

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №32 комбинированного вида
Колпинского района Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА

на Педагогическом совете
ГБДОУ детский сад №32
Колпинского района Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 30.08.2024г

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 70-Аот 30.08.2024г.
Заведующий ДОУ детский сад № 32
Колпинского района Санкт-Петербурга
_____ / И. В. Кривовяз

**Дополнительная общеразвивающая
образовательная программа «Шахматное королевство»
для детей 5 -7 лет**

Срок освоения: 2 года

Возраст обучающихся: 5 – 7 лет

Разработчик:

педагог дополнительного
образования

Флорова М.Е.

Санкт-Петербург 2024г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы – спортивно-оздоровительная

Адресат программы: обучающиеся от 5 до 7 лет, желающие приобрести и развивать навыки игры в шахматы.

Актуальность: В работе воспитателей дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Шахматы в дошкольном возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Программа по обучению игре в шахматы 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. Основой для организации шахматного кружка стала авторская программа «Феникс» по обучению дошкольников игре в шахматы.

Реализация данной программы предусматривает усвоение дошкольниками программы кружка «Шахматное королевство» ознакомительного уровня в течение года.

Уровень освоения – общекультурный.

Объем и срок освоения: объем программы рассчитан на 2 года и составляет 36 академических часов в каждом учебном году, срок освоения каждого года обучения - 36 учебных дней.

Новизна и отличительная особенность программы

Авторская программа по обучению игре в шахматы «Шахматное королевство» создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системно-деятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного возраста. Программа учитывает навыки и умения, которыми обладает дошкольник в настоящее время (в том числе способности, данные с рождения), и предлагает педагогические приемы, которые позволяют реализовать задачи социально-коммуникативного и познавательного развития и приобрести навыки, умения сначала при помощи взрослого, а потом – самостоятельно. Важной составляющей процесса реализации Программы является

интеллектуально-соревновательная деятельность, в которой ребёнок участвует совместно с другими детьми и взрослыми

Цель:

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

1 год обучения:

Задачи:

образовательные:

- формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с эти правилами;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

развивающие:

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

воспитательные:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Целевые ориентиры освоения программы первого года обучения:

В результате освоения программы воспитанники овладевают необходимыми знаниями, умениями и навыками игры в шахматы, а именно:

Предметные:

- имеют представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- имеют представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различают и называют шахматные фигуры;
- правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- имеют представление об элементарных правилах игры;
- играют всеми фигурами;
- имеют понятие о приёмах взятия фигур;
- владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие «рокировка», «шах» и «мат»;
- умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.
- правильно применяют элементарные правила игры;
- разыгрывают шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;
- решают простые шахматные задачи.

Метапредметные:

- проявление внимания, наблюдательности;
- развитие памяти, логического мышления.

Личностные:

- проявление усидчивости;
- проявление доброжелательности к сопернику;
- умение воспринимать проигрыш;
- выработка у ребенка волевых качеств.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Язык реализации – русский.

Форма обучения – очная.

Условия приёма на обучение: осуществляется приём обучающихся от 5 до 7 лет, специальных умений и навыков не требуется.

Условия формирования групп: разновозрастные.

Количество обучающихся в группе: 6 человек.

Формы организации занятий:

- групповая форма – работа педагога со всеми обучающимися одновременно;
- подгрупповая форма – при выполнении определенных задач;
- индивидуальная форма – для коррекции пробелов и отработки отдельных навыков.

Формы проведения занятий:

- практическое занятие - ориентировано на самостоятельную работу обучающегося с целью развития творческих способностей детей;
- интерактивное общение - имитирует практические ситуации, активизирует учебный процесс, дает возможность заинтересовать детей. вовлечь в мыслительную деятельность, раскрыть интеллектуальные способности.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

- 1.Повторение пройденного материала.
- 2.Новый материал.
- 3.Закрепление нового материала.
- 4.Итог занятия.

Материально-техническое оснащение программы:

Оснащение:

Шахматные столы – 3 шт.

Наборы шахматных фигур – 3 шт.

Магнитные шахматы – 1 набор.

Магнитные шахматные фигуры – 1 набор.

Магнитная шахматная доска – 1 шт.

Раскраски, штриховки.

Цветные карандаши.

Загадки, ребусы о шахматах.

