

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 9 «Улыбка»
623750, Свердловская область, г. Реж, ул. Красноармейская, д.21 «а»
Тел: +7 (34364) 3-12-42; эл. почта: ulybka.9@mail.ru

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МАДОУ «Детский сад №9»
Протокол № 2
от «21» 02 2022г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ «Детский сад №9»
Е.П.Томилова
Приказ № 442/50
от «21» 02 2022г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Обучение детей игре в шахматы»

Составитель:
Старший воспитатель
(педагог дополнительного образования)
Чайникова М.Г.

Реж 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	2
1.1. Пояснительная записка	2
1.2. Планируемые результаты освоения Программы	4
Целевые ориентиры в старшем дошкольном возрасте	4
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	5
2.1. Общие положения содержания	5
2.2. Возрастные особенности развития детей	5
2.3. Формы совместной деятельности взрослых и детей	7
2.4. Методы и технологии	7
2.5. Учебно-тематический план работы по обучению детей игре в шахматы	8
2.6. Условия реализации	10
2.6. Формы сотрудничества с семьёй	10
2.7. Педагогический мониторинг	11
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	13
3.1. Объекты предметной среды	13
3.2. Объекты социальной среды	15
3.3. Учебно-методическое сопровождение	15
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	16
ПРИЛОЖЕНИЯ	18

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Возрождение ценностного потенциала отечественной шахматной школы направлено на реализацию личностно-развивающей и гуманистической государственной политики дошкольного образования в нашей стране. Программа «Обучение детей игре в шахматы» для дошкольников ориентирована на формирование личностного развития ребёнка посредством вовлечения его в интеллектуально-спортивную среду, в частности путём знакомства с шахматным искусством. При этом ценностный потенциал, накопленный в шахматной педагогике, является инструментом как образования, так и воспитания.

Данная Программа разработана на основе системно-деятельностного подхода и направлена на формирование социально-коммуникативных и познавательных компетенций. Она предполагает стимулирование деятельности и структурирование процессов мышления (внимание, планирование, рефлексия, память, счёт, анализ и самоанализ). Соревновательная форма некоторых занятий позволяет сформировать активную социальную позицию и создать предпосылки для формирования лидерских качеств у подрастающего поколения. Однако «ситуация неуспеха», типичная для спорта, нацеленного на достижение высших результатов, в занятиях с дошкольниками должна сниматься организационными акцентами проведения состязаний (например, главный приз «За достойное поведение», «За помощь в организации турнира» и др.). Также важно подчеркнуть, что занятия шахматами в раннем возрасте являются средством выявления и поддержки математически одарённых детей.

Программа разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами, регламентирующими деятельность дошкольников:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ Минобрнауки России №1155 от 17 октября 2013 г.);
- Концепция дополнительного образования от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Приказ Министерства образования и науки Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 27 декабря 2013 года № 1125 «Об утверждении особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта» (далее – приказ Минспорта России от 27 декабря 2013 года № 1125);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав МАДОУ «Детский сад комбинированного вида №9 «Улыбка».

Настоящая Программа направлена на решение задач федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования в области формирования общей культуры личности детей и обогащение (амплификацию) детского развития за счёт включённости в интеллектуально-спортивную среду.

Программа составлена на основе авторской программы «Феникс» по обучению детей игре в шахматы Кузина А. В. Шахматы для дошкольников, разработанной в соответствии с ФГОС дошкольного образования 2017 г.

Программа ориентирована на формирование личностного развития ребенка 4 лет и старше посредством вовлечения его в интеллектуально-спортивную среду, в частности путем знакомства с шахматным искусством.

Для реализации данной программы не требуется специальных шахматных знаний и навыков игры – взрослый может пройти процесс обучения вместе с обучающимся.

Программа адресована тренерам по шахматам, педагогам, работающим в дошкольных образовательных учреждениях, а также может быть использована родителями в условиях домашнего обучения и для общего развития детей.

Цель Программы: создание интеллектуально-спортивной среды для развития социальнокоммуникативных и познавательных личностных свойств ребёнка.

Задачи Программы:

социально-коммуникативные (правила поведения на соревнованиях, в том числе в ситуациях успеха и неуспеха):

– усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности (в том числе эффективнее – на примере сказочных персонажей);

– становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;

– формирование безопасных основ поведения в социуме;

– развитие навыков общения и взаимодействия ребёнка со сверстниками в соревновательной деятельности;

познавательные (во время теоретических и практических занятий):

– развитие любознательности и познавательной мотивации;

– формирование навыков сознательных действий посредством «действий в уме».

Концептуальные подходы

Программа создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системнодеятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного возраста.

Программа учитывает навыки и умения, которыми обладает дошкольник в настоящее время, 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.

Основные принципы реализации Программы

В целях организации качественной работы предполагается придерживаться следующих принципов:

– системный подход, реализация образовательного содержания «от общего к частному»; – принцип «единства аффекта и интеллекта» (Л. С. Выготский)

– интегрированный подход к организации процесса освоения предлагаемого содержания Программы;

– развитие у детей навыков поисковой деятельности, т. е. создание проблемных ситуаций, которые будут мотивировать ребёнка к самостоятельному поиску возможностей их разрешения;

– учёт индивидуальных особенностей (в том числе лидерских качеств, инициативности, различий в темпе выполнения задач и пр.);

– создание условий для мотивации к саморазвитию (стимулирование у детей желания в различной свободной деятельности повторять (дополнять) пройденный материал);

– использование формата диалога (ребенка со взрослым, детей между собой, педагогов друг с другом и с родителями) как основной базы процесса передачи информации и способа речевого развития.

1.2. Планируемые результаты освоения Программы

В ходе реализации Программы предполагается достижение определённых результатов всеми участниками образовательных отношений. Планируемые результаты освоения Программы детьми соотнесены с основными требованиями ФГОС ДО к целевым ориентирам на этапе завершения дошкольного образования, которые должны выступать гарантом и основанием преемственности дошкольного и начального общего образования ребёнка. Исходя из этого, для различных целевых групп (детей, педагогов, родителей) планируются следующие результаты освоения Программы.

РЕБЁНОК приобретает потребность в действиях в уме и начальную мотивацию к интеллектуальной деятельности; проявляет индивидуальный интерес к различным аспектам шахматной игры (соревнование, решение задач, иное); владеет умениями и навыками сотрудничества со сверстниками и взрослыми, в том числе на основе образно-символических и нормативно-знаковых материалов.

ПЕДАГОГ/ВОСПИТАТЕЛЬ создаёт интеллектуально-состязательную среду для развития социально-коммуникативных и познавательных личностных свойств ребёнка; укрепляет сотрудничество всех участников образовательного процесса «ребёнок – семья – дошкольная образовательная организация».

РОДИТЕЛЬ получает инструмент эмоционально здоровой коммуникации с детьми в виде интеллектуально-состязательной игры в досуговое время; расширяет диапазон ответственности за выбор интеллектуального предпрофессионального развития своего ребёнка на раннем этапе его социализации.

Целевые ориентиры в старшем дошкольном возрасте

К концу *первого года* обучения ребенок должен знать:

- историю возникновения шахматной игры
- 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, пешка, король
- правила хода и взятия каждой фигуры
- ориентироваться на шахматной доске
- играть каждой фигурой в отдельности
- правильно помещать шахматную доску между партнерами
- правильно расставлять фигуры перед игрой
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ
- рокировать
- решать элементарные шахматные задачи

К концу *второго года* обучения ребёнок должен знать:

- имена нескольких выдающихся шахматистов
- шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья
- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры
- ставить мат, решать шахматные задачи в 1-2 хода

Формы подведения итогов Программы: шахматный турнир.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Общие положения содержания

Содержательная часть Программы направлена на приобщение подрастающего поколения к интеллектуальному досугу посредством шахматной игры. При реализации содержательной части Программы следует учитывать индивидуальные особенности развития дошкольника и применять разнообразные инструменты, накопленные в шахматном образовании.

