

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №8 «Белоснежка»*

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МАДОУ «ДС №8 «Белоснежка»
Протокол № 7 от «31» мая 2024 года

УТВЕРЖДЕНА

приказом заведующего МАДОУ «ДС №8
«Белоснежка» от «31» мая 2024 года №127-О

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ
«ШАХМАТНАЯ АКАДЕМИЯ»**

город Мегион, 2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

| | | |
|---|--|----------|
| Паспорт программы | | 3 |
| Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы» | | |
| 1. | Пояснительная записка | 4 |
| 1.1. | Нормативно-правовые документы, регламентирующие реализацию программы | 5 |
| 1.2. | Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей обучающихся по программе | 5 |
| 1.3. | Принципы и подходы к формированию программы | 8 |
| 1.4. | Объем времени и срок, необходимый для реализации программы | 8 |
| 2. | Цели и задачи программы | 9 |
| 3. | Содержание программы | 9 |
| 3.1. | Учебный план занятий | 10 |
| 3.2. | Содержание учебного плана | 11 |
| 4. | Планируемые результаты освоения программы | 23 |
| Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий» | | |
| 2.1. | Годовой календарный учебный график | 24 |
| 2.2. | Условия реализации программы | 24 |
| 3. | Формы аттестации и оценочные материалы | 29 |
| 4. | Методические материалы | 31 |
| 5. | Список литературы | 32 |
| 6. | Приложение | 33 |

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

| | |
|--|--|
| Наименование программы | Дополнительная общеразвивающая образовательная программа социально-гуманитарной направленности для детей 5-7 лет «ШАХМАТНАЯ АКАДЕМИЯ» |
| Учреждение | Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №8 «Белоснежка» |
| Юридический адрес Учреждения | 628681, Ханты-Мансийский автономный округ - Югра, город Мегион, улица Новая, 4/1 электронная почта: ds_belosnezhka@mail.ru |
| Телефон | 8 (34 643) 2-14-23 |
| Разработчики программы | Кононенко Ирина Леонидовна, воспитатель Иванова Людмила Васильевна, воспитатель Яхина Наиля Талгатовна, старший воспитатель |
| Цели Программы | создание условий для личностного и интеллектуального развития, познавательной активности, полноценного гармоничного развития детей старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы |
| Задачи Программы | <ul style="list-style-type: none"> -формировать основополагающие знания в области теории и практики шахматной игры в специально организованной игровой деятельности с использованием приёмов обыгрывания учебных заданий, игровых ситуаций, -формировать предпосылки учебной деятельности, -способствовать овладению детьми мыслительными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация) в процессе решения шахматных задач, -развивать логическое, ассоциативное мышление, концентрацию внимания, память, -воспитывать интерес к шахматной игре, усидчивость, самообладание, умение контролировать себя |
| Участники Программы | воспитанники 5-7 лет |
| Сроки реализации Программы | 1 год |
| Режим занятий | 2 раза в неделю по 25 минут |
| Ожидаемые конечные результаты Программы | <p>Дети знают:</p> <p>шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь;</p> <p>правила хода и взятия перечисленных фигур.</p> <p>Дети умеют:</p> <p>играть шахматной фигурой (ладья, слон, ферзь, конь) в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;</p> <p>правильно помещать шахматную доску между партнёрами;</p> <p>правильно расставлять фигуры перед игрой;</p> <p>различать горизонталь, вертикаль, диагональ;</p> <p>ориентироваться на шахматной доске.</p> <p>У воспитанников будут сформированы основы аналитических способностей, мышления, логики, воображения, внимания памяти; таких черт характера, как организованность, целеустремленность, объективность, собранность и т.п.</p> |

РАЗДЕЛ №1.

«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа социально-гуманитарной направленности для детей 5-7 лет «Шахматная академия» (далее - Программа) муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №8 «Белоснежка» (далее – Учреждение) разработана в соответствии с п.2 статьи 77 Федерального закона от 29.12.2013 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 (с изменениями).

Направленность Программы – социально-гуманитарная.

Уровень - ознакомительный.

Актуальность Программы. Ханты-Мансийский автономный округ выступает одним из главных шахматных центров мира: «Этот статус был подтвержден решением конгресса FIDE о проведении второй за свою историю Всемирной шахматной Олимпиады 2020 года в Ханты-Мансийске, а также решением о включении предмета «Шахматы - школе» в образовательный процесс».

Цель шахматного образования - формирование интеллектуально-нравственной культуры детей, повышение эффективности усвоения учебных материалов.

На сегодняшний день занятия шахматами эффективно внедряются и в программы дошкольного образования округа. По всему региону шахматами занимаются свыше 96 тысяч детей в возрасте до семи лет.

Внедрение шахматных уроков на дошкольной ступени образования позволяет детям прийти в школу и посещать обязательные занятия по шахматам уже подготовленными. Также это будет способствовать раннему развитию их интеллектуальных и творческих способностей.

Губернатор Югры Наталья Комарова в своем выступлении отметила:

«Решение об организации шахматного класса в дошкольном образовательном учреждении правильное. И я уверена, что к 2020 году мы уже будем получать результаты. Запланированы сеансы игры гроссмейстеров с воспитанниками шахматных школ и клубов. Так что готовьте детей, чтобы воспитанники детского сада смогли принять участие в предолимпийском турнире. Уверена — наши дети справятся».

Программа разработана для воспитанников среднего и старшего дошкольного возраста и рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей простейшие навыки игры в шахматы.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д.

Программа максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение, при обучении, имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе дошкольных образовательных организаций, поскольку она является действенным средством умственного развития детей. В центре внимания находится личность ребенка. Дети через игру в шахматы имеют возможность осуществить свои интересы, планы, замыслы.

Отличительной особенностью Программы является то, что она универсальна относительно возраста детей, которые по ней обучаются. Обучить игре в шахматы можно детей от 5 до 7 лет. В центре внимания при реализации программы находится личность ребенка, т.е. осуществляется индивидуально – личностный подход при организации обучения игре в шахматы. Программа проста, интересна и доступна пониманию детей. Важное значение, при реализации программы, имеет специально организованная игровая деятельность во время обучения, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, ненавязчивое и занимательное использование шахматных дидактических игр и пособий.

Данная Программа предполагает, что обучение игре в шахматы со старшего дошкольного возраста помогает детям опережать в развитии своих сверстников, что является крепким фундаментом для успешной, всесторонне развитой личности в будущем.

1.1.НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ, РЕГЛАМЕНТИРУЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы осуществляется с учётом требований ФГОС ДО и разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- СП 2.4.13648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

1.2.ВОЗРАСТНЫЕ И ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОНТИНГЕНТА ДЕТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРОГРАММЕ

Дошкольный возраст является важнейшим в развитии человека, так как он заполнен существенными физиологическими, психологическими и социальными изменениями. Это период жизни, который рассматривается в педагогике и психологии как самоценное явление со своими законами, субъективно переживается в большинстве случаев как счастливая, беззаботная, полная приключений и открытий жизнь. Дошкольное детство играет решающую роль в становлении личности, определяя ход и результаты её развития на последующих этапах жизненного пути человека.

От 5 до 6 лет

В этом возрасте в поведении дошкольников происходят качественные изменения — формируется возможность саморегуляции, т.е. дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так они могут, не отвлекаясь на

более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу (убирать игрушки, наводить порядок в комнате и т. п.). Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения. Ребенок эмоционально переживает не только оценку его поведения другими, но и соблюдение им самим норм и правил, соответствие его поведения своим морально-нравственным представлениям. Однако соблюдение норм (дружно играть, делиться игрушками, контролировать агрессию и т.д.), как правило, в этом возрасте возможно лишь во взаимодействии с теми, кто наиболее симпатичен, с друзьями.

Существенные изменения происходят в этом возрасте в детской игре, а именно в игровом взаимодействии, в котором существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга — указывают, как должен себя вести тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнёрам свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на правила. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вместе с тем согласование действий, распределение обязанностей у детей чаще всего возникает ещё по ходу самой игры. Усложняется игровое пространство (например, в игре «Театр» выделяются сцена и гримёрная). Игровые действия становятся разнообразными.

Вне игры общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т.д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе с взрослым. Ребёнок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задаётся взрослым (отобрать несколько фигур определённой формы и цвета, найти на картинке изображения предметов и заштриховать их определённым образом).

Объём памяти изменяется не существенно. Улучшается её устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приёмы и средства (в качестве подсказки могут выступать карточки или рисунки).

В 5—6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. К наглядно-действенному мышлению дети прибегают в тех случаях, когда сложно без практических проб выявить необходимые связи и отношения. Например, прежде чем управлять машинкой с помощью пульта, ребёнок, первоначально пробуя, устанавливает связь движений машинки с манипуляциями рычагами на пульте. При этом пробы становятся планомерными и целенаправленными. Задания, в которых связи, существенные для решения задачи, можно обнаружить без практических проб, ребёнок нередко может решать в уме.

Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребёнком активным (продуктивным) воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвзяв её. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребёнок чётко начинает различать действительное и вымышленное. Действия воображения — создание и воплощение замысла — начинают складываться первоначально в игре. Это проявляется в том, что прежде игры рождается её замысел и сюжет. Постепенно дети приобретают способность действовать по предварительному замыслу в конструировании и рисовании.

От 6 до 7 лет

В целом ребёнок 6—7 лет осознаёт себя как личность, как самостоятельный субъект деятельности и поведения.

К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в

эмоциональной сфере. С одной стороны

Большую значимость для детей 6—7 лет приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, именно в этот период зарождается детская дружба. Дети охотно делятся своими впечатлениями, высказывают суждения о событиях и людях, расспрашивают других о том, где они были, что видели и т.п., т.е. участвуют в ситуациях чистого общения, не связанных с осуществлением других видов деятельности. При этом они могут внимательно слушать друг друга, эмоционально сопереживать рассказам друзей. Дети продолжают активно сотрудничать, вместе с тем у них наблюдаются и конкурентные отношения — в общении и взаимодействии они стремятся в первую очередь проявить себя, привлечь внимание других к себе. Однако у них есть все возможности придать такому соперничеству продуктивный и конструктивный характер и избегать негативных форм поведения.

К концу дошкольного возраста существенно увеличивается устойчивость произвольного внимания, что приводит к меньшей отвлекаемости детей. Вместе с тем их возможности сознательно управлять своим вниманием весьма ограничены. Сосредоточенность и длительность деятельности ребёнка зависит от её привлекательности для него. Внимание мальчиков менее устойчиво.

В 6—7 лет у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им произвольно (т.е. без специальной цели) запоминать достаточно большой объём информации. Дети также могут самостоятельно ставить перед собой задачу что-либо запомнить, используя при этом простейший механический способ запоминания — повторение. Однако, в отличие от малышей, они делают это либо шёпотом, либо про себя. Если задачу на запоминание ставит взрослый, ребёнок может использовать более сложный способ — логическое упорядочивание: разложить запоминаемые картинки по группам, выделить основные события рассказа. Ребёнок начинает относительно успешно использовать новое средство — слово (в отличие от детей от 5 до 6 лет, которые эффективно могут использовать только наглядно-образные средства — картинки, рисунки). С его помощью он анализирует запоминаемый материал, группирует его, относя к определённой категории предметов или явлений, устанавливает логические связи. Но, несмотря на возросшие возможности детей 6-7 лет целенаправленно запоминать информацию с использованием различных средств и способов, произвольное запоминание остаётся наиболее продуктивным до конца дошкольного детства. Девочек отличает больший объём и устойчивость памяти.

Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой — более логичным и последовательным, оно уже не похоже на стихийное фантазирование детей младших возрастов. Несмотря на то, что увиденное или услышанное порой преобразуется детьми до неузнаваемости, в конечных продуктах их воображения чётче прослеживаются объективные закономерности действительности.

Так, например, даже в самых фантастических рассказах дети стараются установить причинно-следственные связи, в самых фантастических рисунках — передать перспективу. При придумывании сюжета игры, темы рисунка, историй и т.п. дети 6—7 лет не только удерживают первоначальный замысел, но могут обдумывать его до начала деятельности.

В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений.

Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Упорядочивание предметов (сериацию) дети могут осуществлять уже не только по убыванию или возрастанию наглядного признака предмета или явления (например, цвета или величины), но и какого-либо скрытого, непосредственно не наблюдаемого признака

(например, упорядочивание изображений видов транспорта в зависимости от скорости их передвижения).

Дошкольники классифицируют изображения предметов также по существенным, непосредственно не наблюдаемым признакам, например, по родовидовой принадлежности (мебель, посуда, дикие животные). Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Конечно же, понятия дошкольника не являются отвлечёнными, теоретическими, они сохраняют ещё тесную связь с его непосредственным опытом. Часто свои первые понятийные обобщения ребёнок делает, исходя из функционального назначения предметов или действий, которые с ними можно совершать.

