

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД «АИСТ»

## **мини-книга** **«Шахматные сказки»**



Подготовила воспитатель:  
Багманян М.М.

2024г.

*Добро пожаловать в волшебный мир шахмат! В этой книге ты найдешь удивительные истории о храбрых пешках, мудрых слонах, отважных конях и других шахматных героях. Они научат тебя не только играть в шахматы, но и быть внимательным и целеустремленным. Готов к приключениям? Тогда вперед! Открывай первую сказку!*



## Сказка 1: «Приключения Пешки-Путешественницы»

Жила-была маленькая Пешка, которая мечтала увидеть весь мир. Она стояла на второй линии и с завистью смотрела на другие фигуры, которые могли ходить дальше и быстрее. Однажды она решила: «Я тоже смогу!»

В начале партии она храбро сделала два шага вперед. «Вот это да! Я уже так далеко!» - подумала Пешка.

Она шла и шла, преодолевая препятствия, и однажды добралась до самого края шахматной доски!

Там ее ждало чудо. Потому что по правилам шахмат, когда пешка доходит до последней линии, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля!

Пешка долго думала, кем же ей стать. Королевой? Но ей не хотелось командовать. Слоном? Но ей больше нравилось ходить прямо. Конем? Но она боялась прыгать через другие фигуры.

И тогда Пешка решила стать... такой же Пешкой! Только самой храброй и опытной Пешкой на свете! Она вернулась назад и помогла своим друзьям выиграть много важных партий. И поняла, что главное - не то, кем ты являешься, а то, что ты делаешь.



## Сказка 2: «Спор Коня и Слона»

Однажды Конь и Слон поспорили, кто из них важнее для команды.

«Конечно, я! - сказал Конь. - Я могу прыгать через фигуры, внезапно нападать и делать вилки!»

«А я могу контролировать целые диагонали! - ответил Слон. - Я защищаю короля и нападаю на вражеские фигуры издалека!»

Они долго спорили, пока не пришел мудрый Король. «Вы оба важны, - сказал он. - Конь хорош в ближнем бою и может создавать неожиданные атаки. Слон - отличный защитник и может контролировать большие пространства».

«Но что, если бы на доске был только один Конь или только один Слон?» - спросили фигуры.

«Тогда было бы трудно победить, - ответил Король. - Ведь каждый из вас силен по-своему, и только вместе вы - настоящая команда!»

С тех пор Конь и Слон больше не спорили, а дружно работали вместе, помогая своей команде выигрывать шахматные партии.





### Сказка 3: «Королевский секрет»

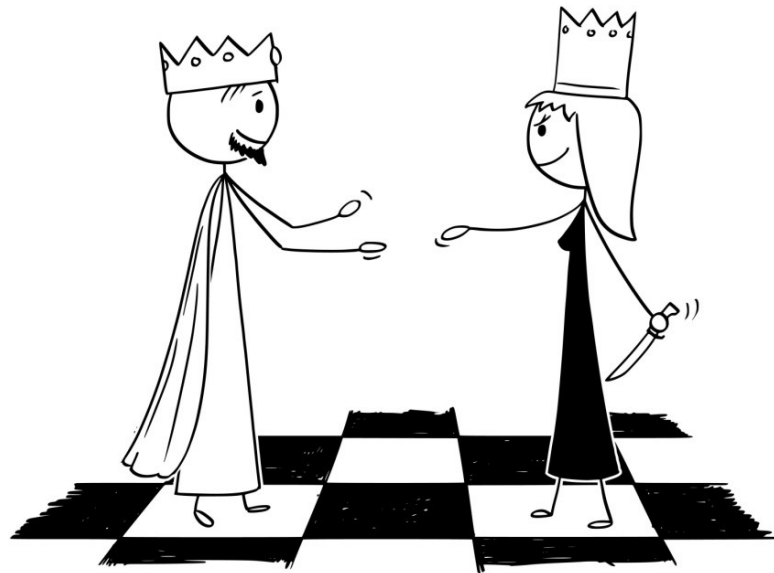
Король был самым важным, но и самым уязвимым на шахматной доске. Он не мог ходить далеко и всегда нуждался в защите. Однажды он загрузил: «Почему я такой слабый?»

Тогда к нему подошла мудрая Королева: «Ты не слабый, мой Король. Ты - основа нашей команды.

Все фигуры сражаются за тебя, потому что ты - символ нашей силы и единства».

