

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

ПРИНЯТО:

протокол заседания
Педагогического совета
от 01.04.2023 г. № 2

УТВЕРЖДЕНО:

приказом от 06.04.2023 г. № ДС 41-11-109/3
Заведующий МБДОУ № 41 «Рябинушка»
О.А. Сычева

СОГЛАСОВАНО:

решением Управляющего совета
от 05.04.2023 г. №8

Подписано электронной подписью

Сертификат:
32067F6BEE0CC41D0AD162BAFD0D7BA7
Владелец:
Сычева Ольга Александровна
Действителен: 09.01.2023 с по 03.04.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Социально-гуманитарная направленность
«ЮНЫЙ ШАХМАТИСТ»



Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов в год: 76 часов

Составители программы:
Гридина Олеся Викторовна,
Ламкова Елена Александровна,
педагоги дополнительного образования

Сургут, 2023 г.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Название программы	«Юный шахматист»
Направленность программы	Социально-гуманитарная направленность
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную образовательную программу	Гридина Олеся Викторовна
Год разработки	2023 г.
Где, когда и кем утверждена дополнительная образовательная программа	Приказ от 06.04.2023 № ДС41-11-109/3
Уровень программы	стартовый
Информация о наличии рецензии	нет
Цель	Создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы
Задачи	<p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> -познакомить с историей шахмат; -обучить правилам игры; -дать теоретические знания по шахматной игре. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> -развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы; -развивать способность сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; -формировать навыки запоминания; -расширять представления об окружающем мире. <p>Воспитывающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать навыки самодисциплины, волевые качества, критичной самооценки.
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Планируемые результаты освоения программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, самостоятельности; - приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

	<p>- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения).</p> <p>К концу обучения дети должны знать:</p> <p>- основные шахматные термины;</p> <p>- названия шахматных фигур;</p> <p>- ценность фигур;</p> <p>- правила хода и взятия каждой фигуры.</p> <p>К концу обучения дети должны уметь:</p> <p>- ориентироваться на шахматной доске;</p> <p>- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом;</p> <p>- правильно размещать шахматную доску между партнерами;</p> <p>- правильно расставлять фигуры в начальном положении;</p> <p>- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;</p> <p>- объявлять шах;</p> <p>- решать шахматные элементарные задачи;</p>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю\год	Дети 6 – 7 лет: 2 часа/неделю, 76 часов/год
Возраст обучающихся	6-7 лет
Формы занятий	Подгрупповая (15 человек)
Методическое обеспечение	<p>Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических материалов: компьютерные презентации, раздаточный материал, плакаты, картинки, фильмы; наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты)</p>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none"> • шахматные столы; • настольные шахматы; • дидактические игры для обучения игре в шахматы; • наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты); • электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы); • книжно-печатная шахматная продукция для детей; • комплект методической литературы.

Содержание

1. Пояснительная записка	6
1.1. Цели и задачи	6
1.2. Сроки реализации программы	7
1.3. Ожидаемые результаты	7
1.4. Формы подведения итогов	7
2. Календарный учебный график	10
2.1. Учебный план	14
2.2. Содержание учебного плана	14
3. Календарно-тематическое планирование	20
4. Принципы работы	27
5. Условия реализации программы	28
6. Список литературы	30
Дидактические игры и задания используемые на занятиях	31
Краткий шахматный словарь	35

Аннотация к программе

Дополнительная образовательная программа «Юный шахматист» (далее Программа) разработана в соответствии с актуальными нормативно-правовыми актами федерального и регионального уровней.

Уровень программы - стартовый

Направленность программы социально-гуманитарная направленность.

Программа разработана для детей 6-7 лет и рассчитана на 1 год обучения. Годовая нагрузка на ребенка составляет 76 учебных часов, 8 учебных часов в месяц, 2 учебных часа в неделю.

Продолжительность занятий в группах старшего дошкольного возраста: от 6 до 7 лет - 1 академический часа (30 минут).

Занятия организуются во второй половине дня два раза в неделю.

Занятия, включают в себя специально подобранные игры, упражнения, теоретические и практические задания, соревнования и самостоятельную деятельность детей.

