педагогических работников).

Участниками на конкурс могут быть представлены несколько работ. На каждую работу регистрационная форма заполняется отдельно.

#### **4.4.4. Региональный конкурс чтецов «Слово о шахматах».**

На конкурс предоставляется видеофайл с выступлением учащегося (одного или вместе с родителем (другими членами семьи) – художественным чтением поэтических или прозаических произведений/отрывков на шахматную тематику.

Требования к конкурсным работам: чтение текста наизусть, максимальная длительность выступления – 5 минут, съемка горизонтальная.

Критерии оценки выступления:

- качество исполнения;
- артистичность, выразительность выступления;
- соответствие литературного произведения возрасту участника.

Работы размещаются на открытых файлообменниках и видеохостингах в сети Интернет и должны иметь общий доступ до окончания Фестиваля. Ссылки на работы и информация об участнике указываются в электронной заявке на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на обработку персональных данных своего ребенка; с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на распространение персональных данных своего ребенка, а также с отметкой о согласии на обработку персональных данных педагогических работников; с отметкой о согласии на распространение персональных данных педагогических работников).

Участниками на конкурс могут быть представлены несколько работ. На каждую работу регистрационная форма заполняется отдельно.

#### **4.4.5. Региональная семейная онлайн викторина «Игры шахматного разума».**

Участники в период с 19 февраля по 31 марта проходят семейную онлайн викторину, в ходе которой отвечают на вопросы по теме шахмат, их истории и фактах биографии выдающихся спортсменов, а также выполняют интеллектуальные шахматные задания.

Итоги викторины будут объявлены на церемонии награждения победителей и призеров конкурсных мероприятий Фестиваля.

#### **4.4.6. Региональный семейный турнир по шахматам.**

Турнир проводится очно. Дата, место, время и регламент проведения будут сообщены дополнительно письмом ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества».

Информация о проведении Турнира также размещается на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.yarcdu.ru](http://www.yarcdu.ru) в разделе «Областные мероприятия физкультурно-спортивной направленности», а также в группе «76-й В ТРЕНДЕ» регионального ресурсного центра «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных

проектов» в социальной сети «ВКонтакте».

В турнире семья выставляет команду из двух участников: ребенок + родитель. Одна семья может выставить несколько команд.

Для участия в турнире участники в срок до 31 марта 2024 года (включительно) заполняют электронную заявку на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на обработку персональных данных своего ребенка; с отметкой о согласии родителя (законного представителя) на распространение персональных данных своего ребенка, а также с отметкой о согласии на обработку персональных данных педагогических работников; с отметкой о согласии на распространение персональных данных педагогических работников).

Итоги турнира будут объявлены на церемонии награждения победителей и призеров конкурсных мероприятий Фестиваля.

4.5. Вся информация о проведении Фестиваля размещается на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.yarcdu.ru](http://www.yarcdu.ru) в разделе «Областные мероприятия физкультурно-спортивной направленности», а также в группе «76-й В ТРЕНДЕ» регионального ресурсного центра «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов» в социальной сети «ВКонтакте».

## **5. Подведение итогов Фестиваля**

5.1. Итоги мероприятий Фестиваля оформляются протоколом Оргкомитета Фестиваля, публикуются на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.yarcdu.ru](http://www.yarcdu.ru) в разделе «Областные мероприятия физкультурно-спортивной направленности», а также в группе «76-й В ТРЕНДЕ» регионального ресурсного центра «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов» в социальной сети «ВКонтакте».

5.2. Победители (I место) и призеры (II и III места) конкурсных мероприятий Фестиваля награждаются призами и дипломами.

5.3. Оргкомитет оставляет за собой право изменять число призовых мест и принимать решение о награждении отдельных участников специальными дипломами и призами.

5.4. Свидетельства участников Фестиваля будут размещены на официальном сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.yarcdu.ru](http://www.yarcdu.ru) в разделе «Областные мероприятия физкультурно-спортивной направленности» не позднее 31 мая 2024 года.