1.3. ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ ПРОГРАММЫ

В основе разработки Программы заложены следующие основные *принципы*:

поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, самоценность детства - понимание (рассмотрение) детства как периода жизни значимого самого по себе, без всяких условий; значимого тем, что происходит с ребенком сейчас, а не тем, что этот период есть период подготовки к следующему периоду;

личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников Учреждения) **и детей**;

уважение личности ребенка;

реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности.

Кроме этого, при разработке Программы учтены принципы:

- Научность содержания обучения;
- Доступность материала;
- Единство воспитательного и образовательного процесса;
- Конкретность материала;
- Наглядность;
- Систематичность

1.4. ОБЪЁМ ВРЕМЕНИ И СРОК, НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа разработана для воспитанников 5-7 лет, посещающих группы как общеразвивающей направленности, так и группы комбинированной и компенсирующей направленности. Образовательная деятельность обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по Программе осуществляется на основе общего планирования и не требует создания специальных условий, адаптированных для обучения вышеуказанных категорий обучающихся (основание: рекомендации ТППК).

Набор в группу производится на свободной основе за две недели до начала учебного года на основании заявлений родителей (законных представителей) воспитанников 5-7 лет.

Образовательный процесс с детьми осуществляется в кабинете дополнительных услуг

Таблица 1. Реализация Программы

| Название программы | Возраст | Продолжительность занятий | Количество занятий в неделю/объем недельной образовательной нагрузки (в |
|--------------------|---------|---------------------------|---|
|--------------------|---------|---------------------------|---|

| | | | |
|--|---------|---------|-----------------|
| | | | минутах) |
| ДООП СГН для детей 4-7 лет «Шахматная академия» | 5-7 лет | 25 мин. | 2/25 |

Занятия проводятся с середины сентября (с 16 сентября) по середину мая (15 мая) во второй половине дня, когда с детьми не осуществляются занятия по Образовательной программе дошкольного образования.

Общее количество занятий, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения Программы, определяется содержанием и прогнозируемыми результатами программы: **64 занятия**.

Форма обучения – очная.

Состав группы постоянный. Количество детей в группе для успешной реализации программы - 6 человек.

В учебном процессе занятия хорошо вписываются в работу учреждения в качестве еженедельных дополнительных занятий во вторую половину дня, так как они построены в соответствии с современными подходами к обучению и развитию детей дошкольного возраста.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основная цель - создание условий для личностного и интеллектуального развития, познавательной активности, полноценного гармоничного развития детей среднего, старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.

Для решения цели определены следующие **задачи**:

- формировать основополагающие знания в области теории и практики шахматной игры в специально организованной игровой деятельности с использованием приёмов обыгрывания учебных заданий, игровых ситуаций.

- формировать предпосылки учебной деятельности.

- способствовать овладению детьми мыслительными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация) в процессе решения шахматных задач.

- развивать логическое, ассоциативное мышление, концентрацию внимания, память.

- воспитывать интерес к шахматной игре, усидчивость, самообладание, умение контролировать себя.

Программа включает два основных раздела: «**Комплекс основных характеристик программы**», «**Комплекс организационно-педагогических условий**».

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план по реализации Программы разработан с учетом специфики работы Учреждения, учебно-методического, кадрового и материально-технического оснащения.

Учебный план по реализации Программы:

- разработан с учетом специфики работы Учреждения, учебно-методического, кадрового и материально-технического оснащения,

- определяет объем времени, отводимого на проведение занятий согласно календарно-тематическому планированию Программы с учетом условий Учреждения, интересов и возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Реализация Программы организована во вторую половину дня в соответствии с требованиями к образовательному процессу (Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением

Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2), согласно режиму дня Учреждения на учебный год.

3.1.УЧЕБНЫЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ

| № п/п | Тема | Кол-во занятий |
|-------|---|----------------|
| 1 | «В стране шахматного королевства» | 1 |
| 2 | «История шахматной культуры» | 1 |
| 3 | «Шахматная доска» | 2 |
| 4 | «Проспекты и улицы доски» | 1 |
| 5 | «Проспекты, улицы и переулки шахматной доски» | 1 |
| 6 | Горизонталь | 1 |
| 7 | вертикаль | 1 |
| 8 | «Шахматная нотация» | 4 |
| 9 | Шахматная доска. итоговое | 1 |
| 10 | «Шахматное поле» | 1 |
| 11 | «Знакомство с шахматными фигурами» | 1 |
| 12 | «Начальное положение» | 1 |
| 13 | «Слон» | 2 |
| 14 | «Ладья» | 2 |
| 15 | Ладья против слона | 2 |
| 16 | «Ферзь» | 1 |
| 17 | «Ферзь против ладьи и слона» | 1 |
| 18 | «Конь» | 1 |
| 19 | «Конь. Ходы и взятия конем» | 1 |
| 20 | «Конь против ферзя, ладьи, слона» | 1 |
| 21 | «Пешка «Ни шагу назад!» | 1 |
| 22 | «Пешка – душа шахматной партии» | 1 |
| 23 | «Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня» | 1 |
| 24 | «Праздник пешки» | 1 |
| 25 | «Король» | 1 |
| 26 | Король. «Волшебный квадрат» | 1 |
| 27 | «Все фигуры в игре» (итоговое) | 1 |
| 28 | «Ценность фигур. Выгодно – невыгодно» | 2 |
| 29 | «Шах» | 2 |
| 30 | «Виды и способы защиты от шаха» | 1 |
| 31 | «Мат как цель игры в шахматы» | 1 |
| 32 | «Шах и мат» | 2 |
| 33 | «Мат» | 1 |
| 34 | «Мат в один ход» | 1 |
| 35 | «Ничья» | 2 |
| 36 | «Шахматные фигуры» | 1 |
| 37 | «О диагоналях, по которым атакуется король» | 1 |
| 38 | «Практические навыки: мат белыми в один ход» | 2 |
| 39 | «Практические навыки: лучший ход белых» | 2 |
| 40 | «Практические навыки: лучший ход чёрных» | 2 |
| 41 | Практические навыки: «Грозный ферзь» | 1 |
| 42 | Шахматная партия» | 2 |

| | | |
|--------------|------------------------------|-----------|
| 43 | «Практическое занятие» | 3 |
| 44 | Игра из начального положения | 2 |
| 45 | «Шахматный турнир» | 2 |
| Итого | | 64 |

3.2.СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

| СЕНТЯБРЬ | | | | |
|----------|--------------------------------------|---|--|------|
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| 1. | 1. «В стране шахматного королевства» | Продолжать знакомить детей с шахматной игрой. Способствовать развитию интереса к шахматной игре. Воспитывать усидчивость. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово. | Беседа на тему: «Возникновение шахмат». Просмотр презентации «О, этот яркий черно-белый мир». Физкультминутка Чтение дидактической сказки «В стране шахматных чудес». Беседа по содержанию сказки. | |
| | 2.«История шахматной культуры» | Познакомить детей с игрой в шахматы. Развивать у детей интерес к игре в шахматы, через увлекательные и достоверные факты. Воспитывать усидчивость. Оборудование: наборы шахмат: настольные дорожные, демонстрационные. | Рассматривание шахмат по иллюстрациям и по имеющимся наборам. Рассказ легенды о шахматах. Физкультминутка Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира» автор Я. Дамский | |
| 2. | 3. «Шахматная доска» | Продолжать знакомить детей с шахматами. Формировать такие понятия как «шахматная доска», её формой, «белые и черные поля», чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово, кубики черного и белого цвета. | Рассказ легенды «Мудрец». Презентация «Шахматная доска». Физкультминутка «Вверх рука и вниз рука» Дидактическая игра «Да нет» | |
| | 4. «Шахматная доска» | Закрепить понятия: шахматная доска, «белые» и «черные» поля, чередование белых, черных полей, «центр» шахматной доски. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Развивать внимательность. Воспитывать усидчивость. Оборудование: шахматная доска. | Беседа на тему: «Шахматная доска». Чтение сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Беседа по содержанию сказки. Физкультминутка «Вверх рука и вниз рука» Разучивание стихотворения про шахматы. | |
| ОКТАБРЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| | 5. «Проспекты и улицы доски» | Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Закрепить представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Ввести понятия «горизонталь», «вертикаль». Развивать внимание. Воспитывать усидчивость. | Практическое задание: 1.«Выложить «шахматную дорожку». 2. Раскрасить шахматное поле, на диаграмме обозначить центр с помощью символов. | |

| | | | | |
|----|---|--|---|--|
| 3. | | Оборудование: шахматная доска, кубики черного и белого цвета. | Физкультминутка «Вместе по лесу идем» Рассказ дидактической сказки «Котят-хвастунишки» | |
| | 6.«Проспекты, улицы и переулки шахматной доски» | Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Закрепить понятия «горизонталь», «вертикаль». Ввести понятия «диагональ». Развивать внимание. Воспитывать усидчивость. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово, кубики: белые и черные. | Показ мультфильма «Фикси-советы как играть в шахматы» Чтение сказки И.Г.Сухина. «Шахматная беседа». Гимнастика для глаз «Волшебный сон». | |
| 4. | 7.«Горизонталь» | Познакомить с горизонтальной линией, с количеством полей в горизонтали и с количеством горизонталей на доске. Развивать внимание. Воспитывать бережное отношение к вещам Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, квадраты 4x4 белого и черного цвета, фишки по 8 штук на каждого ребенка, художественное слово. | Практическое задание «Выложить фишками шахматную дорожку». Д/ игра «Нарисуй горизонталь» Физкультминутка «Солнце спит и небо спит». Д/и «Горизонталь». | |
| | 8. «Вертикаль» | Познакомить с вертикальной линией, количеством полей в вертикали, количество вертикалей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Продолжать развивать у детей внимание и интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово, шахматное поле, белые и черные поля. | Показ мультфильма «Фикси-советы как играть в шахматы» Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина. Д/игра «Исправь ошибку» Гимнастика для глаз «Волшебный сон». | |
| 5. | 9.«Шахматная нотация» | Познакомить с языком шахмат – шахматной нотацией – с цифровым обозначением горизонтальных полей. Закрепить знания детей о горизонтальных линиях. Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать волевые качества. Оборудование: шахматная доска, художественное слово, шахматное поле, белые и черные поля, цифры от 1 до 8. | Отгадывание загадок из волшебного сундучка. Интерактивная – обучающая игра «Динозавры учат шахматам» | |
| | 10.«Шахматная нотация» | Продолжать знакомить с языком шахмат – шахматной нотацией – буквенным обозначением вертикальных | Интерактивная – обучающая игра «Динозавры учат шахматам» | |

| | | | | |
|---------------|----------------------------------|---|---|-------------|
| | | полей. Упражнять в произношении латинских букв (А,В,С,D,E,F,G,H). Закрепить знания о вертикальных линиях. Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать волевые качества. Оборудование: шахматная доска художественное слово, шахматное поле, белые и черные кубики, карточки с изображением латинских букв. | | |
| 6. | 11.«Шахматная нотация» | Продолжать знакомить с шахматной нотацией. Учить определять «адрес» каждого поля. Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать волевые качества. Оборудование: шахматная доска, художественное слово, шахматное поле, белые и черные кубики. | Практическое задание: «Раскрасить шахматные дорожки» (1-ю горизонталь, самую длинную диагональ и т. д.). 2.Выложить фишками шахматную дорожку. Д/и «Диагональ, д/и «Вертикаль», д/и «Горизонталь», д/и «Центр». Д/и «Горизонталь», д/и «Вертикаль». Физкультминутка «Солнце спит и небо спит». | |
| | 12. «Шахматная нотация» | Продолжать учить определять «адрес» каждого поля. Ознакомить с новыми понятиями – «диаграмма», «центр», «угловое поле». Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. Оборудование: шахматная доска, фишки, художественное слово, шахматное поле, белые и черные кубики, карточки с изображением латинских букв и цифр от 1 до 8. | Чтение стихотворений наизусть. Дидактические игры: «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле». Д/и «Диагональ, д/и «Вертикаль», д/и «Горизонталь», д/и «Центр». Физкультминутка «Солнце спит и небо спит». | |
| НОЯБРЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| 7 | 13. «Шахматная доска» (итоговое) | Продолжать учить детей ориентироваться на шахматной доске, находить и показывать горизонталь, вертикаль, диагональ, определять «адрес» каждого поля. Развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, способности действовать «в уме». Воспитывать бережное отношение к вещам. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры. квадраты 4x4 белого и черного цвета, фишки | Практическое задание: «Раскрасить шахматные дорожки» (1-ю горизонталь, самую длинную диагональ и т. д.). 2.Выложить фишками шахматную дорожку. Д/и «Диагональ, д/и «Вертикаль», д/и «Горизонталь», д/и «Центр». | |