Количественный состав группы -15 человек. Занятия предусматривают групповую, подгрупповую и индивидуальную формы работы.

1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с актуальными нормативно-правовыми актами федерального и регионального уровней:

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р).
- [Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»](#).
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- [Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» \(вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ \(включая разноуровневые программы\)»](#) .
- [Постановление Правительства Ханты-мансийского автономного округа-Югры «Развитие образования» от 5 октября 2018 года N 338-п О государственной программе Ханты-Мансийского автономного округа - Югры "Развитие образования".](#)

1.1. Цели и задачи программы

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игры в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость, способность сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- формировать навыки запоминания;
- расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- воспитывать навыки самодисциплины, волевые качества, критичной самооценки.

1.2.Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Годовая нагрузка на ребенка 6-7 лет составляет 76 уч. часов, 8 уч. часов в месяц, 2 уч. часа в неделю. Продолжительность занятий в группах старшего дошкольного возраста: **от 6 до 7 лет** - 30 минут (1 академический час).

Количественный состав группы - 15 человек. Занятия предусматривают групповую, подгрупповую и индивидуальную формы работы.

1.3. Ожидаемые результаты

Дети знают:

- правила и цель игры;
- основные шахматные термины;
- ходы и взятие фигур;
- ценность фигур;
- три защиты от шаха;
- простейшие способы матования;
- первичные знания по началу партии;
- общие сведения из истории возникновения и развития шахмат.

Дети умеют:

- читать шахматную нотацию;
- предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;
- правильно защищать короля от угроз;
- составлять простейший план действий в игре;
- ставить мат в один ход.

1.2. Формы подведения итогов

- Рефлексия в конце каждого занятия;
- Открытый показ занятий;
- Шахматный турнир внутри ДОО;
- Участие воспитанников в городских шахматных турнирах;
- Мониторинг.

Для определения уровня знаний, умений и навыков, приобретенных воспитанниками в процессе освоения программы, 2 раза в год проводится мониторинг, (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) который включает в себя:

- индивидуальные беседы;
- выполнение заданий дидактических игр;
- решение практических задач;
- игры с педагогом.

Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения. Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу.

Ф.И.О	знание истории шахмат и правил проведения соревнований		владение тактическими приемами и умение комбинировать		умение строить стратегические планы		знание основных принципов разыгрывания дебюта		умение анализировать		участие в мероприятиях		умение работать самостоятельно		соблюдение правил этикета	
	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м	с	м
	е	а	е	а	е	а	е	а	е	а	е	а	е	а	е	а
	н	й	н	й	н	й	н	й	н	й	н	й	н	й	н	й
	т		т		т		т		т		т		т		т	
	я		я		я		я		я		я		я		я	
	б		б		б		б		б		б		б		б	
	р		р		р		р		р		р		р		р	
	ь		ь		ь		ь		ь		ь		ь		ь	

Критерии:

Оптимальный уровень

Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и

различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.

Достаточный уровень:

Ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий уровень:

Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

2. Календарный учебный график

Наименование раздела программы	Тема занятия	Дата проведения занятия	Время проведения занятий	Количество часов	Форма занятий	Место проведения занятий	Формы контроля
Знакомство с шахматами	Знакомство с шахматами	05.09	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Рефлексия
История шахматной культуры	История шахматной культуры	07.09.	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Рефлексия
Ходы фигур. Правила игры	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	12.09 14.09	15.40-16.10	2	Теория и практика	Зимний сад	Рефлексия
	Изучение шахматной нотации	18.09	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Рефлексия
	Знакомство с шахматными фигурами	21.09 25.09 28.09	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Рефлексия
	Начальное положение шахматных фигур	03.10 05.10	15.40-16.10	2	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Пешки - душа шахматной партии	17.10	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Виды пешек.	19.10	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ладья. Ходы и взятия ладьей	24.10	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ладья против ладьи. Ладья против пешек	26.10	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Слон. Ходы и взятия слоном	31.10	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия

	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек	02.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	07.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек	09.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Конь. Ходы и взятия конем	14.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Конь против фигур и пешек	16.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно	21.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Король Ходы и взятия королем	23.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Король против фигур и пешек	28.11	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	30.11	15.40-16.10	1	Практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Цель шахматной партии	Нападение на короля - шах	05.12 07.12	15.40-16.10	2	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Три способа защиты от шаха	12.12 14.12	15.40-16.10	2	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Вскрытый шах и двойной шах	19.12 21.12 26.12	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Мат как цель игры в шахматы	28.12 09.01 11.01 16.01	15.40-16.10	4	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия

	Тесты и упражнения для закрепления знаний	18.01 23.01 25.01	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Сложные ходы фигур	Сложные ходы фигур	30.01 01.02	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Особый ход - рокировка	06.02 08.02 13.02	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Ничья. Пат. Вечный шах	15.02 20.02 22.02	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю	Мат в один ход: более сложные случаи.	27.02 29.02 05.03	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Линейный мат. Мат в 2 хода	07.03 12.03 14.03	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Мат королём и ферзём.	19.03 21.03 26.03	15.40-16.10	3	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Спертый мат	28.03 02.04	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	04.04 09.04 11.04 16.04	15.40-16.10	4	Практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Защита и нападение на фигуры	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	18.04 23.04	15.40-16.10	2	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Связка	25.04	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	30.04 02.05	15.40-16.10	1	Практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Основные правила игры в дебюте	Детский мат и защита от него	07.05	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия

	О диагоналях, по которым атакуется король	08.05	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Перевес в развитии	14.05	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	16.05	15.40-16.10	1	Теория и практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	19.05	15.40-16.10	3	Практика	Зимний сад	Игра, рефлексия
Игра из начального положения.	Игра из начального положения.	21.05 23.05 28.05 30.05	15.40-16.10	4	Практика	Зимний сад	Шахматный турнир

2.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Знакомство с шахматами	1		1	Рефлексия
2.	История шахматной культуры	1		1	Рефлексия
3.	Ходы фигур. Правила игры	7	15	22	Игра, рефлексия
4.	Цель шахматной партии	4	10	14	Игра, рефлексия
5.	Сложные ходы фигур	2	7	9	Игра, рефлексия
6.	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций.	3	11	14	Игра, рефлексия
7.	Защита и нападение на фигуры	1,5	2,5	4	Игра, рефлексия
8.	Основные правила игры в дебюте	2	5	7	Игра, рефлексия
9.	Игра из начального положения.	1	3	4	Шахматный турнир
Итого часов		25	51	76	

2.2. Содержание учебного плана

Раздел «Знакомство с шахматами»

Теория: Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ.

Практика: Рассматриваем шахматную доску, фигуры. Манипулируем с ними.

Раздел «История шахматной культуры»

Теория: Познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития.

Раздел «Ходы фигур. Правила игры»

✓ «Шахматная доска. Вертикали, горизонталы, диагонали.»

Теория: Продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонталы», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.

✓ Изучение шахматной нотации

Теория: Повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

✓ Знакомство с шахматными фигурами

Теория: Повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами.

✓ Начальное положение шахматных фигур

Теория: Познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.

✓ Пешки - душа шахматной партии

Теория: Повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

✓ Виды пешек

Теория: Повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

✓ Ладья. Ходы и взятия ладьей

Теория: Повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Ладья против ладьи. Ладья против пешек

Практика: Повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Слон. Ходы и взятия слоном

Теория : Повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

✓ Слон против слона, ладьи. Слон против пешек

Практика: повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Ферзь. Ходы и взятия ферзем

Теория: повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

✓ Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек

Практика: Повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Конь. Ходы и взятия конем

Теория: Повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

✓ Конь против фигур и пешек

Практика: Повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Ценность фигур. Выгодно - невыгодно

Практика: Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.

✓ Король Ходы и взятия королем

Теория: Повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгоды или невыгоды размена. Познакомить детей с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

✓ Король против фигур и пешек

Практика: Повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры».

Раздел «Цель шахматной партии»

Материал раздела позволит детям в увлекательной игровой форме узнать о цели шахматной партии.