Программа рассчитана на проведение досугового времени с детьми в любой период года в рамках образовательных и спортивных мероприятий. Ведущими формами организации занятия являются как групповые, так и подгрупповые. Основные методы занятий с детьми: рассказ, показ, групповая и индивидуальная беседы и мероприятия со спортивным уклоном, вызывающим отношение к шахматам, как виду спорта. Шахматы представлены как основной вид деятельности и как способ образования.

Содержание Программы ориентировано на детей всех групп здоровья. Продолжительность занятий 25 - 30 минут (для старшей и подготовительной групп). Занятия рекомендуется проводить два раза в неделю, чаще – в игровой форме.

2.2. Возрастные особенности развития детей

В дошкольный период у детей:

- головной мозг заканчивает своё анатомическое формирование;
- развивается образное мышление;
- активизируется внимание, оно становится произвольным;
- появляется способность управлять своим поведением;
- активизируются процессы сначала произвольного, а затем и преднамеренного запоминания.

Научные исследования, проводимые ведущими отечественными психолого-педагогическими школами, рекомендуют детям в возрасте 5-6 лет осваивать образно-символический материал с добавлением нормативно-знакового материала, а в подготовительной группе (6-7 лет) – все типы материалов с более сложным содержанием. В соответствии с этими рекомендациями дидактические материалы Программы разрабатываются согласно возрастным особенностям дошкольников.

Возрастные психологические особенности ребёнка 5 – 7 лет

У ребёнка в возрасте 5 – 7 лет идет очень интенсивное развитие центральной и периферической нервной системы, сердечно-сосудистой системы, дыхательного аппарата, опорно-мышечного аппарата, эндокринной системы. С одной стороны, дети делаются сильнее, выносливее, с другой стороны, возникает переутомление и эмоциональное перенапряжение. Противоречивость развития 6-летнего ребенка можно с полной уверенностью сравнить с серьезностью противоречий подросткового возраста.

Что касается психических процессов, то внимание в дошкольном возрасте носит непроизвольный характер, но постепенно оно становится более устойчивым. Существенное повышение устойчивости внимания отмечается в исследованиях, в которых детям предлагается рассматривать картинки, описывать их содержание, слушать рассказ. Переломный момент в развитии внимания связан с тем, что дети впервые начинают сознательно, управлять своим вниманием, направляя и удерживая его на определенных предметах. Для этой цели старший дошкольник использует определенные способы, которые он перенимает у взрослых. Таким образом, возможности этой новой формы внимания - произвольного внимания - к шести-семи годам уже достаточно велики. Но даже старшим дошкольникам еще трудно сосредоточиться на

чем-то однообразном. А вот в процессе интересной для них игры внимание может быть достаточно устойчивым.

Подобные возрастные закономерности отмечаются и в процессе развития памяти. Память в старшем дошкольном возрасте носит произвольный характер. Ребенок лучше запоминает то, что для него представляет наибольший интерес, дает наилучшие впечатления. Таким образом, объем фиксируемого материала во многом определяется эмоциональным отношением к данному предмету или явлению. По сравнению с младшим и средним дошкольным возрастом относительная роль произвольного запоминания у детей шести-семи лет несколько снижается, вместе с тем прочность запоминания возрастает. В старшем дошкольном возрасте ребенок в состоянии воспроизвести полученные впечатления через достаточно длительный срок.

Формирование воображения находится в непосредственной зависимости от развития речи ребенка. Воображение в этом возрасте расширяет возможности ребенка во взаимодействии с внешней средой, способствует ее освоению, служит вместе с мышлением средством познания действительности. Развитие представлений во многом характеризует процесс формирования мышления, становление которого в этом возрасте в значительной степени связано с совершенствованием возможности оперировать представлениями на произвольном уровне. Эта возможность существенно повышается к шести годам, в связи с усвоением новых способов умственных действий. Дошкольный возраст представляет наиболее благоприятные возможности для развития различных форм образного мышления.

В возрасте пяти-шести лет происходит интенсивное формирование и развитие навыков и умений, способствующих изучению детьми внешней среды, анализу свойств предметов и воздействия на них с целью изменения. Данный уровень умственного развития, то есть наглядно-действенное мышление, является как бы подготовительным. Он способствует накоплению фактов, сведений об окружающем мире, созданию основы для формирования представлений и понятий.

При выполнении волевых действий значительное место продолжает занимать подражание, хотя оно становится произвольно управляемым. Вместе с тем, все большее значение приобретает словесная инструкция взрослого, побуждающая ребенка к определенным действиям. У старшего дошкольника отчетливо выступает этап предварительной ориентировки. Игра и требует заранее выработать определенную линию своих действий.

Поэтому она в значительной степени стимулирует совершенствование способности к волевой регуляции поведения. Носителем норм и правил ребенок считает взрослого, однако при определенных условиях в этой роли может выступать, и он сам. При этом его активность в отношении соблюдения принятых норм повышается.

Основой первоначальной самооценки является умение сравнивать себя с другими детьми. Для шестилеток характерна в основном не дифференцированная завышенная самооценка. К семилетнему возрасту она дифференцируется и несколько снижается. Появляется отсутствующая ранее оценка сравнения себя с другими сверстниками. Недифференцированность самооценки приводит к тому, что ребенок 5 – 7 лет рассматривает оценку взрослым результатов отдельного действия как оценку своей личности в целом, поэтому использование порицаний и замечаний при обучении детей этого возраста должно быть ограничено. В противном случае у них появляется заниженная самооценка, неверие в свои силы.

Обобщая наиболее важные достижения психического развития ребенка 5 – 7 лет, можно заключить, что в этом возрасте дети отличаются достаточно высоким уровнем умственного развития. В это время у ребёнка формируется определенный объем знаний и навыков, интенсивно развивается произвольная форма памяти, мышления, воображения, опираясь на которые можно побуждать ребенка слушать, рассматривать, запоминать, анализировать. Тем

самым, можно утверждать, что проявлению агрессивности в той или иной форме у ребёнка-дошкольника способствует его общее психическое развитие.

2.3. Формы совместной деятельности взрослых и детей

1. Рассказ, показ и объяснение различных аспектов шахматной игры.

2. Соревновательно-игровая деятельность в шахматах, направленная на создание интеллектуально-игровой коммуникации и содействующая:

– самоутверждению ребёнка;

– развитию внимания, памяти, специальных познавательных способностей, усвоению получаемых знаний;

– формированию у ребёнка способности понимать стоящую перед ним задачу, осознавать, запоминать игровые правила, контролировать свои и чужие действия;

– становлению умения действовать с партнёрами, применяя способы регуляции совместной деятельности, способности адекватно переживать удачу и неудачу;

– совершенствованию в совместных играх с правилами многих социальных представлений, в том числе о справедливости и несправедливости;

– воспитанию адекватной самооценки.

3. Организация и проведение шахматного праздника, соревнований и тематических праздников, направленных на развитие любознательности, инициативности и самостоятельности в процессе создания интеллектуально-спортивной среды как развивающего образовательного средства, благодаря которому ребёнок включается в процесс «действия в уме».

2.4. Методы и технологии

Словесные методы. В данной Программе преобладают такие методы, как рассказ, общая беседа, диалог. Словесные методы позволяют в кратчайший срок передать информацию.

Наглядные методы. Ребёнок получает информацию с помощью раздаточных материалов. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими способами обучения.

Практические методы обучения основаны на реальной деятельности детей и формируют практические умения и навыки шахматной игры. Выполнение практических заданий в соревновательном формате моделирует ситуации реальной жизни и повышает ответственность за принимаемые решения в ходе шахматной игры.