5.5. Информация о проведении церемонии награждения также размещается на сайте ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» [www.yarcdu.ru](http://www.yarcdu.ru) в разделе «Областные мероприятия физкультурно-спортивной направленности», а также в группе «76-й В ТРЕНДЕ» регионального ресурсного центра «Сопровождение образовательных организаций Ярославской области по физкультурно-спортивной деятельности и реализации региональных социальных проектов» в социальной сети «ВКонтакте».

## **6. Финансирование Фестиваля**

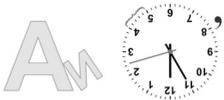
6.1. Финансирование организационных расходов по подготовке и проведению Фестиваля осуществляется за счет средств областного бюджета, предусмотренных ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» на финансовое обеспечение выполнения государственного задания.

6.2. Все расходы, связанные с питанием и проездом участников до места проведения мероприятий Фестиваля и обратно, несут направляющие организации.

## Семейная викторина «ИГРЫ ШАХМАТНОГО РАЗУМА»

За каждый правильный ответ или правильный вариант в ответе викторины участник получает 1 балл.

### Партия 1. Проверьте себя в знаниях истории шахмат

1	Какая страна изображена на картинке? Известно, что она связана с появлением шахматной игры.	
2	Существует множество легенд и мифов, где упоминаются шахматы. Решите ребус и узнайте имя нимфы из греческого эпоса: влюбленный в прекрасную нимфу бог Марс попросил своего друга, бога спорта Эвфрона, помочь ему завоевать сердце красавицы и придумать новую игру, поскольку нимфа очень любила разные интеллектуальные игры: Тогда Эфрон «из тверди смастерил небесной доску, клетки начертил. Из материя разного солдат он изготовил, законы для сраженья предписал...» Как только нимфа познакомилась с игрой, ее сердце было покорено.	
3	Известно, что в фильме «Гарри Поттер и философский камень» прообразом волшебных шахмат послужил самый старый в Европе из сохранившихся наборов шахмат. Его создание датируется еще 12 веком. Укажите страну, в которой археологами был найден этот набор?	
4	На Руси шахматы распространились еще в 10-11 веках. Археологические раскопки показывают, что особую популярность эта игра приобрела в одном из древних русских городов: при раскопках было найдено великое множество шахматных фигур. Назовите этот мегаполис русского Средневековья.	
5	20 век – триумф советской школы шахмат. Наша страна дала миру многих шахматных королей. Например, Михаила Ботвинника. Он стал первым советским гроссмейстером, удостоившимся этого звания. Ему же принадлежит рекорд по количеству завоеванных шахматных корон. Он становился чемпионом мира трижды. Отметьте двух советских и российских шахматистов, тоже легендарных чемпионов мира, которых в разное время обыгрывал Ботвинник в поединке за это звание:	

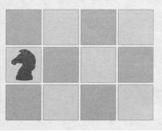
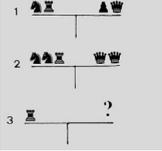
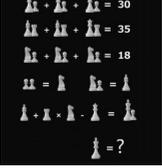
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Александр Алехин,</li> <li>– Василий Смыслов,</li> <li>– Анатолий Карпов,</li> <li>– Владимир Крамник,</li> <li>– Тигран Петросян,</li> <li>– Михаил Таль,</li> <li>– Борис Спасский.</li> </ul>	
6	<p>Отметьте верные факты о шахматах:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Изначально шахматы – это игра на четверых.</li> <li>– Самая слабая фигура в первоначальном варианте игры – ферзь.</li> <li>– Курьер, мудрец и шут – это другие названия ферзя, короля и пешки соответственно.</li> <li>– Будущие рыцари наряду с верховой ездой, охотой, фехтованием, плаванием, сочинением стихов и владением копьем обучались и игре в шахматы.</li> <li>– Шахматные часы были введены лишь во второй половине 19 века, чтобы соперники следили за временем.</li> <li>– Игра в шахматы, как это ни парадоксально, не улучшает память и даже провоцирует болезнь Альцгеймера.</li> <li>– Шахбокс – это не только война на доске, но и настоящее сражение на ринге. Кто выстоял до конца, поставил мат, сразил противника нокаутом, тот и победил.</li> </ul>	