Ноутбук.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Название раздела. Темы.	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с игрой, история шахмат	1	1	-	Беседа.
2.	Шахматная доска	4	3	1	Дидактические игры.
3.	Шахматные фигуры	11	1	10	Выполнение практического задания. Наблюдение.
4.	Термины	4	1	3	Устный опрос.
5.	Практические занятия	12	-	12	Наблюдение.
6.	Викторина	1	1	-	Устный опрос.
7.	Знаменитые шахматисты	1	1	-	Беседа.
8.	Итоговое занятие для родителей	2	-	2	Выполнение практического задания. Наблюдение.
	Итого:	36	8	28	

УТВЕРЖДЕН

Приказ № _____ от _____ 20__ г.

Заведующий ГБДОУ детский
сад № 32
Колпинского района Санкт-
Петербурга

_____/ И. В. Кривовяз

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Шахматное
королевство»
на 2024-2025
учебный год
первый год
обучения

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
			36	36	36	1 раз в неделю по 1 академическому часу (1 академический час 25 мин.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Содержание программы:

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с игрой, история шахмат.

Теория: Знакомство с игрой «Шахматы», историей игры. Шахматы – вид спорта.

Форма контроля: Устный опрос.

Тема 2. Шахматная доска.

Теория: Знакомство с шахматной доской, распределением её между партнерами. понятиями «вертикаль», «горизонталь», «диагональ»; со значением букв и цифр на шахматной доске.

Практика: Определение вертикалей, горизонталей, диагоналей на шахматной доске. Определение «адреса» (клетки) нахождения заданной фигуры на доске. Расстановка любых фигур на заданные клетки доски.

Форма контроля: Выполнение практического задания. Наблюдение.

Тема 3. Шахматные фигуры.

Теория: Знакомство с шахматными фигурами, их расстановкой на поле в начале игры, ходами. Атака и защита. Ценность фигур.

Практика: Дидактические игры и практические задания. Отвлечение и завлечение фигур.

Форма контроля: Выполнение практического задания. Наблюдение.

Тема 4. Термины. Теория: Знакомство с понятиями «шах», «мат», «пат», «ничья», «рокировка».

Практика: Дидактические игры и упражнения с использованием данных понятий.

Форма контроля: Устный опрос. Наблюдение.

Тема 5. Практические занятия.

Практика: Отрабатывать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 6. Викторина.

Теория: Определение уровня знаний детей об игре «Шахматы».

Форма контроля: Устный опрос.

Тема 7. Знаменитые шахматисты.

Теория: Рассказ с использованием презентации: Ботвинник Михаил Алексеевич, Карпов Анатолий Евгеньевич, Крамник Владимир Борисович, Тигран Варганович Петросян, Гарри Кимович Каспаров, Ян Непомнящий, Роберт Фишер, Хосе Рауль Капабланка.

Форма контроля: Беседа.

Тема 8. Итоговое занятие. Турнир.

Теория: Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Практика: Использование всех навыков детей в шахматной игре.

Форма контроля: Наблюдение.

Планирование образовательной деятельности.

№	Тема	Задачи	Содержание
Сентябрь			
1	Знакомство.	Рассказать о том, чем будем заниматься на занятиях. Вызвать эмоциональный интерес к шахматной игре. Выявить знания шахматных фигур.	Беседа, рассказ педагога.
2	Шахматная Доска.	Закрепить представления о правилах размещения доски между партнерами, а также ее основные составляющие.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля, их чередование.
3	Знакомство с шахматной доской.	Познакомить с шахматной доской, формировать понятия «горизонталь», «вертикаль».	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали и вертикали. Количество горизонталей и вертикалей на доске. Игра «Нарисуй горизонталь».
4	Волшебная шахматная доска. Диагональ.	Подробнее изучить значение линий в шахматах.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Игра «Раскрась диагональ».
Октябрь			
5	Значение букв и цифр на доске.	Повторить основные положения шахматной доски. Изучить расположение букв и цифр. Научиться находить место на доске по заданным параметрам в игре.	Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску». Дидактические задания и игры: "Горизонталь", "Вертикаль". Дидактическое задание "Диагональ". Значение букв и цифр. Игра «Морской бой» на шахматной доске.
6	Знакомство с шахматными фигурами.	Познакомить с шахматными фигурами, расстановкой фигур перед шахматной партией.	Расположение фигур на доске. Д/и «Кто быстрее», «Чего не стало?». Раскраски изображения шахматных фигур.
7	Знакомство с шахматными фигурами.	Продолжать знакомство с шахматными фигурами,	Расположение фигур на доске. Д/и «Что появилось?», «Волшебный