Также широко применяются *активные методы*, которые позволяют дошкольникам обучаться на собственном опыте, приобретать разнообразный субъективный опыт. Активные методы обучения предполагают использование в образовательном процессе определённой последовательности выполнения заданий: анализ и оценка конкретных шахматных ситуаций, игра с заданных позиций.

Репродуктивный метод применяется при повторении способа деятельности по заданию воспитателя. Деятельность воспитателя заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность детей – в выполнении действий по образцу (например, решение шахматной задачи по теме занятия).

2.5. Учебно-тематический план работы по обучению детей игре шахматы

№	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
1 год обучения			
1	Вводное занятие	Знакомство с техникой безопасности во время проведения занятий. Знакомство с режимом работы	1
2	Происхождение шахмат	Легенды о шахматах	2
3	Знакомство	Познакомить с комплектом раздаточного материала и спортивным инвентарём.	1
4	Шахматная доска	Сформировать представление о правилах размещения шахматной доски между партнёрами.	2
5	Прямые линии	Сформировать понятие прямой линии на шахматной доске.	2
6	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски», знакомство с шахматной доской. Приложение 3	1
7	Знакомство с шахматной доской	Познакомить с шахматной доской, формировать понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».	2
8	Шахматная доска	Дидактические игры на закрепление понятий: «горизонталь», «вертикаль», «диагональ». Приложение 4	2
9	Шахматная доска	Инсценировка дидактической сказки «Приключения на шахматной доске» Приложение 3	1
10	Знакомство с шахматными фигурами	Познакомить с шахматными фигурами, расстановкой фигур перед шахматной партией.	2
11	Шахматные фигуры	Дидактические игры на запоминание шахматн. фигур	1
12	Стихи о шахматных фигурах	Приложение 3	2
13	Знакомство с пешками	Познакомить с пешкой, её местом в начальном положении партии, тем, как она ходит, бьёт другие фигуры.	2
14	Пешка	Закрепить навыки игры пешкой. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых». Приложение 4	2
15	Пешка	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение». Приложение 4	2
16	Соревнование пешками	Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Сыграть тренировочные позиции.	2
17	Конструирование из бумаги	Пешечная цепь	1
18	Знакомство с Ладьями	Познакомить с шахматной фигурой Ладья, местом Ладьи в начальном положении, тем, как она ходит.	2
19	Ладья	Закрепить навыки игры фигурой Ладья.	2
20	Ладья	Дидактическое задание из игры «Лабиринт».	2
21	Ладья	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение». Приложение 4	2
22	Рисование	Ладья – шахматная крепость	1
23	Тренировочные позиции (Ладья)	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях	3
24	Знакомство со Слонами	Познакомить с шахматной фигурой Слон, местом Слона в начальном положении, его ходами.	2
25	Слон	Дидактическое задание из игры «Лабиринт».	2
26	Слон	Закрепить представления о шахматной фигуре Слон.	2
27	Слон	Дидактические игры: «Захват контрольного поля»,	2

		«Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение». Приложение 4	
28	Рисование	Индийский слон	1
29	Ладья против слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар».	2
30	Слон	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Слон.	2
31	Тренировочные позиции (Слон)	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	3
32	Сказка «В стране шахматных чудес»	Приложение 3	1
33	Тренировочные позиции (пешки, Ладьи и Слоны)	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	3
34	Спортивное соревнование	Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, совершенствовать навыки решения простейших шахматных задач.	4
35	Диагностика	Приложение 5	2
ИТОГО:			64
2 год обучения			
1	Вводное занятие	Повторение техники безопасности во время проведения занятий. Знакомство с режимом работы	1
2	Повторение	История. Шахматная доска. Шахматные фигуры.	1
3	Знакомство с Ферзями	Познакомить с шахматной фигурой Ферзь, местом Ферзя в начальном положении, тем, как он ходит, бьёт другие фигуры.	2
4	Ферзь	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Ферзь.	2
5	Ферзь	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	2
6	Ферзь и пешки	Закрепить навыки игры шахматными фигурами Ферзь и пешка.	2
7	Лепка	Рисуем ферзя пластилином (размазывание)	1
8	Ферзь против ладьислона	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых»	2
9	Тренировочные позиции	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях	2
10	Знакомство с Конями	Познакомить с шахматной фигурой Конь, местом Коня в начальном положении, его ходами.	2
11	Конь	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Конь.	2
12	Конь	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	2
13	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	2
14	Конь угрожает	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Конь, развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.	2
15	Рисование	Шахматный конь	1
16	Тренировочные позиции	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	2
17	Знакомство с Королями	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	2
18	Король	Закрепить навыки игры шахматной фигурой Король. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.	2
19	Король против	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	2

	других фигур		
20	Тренировочные позиции	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	2
21	Ценность фигур	Познакомить с ценностью каждой шахматной фигуры.	2
22	Ценность фигур	Дидактические игры. Приложение 4	2
23	Шах	Сформировать представление о позиции шах, развивать способность детей думать, рассуждать и анализировать различные ситуации.	2
24	Ориентация	Справа – слева, сверху – снизу. Графический диктант.	2
25	Шах	Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»	2
26	Мат в один ход	Сформировать представление о позиции мат, развивать способность детей думать, рассуждать и анализировать сложившиеся ситуации.	2
27	Мат	Дидактическое задание «Мат или не мат». Дидактические задания «Мат в один ход»	2
28	Шах и мат	Сформировать представление о комбинациях шах и мат.	2
29	Тренировочные	Закрепить знания о позициях шах и мат.	2
30	Тренировочные позиции	Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.	2
31	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактические задания «Пат или не пат».	2
32	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	2
33	До свидания, шахматная страна	Закрепить пройденный материал.	2
34	Спортивное соревнование	Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Сыграть шахматные партии	2
35	Диагностика	Приложение 5	1
ИТОГО:			65

2.6. Условия реализации

Программа рассчитана на обучение детей от 5 до 7 лет. Содержание Программы ориентировано на детей всех групп здоровья. Продолжительность занятий 25 - 30 минут (для старшей и подготовительной групп) 2 два раза в неделю (с сентября по май месяц включительно), чаще – в игровой форме. Дети занимаются подгруппами по 10-12 человек, во вторую половину дня. Занятия проводятся в физкультурном зале детского сада. Всего занятий 64. Образовательный цикл 2 года, направленность программы - физкультурно-спортивная.

Для реализации данной программы имеются наборы шахмат и наборы шашек в достаточном количестве.

Данную работу осуществляет педагог дополнительного образования:

ФИО _____;

Образование: _____;

Квалификационная категория _____.

2.6. Формы сотрудничества с семьёй

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

Сотрудничество с семьёй является одним из важнейших условий реализации Программы. Задача педагогического коллектива – установить конструктивные партнёрские отношения,

объединить усилия в области организации здорового образа жизни, создать атмосферу общности интересов, активизировать и обогащать воспитательные знания и умения родителей.

В дошкольный период детства происходит становление личности ребёнка, раскрываются его индивидуальные особенности. На данном жизненном этапе самыми близкими людьми для ребёнка являются родители. Приобщая воспитанника к шахматам в дошкольной организации, необходимо помнить, что семья должна поддерживать стремление ребёнка заниматься спортом.

Взаимодействие семьи и педагогов позволяет воздвигнуть тот фундамент, на котором смогут базироваться лучшие традиции, позволяющие воспитать нового гражданина России, возрождая традиции отечественной шахматной школы.

Формы работы с родителями:

- индивидуальные собеседования;
- консультации, беседы;
- совместное проведение мероприятий;
- организация консультаций с различными специалистами по запросам родителей, со спортсменами высокого класса по шахматам.

Условия работы с родителями:

- целенаправленность;
- систематичность;
- дифференцированный подход с учётом специфики каждой семьи;
- доброжелательность и внимание.