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | | по 8 штук на каждого ребенка, художественное слово. | Д/и «Горизонталь», д/и «Вертикаль». Физкультминутка «Солнце спит и небо спит». | |
| | 14. Досуг «Шахматное поле» | Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей, горизонталей и диагоналей. Закрепить понятия: шахматная доска, «белые» и «черные» поля, «центр», «партнеры», «адрес» шахматного поля. Правильно размещать шахматную доску между партнерами для игры. Развивать интерес к игре в шахматы. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, Дидактические игры: «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле», Д/и «Диагональ, д/и «Вертикаль», | Чтение стихотворений наизусть. Дидактические игры: «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле». Д/и «Диагональ, д/и «Вертикаль», д/и «Горизонталь», д/и «Центр». Физкультминутка «Солнце спит и небо спит». | |
| 8. | 15. «Знакомство с шахматными фигурами» | Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами. Учить сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду с остальными, развивать мелкую моторику рук. Прививать интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматные фигуры, разрезные карточки «Шахматные фигуры», ящик ощущений. | Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?" «Большая и маленькая» Отгадывание загадок из волшебного сундучка. Интерактивная – обучающая игра «Динозавры учат шахматам» | |
| | 16. «Начальное положение» | Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Учить быстро и без ошибок расставлять фигуры на доске. Развивать внимание. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры: ферзя, мяч, мешочек с шахматными фигурами | Интерактивная обучающая игра «Динозавры учат шахматам». Дидактические игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч". Практическое задание: - «Расставь фигуры на поле». - «Собери картинку» | |
| 9. | 17. «Слон» | Формировать представление о шахматной фигуре «слон»: место слона в начальном положении, ход слона, взятие, разноцветные и одноцветные слоны, понятием легкая и тяжелая фигуры. Развивать внимание и память. Прививать интерес к игре в | Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин". Интерактивная – обучающая игра | |

| | | | | |
|----------------|--------------------------|---|--|-------------|
| | | шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры: ферзя и слон, художественное слово. | «Динозавры учат шахматам» | |
| | 18. «Слон» | Закрепить представления о шахматной фигуре «слон». Отрабатывать практические навыки. Развивать интерес к игре, внимания. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры слон. | Отгадывание загадки о слоне Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". | |
| 10. | 19. «Ладья» | Формировать представление о шахматной фигуре «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание и память. Прививать интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья. | Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". | |
| | 20. «Ладья» | Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья. | Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности". | |
| ДЕКАБРЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| 11. | 21. «Ладья против слона» | Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку. Прививать интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья и слон. | Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, Просмотр серии развивающих мультфильмов про шахматы «Большое шахматное путешествие» | |
| | 22. «Ладья против слона» | Отрабатывать практические навыки игры в шахматы. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку. Оборудование: шахматные фигуры: ладья, слон, художественное слово. | Загадки о шахматной доске, слоне, ладье. Практические игровые упражнения. Интерактивная – обучающая игра «Динозавры учат шахматам» | |

| | | | | |
|----|----------------------------------|---|--|--|
| 12 | 23. «Ферзь» | <p>Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятие «Ферзь – тяжелая фигура». Развивать внимание, логическое мышление, смекалку. Прививать интерес к игре в шахматы.</p> <p>Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, художественное слово</p> | <p>Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые»</p> <p>Дидактические игры: "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".</p> <p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар".</p> <p>Интерактивная – обучающая игра «Динозавры учат шахматам»</p> | |
| | 24. «Ферзь против ладьи и слона» | <p>Закрепить полученные знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку. Прививать интерес к игре в шахматы.</p> <p>Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ферзь и слон</p> | <p>Отгадывание загадок о шахматной доске, слоне, ладье, ферзе.</p> <p>Дидактические игры: Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности</p> | |
| 13 | 25. «Конь». | <p>Повторить ходы ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию</p> <p>Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь</p> | <p>Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру"</p> | |
| | 26. «Конь. Ходы и взятия конем» | <p>Познакомить с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.</p> | <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности"</p> | |

| | | | | |
|---------------|--|--|--|-------------|
| | | Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь. | | |
| 14 | 27. «Конь против ферзя, ладьи, слона» | Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь, мешочек. | Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности". | |
| | 28. «Пешка «Ни шагу назад!» | Познакомить с местом пешки в начальном положении. Объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой», ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Рассмотреть позиции: ход пешки, взятие; взятие на проходе, превращение пешки. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь, пешка, художественное слово. | Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек» | |
| ЯНВАРЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| 15. | 29. «Пешка – душа шахматной партии» | Продолжать знакомить детей с пешкой. Учить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь. | Просмотр серии мультфильма «Большое шахматное путешествие». Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля" | |
| | 30. «Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня» | Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры ладья, слон, ферзь, конь, пешка. | Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности". | |

| | | | | |
|----------------|---|--|---|-------------|
| 16. | 31.«Праздник пешки» | Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать, если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность, речь. Воспитывать усидчивость, доводить игру до конца. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, | Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий и игр "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Соревнования между партнерами. | |
| | 32. «Король» | Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, | Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь". | |
| 17 | 33. Король «Волшебный квадрат» | Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Прививать интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, интерактивные карты. | Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре в сопровождении с презентацией и интерактивными картами. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности". | |
| | 34. «Все фигуры в игре» (итоговое) | Продолжать формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Закрепить ходы всех фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Прививать интерес к игре в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, интерактивные карты. | Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры». "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", «Игра на уничтожение», "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности". | |
| ФЕВРАЛЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| | 35. «Ценность фигур. Выгодно – невыгодно» | Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек, начальную расстановку шахматных «армий». Ввести | Просмотр серии мультфильма про шахматы «Большое шахматное | |

| | | | | |
|-----|---|--|---|--|
| 18. | | такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Развивать умения играть в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово. | путешествие» Интерактивная игра. Шахматная игра в паре | |
| | 36. «Ценность фигур. Выгодно – невыгодно» | Повторить ходы и взятия всех фигур, понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен», сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Развивать умения играть в шахматы. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово. | Просмотр серии мультфильма про шахматы «Большое шахматное путешествие» Интерактивная игра. Шахматная игра в паре | |
| 19. | 37. «Шах» | Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач. Оборудование: шахматные наборы для игры с партнером. | Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха" игры в паре. | |
| | 38. «Шах» | Закрепить представление о позиции «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Воспитывать умение выслушивать других детей. Оборудование: шахматные наборы для игры с партнером | Показ на доске: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха" | |
| 20. | 39.«Виды и способы защиты от шаха» | Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах», объяснить способы защиты от шаха. Воспитывать умение выслушивать других детей. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры. | Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах". | |
| | 40. «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», от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение». | Закрепить полученные знания с помощью игровых упражнений в паре. Дидактическое задание "Мат или не мат". "Мат в один ход". | |

| | | | | |
|---------------|------------------------|--|---|-------------|
| | | Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость. Оборудование: шахматные наборы | | |
| 21 | 41. «Шах и мат» | Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар). Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость. Оборудование: наборы шахмат. | Отработка практических навыков в паре с педагогом, партнером. | |
| | 42. «Шах и мат» | Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар). Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость. Оборудование: наборы шахмат. | Практическая игра в парах. | |
| МАРТ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | Дата |
| 22. | 43. «Мат» | Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Оборудование: наборы шахмат, художественное слово. | Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Дидактическое задание "Мат или не мат". | |
| | 44. «Мат в один ход» | Закрепить представления детей о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность. Оборудование: шахматные наборы, художественное слово | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". | |
| 23. | 45. «Ничья» | Формировать представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата. Воспитывать организованность. Оборудование: шахматные наборы, художественное слово | Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат» вариантах ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". | |
| | 46. «Ничья» | Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы. Оборудование: шахматные наборы, художественное слово. | Д/и «Обе армии равны». Загадки. Практические упражнения. О/ игра «Кто сильнее» Практические упражнения. П/и «Живые шахматы» | |
| 24 | 47. «Шахматные фигуры» | Продолжать закреплять знания детей о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий. Воспитывать | Д/и «Узнай фигуру», д/и «Догонялки», д/и «Прятки». Д/и «Шахматная репка». Гимнастика для глаз «Волшебный сон». | |

| | | | | |
|---------------|--|--|---|--|
| | | желание играть с шахматными фигурами Оборудование: шахматные наборы, художественное слово | | |
| | 48.«О диагоналях, по которым атакуется король» | 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. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры | Д/и «Шахматные прятки», «Загадки шахматной шкатулки», игры и упражнения в паре. | |
| 25. | 49. «Практические навыки: мат белыми в один ход» | Учить элементарным основам шахматной игры. Развивать умения играть Оборудование: наборы шахмат. | Загадки. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. | |
| | 50. «Практические навыки: мат белыми в один ход» | Учить элементарным основам шахматной игры. Развивать умения играть Оборудование: наборы шахмат. | Загадки. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. | |
| АПРЕЛЬ | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | |
| 26 | 51. «Практические навыки: лучший ход белых» | Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. Оборудование: наборы шахмат | Загадки о шахматных фигурах. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске | |
| | 52. «Практические навыки: лучший ход белых» | Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. Оборудование: наборы шахмат | Загадки о шахматных фигурах. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске | |
| 27 | 53. «Практические навыки: лучший ход чёрных» | Учить элементарным основам шахматной игры. Формировать навыки игры в шахматы. Оборудование: шахматные наборы, художественное слово | Загадки о шахматных фигурах. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. | |
| | 54. Практические навыки: «Грозный ферзь» | Учить элементарным основам шахматной игры. Оборудование: шахматные наборы | Загадки о шахматных фигурах. Беседа о шахматах. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске. | |
| 28 | 55. «Шахматная партия» | Ознакомить с правилами дебюта. Закрепить навыки игры всеми фигурами из начального положения. Оборудование: шахматные наборы | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода" | |

| | | | | |
|---------------|----------------------------------|---|---|---------------|
| | 56. «Шахматная партия» | Формировать общие представления о принципах разыгрывания дебюта. Закреплять навыки игры всеми фигурами из начального положения Оборудование: шахматные наборы. | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. | |
| Май | | | | |
| Неделя | Тема | Программные задачи | Содержание | |
| 29. | 57. Практическое занятие | Закрепить знания и практические навыки в процессе турнирных и тренировочных партий. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры. художественное слово. | Отгадывание загадок из шахматной шкатулки. Игры в парах за шахматной доской. | |
| | 58. Практическое занятие | Закрепить знания и практические навыки в процессе турнирных и тренировочных партий. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры. художественное слово. | Беседа о шахматистах. Чтение стихотворений детьми наизусть. Игры в парах за шахматной доской. | |
| МАЙ | | | | |
| Неделя | Неделя | Неделя | Неделя | Неделя |
| 30 | 59. Игра из начального положения | Диагностика полученных знаний и практических навыков, в процессе турнирных и тренировочных партий Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры | Тесты и упражнения для закрепления знаний | |
| | 60. Игра из начального положения | Диагностика полученных знаний и практических навыков, в процессе турнирных и тренировочных партий. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры | Тесты и упражнения для закрепления знаний | |
| 32 | 61. Практическое занятие | Закрепить знания, умения и практические навыки игры в шахматы. Напомнить, как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры | Викторины, соревнования и конкурсы. | |
| | 62. «Шахматный турнир» | Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской. Развивать интерес к играм соревновательного характера, воспитывать интерес к шахматной игре. Оборудование: шахматная доска, шахматные фигуры, художественное слово, магнитная доска 2 шт., комплекты шахмат, интерактивные карты «Лабиринт», «Кратчайший путь», медали. | Игра со всеми фигурами из начального положения. | |

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Блок 5-7 лет

Дети знают:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь;
- правила хода и взятия перечисленных фигур.

Дети умеют:

- играть шахматной фигурой (ладья, слон, ферзь, конь) в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- ориентироваться на шахматной доске.

У воспитанников будут сформированы основы аналитических способностей, мышления, логики, воображения, внимания памяти; таких черт характера, как организованность, целеустремленность, объективность, собранность и т.п.

РАЗДЕЛ № 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. ГОДОВОЙ КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| | Первое полугодие | Второе полугодие |
|--------------------------|--------------------|------------------|
| Дата (с какого по какое) | сентябрь - декабрь | январь - май |
| Количество недель | 18 недель | 20 недель |

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

В Учреждении созданы максимально благоприятные условия для развития способностей, осуществляется учёт возрастных, индивидуальных особенностей и потребностей воспитанников.

Условия реализации Программы обеспечивают полноценное развитие личности детей во всех основных образовательных областях, а именно: в сферах социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития личности детей на фоне их эмоционального благополучия и положительного отношения к миру, к себе и к другим людям.

Требования направлены на создание социальной ситуации развития для участников образовательных отношений, включая создание образовательной среды, которая:

гарантирует охрану и укрепление физического и психического здоровья детей;

обеспечивает эмоциональное благополучие детей;

способствует профессиональному развитию педагогических работников;

создает условия для развивающего вариативного дошкольного образования;

обеспечивает открытость дошкольного образования;

В Учреждении созданы условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствуют специфике дошкольного возраста, и обеспечивают:

-обеспечение эмоционального благополучия через:

непосредственное общение с каждым ребенком;

уважительное отношение к каждому ребенку, к его чувствам и потребностям;

-поддержку индивидуальности и инициативы детей через:

создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;

создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;

недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);

-установление правил взаимодействия в разных ситуациях:

создание условий для позитивных, доброжелательных отношений между детьми, в том числе принадлежащими к разным национально-культурным, религиозным общностям и социальным слоям, а также имеющими различные (в том числе ограниченные) возможности здоровья;

развитие коммуникативных способностей детей, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками;

развитие умения детей работать в группе сверстников;

-построение вариативного развивающего образования, ориентированного на уровень развития, проявляющийся у ребенка в совместной деятельности со взрослым и более опытными сверстниками, но не актуализирующийся в его индивидуальной деятельности (далее - зона ближайшего развития каждого ребенка), через:

создание условий для овладения культурными средствами деятельности;

организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи,

общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей;

поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства;

оценку индивидуального развития детей;

-взаимодействие с родителями (законными представителями) по вопросам образования ребенка, непосредственного вовлечения их в образовательную деятельность, на основе выявления потребностей и поддержки образовательных инициатив семьи.