		расстановкой фигур перед шахматной партией.	мешочек». Штриховка изображения шахматных фигур.
8	Знакомство с пешками.	Познакомить с пешкой, её местом в начальном положении партии, тем, как она ходит, бьёт другие фигуры.	Особенности пешки. Игра «Пешечная эстафета».
Ноябрь			
9	Знакомство с ладьями.	Познакомить с шахматной фигурой Ладья, местом Ладьи в начальном положении, тем, как она ходит.	Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания «лабиринт», «Кратчайший путь».
10	Тренировочные позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практическое занятие.
11	Знакомство со Слонами.	Закрепить правила хода и взятия фигуры.	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Игра «Найди верный путь», «Ладья против слона».
12	Тренировочные позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практическое занятие.
Декабрь			
13	Знакомство с Конем.	Продолжить изучение хода коня с помощью трафарета и без.	Ход коня, взятие. Игра «конь против коня», «Кто сильнее».
14	Конь угрожает.	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Конь. развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.	Знакомство с нападающими ходами коня.
15	Тренировочные позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практическое занятие.
16	Промежуточное итоговое занятие в виде д/и.	Закрепить полученные знания, умения, навыки.	Проведение викторины по шахматам. Дидактические задания и игры: "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай". Игра-соревнование «Кто быстрее расставит фигуры».
Январь			
17	Знакомство с Ферзями.	Познакомить с шахматной фигурой Ферзь, местом Ферзя в начальном положении, тем, как он ходит, бьёт другие фигуры.	Ход ферзя, взятие. Преимущества фигуры и ее возможности. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Игра «Ферзь против слона и ладьи».

18	Ферзь и пешки.	Закрепить навыки игры шахматными фигурами Ферзь и пешка.	Практическое занятие.
19	Король.	Познакомить с особенностью фигуры Король. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.	Ход короля, взятие. Термины «Шах», «Мат», Игра «Поставь шах», «Король против двух фигур»
20	Тренировочные Позиции	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практическое занятие.
Февраль			
21	Шах и мат.	Учить ставить открытый и шах. Научить ставить мат.	Закрепить понятия. Разбор их на практике. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: "Шах или не шах", "Поставь шах".
22	Ничья, пат.	Учить отличать пат от мата. Разобрать понятие «ничья».	Практические упражнения. Разыгрывание пата. Варианты ничьей.
23	Тренировочные Позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практическое занятие.
24	Ценность фигур.	Познакомить с ценностью каждой шахматной фигуры.	Ценность фигуры, размен.
Март			
25	Рокировка.	Знакомить с правилами рокировки.	Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Практические упражнения.
26	Тренировочные позиции.	Разобрать шахматные позиции.	Практическое занятие.
27	Атака, способы ее проведения и защита.	Разобрать на практике варианты атаки и защиты.	Разбор возможных вариантов партий.
28	Тренировочные позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практические занятия.
Апрель			
29	Тренировочные позиции.	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	Практические занятия.

30	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - отвлечение фигуры, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.	Практическое занятие.
31	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - Завлечение, при котором нужно завлечь фигуру соперника на неудачное поле.	Практическое занятие.
32	Знаменитые шахматисты.	Познакомить с краткой биографией знаменитых шахматистов.	Просмотр презентации.
Май			
33	Шахматная Викторина.	Закрепление полученных теоретических навыков игры.	Проведение шахматной викторины.
34	Понятие о Шахматном турнире.	Познакомить с правилами проведения шахматных турниров.	Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях.
35	Шахматная Викторина.	Закрепление полученных теоретических навыков игры.	Проведение шахматной викторины.
36	Шахматный Турнир. Итоговое занятие для родителей.	Закрепление полученных практических навыков игры.	Проведение турнира.

2 год обучения

Задачи:

Образовательные:

- закреплять умение детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматные партии;
- - формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающими принципами ведения шахматной партии.

Развивающие

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач.
- развивать мыслительные операции.

Воспитательные:

- учить анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение;
- формировать уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;
- прививать культуру общения, уважение к взрослым и детям.