Король задумался. Он понял, что его сила не в том, чтобы бегать по доске, а в том, чтобы вдохновлять свою команду на победу.

И с тех пор он всегда был уверен в себе и своих фигурах, зная, что вместе они непобедимы.

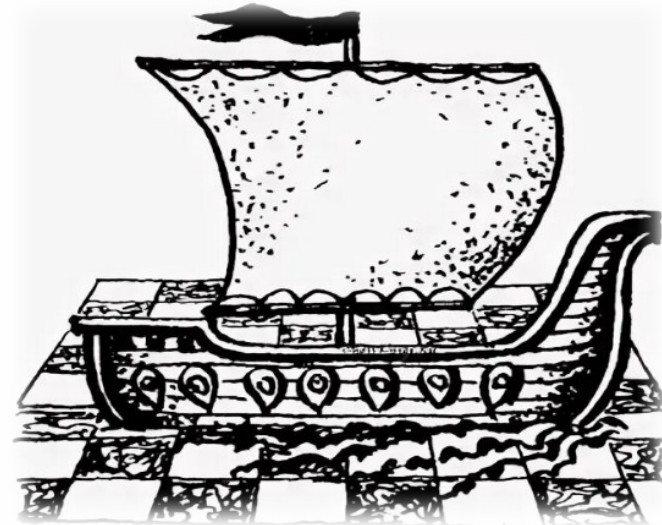


### Сказка 4: «Ладья-мореплаватель»

Жила-была Ладья по имени Маяк. Она стояла на краю шахматной доски и мечтала бороздить моря. Но, к сожалению, Ладьи могут ходить только прямо, как корабли по курсу. И вот однажды, Маяк придумала гениальный план!

Она попросила Пешек построить мост, чтобы ей было удобнее плавать между клетками. Пешки с радостью согласились, и скоро Ладья уже путешествовала, как настоящий мореплаватель!

Она видела высокие Горы-Кони, глубокие Озёра-Слоны и даже побывала на Острове Ферзя! Маяк поняла, что неважно, как ты ходишь, главное – это стремление к мечте!



## Сказка 5: «Как Конь научился терпению»

Конь по имени Вихрь был очень быстрым и импульсивным. Он любил прыгать через фигуры и делать неожиданные атаки. Но часто из-за своей спешки он попадал в ловушки и проигрывал важные партии.

Однажды старый Слон по имени Мудрец сказал ему: «Вихрь, сила – это хорошо, но терпение – еще лучше. Подумай, прежде чем прыгать, оцени ситуацию, и тогда твои ходы станут еще сильнее».

Конь послушался совета Слона и начал тренировать свое терпение. Он часами сидел неподвижно, наблюдая за игрой других фигур. Он научился видеть слабые места противника и выжидать подходящий момент для атаки.

В следующей партии Вихрь не торопился. Он спокойно ждал, пока противник сделает ошибку, а затем одним прыжком перевернул ход игры и принес победу своей команде.

С тех пор Вихрь стал не только быстрым, но и мудрым Конем, которого все уважали.



Ю. МАРУШКИН

## Сказка 6: «Секрет Королевской семьи»

Король и Королева всегда были вместе. Они поддерживали друг друга и вместе принимали важные решения. Но однажды Королева заболела, и Король очень расстроился.

Он не знал, что делать, и совсем забыл о шахматных правилах. Он начал ходить, куда попало, и чуть не попал под удар вражеской фигуры.

Тогда к нему подошла маленькая Пешка и сказала: «Ваше Величество, вспомните, что Вы – Король! Вы должны быть сильным и мудрым, даже когда Вам грустно. Ваша Королева поправится, если увидит, что Вы не сдаётесь!»

Король собрался с силами, вспомнил все свои знания о шахматах и продолжил играть с умом и расчетом. Он защитил свои фигуры и выиграл партию. А Королева, увидев его силу и мудрость, быстро поправилась.

И с тех пор они всегда помнили, что вместе они – непобедимая сила.



## Сказка 7: «Ладья по имени Прямоход»

Давным-давно, в Шахматном Королевстве, стояла на самом краю доски Ладья по имени Прямоход. Была она сильной и высокой, с крепкими стенами и могучей башней. Прямоход служил Королю верой и правдой, охраняя границы королевства от незваных гостей.