Учреждением созданы условия для:

-предоставления информации о Программе семье и всем заинтересованным лицам, вовлеченным в образовательную деятельность, а также широкой общественности;

-взрослых по поиску, использованию материалов, обеспечивающих реализацию Программы, в том числе в информационной среде;

-обсуждения с родителями (законными представителями) детей вопросов, связанных с реализацией Программы.

В Учреждении создана **развивающая предметно-пространственная среда**, которая обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства кабинета Учреждения, материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития.

Развивающая предметно-пространственная среда обеспечивает:

возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также возможности для уединения;

учет национально-культурных, климатических условий, в которых осуществляется образовательная деятельность;

учет возрастных особенностей детей.

Развивающая предметно-пространственная среда в Учреждении содержательно-насыщенная, трансформируемая, полифункциональная, вариативная, доступная и безопасная.

Насыщенность среды соответствует возрастным возможностям детей и содержанию Программы.

Образовательное пространство оснащено средствами обучения и воспитания (в том числе техническими), соответствующими материалами, в том числе расходным игровым, спортивным, оздоровительным оборудованием, инвентарем.

Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря (в здании и на участке) обеспечивает:

игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников, экспериментирование с доступными детям материалами (в том числе с песком и водой);

двигательную активность, в том числе развитие крупной и мелкой моторики, участие в подвижных играх и соревнованиях;

эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением;

возможность самовыражения детей.

Для детей раннего возраста образовательное пространство предоставляет необходимые и достаточные возможности для движения, предметной и игровой деятельности с разными материалами.

Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей.

Полифункциональность материалов дает возможность разнообразного

использования различных составляющих предметной среды, например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т.д.; и пригодны для использования в разных видах детской активности (в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре).

Вариативность среды

В наличии в группе различные пространства (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразные материалы, игры, игрушки и оборудование, обеспечивающие свободный выбор детей.

Периодично сменяется игровой материал, появляются новые предметы, стимулирующие игровую, двигательную, познавательную и исследовательскую активность детей.

Предметно-пространственная среда в Учреждении доступна и безопасна.

Доступность среды предполагает:

доступность для воспитанников всех помещений, где осуществляется образовательная деятельность;

свободный доступ детей к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности;

исправность и сохранность материалов и оборудования.

Безопасность

Предметно-пространственная среда соответствует требованиям по обеспечению надежности и безопасности использования.

В кабинете, ориентированном на ребенка, важнейшую роль играет тщательно продуманная и безопасно организованная среда развития, которая обеспечивает передачу детям обогащенного взрослого опыта, на опосредованное обучение через организацию такой образовательной среды, которая предоставляет широкие возможности для эффективного накопления детьми собственного опыта и знаний.

Для целенаправленной организации работы по реализации Программы в полном объеме созданы условия в кабинете дополнительных услуг, где имеются:

- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы;
- обучающие презентации по шахматам;
- автоматизированное рабочее место педагога (ПК, проектор, акустическая система, документ-камера).

Весь подобранный материал способствует развитию интереса к шахматной игре, обучению детей шахматам, как в самостоятельной деятельности, так и во взаимодействии с педагогом. Материал доступен и понятен, всегда в свободном пользовании детей.

В целях доступности получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья Учреждением обеспечиваются **специальные условия** (в случае необходимости) для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, в том числе:

а) для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья **по зрению**:

размещение в доступных для обучающихся, являющихся слепыми и слабовидящими, местах и в адаптированной форме (с учетом их особых потребностей) тактильные информационные таблички, выполненные укрупненным шрифтом, и с использованием рельефно-линейного шрифта или рельефно-точечного шрифта Брайля, с номерами и наименованиями помещений, а также справочной информацией о расписании учебных занятий;

доступ обучающегося, являющегося слепым и использующего собаку-поводыря, к зданию организации, осуществляющей образовательную деятельность, располагающему местом для размещения собаки-поводыря в часы обучения самого обучающегося;

звуковые маяки, облегчающие поиск входа в организацию, осуществляющую образовательную деятельность;

выпуск альтернативных форматов печатных материалов по дополнительным общеобразовательным программам (крупный шрифт или аудиофайлы);

контрастную маркировку проступей крайних ступеней в виде противоскользящих полос, а также контрастную маркировку прозрачных полотен дверей, ограждений (перегородок). При реализации дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта, организации, осуществляющие образовательную деятельность, край ванны бассейна по всему периметру должны выделять полосой, имеющей контрастную окраску по отношению к цвету обходной дорожки;

применение специальных методов и приемов обучения, связанных с показом и демонстрацией движений и практических действий;

использование специальных учебников, учебных пособий и наглядных дидактических средств (муляжи, модели, макеты, укрупненные и (или) рельефные иллюстрации);

применение специального спортивного инвентаря <22> и рельефно-контрастной маркировки спортивных залов и игровых площадок (при реализации дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта);

<22> Статья 11.1 Федерального закона от 24 ноября 1995 г. N 181-ФЗ "О социальной защите инвалидов в Российской Федерации" (Собрание законодательства Российской Федерации, 1995, N 48, ст. 4563; 2003, N 43, ст. 4108; 2021, N 1, ст. 17).

б) для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья **по слуху:**

дублирование звуковой справочной информации о расписании учебных занятий визуальной (установка визуально-акустического оборудования с возможностью трансляции субтитров);

обеспечение возможности понимания и восприятия обучающимися на слухозрительной основе инструкций и речевого материала, связанного с тематикой учебных занятий, а также использования его в самостоятельной речи;

использование с учетом речевого развития обучающихся разных форм словесной речи (устной, письменной, тактильной) для обеспечения полноты и точности восприятия информации и организации речевого взаимодействия в процессе учебных занятий;

в) для обучающихся, имеющих нарушения **опорно-двигательного аппарата:**

материально-технические условия, предусматривающие возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения организации, осуществляющей образовательную деятельность, а также их пребывания в указанных помещениях (наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проемов, лифтов, локальное понижение стоек-барьеров до высоты не более 0,8 м; наличие специальных кресел и других приспособлений);

безбарьерную архитектурно-планировочную среду;

обеспечение возможности вербальной и невербальной коммуникации (для обучающихся с двигательными нарушениями в сочетании с грубыми нарушениями речи и коммуникации);

включение в содержание образования упражнений на развитие равновесия, точность воспроизведения характера движений по темпу, ритмичности, напряженности, амплитуде и другое (при реализации дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта);

г) для обучающихся с **тяжелыми нарушениями речи:**

адаптация содержания теоретического материала в текстовом/аудио-/видеоформате в соответствии с речевыми возможностями обучающихся; создание условий, облегчающих работу с данным теоретическим материалом (восприятие/воспроизведение);

использование средств альтернативной коммуникации, включая коммуникаторы, специальные планшеты, кнопки, коммуникативные программы, коммуникативные доски и так далее;

преимущественное использование методов и приемов демонстрации, показа действий, зрительного образца перед вербальными методами на первоначальном периоде обучения;

стимуляция речевой активности и коммуникации (словесные отчеты о выполненных действиях, формулирование вопросов, поддержание диалога, информирование о возникающих проблемах);

обеспечение понимания обращенной речи (четкое, внятное проговаривание инструкций, коротких и ясных по содержанию);

нормативные речевые образцы (грамотная речь педагога (тренера, инструктора);

расширение пассивного и активного словаря обучающихся с тяжелыми нарушениями речи за счет освоения специальной терминологии;

д) для обучающихся с **расстройствами аутистического спектра (РАС)** - использование визуальных расписаний;

е) для обучающихся с **задержкой психического развития:**

использование дополнительной визуальной поддержки в виде смысловых опор, облегчающих восприятие инструкций, усвоение правил, алгоритмов выполнения спортивных упражнений (например, пошаговая памятка или визуальная подсказка, выполненная в знаково-символической форме);

обеспечение особой структуры учебного занятия, обеспечивающей профилактику физических, эмоциональных и/или интеллектуальных перегрузок и формирование саморегуляции деятельности и поведения;

использование специальных приемов и методов обучения;

дифференциация требований к процессу и результатам учебных занятий с учетом психофизических возможностей обучающихся;

соблюдение оптимального режима физической нагрузки с учетом особенностей нейродинамики обучающегося, его работоспособности, темповых характеристик, использование гибкого подхода к выбору видов и режима физической нагрузки с учетом особенностей функционального состояния центральной нервной системы и нейродинамики психических процессов обучающегося (быстрой истощаемости, низкой работоспособности, пониженного общего тонуса и другие), использование здоровьесберегающих и коррекционно-оздоровительных технологий, направленных на компенсацию нарушений моторики, пространственной ориентировки, внимания, скоординированности межанализаторных систем (при реализации дополнительных общеразвивающих программ в области физической культуры и спорта);

ж) для обучающихся с **умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями):**

специально оборудованные «зоны отдыха» для снятия сенсорной и эмоциональной перегрузки;

для обучающихся с выраженными сложными дефектами (тяжелыми и множественными нарушениями развития) (ТМНР) - психолого-педагогическое тьюторское сопровождение;

учет особенностей обучающихся с умственной отсталостью (коммуникативные трудности с новыми людьми, замедленное восприятие и ориентировка в новом пространстве, ограниченное понимание словесной инструкции, замедленный темп усвоения нового материала, новых движений, изменения в поведении при физических нагрузках);

сочетание различных методов обучения (подражание, показ, образец, словесная инструкция) с преобладанием практических методов обучения, многократное повторение для усвоения нового материала, новых движений.

Занятия в объединениях с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья могут быть организованы как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах, в том числе по индивидуальному учебному плану.

3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Обследование детей по данной Программе осуществляется 2 раза за срок обучения: в начале (сентябрь) и в конце (май).

Это даёт возможность увидеть динамику усвоения детьми программных требований, а затем, проанализировав причины отдельных пробелов, недоработок, наметить пути их исправления.

Для определения результативности освоения программы, выявления уровня достижения поставленной цели и задач, планируемых результатов программы разработан диагностический материал.

Блок 5-7 лет

| Способный управлять своим поведением и планировать свои действия | | |
|--|---|---|
| 1. | <p><i>Ведет себя в общественных местах, при взаимодействии с другими людьми преимущественно в соответствии с элементарными общепринятыми нормами и правилами, а не с сиюминутными желаниями и потребностями (например, во время шахматных турниров)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно выполняет различные правила, сам при необходимости корректирует свое поведение в соответствии с нормами (например, здоровается с противником по игре, вежливо общается, несмотря на поражение в игре, продолжает игру, даже если окружающая обстановка незнакома и вызывает интерес и т.д.) - частично выполняет правила поведения; при напоминании или помощи взрослого может исправлять свое поведение в соответствии с нормами и правилами. - не выполняет общепринятых норм и правил поведения; напоминание или помощь воспитателя имеют кратковременный эффект. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| 2. | <p><i>Способен проговорить простейший алгоритм выполнения определенного действия – после вопроса взрослого: «Как ты будешь выполнять это задание?»</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно, без ошибок перечисляет последовательность действий для достижения требуемого результата. В случае ошибки, сам замечает это и исправляется. - способен правильно выполнить алгоритм действий, но для его проговаривания необходима помощь взрослого. Может забывать отдельные действия, но исправляется при вопросе-напоминании взрослого. - применяет случайные стратегии выполнения действия, не способен словами обозначить необходимую последовательность действий. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| Способный решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту | | |
| 1. | <p><i>Может применять самостоятельно новые знания и способы деятельности для решения различных задач; в зависимости от ситуации может преобразовать способы решения задач</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - при решении новой задачи ребенок самостоятельно выбирает подходящие способы, комбинирует их; может привлекать различные источники получения необходимой информации (Например, при наблюдении за игрой других детей перенимает что-то у них, уточняет у тренера, как лучше сделать тот или иной ход). | <p>2</p> |