План сотрудничества с семьей

Месяц	Содержание работы
сентябрь	Родительское собрание «Шахматы-не просто игра», анкетирование, мастер-класс по изготовлению шахматных фигур различными техниками рукоделия
октябрь	Выставка «Шахматная мозаика» с целью организации партнёрской деятельности детей и взрослых по изготовлению продуктов художественной деятельности Разучивание стихотворений про шахматные фигуры. Консультация для родителей: «Шахматы как средство интеллектуального развития дошкольника»
ноябрь	Оформление шахматного уголка. Избранные страницы из книги И.Г.Сухина «Удивительные приключения в Шахматной стране».
декабрь	Инсценировка и игры-драматизации по мотивам прочитанных сказок про шахматы. Памятка «Играем вместе»
январь	Оформление фотоальбома «Шахматная сказка» Мини-турнир с участием родителей
февраль	Дидактические игры при обучении игре в шахматы. Наглядный материал в родительском информационном уголке «Интересно мы живем - все о шахматах мы узнаем»
март	Сочини сказку «Шахматная репка на новый лад» Оформление опыта семейного воспитания «Наша шахматная семья»
апрель	Турнир «Папа, мама, я – шахматная семья» Оформление мини-музея «Шахматный мир»
май	Шахматная викторина

2.7. Педагогический мониторинг

Знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Критерии оценки к концу первого года

2 (Высокий): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные

фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 (Средний): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Критерии оценки к концу второго года

2 (Высокий): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

1 (Средний): ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Объекты предметной среды

Помещение, в котором проводятся занятия, соответствует требованиям, предъявляемым к развивающей предметной среде, оборудована с учётом возрастных особенностей детей дошкольного возраста.

Для реализации Программы имеется спортивный инвентарь (шахматные комплекты) и сопутствующие материалы (раздаточные материалы для ребёнка и методические рекомендации для взрослого).

В *рабочем центре* имеются демонстрационный и раздаточный материалы.

Демонстрационный:

- 1) демонстрационная настенная магнитная шахматная доска;
- 2) комплект магнитных шахматных фигур;
- 3) настольные шахматы разных видов;
- 4) фрагменты шахматной доски;

Раздаточный:

- 1) настольные шахматные доски;
- 2) настольные шахматные фигуры;
- 3) шахматные дорожки и поля;
- 4) рабочие тетради;
- 5) стихи и картинки для вклеивания в рабочие тетради;
- 6) трафареты шахматных фигур;
- 7) фрагменты шахматной доски (2x2; 2x3; 3x3; 3x4; 4x4)
- 8) карандаши.

Так же применяются технические средства наглядности

- ноутбук;
- телевизор;
- музыкальный центр

В *игровом центре* есть дидактические игры для обучения игре в шахматы

- 1) шахматный веер;
- 2) магнитные настольные шахматы;
- 3) ребусы;
- 4) кроссворды;
- 5) «портреты» шахматных фигур;
- 6) разрезные картинки;
- 7) чудесный мешочек;
- 8) шапочки-короны шахматных фигур;
- 9) картотека стихов и загадок о шахматах

В центре детского творчества

Украсают стену шахматного центра сказочные герои шахматной страны (шахматные фигуры: короли, ферзи, ладьи, кони), детские рисунки, выполненные детьми.

Музей «Шахматный мир»

В шахматном центре усилиями педагогов детского сада, родителями и детьми оформлен мини-музей «Шахматный мир», в котором можно увидеть разнообразные шахматные экспонаты:

- 1) фотографии детей с шахматами;

- 2) шахматные часы;
- 3) разные виды шахмат;
- 4) буклеты;
- 5) портреты шахматистов

Дидактические шахматные сказки, рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.

Добрыня, посол князя Владимира (былина).

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.

Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).

Остер Г. Полезная девчонка.

Пермяк Е. Вечный Король.

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.

Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.

Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

Берестов В. В шахматном павильоне.

Берестов В. Игра.

Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.

Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.

Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

Булычев К. Сто лет тому вперед.

Велтистов Е. Победитель невозможного.

Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.

Крапивин В. Тайна пирамид.

Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.

Лагин Л. Старик Хоттабыч.

Надь К. Заколдованная школа.

Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.

Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.

Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.

Раскатов М. Пропавшая буква.

Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.

Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4,

Томин Ю. Шел по городу волшебник.

Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.

Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный №4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы:И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

3.2. Объекты социальной среды

Для реализации целей и задач Программы важен диапазон охвата социальных объектов (семья, сверстники, представители шахматного спорта, другие объекты социума), поскольку все приобретаемые навыки не только используются ребёнком в дошкольной образовательной организации, но и реализуются вне её. В этой связи просветительская работа с родителями, иными членами семьи выходит на первый план.

3.3. Учебно-методическое сопровождение

В рамках Программы применяются разработанные авторами раздаточные материалы и методические рекомендации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Весела И., Веселый. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.- М. «Просвещение» 1991г.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Кастор Харриет Играем в шахматы. - М. «Махаон» 1998
6. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
7. Костенюк А. Костенюк Н. Как научить шахматам, Дошкольный учебник 2008
8. Методические рекомендации к Программе «Феникс». Шахматы для дошкольников / А. В. Кузин, Н. В. Коновалов, Н. С. Скаржинский. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 40 с.
9. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А.Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-х до 7 лет. - Москва «Дом XXI» 2006
10. Петрушина Н.М.Шахматный учебник для детей «Феникс» 2017
11. Программа «Феникс». Шахматы для дошкольников / А. В. Кузин, Н. В. Коновалов, Н. С. Скаржинский. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 12 с.
12. Дидактические материалы к УМК «Феникс – шахматы для дошкольников» / А. В. Кузин, Н. В. Коновалов, Н. С. Скаржинский. – М. :Линка-Пресс, 2017. – 76 с.
13. Севостьянова Е.О.«Хочу все знать» (развитие интеллекта детей 5-7 лет). - М. ТЦ «Сфера» 2006
14. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
15. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
16. Тихомирова Л.Ф.«Развитие логического мышления детей» «Академия развития» Ярославль 1998
17. Тарабарина Т.И «И учеба, и игра: математика» «Академия развития» Ярославль 2006.

Советы для дальнейших шагов по ознакомлению детей с игрой в шахматы

1. Если в процессе обучения ребёнок проявил выдающиеся способности и/или обнаружил повышенный интерес к шахматной игре, советуем:

- рассмотреть шахматы как инструмент предпрофессионального образования - установить контакт с ближайшим отделением шахмат в детско-юношеской спортивной школе по месту жительства;
- продолжить повышение спортивного мастерства в филиалах Русской шахматной школы (в том числе дистанционно);
- обеспечить регулярное участие ребёнка в шахматных соревнованиях для соответствующей возрастной группы.

2. Если в процессе обучения ребёнок проявил избирательный интерес к различным видам шахматной игры, следует:

- использовать шахматы как инструмент общеразвивающего образования - путём вовлечения в мероприятия, проводимые Русской шахматной школой (в том числе дистанционно) или другими организациями, закрепить явный интерес к решению задач, участию в соревнованиях и т. п.;
- содействовать реализации потребности в интеллектуальной деятельности посредством создания доступной шахматной интеллектуально-состязательной среды.

3. Если в процессе обучения ребёнок не проявил интерес к шахматной игре, стоит:

- рассматривать шахматы как инструмент социокультурной коммуникации - прививать умение действовать в уме посредством вовлечения в интеллектуально-спортивную шахматную среду (в том числе в качестве подсказчика) в свободной деятельности и в рамках мероприятий, проводимых Русской шахматной школой или другими организациями;
- знакомить ребёнка с другими интеллектуальными видами спорта.

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.

Проходная 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 c1 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 участники, 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. См. также полуход.

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).