✓ Нападение на короля – шах

Теория: Повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений

✓ Три способа защиты от шаха

Теория: объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

✓ Вскрытый шах и двойной шах

Теория: повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

✓ Мат как цель игры в шахматы

Теория: повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии».

Раздел «Сложные ходы фигур»

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.

✓ Особый ход – рокировка

Теория: Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе -рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

✓ Ничья. Пат. Вечный шах

Теория: Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».

Раздел «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю»

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям всё, что они должны знать о мате.

✓ Мат в один ход: более сложные случаи.

Практика: повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.

✓ Линейный мат. Мат в 2 хода

Теория: повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Мат королём и ферзём.

Теория: Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Спертый мат

Теория: Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.

Раздел «Защита и нападение на фигуры»

Материал раздела дает возможность педагогу рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».

✓ Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры

Теория: Повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Связка

Теория: Повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».

Раздел «Основные правила игры в дебюте»

Материал раздела дает возможность педагогу в доступной форме объяснить детям суть понятия «дебют».

✓ Детский мат и защита от него

Теория: Повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ О диагоналях, по которым атакуется король

Теория: Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Перевес в развитии

Теория: Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат

Теория: Продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

✓ Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».

Раздел «Игра из начального положения»

Практика: Проверить весь спектр ЗУНов, полученных за год обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий, определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

3. Календарно-тематическое планирование

Наименование раздела программы	Тема занятия	Краткое содержание	Кол-во часов	Теория	Практика	Форма контроля
Знакомство с шахматами	Знакомство с шахматами	Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ. Рассматриваем шахматной доски, фигур. Манипуляции с ними.	1	1		Рефлексия
История шахматной культуры	История шахматной культуры	Познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития	1	1		Рефлексия
Ходы фигур. Правила игры	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	Продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонтали», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.	2	1	1	Рефлексия
	Изучение шахматной нотации	Повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».	1	0,5	0,5	Рефлексия
	Знакомство с шахматными фигурами	Повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами	3	1	2	Рефлексия
	Начальное положение шахматных фигур	Познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.	2	1	1	Игра, рефлексия
	Пешки - душа шахматной партии	Повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия

Ходы фигур. Правила игры		Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой». закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.				
	Виды пешек.	Повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Ладья. Ходы и взятия ладьей	Повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Ладья против ладьи. Ладья против пешек	Повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1		1	Игра, рефлексия
	Слон. Ходы и взятия слоном	Повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек	Повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	1		1	Игра, рефлексия
	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия

Ходы фигур. Правила игры	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек	Повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	1		1	Игра, рефлексия
	Конь. Ходы и взятия конем	Повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Конь против фигур и пешек	<i>Практика:</i> Повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	1		1	Игра, рефлексия
	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно	Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.	1		1	Игра, рефлексия
	Король Ходы и взятия королем	Повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгоды или невыгоды размена. Познакомить детей с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	1	Игра, рефлексия
	Король против фигур и пешек	Повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе	1		1	Игра, рефлексия

Ходы фигур. Правила игры		против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.				
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры».	1		1	Игра, рефлексия
Цель шахматной партии	Нападение на короля - шах	Повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений	2	1	1	Игра, рефлексия
	Три способа защиты от шаха	объяснить способы защиты от шаха. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.	2	1	1	Игра, рефлексия
	Вскрытый шах и двойной шах	Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений	3	1	2	Игра, рефлексия
	Мат как цель игры в шахматы	Повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.	4	1	3	Игра, рефлексия

	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии».	3		3	Игра, рефлексия
Сложные ходы фигур	Особый ход - рокировка	Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений.	3	1	2	Игра, рефлексия
	Ничья. Пат. Вечный шах	Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений.	3	1	2	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».	3		3	Игра, рефлексия
Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю	Мат в один ход: более сложные случаи.	Повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.	3	1	2	Игра, рефлексия
	Линейный мат. Мат в 2 хода	Повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	3	1	2	Игра, рефлексия
	Мат королём и ферзём.	Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	3	0,5	2,5	Игра, рефлексия
	Спертый мат	Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия

	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.	4		4	Игра, рефлексия
Защита и нападение на фигуры	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	Повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	2	1	1	Игра, рефлексия
	Связка	Повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».	1		1	Игра, рефлексия
Основные правила игры в дебюте	Детский мат и защита от него	Повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	О диагоналях, по которым атакуется король	Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	Перевес в развитии	Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия
	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	Продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.	1	0,5	0,5	Игра, рефлексия

		Закрепить знания с помощью дидактических упражнений				
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».	3		3	Игра, рефлексия
Игра из начального положения.	Игра из начального положения.	Проверить весь спектр ЗУНов, полученных за год обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий, : определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий	4		4	Шахматный турнир

4. Принципы работы:

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- ✓ принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- ✓ принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- ✓ принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- ✓ принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- ✓ принцип наглядности;
- ✓ принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- ✓ принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- ✓ принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры.

Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций;
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

Вариативные формы, методы и средства реализации программы:

- теоретические занятия;
- практическая игра.
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Они применяются:

- при знакомстве с шахматными фигурами.
- при изучении шахматной доски.
- при обучении правилам игры;
- при реализации материального перевеса.

5. Условия реализации программы

Условия реализации программы	Описание условий реализации программы
1. Материально-техническое оснащение	1. Наличие кабинета, оснащенного столами и стульями по количеству детей. 2. Оборудование и спортивный инвентарь: -ноутбук; -интерактивная доска; - наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты); - шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей); -дидактические игры для обучения игре в шахматы; - демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур; - шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий; - шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации; - мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»; - цветные карандаши; - фломастеры; - бумага для рисования; -комплекты шахмат; -шахматные часы.
2. Санитарно-гигиенические	1. Дети занимаются за столами, сидя на стульях. 2. Проветривание кабинета. 3. Влажная уборка. 4. Освещение в соответствии с санитарными нормами
3. Организационно-педагогические	1. Консультации для родителей 2. Выступление на родительских собраниях

	3.Открытые занятия 4.Домашние задания для закрепления разученных упражнений.
4. Кадровый	Занятия проводит умеющий играть в шахматы педагог, имеющий высшее образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей.

Начиная занятия, педагог знакомится с индивидуальными особенностями ребенка, уровнем его когнитивного развития, состоянием его двигательных навыков и умений.

Умственная нагрузка на занятиях дозируется и зависит от:

- подбора упражнений (от простого к сложному);
- продолжительности упражнений;
- числа повторений;
- эмоционального фактора.

6. Список литературы

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.- М. «Просвещение» 1991г.
2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А.Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-х до 7 лет. - Москва «Дом XXI» 2006
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайны полны:
6. Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск:
7. Духовное возрождение, 1998.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск:

Пособия по шахматной игре.

1. «Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991.
2. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
4. А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк «как научить шахматам» Москва 2008г
5. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
6. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
7. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
8. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
9. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
10. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
11. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Приложение

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ

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

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

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

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

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру

представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

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

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

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

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит

шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.) .

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры,

расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми) .

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

1. Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).
2. Шахматная матрешка.
3. Шахматные пирамидки.
4. Разрезные шахматные картинки.
5. Кубики с картинками шахматных фигур.
6. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

7. Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.
8. Летящие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Краткий шахматный словарь для детей

А

Ассоциация гроссмейстеров – добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы – или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всемирного масштаба, вплоть до первенства мира.

Б

Битое поле – поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

Болельщик – любитель шахмат, не участвующий в данных соревнованиях.

В

Вилка – одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры противника. Король может тоже сделать вилку, нападая одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант – одно из многочисленных ответвлений в партии. Взятие – уничтожение пешки или фигуры.

Г

Гроссмейстер – самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Дебют – самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10 – 15 ходов.

Двухходовка – шахматная задача, где мат дается в 2 хода. Дальнобойные фигуры – фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва – если игрок сознательно, специально отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют « он пожертвовал».

Жребий – разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника(или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры. **Защищенная проходная пешка** — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до

начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете.

Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г.

Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко. Оппозиция — противостояние к одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу. Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме

короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание

сильнейшего; командный турнир и т. п. Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.