| | | |
|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - при решении новой задачи для выбора наиболее подходящих способов ее решения необходима помощь взрослого. - при решении задачи ребенок использует стереотипные способы действий, которые выбирает с опорой на случайные стратегии; при возникновении затруднения теряет интерес к задаче, возвращается к привычной деятельности. | <p>1</p> <p>0</p> |
| 2. | <p><i>Может осуществлять первичную общую самооценку на основе критериев, предъявляемым к результатам деятельности</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - может правильно оценить полученные результаты деятельности, способен кратко аргументировать свои оценки с упоминанием требований. - может оценить результаты деятельности других, но не может объяснить свою позицию, при оценке своих результатов необходима помощь взрослого. - не может правильно оценить результаты деятельности окружающих; выносит оценки, противоречащие критериям, основанные не на анализе. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| Овладевший универсальными предпосылками учебной деятельности | | |
| 1. | <p><i>Умеет строить свою работу в соответствии с требованиями (критериями). Умеет работать по правилу, по образцу и по простейшему алгоритму (3-4 шага); слушает взрослого и выполняет его инструкции</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно, по собственной инициативе стремится к тому, чтобы выполняемые действия соответствовали требованиям, запрашивает у взрослого промежуточные и итоговые оценки: «Правильно?», «У меня так получилось?». Корректирует свои действия в соответствии с образцом, инструкцией, требованиями при напоминании взрослого. - не проявляет инициативы в оценке промежуточных результатов действия, но может корректировать свою работу в соответствии с образцом, инструкцией, требованиями при напоминании взрослого. - не стремится к соответствию своих действий требованиям, делает «как получится», не может корректировать свои действия в соответствии с образцом, не выполняет инструкции взрослого. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| 2. | <p><i>Фиксирует свое затруднение; с помощью взрослого может выявить его причины и сформулировать познавательную задачу; активно использует различные способы преодоления затруднения</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок самостоятельно фиксирует свое затруднение; в простейших случаях выявляет его причину и определяет познавательную задачу; предлагает подходящие способы преодоления затруднения. - ребенок фиксирует свое затруднение; нуждается в помощи взрослого при выявлении его причины и определения познавательной задачи; предлагает способы преодоления затруднения. - ребенок не фиксирует свое затруднение даже после наводящих вопросов взрослого. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| 3. | <p><i>Фиксирует достижение планируемого результата и условий, которые позволили его достичь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок в простейших шахматных партиях самостоятельно проговаривает условия, которые позволили достичь результата. - ребенок проговаривает достигнутый результат; но условия, которые позволили его достичь может проговорить только после наводящих вопросов взрослого. - ребенок не может проговорить условия достижения результата даже после наводящих вопросов взрослого. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |
| 4. | <p><i>Способен сосредоточенно действовать в течение 20-30 минут</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - в течение указанного времени в ходе образовательных ситуаций может действовать целенаправленно, самостоятельно, не отвлекаясь. - выполняя задание в течение указанного времени, может отвлекаться, но после этого каждый раз самостоятельно возвращается к выполнению задания. - быстро отвлекается, теряет интерес к заданию, самостоятельно к нему не возвращается. | <p>2</p> <p>1</p> <p>0</p> |

| Овладевший необходимыми умениями и навыками | | |
|--|---|--------------------------------------|
| 1. | <p><i>Владеет элементарными навыками шахматной игры</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ориентируется в расстановке и возможностях в игре каждой фигуры; способен просчитать несколько ходов вперед, ходы соперника; проявляет творчество во время турнира (игры), свободно рассуждает и обосновывает каждый ход - при шахматной игре необходима помощь взрослого - не ориентируется в расстановке и возможностях в игре каждой фигуры; не способен просчитать несколько ходов вперед, ходы соперника; не проявляет творчество во время турнира (игры), не рассуждает и не обосновывает каждый ход; не проявляет интереса к шахматной игре. | 2 1 0 |
| Высокий уровень – от 1,7 до 2 баллов | | |
| Средний уровень – от 1 до 1,6 баллов | | |
| Низкий уровень – от 0 до 1,9 | | |

4.МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы обучения по Программе:

| | |
|----------------------|--|
| Наглядные: | Непосредственное наблюдение и его разновидности |
| | Показ обучающих презентаций и иллюстраций |
| | Опосредованное наблюдение |
| Словесные: | Чтение и рассказывание художественных произведений |
| | Пересказ |
| | Обобщающая беседа |
| | Рассказывание без опоры на наглядный материал |
| Практические: | Дидактические игры |
| | Подвижные игры |
| | Дидактические упражнения |
| | Турнир |

Алгоритм учебного занятия:

- 1.Организационный момент
- 2.Проверка знаний и умений, полученных ранее
- 3.Организация творческой среды для восприятия новой информации
- 4.Новая информация
- 5.Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы
- 6.Обобщение изученного материала на занятии
- 7.Рефлексия

Форма организации образовательного процесса по реализации программы «Шахматная академия» групповая. Это обосновано с позиции направления программы и категории обучающихся.

Учебные занятия проводятся в форме практических занятий с включением бесед, просмотров обучающих мультфильмов и презентаций, турниров, дидактических и интерактивных игр.

Для успешного осуществления образовательной деятельности Учреждения систематизированы методические разработки, медиатека обучающих презентаций.

В приложении Программы представлен дидактический материал для успешной реализации программы.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
2. Гришин, В. Г. Шахматная азбука [текст] / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
3. Гафт А.М. Методические рекомендации по обучению игре в шахматы для педагогов дошкольных образовательных организаций, Ханты-Мансийск: АУ «Институт развития образования», 2015;
4. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
5. Карпов, А. Е. Учись шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
6. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
7. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
8. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина — Ростов н/Д Феникс, 2006;
9. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004.

ПРИЛОЖЕНИЕ

СКАЗКА «УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ»

Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных.

И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Алэн к Чародею и спросили:

– Где бы нам игру необыкновенную найти? Усмехнулся Чародей:

– Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Алэн Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч. Вошли Лена и Алэн в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: "Опа... Опа... Опа...". Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Алэн вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком Тот злобно расхохотался:

– Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лену, Алэна и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Алэн не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Алэн и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алэна.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алэна.

Попросите учеников открыть с. 4 учебника – там изображен этот кругляк; очень хорошо, если учитель заранее приготовит такой кругляк из картона. На своих занятиях мы запускаем кругляк из картона в класс, потом просим конкретно одного из учеников принести его обратно; только не говорите это всему классу сразу, а то вместо кругляка можете получить три – четыре кусочка картона.

Приглянулся кругляк Алэну. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Взмахнул Звол над Алэном мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алэна. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алэна, перекинул через плечо Лэну и затрусил прочь.

Не растерялся Алэн, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног.

Просите детей посмотреть на с. 4, а потом показываете заранее приготовленный квадрат из картона. Можете метнуть квадрат в класс. Только осторожно.

Подхватила щит Лена, бросила в воду. Поплыли они с Алэном по Бурной Реке.

Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь. Лена и Алэн вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

Дети рассматривают с.5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лену за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь.

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лена и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Дети рассматривают с.5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок.

Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?"

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лена. – Как от него отвязаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу. Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ".

– "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лена. – А что такое "ВОЛ"?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?!

– Знаю, знаю! – закричала Лена. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. «Где же заветная игра?» —огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках ШАХМАТНУЮ ДОСКУ. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой ШАХМАТЫ!

Сказка кончилась, и учитель показывает детям различные шахматные) доски: обычную деревянную доску, маленькую доску от дорожных шахмат. доску, нарисованную на шахматном столике (все, что имеется в наличии у педагога), а затем разворачивает к детям шахматную доску для демонстрационных шахмат, которая до этого стояла лицевой стороной к стене и не привлекала внимания учеников.

Демонстрационная шахматная доска нужна обязательно, иначе учителю будет трудно работать.

Учитель объясняет, что на шахматной доске ведется шахматное сражение. Подчеркните, что шахматная доска аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по шахматному называются ПОЛЯМИ Светлые клетки – это БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные клетки – это ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ Белые поля не обязательно бывают белого цвета – их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (и другими темными) тонами.

Нарисуйте мелом на классной доске белое и черное (закрашенное поле. Покажите детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона. Покажите указкой на демонстрационной доске несколько белых и черных полей. Пусть ребята посмотрят с.7 учебника, где нарисована большая шахматная доска и отдельно белые и черные поля.

Если у педагога есть книга "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991), то он может вместо сказки "Удивительные приключения шахматной доски" читать первую главу (а лучше читать и инсценировать) "Шахматная беседа". Эту главу можно также найти в журнале "Мурзилка", № 6 за 1993 год.

Дайте каждому из учеников по шахматной доске, лучше всего деревянной, но можно и картонную (она гораздо дешевле, но ученики могут быстро ее измять). Наилучший для учебных целей размер шахматных полей 5 см на 5 см. Размер полей менее 3 см на 3 см нежелателен. Пусть каждый из учеников покажет на своей доске белое и черное поля.

Затем ребята достают из портфелей тетради в большую клетку (для шестилеток) и рисуют в клеточках несколько белых и черных полей.

Обратите внимание детей на то, что на шахматной доске белые и черные поля всегда чередуются: белое – черное – белое – черное...

Для закрепления элементарного шахматного материала прочитайте ученикам еще одну дидактическую сказку.

ШАХМАТНАЯ ШКАТУЛКА

Алексей Ратушный

В нашей Шахматной шкатулке драгоценностей не счесть
Здесь такие самоцветы удивительные есть!

Здесь собрание игрушек , досок шахматных, столов
Фантастических зверушек в каждом из восьми углов
Здесь полным полно кристаллов фантастических цветов
А еще у нас немало разных шахматных часов
Здесь коллекции загадок, книг и сказочных картин
Танцев в шахматных нарядах и мелодий, и перлин
Здесь великий Сааведра и загадочный Легаль
Здесь за шахматные недра бьётся с миром леди Сталь
Здесь витают над столами души лучших мастеров
Ты всегда Шкатулка с нами! В ней всегда к Игре готов.

ЛЕГЕНДА И ИСТОРИЯ ШАХМАТ

О истории возникновения шахматной игры существует легенда.

Давным-давно жил в Индии деспотичный раджа. Один из приближенных решил показать властителю, насколько зависит он от подданных, и придумал игру, где король (царь, шах) хотя и является главной фигурой, однако мало что значит без поддержки и защиты других фигур.

Игра оказалась удивительно интересной, и не заметивший нравоучительного намека раджа предложил создателю любое вознаграждение.

И, как гласит легенда шахмат, последний выразил желание получить награду хлебными зернами, но так, чтобы за первое поле шахматной доски ему дали одно зернышко, за второе — два, за третье — четыре, потом восемь, шестнадцать и т. д.

Поскольку на доске всего шестьдесят четыре клетки, раджа думал обойтись одним-двумя мешками, однако на деле выяснилось, что во всем мире не найти столько зерен, сколько понадобится для того, чтобы удовлетворить пожелание хитроумною изобретателя. Такова легенда о мудрой шахматной игре и его создателе.

ЛЕГЕНДА О СОЗДАНИИ ШАХМАТ

Шахматы были изобретены в Индии. По этому поводу существует интересная легенда:

Когда индийский царь впервые познакомился с шахматами, он был восхищен их своеобразием и обилием красивых комбинаций. Узнав, что мудрец, который изобрел игру, является его подданным, царь позвал его, чтобы лично наградить за гениальную выдумку. Властелин пообещал выполнить любую просьбу мудреца и был удивлен его скромностью, когда тот пожелал получить в награду пшеничные зерна. На первое поле шахматной доски — одно зерно, на второе — два, и так далее, на каждое последующее вдвое больше зерен, чем на предыдущее. Царь приказал побыстрее выдать изобретателю шахмат его ничтожную награду. Однако на следующий день придворные математики сообщили своему повелителю, что не в состоянии исполнить желание хитроумного мудреца. Оказалось, что для этого не хватит пшеницы, хранящейся не только в амбарах всего царства, но и во всех амбарах мира.

Мудрец скромно потребовал $1+2+2*2+2*2*2+\dots+(2*(63 \text{ умножения})*2)$ зерен. Это число записывается двадцатью цифрами и является фантастически большим. Подсчет показывает, что амбар для хранения необходимого зерна с площадью основания 80 м^2 должен простираться от Земли до Солнца.

Мудрец (легенда о шахматах)

Когда – то, давным – давно, в одном индийском королевстве жил король. И было у него два сына, два королевича. Одного звали Белый Королевич. Другого – Чёрный Королевич. Один любил наряжаться в белые одежды, а другой – в чёрные.

Старый король умер. После смерти короля стали королевичи делить наследство. Но что – то не поделили, поругались и пошли войной друг на друга. Сражались они долго и упорно, никто не хотел уступать. Много воинов полегло в той в той войне. Братья уже сожалели, что начали эту войну. Каждый ждал, что другой первый протянет руку.

И тогда – то явился к Белому Королевичу старый Мудрец и сказал:

- Знаю я надёжное средство, которое помирит вас с братом.

Достал Мудрец из котомки доску, поделённую на одинаковые белые и чёрные клетки, и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними – коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника – ферзя. Во втором ряду поставил в ряд белые пехотинцы – пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Королевич, - молвил Мудрец, указывая на белые фигурки. Глянул Белый Королевич на белые фигурки, да так и ахнул. В его войске и в самом деле были пехотинцы и лошади, боевые слоны и башни. И цвет фигур был его любимый – белый.

