



Л.Я. БЕРЕСЛАВСКИЙ

ШАХМАТЫ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

УНИКАЛЬНАЯ АВТОРСКАЯ МЕТОДИКА
РАЗВИТИЯ ЛОГИКИ И МЫШЛЕНИЯ



Издательство АСТ
Москва

УДК 794.1-053.2
ББК 75.581
Б48

Береславский, Леонид Яковлевич.
Б48 Шахматы для малышей. Научиться играть с 4 лет может каждый! / Л.Я. Береславский ; ил. Н. и С. Гордиенко. — Москва : Издательство АСТ, 2016. — 128 с. : ил. — (Лучшие книги для обучения).

ISBN 978-5-17-095539-8

Шахматы — прекрасный способ «включить» развитие ребенка. И их несложно освоить даже самым маленьким, особенно с помощью этой книги «Шахматы для малышей». В нее вошли последовательные шаги обучения игре в шахматы с рекомендациями для родителей. Внутри — более 100 разнообразных задач, подобранных в соответствии с уровнем юного игрока. А любопытные истории из мира шахмат, расположенные в конце книги, интересно будет читать не только детям, но и взрослым.

Для дошкольного возраста.

УДК 794.1-053.2
ББК 75.581

Серия «Лучшие книги для обучения»

Издание развивающего обучения
Для занятий взрослых с детьми (текст читают взрослые)
Для дошкольного возраста

Леонид Яковлевич Береславский

ШАХМАТЫ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Научиться играть с 4 лет может каждый!

Уникальная авторская методика развития логики и мышления

Дизайн обложки Д. Агапонава

Редактор *Н. Власенко*. Художественный редактор *О. Ведерников*
Технический редактор *Н. Духанина*. Компьютерная верстка *И. Ковалева*. Корректор *И. Мокина*

ООО «Издательство АСТ»
129085, г. Москва, Звездный бульвар, д. 21, строение 3, комната 5
Наш электронный адрес: www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru

«Баспа Аста» деген ООО
129085, г. Мәскеу, жұлдызды гүлзар, д. 21, 3 құрылым, 5 бөлме
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru

Қазақстан Республикасында дистрибьютор
және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8(727) 2 51 59 89, 90, 91, 92
Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Өндірген мемлекет: Ресей
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 05.09.2016. Формат 84х108¹/₁₆.
Гарнитура «Pragmatica». Печать офсетная. Усл. печ. л. 13,44.
Тираж 4000 экз. Заказ

ЕАСТ



ISBN 978-5-17-095539-8



ISBN 978-5-17-095539-8

© Береславский Л.Я., текст, 2016
© Гордиенко Н. и С., иллюстрации, 2016
© ООО «Издательство АСТ», 2016

Дорогой читатель!

Перед тобой — книга, которая обучит тебя шахматам. Благодаря ей ты не только научишься играть в эту игру, но и сумеешь развить интеллект.

Шахматы — одна из самых любимых и увлекательных игр. Придуманная более полутора тысяч лет назад, игра в шахматы — это и спорт, и наука, и искусство, и средство развития логических способностей и памяти. Шахматы, в отличие от других игр, покорны всем возрастам, начиная с трех лет. Вот сколько преимуществ у шахмат!

Большими любителями шахмат были первый русский царь Иван Грозный (1530—1584), первый российский император Петр Великий (1682—1727), императрица Екатерина Великая (1728—1796), французский император Наполеон Первый (1769—1821). В шахматы любили играть генералиссимус Александр Васильевич Суворов (1730—1800), фельдмаршал Михаил Илларионович Кутузов (1747—1813), маршал Советского Союза Георгий Константинович Жуков (1896—1974) и другие выдающиеся советские военачальники. К большим поклонникам шахмат принадлежали и русский ученый Михаил Васильевич Ломоносов, и великий писатель Лев Николаевич Толстой. В шахматы охотно играют многие бизнесмены. Ведь в бизнесе для достижения успеха часто надо применять необычные решения. А шахматы ориентированы на расчет вариантов, поиск и принятие нестандартных оптимальных решений. Они привлекательны еще и потому, что в процессе игры

тренируется и развивается память, воспитывается целеустремленность, упорство в достижении цели, находчивость, фантазия. Участие в шахматных турнирах совершенствует волевые качества, умение концентрироваться, удерживать внимание.