Но вот беда, было Прямоходу очень скучно. Ходить он мог только прямо – вперёд, назад, вправо, влево. Никаких тебе приключений, никаких поворотов! Целыми днями он смотрел на одни и те же клетки, мечтая о чём-то большем.

Однажды ночью, когда все фигуры крепко спали, Прямоход услышал тихий плач. Прислушался Ладья и поняла, что плачет маленькая Пешка, потерявшаяся в лесу. Пешка боялась темноты и не знала, как вернуться домой.

Прямоход пожалел малышку и решил помочь. Но как? Ему же нельзя поворачивать! Думал-думал Прямоход и придумал! Он начал медленно двигаться вперёд по своей линии, громко сигналив своим гудком.

“Ту-туууу! Ту-туууу!” – разносилось по всему Шахматному Королевству.

Пешка слышала гудок и поняла, что это Прямоход её ищет. Она побежала на звук и вскоре увидела высокую башню Ладьи. Радости Пешки не было предела!

Прямоход осторожно подвёз Пешку к дому и убедился, что она в безопасности. Пешка поблагодарила Ладью за помощь и убежала к своим родным.

С того дня Прямоход перестал грустить. Он понял, что даже если не можешь ходить по диагонали или прыгать через фигуры, можно быть полезным и нужным. Он охранял границы, помогал заблудившимся, и своим громким гудком оповещал о важных событиях.

А ещё Прямоход понял, что хоть и ходит он только прямо, но его сердце может быть открыто для приключений и добрых дел! И хоть не видит он всего Шахматного Королевства, но знает, что его маленькая помощь делает этот мир лучше!

И с тех пор Ладья Прямоход стал не просто сильной фигурой, а настоящим другом всех жителей Шахматного Королевства. Ведь доброе сердце и готовность помочь всегда важнее, чем умение ходить куда угодно!





## Сказка 8: «Шахматное сражение»

По соседству располагались два шахматных королевства со своими шахматными законами, которые издавали черный и белый короли, а разглашали законы их помощники ферзи. И вот были изданы указы о взаимном нападении. Ведь у белых и черных было всего по 16 квадратов земли, а остальные 32 квадрата пустовали. Вот на этих пустующих землях и развернулось сражение. Грозно стуча, вперед шли шеренги солдат, по диагонали двигались слоны, из-за шеренг неожиданно выскакивали игривые кони, ладьи двигались по вертикали и горизонтали. И даже первые помощники королей покидали их и вступали в бой. Короли наблюдали из укрытий. В конце концов, остались в живых короли и несколько стражников.

И тогда война прекратилась. А короли подружились и стали ходить друг к другу в гости, но из-за своей гордости не могли приблизиться вплотную. А стражники, прошагав на противоположную горизонталь, превратились в важные фигуры. Нейтральные поля отдали под строительство дач и офисов. Короли стали бизнесменами и лишь изредка на компьютерах играли в шахматы.

Автор: Жуков Р.



## Сказка 9: Шахландия и Маталия



Давным-давно, когда в мире жили волшебники, а люди верили в чудеса, за лесами, за горами раскинулись две прекрасные страны Шахландия и Маталия. Жили в этих странах добрые, трудолюбивые люди, а правили теми странами братья- короли, которые ничего не хотели делать, только сражаться друг с другом. Каждый день братья выводили свои войска на поле, которое лежало на границе двух стран и называлось Шахматное, и начиналась битва. Хотя сражения эти были не настоящие, они сильно надоели жителям Шахландии и Маталии. Ведь каждый день мужчинам королевства приходилось оставлять свои семьи, свои дела и отправляться по приказу короля в королевское войско. Некому стало работать на полях и в садах, ловить рыбу, ухаживать за животными. Только на Шахматном поле день за днем кипели сражения, слышался стук деревянных мечей и крики: «Шах, Шах!» – это солдаты Шахландии нападали на неприятеля. «Мат, мат!» – кричали воины Маталии, тесня вражеского короля. И так день за днем, день за днем...

Настало время, когда жителям королевств стало невмоготу сражаться друг с другом, и отправили они посланцев с просьбой о помощи к могучему волшебнику. Долго думал волшебник о том, как помочь бедным жителям королевств, ибо знал он, что милее всего двум королям битвы. Конечно, он мог бы превратить королей

во что угодно, но он был добрый волшебник и не хотел никому причинять зло. И вот он придумал.

Утром, как обычно, два короля вывели свои войска на Шахматное поле и...