- А где же армия брата? – допытывался Белый Королевич.

Мудрец достал из котомки другие фигурки. Они были точь – в- точь как и расставленные, только чёрного цвета, любимого Чёрным Королевичем.

- Игра эта называется «шахматами», - пояснил Мудрец, - она такая интересна и увлекательна, обладает такой магической силой, что начав играть, вы потеряете сон и покой и забудете про все ваши ссоры.

И стал Мудрец обучать Белого Королевича этой мудрой игре. Белый Королевич так увлёкся, что забыл даже про войну. А когда вспомнил, тотчас послал гонца к брату с предложением о мире.

- Если Чёрный Королевич не даст согласие на мир, расскажи ему по секрету, что есть у меня удивительная, невиданная игра. Но покажу эту игру после того, как мы помиримся.

Страшно захотелось Чёрному Королевичу полюбоваться на необычную игру – забаву, и поспешил он заключить мир. А когда он своими глазами увидел шахматное сражение, то стал упрашивать поскорее его научить этой игре.

- О, Белый Королевич, я восхищён и удивлён. Поскорее научи меня играть в эту загадочную игру.

Белый Королевич с большой охотой исполнил просьбу брата. С тех пор братья – королевичи целые дни проводили за шахматной доской. Но однажды они всё же сделали перерыв. И тогда они вспомнили про Мудреца. Велели разыскать и доставить во дворец.

- Спасибо, мудрейший старец, что открыл секреты этой притягательной игры, проси в награду, что хочешь. Всё будет исполнено.

Мудрец подумал и ответил: «Пусть отныне и навсегда все ваши битвы происходят только на шахматной доске. А чтобы вам не скучать без войск, назовите все шахматные фигуры: пехотинцы – пешками, крепость – ладьями, конницу – конём, телохранитель – слоном, королеву – ферзь, короля – королём.

- О, великий Мудрец, мы в точности исполним твою просьбу. Клятву свою мы не нарушим никогда. С тех давних времён то королевство превратилось в шахматное. Там наступил мир и покой.

Дидактическая сказка «КОТЯТА-ХВАСТУНИШКИ»

В некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный.

Котята очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости.

- И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и чёрных клеток-полей. Вот чёрные шахматные поля. Вот белые шахматные поля.

Тут котята фыркнули и отвернулись:

- Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играл.

- Тогда скажите: какие шахматные поля больше – белые или черные? – спросила Поля.

- Белые, – сказал белый котенок.

- Черные, – сказал черный котенок.

А ВЫ КАК ДУМАЕТЕ?

(учитель спрашивает у детей).

- Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить.

(Воспитатель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.)

А что больше: шахматная доска или шахматное поле?

- Они равны, – ответил черный котенок.

- Поле больше, чем доска. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок.

ТАК ЛИ ЭТО?

- И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски?

- У полей круглая, – сказал белый котенок.

- И у доски круглая, – добавил черный котенок.

А ВЫ ЧТО СКАЖЕТЕ?

- Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Котятам стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в шахматы.

А ВЫ НИКОГДА НЕ ХВАСТАЕТЕСЬ?

Вот и вся сказка.

Снова показываете шахматную доску, белые и черные поля.

ШАХМАТНАЯ БЕСЕДКА

Если очень-очень захотеть научиться играть в шахматы, то желание непременно сбудется. И, возможно, ты попадешь в такую же волшебную историю, как и Юра...

Однажды ранним воскресным утром в Юрину квартиру позвонили. Юра открыл дверь и увидел девочку в клетчатом платице.

- Здравствуй, Юра. Меня зовут Клеточка. Я приехала за тобой из Шахматной страны.

Девочка взяла Юру за руку и привела к велосипеду с тремя сидениями, шестью педалями и маленькими колесами. Клеточка села за руль. Юра примостился сзади.

Путешествие началось. Велосипед мчался с невероятной скоростью. Мимо мелькали города, леса, реки. С гулко бьющимся сердцем Юра ждал чего-то особенного и удивительного.

Вдруг Клеточка резко затормозила, и велосипед остановился перед красивой беседкой, похожей на башенку.

– Это Шахматная беседка. Здесь мы проведем первое занятие, – проговорила Клеточка.

Юра вслед за девочкой вошел в беседку и в восхищении замер. На массивном столе, излучая мягкий розовый свет, лежала большая квадратная доска со множеством темных и светлых клеток.

– Это ШАХМАТНАЯ ДОСКА. На ней ведется шахматное сражение, – начала занятие Клеточка. – Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ. Светлые квадратики – БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные квадратики – ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ.

– Белые поля. Черные поля, – повторил Юра.

Вдруг клетки-квадратики затрепетали, прыгнули с шахматной доски, стали водить хоровод вокруг девочки и озорно подмигивать Юре.

– Это мои сестренки, – улыбнулась Клеточка. – В Шахматной беседке поля волшебные.

Клетки-квадратики дружно вспорхнули и вернулись на шахматную доску. Юра растерялся. Он не мог понять – было ли все это на самом деле или ему показалось. Он направился к столу, чтобы потрогать клетки-квадратики, но обо что-то споткнулся и чуть не упал. У ног мальчика лежала толстая-претолстая тетрадь. Юра поднял ее и на обложке прочитал: "Загадки из тетрадки".

– Это тетрадка моего друга Загадая, – удивилась Клеточка. – Хорошо, что ты нашел ее. В ней много шуток, загадок, вопросов, заданий. Будешь понемногу решать их и научишься играть в шахматы. Начнем?

– Начнем, – кивнул Юра.

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи шахматную доску, какое-нибудь белое поле, черное поле. Какие поля больше: белые или черные?
2. Какая форма у шахматной доски: круглая или квадратная? А у шахматного поля?
3. Что меньше: шахматная доска или шахматное поле?
4. На каких полях ничего не растет?
5. Из каких досок не строят теремок?
6. В каких клетках не держат зверей?
7. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, тополя, поляк, полярник?
8. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Скоро бой. И ждет войска

Деревянная ...

Раздался голос Короля:

Найдите на доске ...

ДИАГОНАЛЬ

В беседку вошел мальчик со вздернутым носиком и большими удивленными глазами. Под мышкой он держал длинную тонкую палку.

– Юра, это Загадай, – обрадовалась Клеточка. – Загадай будет путешествовать с нами. Он знает много шахматных историй.

– Что это за палка у тебя? – спросил Юра.

– Не палка, а указка, – обиделся Загадай. – Она нам пригодится.

– Пригодится, – подтвердила Клеточка и продолжила занятие. – Теперь давайте поговорим о ДИАГОНАЛЯХ шахматной доски. ДИАГОНАЛЬ – это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины. В самых коротких – всего два поля.

Загадай взмахнул указкой и показал самые короткие диагонали.

– Есть на шахматной доске и самые длинные – БОЛЬШИЕ ДИАГОНАЛИ. В каждой из них по восемь полей. Горизонталек покажет нам большую белую диагональ.

Клеточка нажала кнопку Д. Полюбившийся Юре Горизонталек поспешил в противоположный угол доски и быстро вернулся обратно.

– Как интересно в Шахматной стране! «И сестрички у тебя хорошие», – сказал Юра девочке.

Клетки-квадратики соскочили с шахматной доски и затанцевали вокруг Юры. Да так весело и задорно, что Юра не удержался и поймал восемь черных клеток. Когда остальные клетки вернулись на доску, одна из черных диагоналей стала белой.

– Сейчас большая черная диагональ снова будет черной, – сказал Юра и отпустил пойманные клетки.

– Вот ты и познакомился со всеми шахматными дорожками: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Теперь Загадай покажет ЦЕНТР, – проговорила Клеточка. – Центр – это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.

– Теперь, Юра, порешай мои задачки, – сказал Загадай, раскрывая тетрадь.

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ. Сколько в ней полей?
2. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей?
3. Какая диагональ длинней: большая белая или большая черная?
4. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей?

5. Покажи диагональ из трех, четырех, пяти, шести, семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали?
6. Покажи центр. Сколько в нем полей?
7. Какую форму имеет центр: круглую или квадратную?
8. Сколько белых полей в центре? А черных?
9. Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета?

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

Нарисуй нам шахматную доску, – попросил Незнайка Карандаша.

Карандаш задумался и сказал:

– Вспомнил! Она состоит из множества светлых и тёмных клеточек.

И Карандаш нарисовал светлую клеточку.

А рядом с ней – тёмную клеточку.

– По-шахматному, это поля, – объяснил Незнайка. – Светлые клетки – белые поля. Тёмные клетки – чёрные поля. Вот так, братцы.

Светлая и тёмная клеточки-поля ожили и улыбнулись.

Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.

Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.

– Поля, погодите! – закричал Карандаш. – Я ещё не всю шахматную доску нарисовал.

И Карандаш начал быстро-быстро рисовать белые и чёрные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбежались кто куда.

Наконец Карандаш нарисовал столько клеток, сколько нужно, и устало сказал весёлым человечкам:

– Всё, теперь ловите их.

И весёлые человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями. Но поля ловко ускользали у Буратино из-под носа, выскальзывали у Чиполлино из рук, проскальзывали у Незнайки между ног.

Всё же все клетки были пойманы, но встать рядом с чёрными полями белые поля отказывались. Да и чёрные поля не захотели встать рядом с белыми полями.

– Они слишком тёмные, – упирались белые поля.

– Они слишком светлые, – фыркали чёрные поля.

Тут белый король почёрнел от злости, чёрный король побелел от злости, и оба короля в один голос пригрозили:

– Если сейчас же не встанете на свои места, мы поищем другую шахматную доску, а с вами никто не будет играть.

Белые и чёрные поля испугались, прижались друг к другу, и получилась шахматная доска.

Незнайка уселся с одной стороны шахматной доски, остальные весёлые человечки расположились с другой стороны шахматной доски.

– Сейчас мы с вами противники, братцы. Ведь в шахматы играют игроки-противники. Правое поле у меня белое, – значит, шахматная доска между нами лежит правильно.

Тут полям наскучило стоять, прижавшись друг к другу, и они снова разбежались по углам.

То-то вновь была работа весёлым человечкам ловить озорные поля.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для закрепления пройденного материала попросите малыша:

– из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и тёмных кубиков,

– начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски,

– вспомнить, где, кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке,

– раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только чёрным),

– правильно положить шахматную доску между вами или между куклами.

Покажите ребёнку ЦЕНТР – четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют ПАРТНЁРАМИ.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«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, «Зяц» – 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. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест – колобок от неё 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. Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

«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.

«Угадай-ка»

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.

«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.

«Кубик»

Возьмите один из старых кубиков, нарисуйте на бумаге каждую из шести шахматных фигур и приклейте рисунки к граням кубика. Или склейте кубик из ватмана. Бросайте кубик по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.

«Да и нет»

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

«Поиграем – угадаем»

Загадайте ребенку какую-нибудь шахматную фигуру. Малыш перечисляет фигуры, пока не назовет задуманную. Потом поменяйтесь ролями.

«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.

Начальная расстановка фигур «Кто быстрее расставит»

Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

Стихи и загадки о шахматных фигурах

Не люди, не звери,
не часы, а ходят... *(шахматные фигуры)*
Стоим рядом с королем,
но не путать нас со слоном
И с ладьей сравнить нельзя

Супер сильного.... *(ферзя)*
Мы ушасты и гривасты,
смело скачем сквозь огонь
Ну отгадывай, не хвастай
да конечно – это *(конь)*

Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык без спешки
И берет наискосок
Ну конечно – это *(пешика)*

Это правило известно
Короля нам есть нельзя,
Но свободно можешь есть ты
Вместо этого... *(ферзя)*

Иногда король с ладьёй
Ходят вместе очень ловко,
Шахматисты ход такой
Называют... *(рокировкой)*

На шапке - пика острая,
Завидна моя роль:
Всех выше, выше ростом я
Конечно, я..... *(Король)*

Вот внимательно гляди,
Башня круглая такая,
И бойницы сквозь зубцы.
По краям доски.... *(Ладьи)*

Люди их передвигают,
коротают вечера,
люди в шахматы играют
Гениальная игра.
Вся в квадратах – белых, черных –
Деревянная доска,
А ряды фигур точеных –
Деревянные войска.
Ты, дружок мой, без опаски,
без смущения вступай,
словно в мир чудесной сказки,
в чёрно-белый этот край.
Восемь дружных встали в строй
Стерегут они покой.... *(пешики)*

Грива есть, но нет хвоста
Фигура эта не проста..... *(конь)*

По углам доски стоят

Украшают войска ряд.... *(ладья)*

Похвастаться можем
Красивым нарядом
И тем, что в строю
С королем всегда рядом.... *(ферзь)*

Стою на самом краю
Путь откроют – пойду
Только прямо хожу
Как зовут, не скажу.... *(ладья)*

Она маленький солдат,
Храбрый и отважный,
Ход в две клеточки она
Делает однажды.... *(пешка)*

Он наискосок идет,
Только прикажи.
В плен противник попадет,
Вставший на пути.... *(слон)*

Может он ходить и прямо,
И наискосок.
Высоко его оценит
Опытный игрок.... *(ферзь)*

Он, не цокает, конечно,
Но легко перешагнёт
Через ряд фигур и пешек
Этим шахматным... *(конем)*

Быть особо защищённым –
У него такая роль,
Это правило резонно,
Потому что он ... *(король)*

Мы могли на ней бы плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам... *(ладье)*

Это есть не поражение,
Не фиаско, и не крах,
А всего лишь нападение –
Королю объявлен... *(шах)*

Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же название
У фигуры этой... *(слон)*

Вот я выиграл почти,
И заранее был рад,
Но сопернику зайти
Удалось в ничейный... *(пат)*

Если в шахматы играешь,
То, конечно, это знаешь –
Будет лучший результат,
Если ты поставишь... *(мат)*

ЦИКЛ БЕСЕД «ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТАМИ»

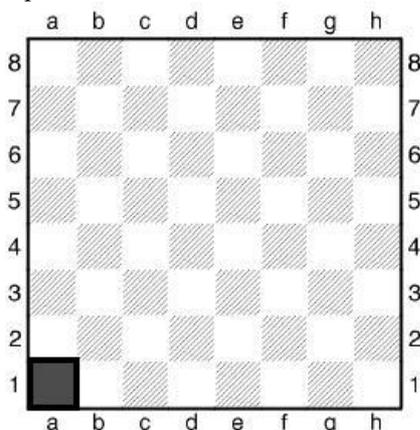
В какие игры ты умеешь играть? Конечно, в самые разные! Может быть, даже играешь в шахматы — родители научили. Правда получается это у тебя ещё не очень хорошо. Папу обыграть пока никак не удаётся.