Легенды о шахматах

Шахматы — одна из известнейших во всем мире игр, которая появилась уже очень давно — порядка 2 тысяч лет назад. Несмотря на такой внушительный срок, шахматы не только не растеряли к настоящему моменту своей популярности, но и постоянно приобретают все новых поклонников. Игра, требующая концентрации разума и применения интеллекта, была изобретена примерно в 5-6 веках нашей эры. С тех пор она быстро распространилась по всей планете, заняв почетное место в мировой культуре. В данной статье мы хотим представить вам легенды о возникновении шахмат, добавив к ним картинки и иллюстрации:

- легенда о братьях Гаве и Талханде;
- легенда о шахматах и зерне;
- легенда о близнецах “Белое и черное”.

Конечно же, шахматы именно в том виде, в котором мы привыкли их видеть сейчас, существовали не всегда. Вначале — именно в 6 веке н.э. — появилась игра-прародитель. Ее называли “чатуранга”, и ее родиной была Индия. Столетия эволюции игры делали ее все более сложной, логичной, упорядоченной. Постепенно формировались правила шахмат. До 19 века использование их было не более, чем интеллектуальным развлечением. Все изменилось именно в 19 столетии: к тому времени точные правила игры полностью оформились. Шахматы были признаны спортивной игрой, используемой для проведения соревнований на международном уровне.

Как уже было сказано, еще с древности шахматы являлись любимым занятием образованных персон во многих государствах мира. И некоторые из них тысячелетия назад спорили и говорили об истинной сути шахмат. Кто-то считал их попросту увлекательной и интересной азартной игрой, другим они казались лишь увлечением и способом досуга, полезным для ума. Но было и немало таких, кто был уверен: шахматы — это настоящее искусство, овладеть всеми тонкостями которого дано не всем.

Ежегодно все новые исследования историков подтверждают, что шахматы с самых древних времен активно использовались в разных уголках планеты. При этом, несмотря на обилие данных, никто точно не может сказать, какой на самом деле была история появления шахмат. О ней можно узнать, разве что, из мифов и легенд, дошедших до нашего времени из древности.

Легенда о братьях Гаве и Талханде

Одним из известных памятников древней персидской литературы является сказание поэта Фирдоуси. Оно гласит, что в Индии очень давно жила царица, у которой было 2 сына-близнеца. Звали мальчиков Гав и Талханд. Годы детства прошли, и они стали говорить матери о необходимости передачи власти им. Царица встала перед дилеммой: как выявить более достойного из сыновей-близнецов? Она одинаково любила каждого, потому не смогла выделить одного. Видя это, царевичи решили сами определить сильнейшего путем боя. Для него они отправились на берег моря. Там они создали площадку между кромкой воды и вырытым рвом, призванным отрезать путь к отступлению для побежденного. При этом братья изначально договаривались, что убивать друг друга не стремятся. Целью каждого была победа над войском другого.

По случайности во время сражения погиб близнец Талханд. Узнав об этом, мать сильно горевала и винила его брата — Гава — в его смерти. Как оказалось, тот не был напрямую виновен: смерть его брата была вызвана губительными ожогами солнца. Чтобы понять, что

именно случилось на месте сражения, мать Гава попросила его в подробностях показать ей всю последовательность событий. Чтоб выполнить волю матери и снять с себя обвинения в гибели брата, Гав продемонстрировал все события битвы на деревянной доске. На нее он поместил фигурки обоих войск с царевичами во главе. Каждого их них сопровождала пехота, конница и советники. Это решение Гава положило начало игре с фигурками на доске, которая спустя столетия превратилась в шахматы.

Легенда о шахматах и зерне

Эта легенда, по данным историков, претендует на звание самой популярной. Она гласит, что в Индии правил царь Баграм. Он был очень богат и постоянно вел войны с соседними странами, стремясь поработить их. Войско царя с колесницами и слонами побеждало во всех схватках, и вскоре воевать попросту стало не с кем. Баграму стало скучно, и он созвал своих слуг. Им он велел придумать для него достойную царя забаву, способную избавить его от тяжких дум. Сначала слуги предлагали Баграму игры с использованием золотых и алмазных вещиц. Однако, даже самые шикарные и дорогие безделушки не смогли увлечь его по-настоящему. Но чуть позже слуга принес царю что-то на вид совсем не шикарное.

Это была деревянная коробочка, в которой лежали такие же фигурки. Увидев ее, царь тут же разгневался дешевой подарком. Но слуга сразу же сказал ему, что ценность данной игры — не в ее дорогом материале, а в мудрости, которую она дает. Услышав это, Баграм принялся играть. Слуга показал ему фигурки, копировавшие его всадников, слонов, офицеров, стрелков и пр. Царь обрадовался, решив, что легко обыграет оппонента. Конечно, ведь до этого с тем же войском он сумел захватить весь мир. Каково же было удивление правителя, когда он потерпел поражение от какого-то слуги. Тот объяснил, что царь привык побеждать врага силой, что в шахматах невозможно. Тогда Баграм стал тщательно обдумывать все свои шаги. Ему удалось одержать новую победу, и с тех пор он играл со своими фигурками каждый день. Мир шахмат увлек его на всю оставшуюся жизнь.

Испытывая благодарность к своему слуге, подарившем ему игру, царь предложил ему горы золота. Однако, тот отказался, предложив правителю заменить золото простым зерном. Царь обрадовался такой возможности дешево вознаградить слугу и согласился. Тогда слуга сказал ему, чтобы он положил первое из зерен на клетку шахматной доски. А далее клал на каждую следующую клетку из 64 существующих вдвое больше, чем в предыдущий раз. На первый взгляд, все казалось просто и дешево. Но потом придворные математики царя удивились: получаемое таким путем количество зерна невозможно будет найти во всем мире! Оно выражается 20-значным числом, превышающим количество песчинок в Сахаре.

Требуемое слугой зерно можно было бы истратить на то, чтобы засеять всю поверхность Земли, включая покрытую океанами и ледниками, целых 9 раз! Поняв это, царь осознал всю безграничность тайн шахмат и навсегда полюбил их. Игру стали использовать все шире и чаще не только в его государстве, но и по всему миру.

Близнецы «Белое и черное»

В древности Индия была сильной и процветающей страной, благополучие которой принес правящий ею мудрый царь. У него было 2 сына-близнеца. Различались они лишь тем, что носили разную одежду — белую и черную. Царь-отец состарился и умер, предварительно завещав каждому сыну по половине своей страны. Молодые правители оба хотели иметь власть над всей страной, а не только над ее половинами, поэтому начали вражду. Война длилась долго, унесла множество жизней и ресурсов. Оба близнеца в какой-то момент устали от нее, захотели помириться, но это было уже невозможно. Оба знали, что прекращение войны несет каждому молниеносный проигрыш и потерю своих земель. Оба желали стать единоличными правителями Индии.

Настал момент, когда в длительной схватке между братьями погибла целая половина населения страны. Тогда индийцы твердо решили прекратить борьбы, послав к царям мудреца. Он поведал им, что поможет определить победителя среди них без кровопролития и честно. Когда близнецы согласились, он достал деревянную доску и фигурки, символизирующие братьев в белых и черных одеждах. Партия закончилась победой того брата, что любил белое. Он стал единственным правителем Индии, принес ей благополучие и мир. С тех пор шахматы стали в стране и за ее пределами очень популярными. А в честь важной победы в них первыми всегда ходят белые фигуры.

Изначально неся функции военной игры, древние шахматы постепенно эволюционировали в самостоятельный вид спорта, а к нашему времени стали настоящим высокоинтеллектуальным хобби. Оно как никакое другое способствует умственному развитию игроков, улучшению их творческих способностей, логики, всех типов мышления.

Занятие 6

См. презентацию Сказка «Удивительные приключения шахматной доски»

Занятие 9

Приключения на шахматной доске

К первокласснику Мише приехал дядя Дима, брат папы.

- Умеешь ли ты, Михаил, играть в шахматы?

- Не умею, - вздохнул Миша.

- Как так! Надо обязательно научиться!