Шахматы — это удивительный волшебный мир со своими печальями и радостями. Эта книга откроет тебе дверь в этот мир.

Удачи тебе, читатель!

ШАХМАТЫ РАЗВИВАЮТ ИНТЕЛЛЕКТ

«Играя в шахматы, мы можем овладеть способностью заглядывать немного в будущее и взвешивать возможные последствия наших действий. Порой жизнь есть подобие шахматной игры. В ней тоже встречается огромное разнообразие добрых и дурных событий, являющихся в некоторой мере результатом нашего благоразумия или отсутствия такового».

Б. Франклин, президент США

Шахматы относятся к интеллектуальным играм. Они развивают многие грани интеллекта:

- логическое мышление;
- зрительно-моторную координацию;
- способность принимать оптимальные решения;
- гибкость мышления.

Развивая эти способности ребенка, игра в шахматы создает фундамент для успешного дальнейшего обучения. Известно, что дети, которые к семи годам играют в шахматы, при обучении в школе не испытывают трудностей и пользуются авторитетом у сверстников.

Развитие логического мышления предполагает развитие способностей к сравнению, анализу, обобщению, рассуждению, доказательству. Каждое из представлен-

ных в книге упражнений применяет и закрепляет те или иные логические способности, формируя соответствующие навыки.

Сравнение — логическая операция, заключающаяся в сопоставлении одного предмета с другим и выявлении сходств и различий между ними. В процессе обучения игре в шахматы сравниваются количество фигур, их сила, положение на доске и др.

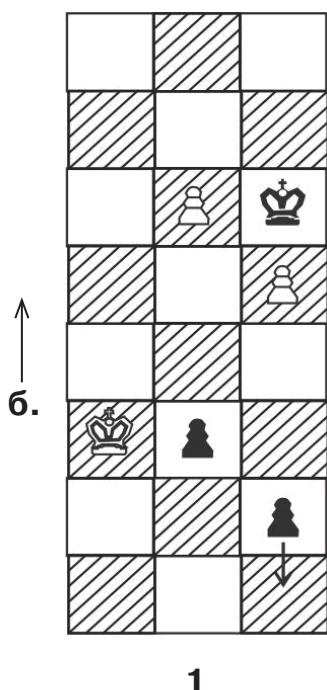
Анализ — это мысленное разделение предметов, объектов на составные части и оценка каждой из них. В шахматной игре — это разбивка шахматной позиции на отдельные части и их оценка с точки зрения силы и слабости.

Обобщение и рассуждение — это способность обобщать результаты сравнения и анализа и отражать их с помощью слов. В шахматах обобщается результат проведенной оценки позиции.

Доказательство — способность сделать вывод, умозаключение на основе сравнения, анализа, обобщения, рассуждения.

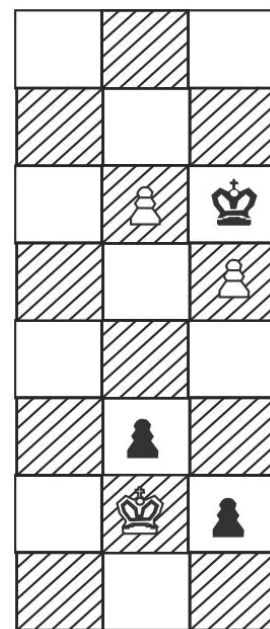
Как пример использования логических операций в шахматах рассмотрим позицию на диаграмме 1.

Для понимания последующих рассуждений надо знать, что в данной позиции пешка ходит только вперед по вертикальной линии на одну клетку, король двигается по вертикальным, горизонтальным, диаго-

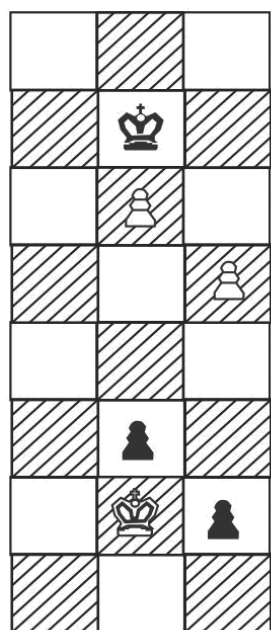


нальным линиям тоже на одну клетку и может сбивать пешки другого цвета, занимая их место. Если белая пешка дойдет до 8-й горизонтали, а черная — до 1-й, они превращаются в сильную фигуру.

