

Правила игры в шашки

Это знает стар и млад, прежде чем начать игру или поединок, необходимо ознакомиться с правилами. Для детей, конечно же, мы предлагаем знакомство через выучивание коротких веселых стишков и через сказочный зачин. Итак... «Королевство шашек». В шашечном государстве правила королева Дамка. А жителями страны были чёрные и белые шашки. Они жили очень дружно и очень любили проводить шашечные турниры. Побеждали то чёрные, то белые, и все были счастливы. Но поблизости от этой замечательной страны жил злобный колдун Домино. Любил он играть в свою игру, причём всегда хотел лишь выигрывать, добивался победы любой ценой — волшебством и обманом. Никто поэтому не хотел с ним играть. Волшебник страшно завидовал Дамке и её подданным и однажды он заколдовал их королевство. Все жители разом забыли правила шашечной игры. Шашки стали спорить друг с другом, даже воевать — хотели силой добыть победу. Дамка хотела успокоить жителей, но она тоже забыла правила игры. И тогда правительница издала указ: кто напомнит правила игры и наведёт порядок в королевстве, то навеки будет его почётным гражданином и получит золотую медаль. Далее воспитатель предлагает дошкольникам напомнить королеве и её жителям важные правила игры в шашки.

В нашем Королевстве есть волшебная Шашечная доска , она состоит из 64 клеток, окрашенных в черно-белые цвета, шашечки также имеют черную и белую окраску. Пусть ребенок сначала самостоятельно попробует правильно расставить фигуры, если не получится – придите на помощь. Объясните, что середина должна оставаться свободной для ведения боя, после переходите непосредственно к игре.

Все фигуры выставляются в три нижних ряда на темный фон. Все ходы в игре осуществляются только на темном фоне:

«Шашки медленно, но метко
Шагают лишь по черным клеткам!»

Преимущество первого хода всегда принадлежит белым фигурам:
«Начинать бой можешь смело –
Первый ход всегда за белой!»

Фигурка делает ход вперед по диагонали на любую свободную клетку. Если игрок коснулся фигуры, то он обязан ходить именно ей. Ходы между соперниками чередуются. Если перед шашкой стоит фигура противника, а после нее поле свободно, то ее можно убить, делая ход и вперед, и назад:

«Знают все: и стар и млад,
Шашкой бьем вперед – назад!»

Ходить в другую сторону при таком положении фигур запрещается, даже если вы подставляете себя по удар:

«Наверно, шашкам не везет,
Ходят шашки лишь ВПЕРЕД!»

За один ход, при удачном расположении фигур противника, можно убить сразу несколько шашек:

«Шашка соперника сразу погибнет,
Если твоя ее перепрыгнет!»

Если игроку удалось дойти до противоположного конца доски, то он переворачивает свою фигуру, она превращается в дамку:

«Поля вдруг конец настанет,
Сразу шашка дамкой станет!»

Теперь она может ходить по диагонали вперед на любое количество клеток. Также дамке становятся доступны ходы назад:

«Чтоб твою дамку не поймали,

Ход ее по всей диагонали!»

Убить дамку, при соответствующем положении, может любая фигура. Выигрывает тот игрок, кто первый убьет все шашки противника:

«Цель игры – побить «врагов»

И чтоб им не было ходов!»

На заметку! Попробуйте поиграть с меньшего количества шашек. В первую тренировочную игру их количество можно сократить до 8. Это позволит лучше ознакомиться с правилами и использовать большее количество упражнений. Добравшись до момента, когда фигуры соперников будут находиться рядом, а клетки сзади будут пустыми, объясните, что, как и в любом бою, пришло время убить противника. Делает первым это тот, чья очередь ходить. Можно сделать ход назад в том случае, когда можно съесть чужую шашку. Когда кто-то из вас доберется до противоположного края доски, переверните фигуру – теперь это дамка.

Для большей наглядности на дамку можно наклеить цветной кружок или картинку, показывая ее значимость и возможность ходить, как ей вздумается: на любое количество клеток как вперед, так и назад.

Обычно ребенок бывает настолько увлечен и сосредоточен, что не видит всей сложившейся ситуации, не замечает опасностей, которые готовит ему противник, не осознает динамики всей игры. Важный навык, которому вы должны научить юного игрока, – просчитывать свои и чужие ходы, прогнозировать возможные ситуации.

Уважаемые, коллеги, предлагаю вам закрепить полученные знания и выполнить 1 задание «Собери доску»

2 задание «Выложить горизонталь, вертикаль, диагональ»

У каждого поля есть адрес, и чтобы запомнить его, есть вот такое стихотворение:

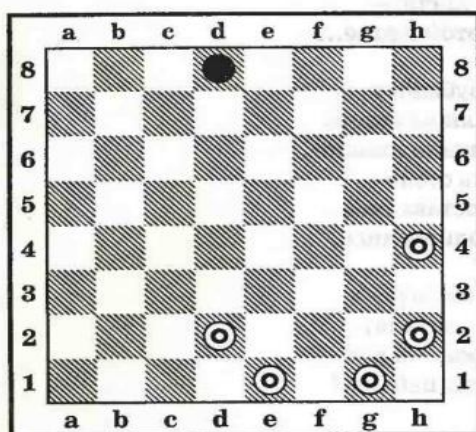
«Артисту Биму Циркуль Дашь,
Его Фамилия Же Аш!»

(a, b, c, d, e, f, g, h)

3 задание «Найди свой адрес» баннер

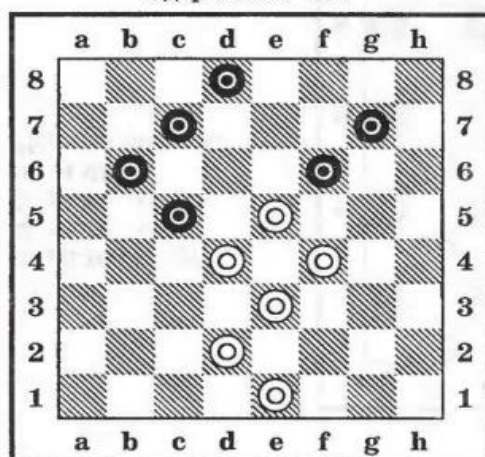
Ну а теперь задача на повторение «Как окружить черную дамку?»

Задача



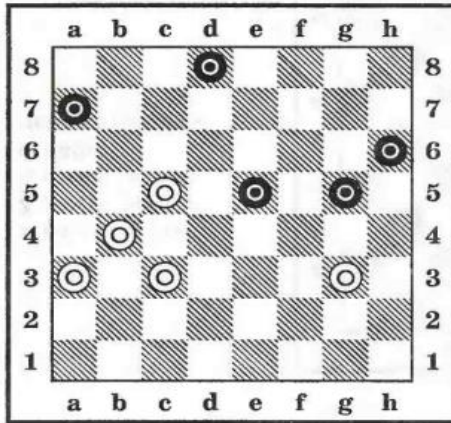
Предлагаю
такое решение:
1. d2-e3 d8-a5;
2. e1-d2 a5:e1;
3. g1-f2 e1:g3.
Чёрные сдались.

Удар с поля «d2»



Чёрные сдались.
1. f4-g5 f6:h4
2. e5-f6 g7:c3
3. d2:b8

Удар с поля «b4»



1. c5-d6
2. g3-f4
3. c3-d4
4. b4-b8
Черные сдались.