Раздался гром, вспыхнул ослепительный свет, из которого шагнул маленький старичок с длинной седой бородой. В руках он держал небольшую деревянную коробку.

«Приветствую Вас, славные короли Шахландии и Маталии! По всей земле идет слава о ваших сражениях, да только устали ваши подданные сражаться целыми днями».

Да что же нам теперь делать, – переглянулись короли, – Мы больше ничего не умеем делать, да и не хотим учиться, дело королей – сражаться в битвах.

Я подарю вам другое войско, которое не знает усталости, и подарю вам поле битвы, где ваши сражения никому не будут мешать, – с этими словами волшебник раскрыл коробку, которая оказалась квадратной доской с черными и белыми клетками.

Вот вам поле для сражений, – сказал старичок, – а вот и ваши войска.

На доске друг против друга выстроились деревянные фигуры, волшебник махнул рукой и сражение началось. Солнце уже клонилось к земле, а короли заворуженно наблюдали за битвами, которые разыгрывались на волшебной доске с помощью волшебных фигур. У каждого короля были и кони, и слоны, и тяжелые ладьи,

и солдаты-пешки, и многоопытный генерал-ферзь, которые защищали своего короля от неприятеля. Каждая фигура и пешка сражалась по своим правилам. Самым сильным был генерал-ферзь, а слабым- пешка, но пешка обладала удивительным свойством – она иногда могла превращаться в любую фигуру на доске.

Эту игру я назову шахматами, в честь ваших стран, – сказал на прощание волшебник и исчез.

С тех пор короли Шахландии и Маталии сражались только за доской, которую назвали шахматной. Постепенно волшебство утратило силу, фигуру перестали двигаться сами. Но короли уже настолько увлеклись новой игрой, что запомнили все правила, по которым двигались фигуры, и играли без помощи волшебства. К ним в гости приезжали соседи – правители других стран и все они увлекались игрой в шахматы.

Давно уже исчезли страны Шахландия и Маталия, никто не помнит имена тех королей, но древняя игра в шахматы до наших дней сохранила свою притягательную силу.



Автор: Антон, ученик 8 класса  
средней школы № 70  
города Нижнего Новгорода

*Вот и подошло к концу наше шахматное путешествие! Надеюсь, ты узнал много нового и интересного, а главное – полюбил шахматы еще больше! Помни, что шахматы – это не только игра, но и отличный способ развивать ум, смекалку и воображение.*

*Придумай свою сказку про шахматы! Нарисуй свою любимую шахматную фигуру и расскажи, почему она тебе нравится.*

*Багманян М.М. - воспитатель по шахматам, мечтатель и выдумщик. Верит, что шахматы могут научить детей всему самому важному: думать, творить, дружить и побеждать!*

*Я надеюсь, эта мини-книга вдохновит детей на изучение шахмат и подарит им много радости.*

*До новых встреч!*

### *Использованная литература:*

- 1.Трофимова, Н. В. Шахматная азбука для малышей: учебное пособие для детей дошкольного возраста / Н. В. Трофимова. — Москва: Айрис-пресс, 2020. — 64 с. — (Внимание: дети!). — ISBN 978-5-8112-7472-1.
- 2.Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких: учебное пособие: [для детей дошкольного возраста] / И. Г. Сухин. — 8-е изд. — Москва: Астрель: АСТ, 2021. — 128 с. — ISBN 978-5-17-140648-2.
- 3.Гришин, В. Я. Шахматы малышам: учебно-методическое пособие для педагогов дошкольных учреждений / В. Я. Гришин, Н. А. Котляр. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Просвещение, 2019. — 144 с. — ISBN 978-5-09-073078-9.
- 4.Костров, В. В. Шахматы для детей: [учебное пособие для начинающих] / В. В. Костров. — Москва: Эксмо, 2022. — 96 с. — ISBN 978-5-04-158469-8.
- 5.Линдер, И. М. Первые шаги в шахматы: учебное пособие / И. М. Линдер. — Москва: Физкультура и спорт, 1988. — 128 с. (Использовалось для вдохновения и понимания основ шахматной терминологии).

Интернет-ресурсы:



1. Федерация шахмат России [Электронный ресурс].  
— URL: <https://ruchess.ru/> (дата обращения:  
15.05.2024). (Использовался для ознакомления с  
правилами шахмат и новостями из мира шахмат).

Собственный педагогический опыт работы с детьми  
дошкольного возраста.