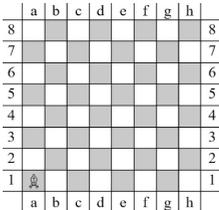
## Партия 2. Проверьте себя в знаниях шахматных фигур и шахматных правил

1	<p>У французов это «шут» или «сумасшедший, юродивый». У немцев он – «бегун». У эстонцев – «копье». У поляков – «гонец», у чехов – «стрелец», а у сербов – «ловац». У англичан и португальцев это – «епископ». О какой фигуре идет речь?</p>	
2	<p>Знаменитый кубинский шахматист и чемпион мира Каспаров предложил новый вариант игры для спасения классических шахмат от «ничейной смерти», добавив несколько фигур. Одна из них ходит, как конь и слон, а вторая – как конь и ладья. Назовите эти фигуры.</p>	
3	<p>Сколько раз шахматисты пожимают друг другу руку, согласно шахматному этикету?</p>	

4	<p>Если во время матча у игрока произойдет именно это, то ему автоматически засчитают поражение или назначат ничью, если противник в теории не мог уже победить. Отметьте один правильный вариант ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– упадет со стола фигура,</li> <li>– зазвонит телефон,</li> <li>– поднимется температура,</li> <li>– будет обнаружено устройство для подсказок.</li> </ul>	
5	<p>Что означает падение флажка на часах соперника?</p>	
6	<p>Это фотография американского физика венгерского происхождения. Он стал известен на весь мир благодаря шахматам. Что именно он сделал?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создал шахматные часы,</li> <li>– создал всемирную шахматную федерацию,</li> <li>– создал индивидуальную рейтинговую систему шахматистов,</li> <li>– создал первый компьютер, умеющий играть в шахматы.</li> </ul>	

### Партия 3. Проверьте себя. Решите шахматные головоломки

1	<p>За сколько ходов конь сможет побывать на всех клетках данного поля?</p>	
2	<p>Решите задачу шахматных фигур. Укажите, сколько и каких фигурок должно быть на «весах» в третьем равенстве.</p>	
3	<p>Решите логическую задачу и узнайте число Королей. Ответ пишите цифрой.</p>	

4	<p>Найдите зашифрованное слово, передвигаясь по полю ходом шахматного коня. На клетках с пешками останавливаться нельзя.</p>	
5	<p>Сколько потребуется ферзей, чтобы при их расстановке на стандартной шахматной доске на каждой вертикали, горизонтали и диагонали была хотя бы одна фигура? Учитываются все диагонали – как большие, так и малые, в том числе и состоящие всего из одного поля (угловые). В ответ запишите количество фигур.</p>	
6	<p>На доске есть один слон (он занимает поле a1), которому нужно обойти все доступные ему поля доски за минимальное число ходов – в нашем случае только 32 черных поля. Найдите кратчайший незамкнутый самопересекающийся путь слона через все доступные 32 поля. В ответе запишите количество ходов.</p>	

#### Партия 4. Шахматы в искусстве. Проверьте свою эрудицию

1	<p>Героиня этого анимационного фильма так виртуозно ходила конем, что легко обыгрывала в шахматных партиях и Мишку, и гостившего у него усатого-полосатого Тигра.</p>	
2	<p>Эта картина Майкла Фицпатрика «Один день из жизни» (2013 г.) задумана как упражнение на пирамидальную композицию. Силуэт какой шахматной фигуры образует девушка вместе с доской и картиной за ее головой?</p>	

3	Укажите название мультфильма.	
4	<p>Назовите исполнителя этой песни:  Знаю цену я каждой фигуре.  Был я пешкой, а значит, за так  Не могу я подставить под пули  Никого даже в вихре атак!</p>	
5	Слоган этого биографического фильма, вышедшего в 1993 году, звучит так: «Каждое путешествие начинается с одного движения».	
6	<p>Назовите мультсериал, в котором звучит эта песня:  Ах, игра-игра-игра, прогоняет скуку,  Я над шахматной страной поднимаю руку,  Две фигурки в клеточке  Тут же оживают!  Громко скачут по доске,  Роли свои знают!</p>	
7	Укажите название этой спортивной драмы 1973 года.	
8	<p>Назовите автора текста песни:  Учти, что Фишер очень ярк, --  Даже спит с доскою – сила в ем,  Он играет чисто, без помарок.  Ничего, я тоже не подарок, –  У меня в запасе – ход конем.</p>	
9	Восстановите крылатую фразу из кинокомедии «Джентльмены удачи» «_____ _____, век воли не видать!»	