Сравнение позиций белых и черных показывает, что у белых и черных по 2 пешки и что короли находятся рядом с пешками другого цвета. Анализируем и рассуждаем: белая и черная пешки стремятся в ферзи. Белой пешке надо 2 хода, а черной — 1 ход для превращения в ферзя. Если был бы ход черных, то черная пешка сразу попадает на 1-ю горизонталь и становится ферзем — самой сильной фигурой.



2



3

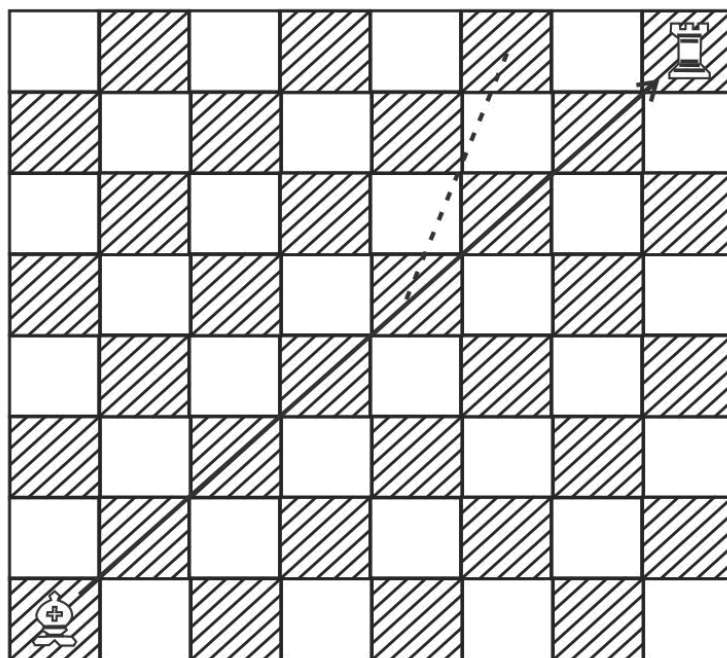
↓
ч.

Еще и объявляет шах. Но ход белых, и двигаем короля, как на диаграмме 2.

Теперь, если черная пешка достигнет 1-й горизонтали, король ее собьет. Следующий ход черных. Теперь надо помешать белой пешке пройти в ферзи, поэтому черный король перемещается на другую клетку, с которой контролирует движение белых пешек (диаграмма 3).

Зрительно-моторная координация — это согласованные движения (в шахматах — движение руки) под

контролем зрения. Развитая зрительно-моторная координация — важное условие для определения готовности ребенка к школе: умение рисовать прямые линии от начала до заданной точки, проходить по лабиринту, ориентироваться на плоскости, копировать по образцу и др. При слаборазвитой зрительно-моторной координации школьник допускает ошибки при списывании с доски, из учебника. Играя в шахматы, решая задачи на шахматной доске, ребенок развивает зрительно-моторную координацию, учится отслеживать движение фигур по заданному плану. В шахматах ведь надо соблюдать правила хода фигур, поэтому необходимо прослеживать четкое движение фигур от первоначального положения до заданного. Например, в позиции на диаграмме 4 слон должен по диагонали добраться



4

до ладьи. Для этого требуется согласованное движение глаз и слона. Однако некоторые дети сбиваются с пути при нарушенной зрительно-моторной координации. **Одно из объяснений этого — невнимательность.**

Гибкость мышления — это способность к поиску новых, иногда нестандартных решений. Гибкое мышление позволяет посмотреть на проблему с разных точек зрения и найти наибольшее количество решений. В процессе шахматной игры приходится рассчитывать различные варианты. Некоторые варианты на первый взгляд кажутся неосновными, но в процессе расчета оказываются важными. Таким образом, мозг человека, играющего в шахматы, приучен к проведению расчетов. В шахматах часто возникают ситуации с большим количеством вариантов, с необходимостью выбора оптимального решения. Формирование этого навыка помогает детям не только в школе, но и в жизни находить нестандартные решения и оптимальные выходы из ситуаций.

В обучении дошкольников не уделяется достаточного внимания поиску нескольких вариантов решения, нахождению рациональных, эффективных подходов. В результате школьники испытывают трудности в освоении математики, физики, химии и других точных наук, в первую очередь из-за отсутствия гибкости мышления, умения подойти к решению задачи с разных точек зрения.