Дядя мигом вытащил из папиного комода большую деревянную коробку и стал доставать из неё очень красивые фигуры – короли и королевы, кони, воины. Миша стал помогать расставлять шахматы в правильном порядке.

- Смотри: конь ходит буквой «Г». Пешка ходит по прямой. Ферзь (Королева) - по-всякому, кроме буквы «Г». Слон (или офицер) - по диагоналям, ладья (тура) – прямо, по всем четырём сторонам, а вот король ходит только на одну клетку. Понятно?

Миша кивнул.

Король и Королева резко повернулись в сторону мальчика.

- Ты умеешь играть в шахматы? – в один голос строго спросили они.

- Пока только учусь, - смутился Миша.

- Возмутительно! – нахмурился Король. – В шахматы должны уметь играть все! Ты отправляешься с нами! Нам нужны солдаты!

В ту же минуту в распахнутое окно ворвался ветер, закружил в вихре шахматные фигуры и Мишу. Он испуганно вскрикнул и зажмурился.

Когда Миша открыл глаза, то увидел, что на нём надеты круглая белая шапочка, объёмный воротник и длинный плащ-колокол. Справа и слева стояли человечки в таких же нарядах, как и у Миши. Всего семь фигур. Вместе с Мишей – восемь.

«Я в костюме Пешки!» – догадался мальчик.

Со всех сторон простиралось поле с черной и белой травой. Сзади, и далеко впереди виднелась арка из чёрно-белого мрамора. Ярко светило солнце и пахло летними цветами.

- Готово! Играем! – воодушевлённо сказал дядя Дима.

Тут подошёл папа. Какое-то время наблюдал за игрой, одобрительно кивал или фыркал, если сын ошибался. В итоге, взрослые потеснили Мишу и, азартно стуча шахматами, продолжили играть сами. Миша залез с ногами на диван и наблюдал за процессом, пытаясь угадать нужный ход, и неожиданно заснул. Разбудили его незнакомые голоса.

- Уважаемая Королева, уверяю вас, сейчас мой ход!

- Нет, дорогой Король, ход мой! Игра остановилась именно на нём!

Миша потёр глаза. Шахматы на столе играли сами!

Королева, в длинном чёрном платье, с золотой короной, недовольно притопывала ногой. А король с бородой, в белых одеждах и в белой мантии стоял напротив, невозмутимо скрестив руки на груди.

Миша решил вмешаться в беседу важных фигур.

- Позвольте, я вам подскажу?

- Что ты стоишь?! – закричали ему собратья-пешки. – Твой ход! Вперёд!

Миша побежал вперёд. Белая трава закончилась, показалась чёрная. Когда закончилась и она, мальчик вдруг уткнулся в невидимую стену.

- Куда спешешь, новичок? – раздался надменный голос. – Ты свой ход сделал! Стой и жди!

Миша повернул голову. Рядом с ним стоял бравый офицер в белом королевском мундире.

- Вперёд! – крикнул офицер. – Атакуем!

Мимо Миши с ржаньем пронесся красивый белоснежный конь. Описав букву Г, он остановился. Впереди Миша увидел офицера устрашающего вида в тёмных одеждах. Он грозно поднял блеснувший на солнце меч. Белый, взмахнув мечом в ответ, шагнул ему навстречу. Рядом с Мишей стрелой пролетел ещё один белый конь. Со стороны тёмных воинов послышались воинственные крики. Мальчик растерянно оглянулся, но позади уже никого не было. Пешки исчезли. Он остался один в самой

гуще событий. Мише стало очень страшно, он присел на корточки, съёжился и закрыл глаза.

«Это просто сон, это просто сон, я скоро проснусь!»

- Ну-ка, вставай! Ты стоишь на моём пути, и я должен тебя убить!

Миша открыл глаза и поднял голову. Офицер в чёрном мундире занёс над его головой огромный меч. Миша завогли и рванулся вперёд. Невидимая стена прогнулась под напором, а затем гулко лопнула, как плотная целлофановая плёнка. Мальчик кубарем покатился по чёрно-белой траве шахматного поля.

- Ст-о-о-й! – кричал сзади офицер. – Так нельзя! Это не по правилам!

Но следом побегать не мог – стена, пропустившая мальчика, сомкнулась перед тёмным офицером.

Миша этого не видел, и продолжал нестись вперёд. Туда, где виднелась мраморная, чёрно-белая арка. Навстречу мальчику бросилось чёрное животное, напоминающее оленя. Миша еле увернулся от его рогов и, наконец, проскочил под арку. Его уже

Неожиданно поднялся сильный ветер, он закружил Мишу, поднял его высоко над землёй. Шахматное поле отсюда выглядело не больше деревянной доски на столе в Мишиной квартире. Ветер всё нёс и нёс мальчика, убаюкивая его, словно в гамаке. Миша стал засыпать.

Вдруг покачивание остановилось, и мальчик увидел, что лежит на диване в гостиной.

Вошёл дядя Дима.

- Ну, продолжим!.. А кто это мне сбил ход?! Михаил, ты играл?

Миша замялся и не знал, как ответить.

- Иди сюда. Давай разберёмся, в чём ты не прав... Ты обязательно научишься!

Миша кивнул. Ему очень хотелось научиться, и вернуться в Шахматный Город, чтобы доиграть партию с Белым Королём.

никто не преследовал. Миша остановился, чтобы отдышаться. Он вытер мокрое от пота лицо и вдруг заметил, что голову что-то сдавливает. Мальчик осторожно дотронулся до волос и наткнулся на маленькие зубчатые пики... Корона?! Миша оглядел себя. Одежда пешки исчезла. Теперь на плечах лежала белая длинная мантия.

«Я стал Ферзём?!»

- Да, дорогой друг, - к Мише направлялся Белый Король. – Ты играл не по правилам, но всё равно проник на вражескую территорию. Теперь ты Ферзь.

- Игра ещё не закончена? – робко спросил Миша, глядя на Короля снизу вверх.

- Нет, ты сбил ход игры.

- Если я – Ферзь, значит, я могу помочь вам выиграть бой?

- К сожалению, тебе придётся вернуться домой, чтобы изучить правила шахмат и научиться хорошо играть. Мы с тобой ещё обязательно встретимся, мальчик Миша!

Занятие 32

Отрывок из сказки «В стране шахматных чудес»

Лена Слоникова и Алеша Ладейкин — двоюродные брат и сестра — чувствовали себя настоящими именинниками: наконец-то они в зоопарке, столь много раз обещанном взрослыми. Первое, что увидели дети, попав в царство зверей, был веселый хоровод тигрят, лисят, волчат, медвежат. Даже Алешина мама так заинтересовалась их игрой, что на какой-то миг отпустила руки малышей...

А день выдался на редкость светлым, праздничным. Солнце заливало золотыми лучами и деревья, идомики-теремки, где жили звери, и дремавшие под белой пушистой шубой пруды. Все радовались доброму солнышку, но особенно снежинки. В пасмурные дни они дремали, сомкнув веки, и тут вдруг проснулись, заискрились, засверкали, подмигивая посетителям зоопарка разноцветными глазками. И все зверята и люди, даже такие серьезные, как тетя Маша Ладейкина, глядя на них, тоже не могли удержаться от улыбки.

Именно в этот день с Леной и Алешей приключилась невероятная история. Все началось с того, что ветер пригнал откуда-то целую связку разноцветных шаров. Наверное, они вырвались из рук зававшего продавца и улетели. Неподалеку от зоопарка сильный порыв ветра швырнул их вниз, и они, зацепившись за ветви гладкоствольной сосны, трепетали наверху.

Посетители зоопарка, зверята, тетя Маша, Алеша с Леной долго смотрели на шары, досадуя и сожалея, что не могут их снять.

Кто знает, сколько бы они висели на дереве, если бы не догадливый и расторопный Медвежонок. Он моментально забрался на сосну, быстро и ловко распутал веревочку и спустился с шарамивниз.