10	После выхода этого мини-сериала 2020 года кинокомпания «Netflix», рассказывающего о шахматных вундеркиндах, во всем мире было раскуплено рекордное количество шахматных досок.	
11	Укажите родственные связи играющих на картине, отраженные в названии картины Даниэла Гарбера (1933 г.)	
12	Назовите этого былинного героя, о котором снят одноименный фильм.	

## Правильные ответы:

### Партия 1

1. Индия.
2. Каисса.
3. Острове Льюис в Северной Шотландии.
4. Великий Новгород.
5. Василий Смыслов, Михаил Таль.
6. Верные факты:
  - Изначально шахматы — это игра на четверых.
  - Самая слабая фигура в первоначальном варианте игры – ферзь.
  - Будущие рыцари наряду с верховой ездой, охотой, фехтованием, плаванием, сочинением стихов и владением копьем обучались и игре в шахматы.
  - Шахматные часы были введены лишь во второй половине 19 века, чтобы соперники следили за временем.
  - Шахбокс – это не только война на доске, но и настоящее сражение на ринге. Кто выстоял до конца, поставил мат, сразил противника нокаутом, тот и победил.

### Партия 2

1. Слон.
2. Архиепископ и Канцлер.
3. Дважды.
4. Зазвонит телефон.
5. Окончание времени на ход.
6. Арпад Эло – создал индивидуальную рейтинговую систему шахматистов.

### **Партия 3**

7. 11.
8. 2 пешки.
9. 16.
10. Путешествие.
11. 16.
12. 17.

### **Партия 4**

13. «Маша и медведь»
14. Ладья.
15. «Игра Джери».
16. Михаил Боярский.
17. «Выбор игры».
18. «Кошечки-Собачки. Милые песни».
19. «Гроссмейстер».
20. Владимир Высоцкий.
21. «Лошадью ходи».
22. «Ход королевы»
23. Мать и сын.
24. «Садко»

## Об авторах



**Бабенко Екатерина Валентиновна,**

педагог-организатор отдела творческих и социальных инициатив  
ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»



**Бобровницкая Виктория Юрьевна,**

старший методист отдела творческих и социальных инициатив  
ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»



**Борисов Глеб Михайлович,**

педагог-организатор отдела творческих и социальных инициатив  
ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»



**Капралова Людмила Павловна,**

педагог-организатор отдела творческих и социальных инициатив  
ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»



**Хорев Дмитрий Викторович,**

руководитель отдела творческих и социальных инициатив  
ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»

Бабенко Екатерина Валентиновна, Бобровницкая Виктория Юрьевна,  
Борисов Глеб Михайлович, Капралова Людмила Павловна,  
Хорев Дмитрий Викторович

**Шахматы – больше, чем игра**  
**сборник методических материалов**

Ответственные редакторы:  
Бобровницкая В. Ю.,  
Хорев Д. В.

Корректор  
Макарова Т. В.

Верстка  
Максимова П. М.

Отпечатано в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества»  
г. Ярославль, пр-т Дзержинского, 21.  
Подписано в печать 20.08.2024  
Тираж 300 экз. Заказ № 578

Публикации в газете «76-й В ТRENDE» о мероприятиях

---



Видеозарисовка о региональном квесте  
«Игра на все времена»

---



Репортаж телеканала «Первый Ярославский»  
о региональном квесте «Игра на все времена»

---



Репортаж ГТРК «Ярославия»  
о региональном квесте «Игра на все времена»

---



Работы победителей и призеров  
регионального конкурса рисунков «Мир шахмат»

---



Работы победителей, призеров и участников конкурсов  
регионального семейного фестиваля «Шахматная семья»

---