Данная книга состоит из более 100 позиций, включая игровые, и направлена на формирование гибкости

ума и развитие творческого мышления. Школьники, обладающие гибким мышлением, умеют выявлять скрытые свойства объекта и использовать их с различных позиций.

Таким образом, обучение шахматам подводит детей постепенно к активизации мыслительных процессов: гибкому мышлению, анализу, сравнению, рассуждению, к умению «действовать в уме».

Игра в шахматы способствует также развитию наглядно-образного мышления в возрасте 3—7 лет. Этот вид мышления является доминирующим для детей такого возраста. В шахматах благодаря наглядно-образному мышлению шахматист перед своим ходом по расстановке фигур на доске составляет образ данной позиции и, не двигая фигуры, намечает (рассчитывает) дальнейший план действий.

РЕКОМЕНДАЦИИ И ПОЯСНЕНИЯ

1. Эта книга представляет собой пособие для обучения игре в шахматы.

Шахматы — игра серьезная и, соответственно, требует к себе серьезного отношения.

Родители предварительно знакомятся с каждым разделом и задачами в нем, потом последовательно излагают содержание разделов ребенку, мотивируя его на самостоятельное решение упражнений.

Книга написана в форме диалога мальчика Саши и его друга — клоуна Ляпа.

В конце некоторых разделов приведены игровые позиции, которые разыгрывают ребенок и родитель. В процессе игры с ребенком старайтесь рассуждать вслух: «Я пошел фигурой так, потому что...», или «Я решил напасть, потому, что...», или «Я решил защитить фигуру...» и т. д.

Заканчивается книга двумя разделами: «Как начинать шахматную партию» и «Некоторые приемы шахматной игры». Освоение этих разделов поможет ребенку побеждать.

2. Книга достаточно наглядна, не перегружена записью ходов.

3. Разделы построены по схеме: объяснение — пример — задачи — игровые позиции.

4. Если ребенок не может решить задачи, объясните еще раз пример. Если по-прежнему не получа-

ется, то подскажите ему, совместно с ним ищите решение.

5. На освоение каждого раздела, возможно, потребуется от недели до месяца. Это зависит от возраста ребенка, его эмоционального состояния, уровня развития, а также от того, насколько родитель сможет заинтересовать ребенка.

Не торопитесь! Радуйтесь даже небольшим успехам ребенка, учите его преодолевать шахматные неудачи.

6. Для детей 3—6 лет доска 8x8 клеток, возможно, будет велика, ребенок с трудом ориентируется на такой доске, поэтому большинство позиций приведены на досках 3x3, 4x4, 5x4, 5x5, 6x6 клеток. Для изготовления таких досок вырежьте соответствующий шаблон из картона или плотной бумаги и положите на доску так, чтобы открытым было только данное игровое поле.

7. В конце некоторых разделов есть контрольные задачи — для проверки, хорошо ли ребенок усвоил материал.

8. Знак $\rightarrow$ означает намерение фигур пойти на эту клетку или объявление шаха или мата королю.

9. Играя с ребенком, давайте ему возможность выиграть.

Удачи Вам!

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТАМИ

Саша с мамой возвращались домой с летнего отдыха. В поезде на соседней полке двое мужчин играли в диковинную игру. На досках с темными и белыми квадратиками они передвигали какие-то странные фигурки, среди которых Саша узнал лошадку. Больше всего ему понравились фигурки с шариками, похожие на те, что он лепил из пластилина. У Саши дома и в садике было много игрушек, но такой игры он еще не встречал. Саша был мальчик наблюдательный и обратил внимание, один игрок двигал только белые фигуры, а другой — только черные. Саша с мамой успели пройти по вагонам, зашли в вагон-ресторан пообедать, а соседи все играли, правда, фигур осталось очень мало, и Саша смог их посчитать. Чтобы взрослые как дети играли, да еще столько времени, Саша видел впервые и спросил маму: «Мама, что это за игра?» «Это шахматы, но я не умею в них играть», — ответила мама.

Один из игроков заметил, что Саша не отрываясь смотрит на доску. «Ты умеешь играть в шахматы?» Саша отрицательно покачал головой. «Хочешь, я тебя научу? Приходи ко мне в цирк и спроси клоуна Ляпа. Как тебя зовут?» — «Саша». — «Хорошо, Саша. Буду тебя ждать», — сказал Клоун.