Предполагаемые результаты в конце второго года обучения:

- умеет внимательно воспринимать инструкции преподавателя, слышать советы и проявлять целеустремленность: доводить начатую партию или предложенное задание до конца.
- владеет навыками познавательной и интеллектуальной деятельности: отказывается от спонтанных решений, стремится анализировать два и более варианта, проявляет интерес и может оценить рациональные решения партнера по игре.
- базовые умения оценивать позицию, находить простейшие практические идеи и приемы и использовать их в игре.
- определяет ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- владеет основными тактическими приемами;
- знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводит элементарные шахматные комбинации;
- определяет ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- Имена нескольких выдающихся шахматистов
- Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья.

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Название раздела. Темы.	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение пройденного материала	6	1	5	Наблюдение. Дидактические игры.
2.	Легенды о шахматах.	1	1	-	Беседа.
3.	Шахматная нотация	8	2	6	Выполнение практического задания. Наблюдение.
4.	Ценность фигур	3	1	2	Дидактические игры
5.	Становление мата	5	1	4	Наблюдение.
6.	Шахматная композиция	8	1	7	Устный опрос.
7.	Знаменитые шахматисты	1	1	-	Беседа.
8.	Турнир (итоговые занятия для родителей)	4	-	4	Выполнение практического задания. Наблюдение.
	Итого:	36	8	28	

УТВЕРЖДЕН

Приказ № _____ от _____ 20__ г.

Заведующий ГБДОУ детский
сад № 32
Колпинского района Санкт-
Петербурга

_____ / И. В. Кривовяз

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
**«Шахматное
королевство»**
на 2024-2025
учебный год второй
год обучения

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
			36	36	36	1 раз в неделю по 1 академическому часу (1 академический час 30 мин.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Содержание программы:

Тема 1. Закрепление пройденного материала.

Теория: Историей игры. Шахматы – вид спорта. Горизонталь, вертикаль, диагональ.

Практика: Название фигур и их ходы. Рокировка.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение.

Тема 2. Легенды о шахматах.

Теория: Знакомство с легендами.

Практика: Определение вертикалей, горизонталей, диагоналей на шахматной доске. Определение «адреса» (клетки) нахождения заданной фигуры на доске. Расстановка любых фигур на заданные клетки доски.

Форма контроля: Выполнение практического задания. Наблюдение.

Тема 3. Шахматная нотация.

Теория: Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.

Практика: Дидактические игры и практические задания. Запись краткой и полной нотации.

Форма контроля: Выполнение практического задания. Наблюдение.

Тема 4. Ценность фигур.

Теория: Сравнительная сила. Ценность фигур.

Практика: Достижение материального перевеса. Игровая практик.

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 5. Становление мата.

Теория: Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Знакомство с термином «миттельшпиль».

Практика: Дидактические игры и упражнения с использованием данных понятий.

Форма контроля: Устный опрос. Наблюдение.

Тема 6. Шахматная комбинация.

Теория: Знакомство с различными шахматными комбинациями.

Практика: Отрабатывать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 7. Знаменитые шахматисты.

Теория: Рассказ с использованием презентации: Ботвинник Михаил Алексеевич, Карпов Анатолий Евгеньевич, Крамник Владимир Борисович, Тигран Вартанович Петросян, Гарри Кимович Каспаров, Ян Непомнящий, Роберт Фишер, Хосе Рауль Капабланка.

Форма контроля: Беседа.

Тема 8. Итоговые занятия. Турнир.

Теория: Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Практика: Использование всех навыков детей в шахматной игре.

Форма контроля: Наблюдение.

Планирование образовательной деятельности второго года обучения:

№	Тема	Задачи	Содержание
Сентябрь			
1	Повторение изученного материала.	Повторение программного материала, изученного за год обучения.	Просмотр м/ф Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения)

2	Повторение изученного материала.		Рокировка. Превращение пешки. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Д/и «Проведи пешку через заминированное поле», «Проведи слона через заминированное поле».
3	Повторение изученного материала.		Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Д/и «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые». Игровая практика.
4	Викторина по изученному материалу.		Игры, задания и вопросы по пройденному материалу за 1 год обучения.
Октябрь			
5	Краткая история шахмат.	Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматы проникают в Европу.
6	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика.
7		Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет.
8		Запись шахматной партии. Запись начального положения и передвижения фигур.	Дети, делая ход, проговаривают и записывают, какая фигура с какого поля на какое идет.
Ноябрь			
9	Шахматная нотация. Обозначение	Краткая и полная шахматная нотация.	Обозначение шахматных фигур и терминов.