Не беда! После того как ты прочитаешь эту книгу — с папой легко справишься.

С чего же мы начнём? Со знакомства с этой древней игрой. ШАХМАТЫ родились в одной прекрасной стране с названием Индия 2000 лет назад. Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается «Конец Королю».

Индийский Шах-Падишах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. А когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

Со временем шахматы разъехались по всему свету, и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Долго-долго путешествовали шахматы в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и большие пустыни. Поэтому в нашу страну дорогим гостям шахматам пришлось плыть на кораблях-ладьях через моря-океаны.



Перед вами шахматная доска. Это поле сражения, состоящее из белых и чёрных клеток. Всего на доске их 64 — 32 белых и 32 чёрных. По краям доски сверху и снизу буквы, а справа и слева цифры.

Как правильно поставить шахматную доску? Тебе надо запомнить одно важное правило: поле a1 должно находиться у того, кто играет белыми фигурами под левым локтем, оно всегда (!) чёрного цвета.

Фигуры ещё хотят поспать в своей шахматной коробке, а тебе уже не терпится пригласить их к знакомству. Большая просьба — относись к фигурам с огромным уважением. Это не игрушки! Среди них есть настоящие царские особы. Не вытряхивай шахматы, а доставай их по очереди и сразу ставь на стол, чтобы фигуры не катались и не падали на пол. При падении от Их Величеств могут отлететь короны. Затем при игре трудно будет разобраться где король, а где ферзь. Слон потеряет часть шлема и станет похожим на пешки, а конь утратит уши и гриву и станет не твоим боевым спутником, а клячей-водовозом.

Шахматные фигуры

Из этой статьи Вы узнаете об основных действующих лицах любой шахматной баталии. Естественно, это шахматные фигуры, насчитывающие шесть различных видов: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. По два комплекта у каждого из соперников... Попробуйте догадаться, какие именно? Конечно, белые и черные. В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - чёрными. У каждого из противников по 16 фигур - один король, один ферзь, по две ладьи, по два слона, по два коня да по восемь пешек.

Шахматный Король – Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный, еще бы нет. На шахматной доске его фигура похожа на человечка с короной на голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает!

На демонстрационной шахматной доске и на диаграммах в шахматных книгах, задачниках и тетрадах король выглядит немного иначе, обычно это изображение царской короны с крестом наверху. В каждом войске (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.



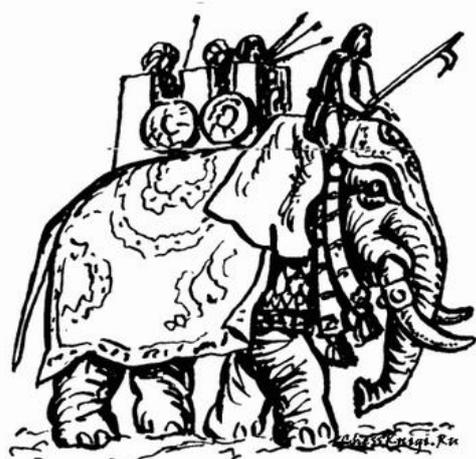
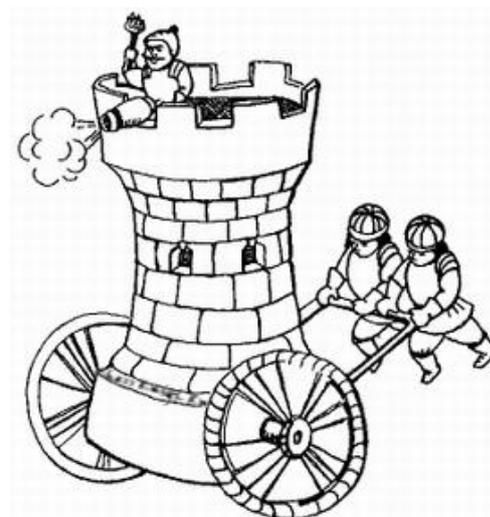
Шахматный Ферзь – фигура ростом вышла чуть меньше короля. А еще у него на голове есть небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной шахматной доске у ферзя Вы увидите красивую корону с пятью остроконечными зубцами.

В древние времена в Индии главного военачальника именовали визирем или ферзью. А в вот в странах Европы эта **шахматная фигура** приобрела имя шахматной королевы или дамы. В России же сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Нет, не привык русский народ, чтобы ими женщины управляли! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферзь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по **шахматной доске** разными способами. В начале **шахматной партии** ферзей каждого соперника по одному.



Шахматная Ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться.

В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры в конечном результате изменился, она стала похожа на башню, название же осталось прежним. Ладей в каждом войске по две.



Шахматный Слон. А фигура на слона совсем и не похожа. Правда, давным-давно шахматный слон был слонем – это подтверждают старинные шахматные наборы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране ведь слоны не везде водятся, да и, если упадет шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться, больно хрупкая фигура. Поэтому со временем на **шахматной доске** и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.

Шахматный Конь. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником. Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.

Шахматная Пешка – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта **шахматная фигура** так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на

врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пешки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага. Пешек в каждой армии больше всего – по восемь.

КАРТОТЕКА ОБУЧАЮЩИХ ИГР

| | |
|---|---|
| <p><u>«Игра на уничтожение»</u> - важнейшая 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.</p> | <p><u>«Один в поле воин».</u> Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</p> |
| <p><u>«Лабиринт».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> | <p><u>«Перехитри часовых».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> |
| <p><u>«Сними часовых».</u> 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.</p> | <p><u>«Кратчайший путь».</u> За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> |
| <p><u>«Захват контрольного поля».</u> 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.</p> | <p><u>«Атака неприятельской фигуры».</u> Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> |
| <p><u>«Кто сильнее».</u> Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.</p> | <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Волшебный мешочек».</u> В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> |
| <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Угадай-ка».</u> Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p> | <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Секретная фигура».</u> 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».</p> |
| <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Угадай».</u> Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> | <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Что общего?»</u> Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> |
| <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Большая и маленькая».</u> На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p> | <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Мяч».</u> 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.</p> |
| <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Кто быстрее».</u> К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p> | <p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Да и нет».</u> Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> |
| <p><u>«Белые и чёрные».</u></p> | <p><u>«Школа».</u></p> |

| | |
|---|--|
| <p>В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её.</p> | <p>Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого?..”</p> |
| <p><u>“Пирамида”.</u> Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p> | <p><u>“По росту”.</u> Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.</p> |
| <p><u>“Над головой”.</u> Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.</p> | <p><u>“Убери такую же”.</u> Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p> |

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3-4,5 см, строгой формы. Ребенок должен запомнить, как называется каждая фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш ребенок. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил ребенок, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре.

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите ребенка 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 ребенок с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок наощупь 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.

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

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

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

Для закрепления материала попросите ребенка:

- ❖ Из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков;
- ❖ Начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски;
- ❖ Вспомнить, где кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке;
- ❖ Раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным);
- ❖ Правильно положить шахматную доску между вами или между куклами;
- ❖ Найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток);
- ❖ Найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток, черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, стене, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик).

Покажите ребенку центр - четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют партнерами.

Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают вертикальные (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и горизонтальные (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют *вертикалями*, а горизонтальные линии – *горизонталями*.

ВЗЯТИЕ ФИГУР

Одно из важнейших умений - брать фигуру противника. Ребенок учится выполнять взятие фигуры, которая стоит под боем и не подставлять свою фигуру под удар вашей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур. Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одно-двумя белыми фигурами, вы - одной-двумя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх ребенок почувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Почуднее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладьи. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся - достаточно не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера. Простота подобного единоборства обманлива, не торопите ребенка - это его «боевое крещение». Следите, чтобы ребенок правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вашей. Не исключено, что вначале ребенок будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

ХОД СЛОНА

Очень важно, чтобы ребенок умел точно передвигать шахматного слона по диагонали, не перескакивая на смежные диагонали.

Ребенку старше 5 лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из 8 полей называются большими диагоналями. Все слоны ходят по полям своего цвета.

Для закрепления умения перемещать фигуры по диагонали предложите ребенку:

- ❖ Выложить из кубиков косую дорожку-диагональ;
- ❖ Раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток;
- ❖ Начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Туда-сюда», «Длинный ход».

Устройте поединок: слон против слона. Можете объяснить ребенку, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это одноцветные слоны, а если разного, то разноцветные. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона под бой, а также бить вашего слона, если вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя слонами против одного, двумя против двух. Можно играть на фрагментах шахматной доски 2×2, 3×3, 4×4 и т. д.

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

Поиграйте с ребенком на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слоном против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами. Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слоном палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.

Рекомендовано обучать ребенка такой последовательности выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.

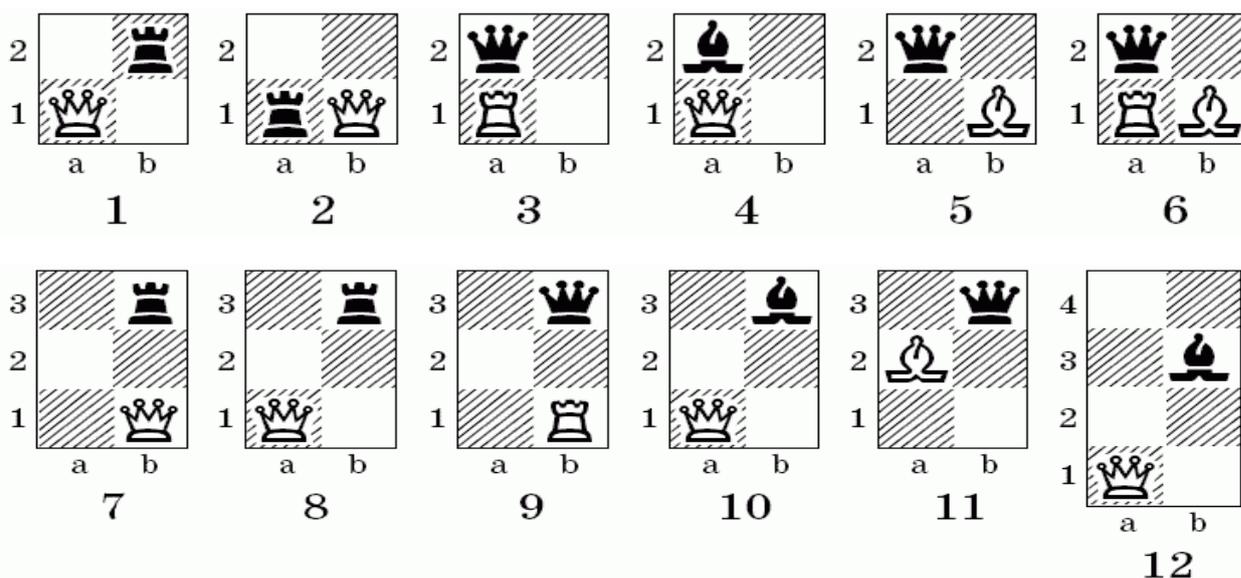
Самое сложное здесь - научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство ребенок освоит далеко не сразу.

При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам почувствовал, что ладья сильнее слона - у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра - 13, а из угла - лишь 7.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА

Поиграйте с ребенком ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске. Как ладье, так и слону нельзя нападать на ферзя - он их побьет. Ферзь же может атаковать ладью по диагонали, а слона - по линиям. Но хотя ферзь гораздо сильнее и ладьи, и слона, на классической шахматной доске он эти фигуры поймать не в состоянии - и у ладьи, и у слона имеется достаточно полей для отхода, - они, как и ферзь, фигуры дальнбойные.