Зверята обрадовались, завизжали от восторга, дети бросились обнимать Медвежонка.

— Ой,— крикнул вдруг Медвежонок,— помогите!

Звери и Алешка с Леной не сразу сообразили, что случилось. А произошло вот что: конецверевочки стал выскользывать у него из лап. Дети и зверята все еще кружились вокругМедвежонка, а шары, почувствовав свободу, стали медленно подниматься вверх.

Первым опомнился Алеша. Он бросился за ускользящей веревочкой и в самый последний момент ухватился за ее конец. Но тут мальчик почувствовал, что не в силах удержать шары. Ленапопыталась помочь брату, а шары тянули и тянули их ввысь.

Тетя Маша, звери бросились к детям на выручку, но было уже поздно. Связка шаров, увлекаемаяветром, уносила их все выше и дальше.

Малыши не на шутку испугались, особенно Лена. А ведь известно, что испуг — плохой советчик.

Иначе бы дети догадались спрыгнуть с небольшой высоты. Хорошо еще, что у Алеши в карманахоказалось много всяких камушков, гвоздей, разных железок, до которых мальчик был так охоч.и скоторыми постоянно воевала его мама. Этот груз и спас путешественников в трудную минуту: недал шарам поднять детей слишком высоко.

Лена и Алеша летели над лесами и полями, лугами и речками. Порой под ними проносилисьдеревни, поселки, города.

Завидев необычных путешественников, дети указывали на них пальцами и с завистью кричали:

— Ну и хитрые мальчишка и девчонка. До чего додумались!

В другой бы раз Алеша и Лена непременно заважничали, слыша такие лестные похвалы, но сейчас было не до этого. Они мечтали лишь об одном — поскорее приземлиться, а не парить ввоздухе, словно птицы.

Помог им случай. На шары налетела проносившаяся стая ворон. Несколько шаров, пропоротыеострыми клювами птиц, лопнули, а остальные уже не могли выдержать Лену и Алешу и сталимедленно опускаться.

Приземлились дети на огромной поляне, неподалеку от какого-то каменного строения, похожегоне то на старинную крепость, не то на дворец.

Не успели брат и сестра перевести дух и оглядеться, как откуда-то появились невысокие, похожиедруг на друга, словно близнецы, человечки. Они были одеты в одинаковые белые костюмы. Ихбыло восемь.

Человечки шли строем, как солдаты на параде. Сделают шаг, остановятся, будто с силамисобираются.

Приблизившись к Алеше и Лене, человечки остановились и дружно отчеканили:

— Вы арестованы!

Ребята подумали, что они шутят, но человечки были серьезны и непреклонны. Лену с Алешей ещеникогда и никто не арестовывал, поэтому они с опаской поинтересовались:

А что это значит: арестованы?

Взяты в плен! — пояснили человечки и строго приказали: — Следуйте за нами!

Шагая, как и прежде, с остановками, они повели малышей к каменному строению которое, всаом деле оказалось крепостью. На ее высоких стенах у бойниц застыли пушкاري. По углам возвышались грозные башни, на них замерли дозорные. Вдоль стен шел ров, наполненный водой.

Едва человечки приблизились ко рву, как от ближайшей башни отделился подвесной мост, державшийся на цепях, и стал медленно опускаться.

В сопровождении стражи Алеша с Леной прошли по нему, миновали окованные медью дубовые ворота и очутились внутри. Перед ними возвышался красивый дворец, выложенный из черно-белых камней. Человечки провели брата и сестру запутанными коридорами и остановились передрезной дверью. По бокам двери стояли точно такие же человечки, но одетые в черное. Их тоже было восемь.

Завидев Алешу с Леной, они поспешно распахнули двери и пропустили их внутрь.

Незванные гости вместе со стражей оказались в просторном зале. Пол здесь был выложен черно-белыми квадратами. В глубине зала на высоком кресле восседал важный господин в золотой короне на голове. Его длинная мантия была расшита черно-белыми квадратиками.

Что случилось? — грозно спросил он.

Ваше Королевское Величество, — хором заговорили человечки. — Мы арестовали этих неизвестных за то, что они незаконно проникли в наше королевство. — И указали на малышей.

Алеша с сестрой были настолько ошеломлены случившимся, что вначале не могли вымолвить нислова. Наконец Алеша справился с волнением и сказал: «Мы вам неизвестны, потому что вы нас не знаете. Я — Алеша. А эта девочка моя двоюродная сестра — Алена».

Не верьте им, Ваше Королевское Величество, — затараторили человечки. — Мы видели своими глазами: они прилетели на воздушных шарах.

На воздушных шарах? Очень подозрительно. Значит, вы воздушные разведчики.

Король хлопнул в ладоши. Появился другой важный господин, чуть пониже Короля. На голове у него тоже была корона, но поменьше.

Господин Ферзь, — обратился к нему Король, — какое Наказание полагается по нашим законам заподозрительные полеты на воздушных шарах?

Смертная казнь, Ваше Королевское Величество.

Тут уже не выдержала Лена. Запинаясь и всхлипывая, она стала сбивчиво, перескакивая с одного на другое, рассказывать, какая невероятная история с ними приключилась сегодня. По мере того как она повествовала о столь странном и неожиданном происшествии, а брат дополнял ее рассказовыми подробностями, Король и его главный советник Ферзь все чаще согласно кивали головами в знак сочувствия. А когда девочка закончила, Король даже прослезился, так ему стало жалко детишек.

— Я верю, что Леночка поведала нам истинную, настоящую правду. Такую невероятную историю невозможно придумать, — молвил шахматный властелин.

— Полностью с Вами согласен, Ваше Величество, — согласился Ферзь.

И тогда все заулыбались и бросились обнимать Леночку и Алешеньку.

А потом Король на радостях угощал всех шахматными шоколадными конфетами, поил душистым, ароматным индийским чаем с шахматными пирожными и печеньями. Когда ж малыши совсем успокоились, и Король узнал, что Алеша и Лена носят шахматные фамилии: Слоникова и Ладейкин, к тому же горят желанием постигнуть все премудрости шахматной игры, он и вовсе разоткровенничался и открыл им самую важную «государственную» тайну, но под большим секретом:

Понимаете, мои юные друзья, я не простой король, а Шахматный! И королевство мое тоже особенное — Шахматное! Да и войско у меня — Шахматное!

А когда и как возникло Ваше королевство? — полюбопытствовал мальчик.

Да, да, расскажите, пожалуйста, — попросила и Аленка.

С превеликим удовольствием, — согласился Король.

Все шахматные сражения разыгрываются на досках. И что самое удивительное, независимо от их размеров: начиная от карманных шахмат с размером доски 15х15 см до шахматного поля 10х10 м, где фигуры изображают люди,— все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам и никто не властен ни изменить их, ни нарушить или не подчиниться им, даже я,

Шахматный Король. Чаще всего местом шахматных сражений служит деревянная доска, но нелюбая, какая ни попадается под руку. А?..

Шахматная! — будто сговорившись, выпалили брат и сестра.

Вы удивительно догадливы, мои маленькие помощники. Но я постараюсь дополнить и уточнить ваше меткое наблюдение существенной «изюминкой». В моей Стране Шахматных Чудес она по праву наречена Волшебной доской, настолько она необычна и хранит в себе массу таинственных загадок, обладает поистине диковинным волшебством, магической притягательностью.

Что вы видите на доске?

Маленькие одинаковые квадратики,— первой бойко отозвалась Аленка.

Они не одинакового цвета. И похожи на шашечки на такси или накепку знаменитого клоуна Олега Полова,— добавил Алеша, не пожелав отставать от сестры.