	шахматных фигур и терминов.	Запись шахматной партии.	Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
10	Практическое занятие.	Запись шахматной партии.	Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью фрагмента шахматной партии).
11	Практическое занятие.	Запись шахматной партии.	Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
12	Практическое занятие.	Запись шахматной партии.	Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
Декабрь			
13	Практическое занятие	Запись шахматной партии.	Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
14	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Д/и «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Игровая практика.
15			
16			
Январь			
17	Техника матования одинокого короля.	Познакомство с техникой матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
18	Техника матования одинокого короля.	Закрепление навыка матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

19	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с положением в шахматах, в котором любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
20	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с миттельшпиль – это следующий за дебютом этап шахматной игры, в котором происходят основные действия.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
Февраль			
21	Практическое занятие.	Закрепление умения ставить мат и защищать фигуры.	Игровая практика.
22	Шахматная комбинация	Тактические приёмы - отвлечение фигуры, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
23		Тактические приёмы - завлечение, при котором нужно завлечь фигуру соперника на неудачное поле.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
24		Тактическим приёмом - блокировка, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
Март			
25	Шахматная комбинация.	Комбинация разрушения.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.
26		«Рентгеном»-эффект длительного воздействия дальнбойной фигуры, от	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».

		которого фигуры соперника не в состоянии надежно укрыть.	Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
27		Упражнения в умении сочетать темы комбинаций и тематические приемы.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
28				
Апрель				
29	Шахматная комбинация.	Упражнения в умении сочетать темы комбинаций и тематические приемы.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания из рабочей тетради.	
30				
31	Повторение программного материала.	Повторение программного материала, закрепление пройденного, развитие логического мышления.	Разыгрывание партий.	
32	Знаменитые шахматисты	Познакомить с краткой биографией знаменитых шахматистов.	Просмотр презентации, беседа.	
Май				
33	Шахматный турнир	Демонстрация полученных знаний у воспитанников. Активизация мыслительной и познавательной деятельности воспитывать	Проведение турнира между параллельными группами.	
34				
35				
36				

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Технологии, используемые при реализации программы. В процессе обучения используются современные образовательные технологии, направленные на развитие следующих компетенций: коммуникация, мышление, творческое воображение.

Личностно-ориентированное обучение дает возможность создания комфортных, бесконфликтных условий, что способствует личностному проявлению обучающихся: предоставление им возможности задавать вопросы, высказывать собственное мнение, осваивать материал в соответствии с индивидуальными возможностями каждого ребёнка, в том числе, с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Методической основой обеспечения программы является авторская

программа «Феникс» Кузина А.В., Скаржинского Н.С. и Коновалова Н.В. по обучению дошкольников игре в шахматы.

Методы и приёмы, используемые при реализации программы:

Словесные: рассказ, общая беседа, диалог (диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом).

Наглядные: показ, рассматривание картинок.

Практические методы.

Метод игры (дидактические игры, игры на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения).

Дидактические средства и ЭОР:

презентации, развивающие м/ф.

Форма занятий - теоретические, комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий), турниры.

Формы совместной деятельности при реализации программы

1. Рассказ, показ и объяснение различных аспектов шахматной игры.
2. Соревновательно-игровая деятельность, направленная на создание интеллектуально-игровой коммуникации.
3. Организация и проведение шахматных соревнований.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

1. Повторение пройденного материала.
2. Новый материал.
3. Закрепление нового материала.
4. Итог занятия.

Формы сотрудничества с родителями:

Программа предусматривает добровольное и посильное включение родителей (законных представителей) в процесс воспитания в рамках предлагаемого содержания занятий.

Формы работы:

- индивидуальные консультации;
- памятка «Роль шахмат в развитии ребенка»;
- открытое итоговое занятие;
- присутствие на занятиях по желанию.

Информационные источники

Список литературы для педагога:

Кузин А.В., Коновалов Н.В., Скаржинский Н.С. Программа «Феникс». Шахматы для дошкольников: программа и методические рекомендации. – Москва: ООО «Финтрекс», 2017. – 12 с.