Гораздо сложнее сражаться слону и ладье против ферзя на фрагментах шахматной доски.

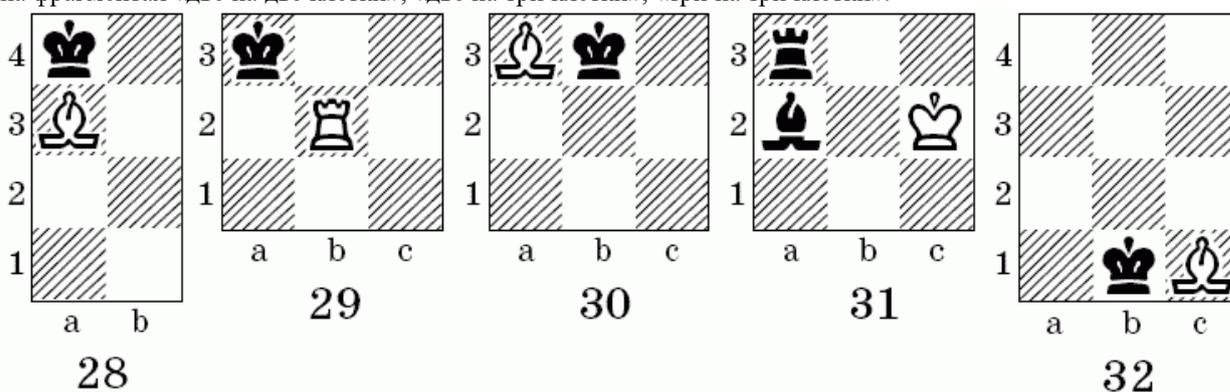


БЕЙ, КОРОЛЬ!

Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Эти обстоятельства следует учесть, когда вы начнете сражаться с ребенком королем против короля, королем против других фигур. При безошибочной игре партнеров на обычной шахматной доске в единоборстве короля со слоном или ладьей победителя нет. Тем более что, если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважают шахматного владыку игроки – разрешают исправить свою ошибку.

А вот в поединке с ферзем королю не позавидуешь. Ловко маневрируя на шахматной доске, ферзь может отгнать короля в любой угол и лишить его ходов. И королю пришлось бы встать под бой, если бы это разрешалось правилами. Если у вашего малыша обнаружатся большие способности к шахматам, попросите его запереть подобным образом шахматного властелина в углу.

Очень силен король на ограниченных участках 64-клеточной доски и на ее фрагментах. На фрагменте «две на две клетки» сила короля равна силе ферзя. Слона король всегда ловит на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три клетки», «три на четыре клетки», а ладью – на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «три на три клетки».



БЕЛАЯ ПЕШКА

Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с ребенком передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите малыша идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры: «Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если – на одну клетку, то проигрывает.

«Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки. Одной из них будет играть малыш, второй – вы. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то он и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую – на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Малыш ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд – восемь в ряд». Попросите ребенка расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно дети с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

Для закрепления нового материала поиграйте в дидактическую игру «Чемпион» белой пешкой, затем черной пешкой. Выигрывает тот, кто превратит пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Объясните ребенку, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому выгоднее всего превращать пешку именно в ферзя. Также поиграйте в дидактические игры «Кто первый?» и «На второй и третьей» белыми, затем черными пешками. После этого поиграйте в дидактическую игру «Кто первый?» белой пешкой против черной. Белая пешка должна стоять на второй горизонтали, а черная – на седьмой горизонтали. При этом белая пешка должна отстоять от черной по крайней мере на две вертикали. Например: белая пешка «b2» против черной пешки «e7». Или белая пешка «a2» против черной «c7». В первом варианте игры побеждает тот, кто первым превращает свою пешку в иную фигуру. Во втором варианте игры пешки превращаются в ферзей, ладей или слонов (но не в коней, ведь ход коня ребенок еще не освоил), и игра продолжается превращенными фигурами на «уничтожение».

БЬЕМ НАЙСКОСОК

Пешка лишь на первый взгляд имеет самый простой ход. Малышам не так-то просто освоить тонкости игры пешками. Вот, к примеру, взятие. В отличие от других фигур, которые бьют вражеские фигуры на тех же полях, на которые и ходят, пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. И если поле перед пешкой занято другой фигурой – хода нет. К тому же идут пешки только вперед: белые пешки – от второй горизонтали до восьмой, а черные пешки – от седьмой горизонтали до первой.

БЕЛЫЙ КОНЬ

Ход шахматного коня не случайно изучается после ходов остальных фигур. Дело в том, что детям 3–5 лет трудно усвоить прыжки хитроумного скакуна. Например, согласно исследованиям доктора психологических наук Я. А. Пономарева, дети в возрасте первой половины пятого года не могли овладеть ходом коня, а 5-летние хотя и освоили ход коня, но смогли решить далеко не все задачи, связанные с перемещениями коня на шахматной доске. В экспериментах Я. А. Пономарев использовал фрагмент шахматной доски «три клетки на три». В самом простом задании требовалось кратчайшим путем побить неприятельскую пешку (при самых разнообразных положениях белого коня и черной пешки). И вот что выяснилось:

– 5-летние дети не могли четко решить задачи; – дети 6–7 лет успешно решали задачи, перемещая коня по доске, а в отдельных случаях и «в уме» (без передвижения коня по доске), после многочисленных проб и ошибок;

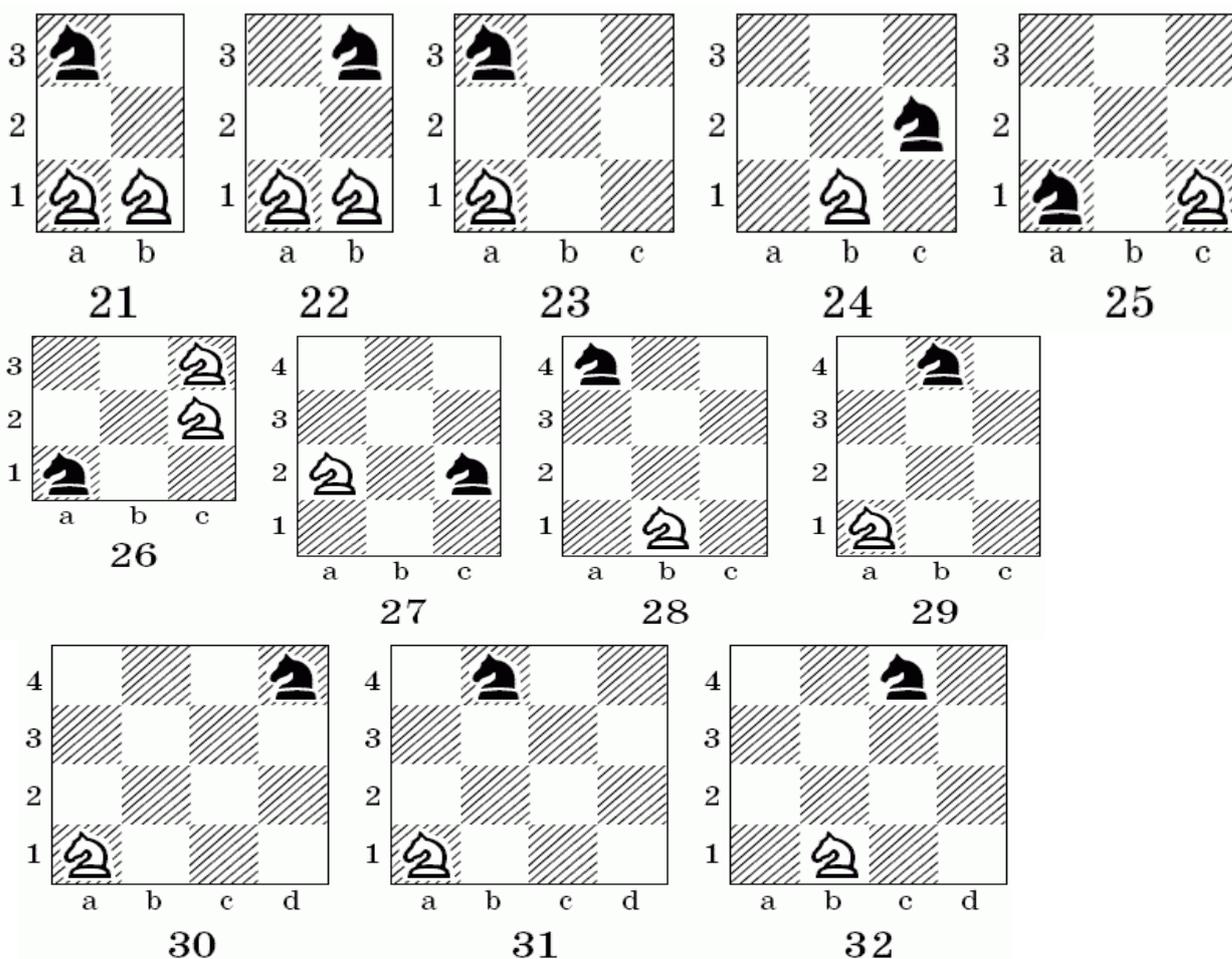
– 8-летние дети оказались способны решить все задания «в уме», не прибегая к пробам и не ошибаясь.

Поэтому советуем не форсировать события при обучении ребенка ходу коня, а исповедовать два принципа: неторопливость и терпение. Хотя опыт обучения детей по нашей методике говорит о том, что оказывается возможным даже детей 3,5 лет обучить ходу коня. Не огорчайтесь, если ребенок все же не освоит этот ход. В таком случае не спешите переходить к изучению дальнейшего материала, лучше еще раз закрепите изученный. Пусть малыш немного повзрослеет и научится более умело оперировать «в мысленном плане». Можете двойко объяснить ребенку передвижения коня. Либо так: «Два поля прямо, одно поле вбок» (или: «Одно поле прямо, два вбок»). Либо так: «Раз, два – прямо, а три – вбок» (или: «Раз – прямо, а два, три – вбок»).

КОНЬ ПРОТИВ КОНЯ

Играть конем против коня ребенку 3–5 лет еще труднее, чем просто ходить конем. Поэтому наберитесь терпения, объясняя малышу его ошибки. На доске «восемь на восемь полей» ребенок будет ошибаться особенно часто: будет подставлять своего коня под бой, а также не замечать, что можно побить вашего коня. Более целесообразным представляется сразиться с вами на фрагментах шахматной доски. Здесь ребенку будет легче: все-таки выбор ходов в данном случае ограничен.

С детьми 5,5 лет разыграйте и позиции 21–32:

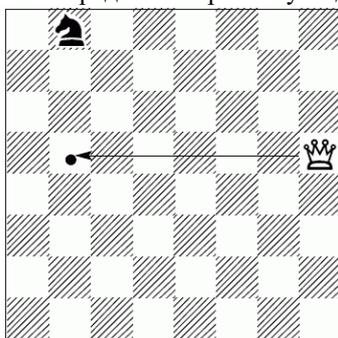


ФЕРЬЗЬ, ЛАДЬЯ И СЛОН ПРОТИВ КОНЯ

Значительно разнообразят палитру шахматных сражений поединки коня против ферзя, ладьи или слона. Для малышей они будут представлять большую трудность, поэтому еще раз напоминаем: не браните детей за ошибки, ошибки в подобной игре неизбежны. Не сразу, не вдруг придет к ребенку чувство гармонии, оценка сравнительной силы фигур. Но постепенно он усвоит типичные приемы борьбы одних шахматных фигур с другими, научится атаковать одни фигуры, ограничивать подвижность других. На доске «восемь полей на восемь» лишь одаренные дети да немногие ребята пяти с половиной лет способны решить простейшие задания в сражениях коня против ферзя, ладьи или слона без подсказок старших.

Лишь ферзь способен в любой позиции на доске «восемь полей на восемь» укротить неприятельского скакуна и побить его.

Предложите ребенку за два хода побить черного коня в таком положении:



Эта цель достигается только после 1. ♕b5!! (ферзь ограничивает подвижность черного коня). Далеко не все дети найдут этот ход, поэтому рекомендуем разыграть это положение, не ограничивая количество ходов для достижения победы.

ШАХ

Шах – важное шахматное понятие. В шахматной нотации шах обозначается знаком «+». Например: 18. ♔e5+ или Ю1. ♚c3+. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры противника – это двойной шах. Двойной шах обозначается так: «++».

Ваша первая задача – чтобы ребенок научился определять, объявлен ли шах в том или ином положении. На практике, как это ни странно, многие дети 3–4 лет с трудом усваивают понятие «шах». Чтобы облегчить ребенку это, скажите, что если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю и объявлен шах.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

«Узнай фигуру»

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Шахматный теремок»

Задачи: Закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

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

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь».

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль».

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

«Диагональ».

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка».

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

«Секретная фигура».

Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?».

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая».

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?».

Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны».

Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Мешочек».

Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?».

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!».

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

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

«Защита».

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.