С. Абрамов, В. Касаткина «Шахматы. Как научить и увлечь детей»- Москва 2022

А. Станишевска, У. Станишевска «Шахматы для детей» - М: РОСМЭН 2023

В. Костров «Шахматная тетрадь» - СПб. Литера 2021

Список литературы для обучающихся и родителей:

Балашова Е.Ю. «Герои сказки играют в шахматы или шахматы для самых маленьких».— М.: Издательство, 2012

А. Гросман «Как обыграть папу в шахматы» - Бомбора 2022

Н.Калиниченко «Детские шахматы. Первый год» - Бомбора 2021

Интернет-источники:

<http://chess-boom.online/bystryi-mat-v-shahmatah> Шахматные программы

<https://chessmatenok.ru/obuchenie-shahmatam-detej/> Шахматы с Жориком

<http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam.htm> Интернет-ресурсы Обучение шахматам онлайн

<https://vseigru.net/igry-shakhmaty/23644-igra-detskie-shakhmaty.html>

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Виды контроля, их периодичность:

Текущий контроль – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся, заканчивается коррекцией усвоенного материала. Форма контроля: наблюдение, выполнение творческих заданий;

Итоговый контроль – проводится в конце реализации программы и позволяет оценить уровень результативности усвоения программы. Форма контроля: участие в шахматном турнире. Результаты итогового контроля фиксируются в оценочном листе (Приложение № 1).

Приложение № 1

ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ обучающихся по программе «Шахматное королевство»

Шахматный турнир. Дети разбиваются на пары.

Задание: выиграть партию у противника.

Критерии оценки:

- интерес к деятельности - 1 – 6 баллов;
- имеют представление о шахматной доске, ориентироваться на ней - 1 – 4 балла;
- различают и называют шахматные фигуры - 1 – 5 баллов;
- правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение - 1 – 4 балла;
- играют всеми фигурами - 1 – 3 балла;
- имеют понятие о приёмах взятия фигур - 1 – 4 балла;
- владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие «рокировка», «шах» и «мат» - 1 – 3 балла;
- правильно применяют элементарные правила игры - 1 – 4 балла;
- разыгрывают шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры - 0 – 4 балла;
- доброжелательное отношение к сопернику - 1 – 3 балла.

Оборудование и материалы: шахматные столы и доски, наборы шахмат.

Критерии оценки:

Интерес к деятельности:

- обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность;
- обучающийся демонстрирует не очень высокую заинтересованность;
- обучающийся демонстрирует низкую заинтересованность.

Имеют представление о шахматной доске, ориентироваться на ней:

- свободно ориентируется на шахматной доске;
- ориентируется с небольшим затруднением;
- ориентируется со значительным затруднением.

Различают и называют шахматные фигуры:

- знает шахматные фигуры и их ходы;
- незначительно путает название шахматных фигур и их ходы;
- незначительно путает название шахматных фигур и их ходы.

Правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение:

- правильно расставляет шахматные фигуры на шахматной доске;
- расставляет с некоторыми ошибками;
- расставляет с помощью взрослого или другого ребенка.

Играют всеми фигурами:

баллы начисляются и снимаются за использование в игре всех фигур.

Имеют понятие о приёмах взятия фигур:

- имеет понятие о приёмах взятия фигур;
- имеет понятие о приёмах взятия фигур, но допускает ошибки.

Владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие

«рокировка», «шах» и «мат»:

баллы начисляются за использование шахматных терминов.

Правильно применяют элементарные правила игры:

- применяет правильно;

- допускает некоторые неточности;
- нуждается в постоянной помощи.

Разыгрывают шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры:

- правильно пользуется каждой из поставленных ситуаций;
- видит, как можно использовать различные ситуации, но не до конца ими пользуется;
- не видит различных ситуаций и не знает, как их решать.

Доброжелательное отношение к сопернику:

баллы начисляются за доброжелательное отношение к сопернику.

**Максимальное количество баллов за шахматный турнир – .
Критерии уровня обученности по сумме баллов: 40**

от 35 баллов - высокий уровень;

от 11 баллов – средний уровень;

до 10 баллов – низкий уровень.

Приложение 1

Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь" и т. п.).

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое" — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом.

Прходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или с1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение», "завлечение", "уничтожение защиты" и пр.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участницы, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ

«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 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. Ребенок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него ребенок 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 ребенок выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе ребенок 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 ребенка: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

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

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

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

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

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

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

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

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

Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми) .

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела - даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля. Моделирую т в доступном для детей 5–7 лет виде, те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход воспитателя ребенок отвечает двумя своими ходами.