— Вы оба правы. По размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом отличаются друг от друга — белые и черные клеточки. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми из зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты — поля. Так же как и фигуры, поля называются только черные и белые, в какой бы цвет они ни были окрашены,— подытожил Король.— А как появилась шахматная доска вы узнаете при следующей встрече. А пока я открою вам одну тайну: волшебная Доска неохотно раскрывает свои секреты, особенно непривечает она непосед, невнимательных да рассеянных.

Вопросы по содержанию:

Как ребята очутились в шахматном королевстве?

Назовите имена жителей шахматного королевства, которых вы запомнили.

Как их можно назвать одним словом?

Какую тайну открыл ребятам шахматный король?

Загадки о шахматных фигурах

Меня все атакуют,
со мной вступают в бой!
Я – главная фигура,
зовут меня... (*король*)

Хожу, как черепаха,
могу – как кенгуру,
спешу напасть я даже
на сильную ладью.
Иду я только прямо,
но ем наискосок,
пройду весь путь упрямо
и становлюсь ферзем.
Меня король страшится
и пятится, как рак;
король меня боится:
ему за шахом шах!
Прочнее я орешка,
хотя я просто... (*пешка*)

Нет на свете смелее пешки,
пешка отважно идет вперед!
Если в пути не погибнет пешка,
станет она (*ферзем*)
...и ладьей, слоном, конем!
Только нет – не королем.

Не поймешь, куда он скачет:
прыг, скок, а следом вбок.
Королю объявит шах,
съест ферзя и скок назад.
Всюду вилки расставляет
и усталости не знает.
Ну, конечно, это он –
очень-очень хитрый... (*конь*).

Где-то хобот потерял,
похудел и стройным стал.
Полюбил диагонали,
презирает вертикали.
Он бывает белопольным,
он бывает чернопольным.
И силен на поле он...
Потому что это... (*слон*)

Самый храбрый – это я!
Самый сильный – это я!
Хожу, как слон и как ладья,
и нет преграды для меня!
Узнаете вы, друзья,
чуть хвастливого (*ферзя*)

Я, как башня, велика...
Но я – не башня: я – ... (*ладья*).

Стихотворения об основных шахматных понятиях и шахматных фигурах

ШАХМАТНАЯ ИГРА

А секрет горизонталей уж другой,
Но он простой:
Цифрой их обозначали,
Цифры с первой до восьмой!
Знают все ребята в мире-
И в Берлине и в Москве: Клеток 64
Поместилось на доске.
Мальчик в шахматы играл,
Но играл он просто:
Брал фигуры и бросал
Со стола на доску.
На доске водоворот,
Теснота и спешка,
И никто не разберёт,
Где король, где пешка...
К сыну папа подошёл
И ребёнка учит:
-Ты играешь хорошо,
Ну а можно – лучше!
Вот внимательно гляди
Непонятно- спрашивай.
По краям доски- ладьи
Ставим мы как башни.

ФЕРЗЬ

Самый смелый- это ферзь.
На него ты зря не лезь!
Он по многим клеткам
Бьет и очень метко!
Увлечь других, отбить, напасть-
И рисковать всё это время:

Ферзь дана большая власть
Не в удовольствии, а в бремя.

ЛАДЬЯ

Фигуру вам представлю я
С красивым именем- ладья!
Как танк могучий и стальной,
Она несётся по прямой,
Любые ей доступны дали
На вертикали, диагонали.
Зато умеет делать ловко
Ход необычный- рокировку!
Её манёвр- сплошной кроссворд:
Горизонтали, вертикали...
Ладье по нраву тихий ход,
Но вот удар и враг в печали!

ПЕШКА

Здесь тонкий, но упрямый
Раздался голосок:
- Я пешка. Ход мой- прямо,
Удар наискосок!
А если я дойду до края,
Мне больше пешкой не бывать.
Мне больше пешкой не бывать.
Стою награду выбирая:
Какой фигурой лучше стать!

ШАХ И МАТ

В слове **ШАХМАТЫ**, ребята,
Слышим мы и шах и мат.
В них особый смысл запряган,
Зря их тут не говорят.
Чтоб понять, представить нужно:
На войне пощады нет,
Есть у всех фигур оружие-
Автомат иль пистолет.
Только помни: ход, как выстрел,
Производится тобой.
Никогда не торопись ты,
Ведь идёт упорный бой!
ШАХ! - и будто бы стрельнули
В командира твоего.
Короля задели пули
И царапнули его.
И тогда его победа
Улыбнётся вам двоим,
Ты свои забудешь беды,

Скажешь: *«Завтра победим!»*

ПАТ.

А бывает, что *«противник»*
Очень в шахматах силён,
И, ведя игру активно,
«Съел» твою фигуру он,
Вот уж некуда деваться...
Что ж, теперь пора сдаваться?
Нет! Пока ещё, ребята,
Надо вам играть до мата!
Ещё может получиться,
Что противник *«отличится»*.
В схватку с *«голым»* королём
Все фигуры бросит он.
Вот они его окружают,
Закричат: - *«Бросай оружие!»*
Держим слева мы и справа,
Под обстрелом все поля!
Но заметит он лукаво:
-Кроме поля короля!
Я под градом пуль один
Цел стою и невредим.
Очередь моя ходить,
Да ведь некуда ступать!
Подойдёт к доске судья,
Скажет: *«Партия, ничья!»*

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Доску, положив на столик,
Ты представь, что это поле.
Только в поле том не грядки-
Клетки в шахматном порядке.
Этот шахматный порядок
Очень просто как ночь и день.
Видишь: с белой клеткой рядом
Клетка чёрная, как тень!
Доску правильно клади,
На углы всегда гляди,
Что б у правого угла
Клетка белая была!
В поле много есть дорожек.
Будь и смел, и осторожен.
Вверх пойдешь по вертикали,
Вправо по горизонтали.
А с угла на угол, вдаль
Нас ведёт- диагональ.

Эту шахматную тайну
Я от вас скрывать не стану.
Чтоб вы в поле не плутали,
Знайте: каждой вертикали,
Шахматисты буквы дали!
Вот три буквы а, в, с.
Их запомнить наша- цель!
Дальше: d, e, f, и g.
Вот их семь у нас уже!
А в конце стоит, как стража,
Вертикаль под буквой h!
Рядом, будто для погони,
Встанут тут красавцы- кони.
За конями и слоны
В строй единый встать должны.
Не забудь взять на заметку,
Что с ферзями делаю:
Чёрный встал на чёрной клетке
Белый любит белую!
Заполняй ряды скорей-
Ставь на место королей!
Закалённые в боях,
Все фигуры на местах.
Перед ним есть стена –
Восемь пешек как одна!
Вот построились войска,
Замерли до срока...
Как сражаться наш рассказ
На другом уроке.

КОРОЛЬ

Запомни основную роль
Играет в шахматы король!
У короля короткий шаг,
Он осторожен близок враг...
Когда ему объявят шах-
Сигнал тревоги, но не крах.
А если он получит мат,
Сдастся сразу весь отряд!

СЛОН

Он на слона похож едва ли
Хотя зовём его мы- слон.
Своей родной диагонали
Всегда, как рыцарь, верен он!
Похожий на солдата в каске,
Слон очень любит делать связи!
Лишь одноцветные поля
Слона в походе привлекали.
Он на чужого короля
Нацелен по диагонали.

КОНЬ

Коня горячего лишь тронь,
Он вверх взовьётся как огонь!
Когда важнее силы сметка,
Коня, коня зовёт игрок...
И скачет конь породы редкой
Через фигуры, через клетки,
Как буква «Г» его скачёр!

МАТ

Когда от шаха нет защиты-
Все защитники «убиты»,
И вокруг, как не ищи ты,
Не найдешь полей не битых,
И нельзя убить врага,
А смертельных пуль пурга
Королю со всех сторон
Нанести грозит урон,
Шахматисты говорят:
Этот шах смертельный мат.
А король то не бессмертен,
Умирает с пулей в сердце,
И кончается игра-
Ты сегодня проиграл!
Мы советуем, как другу:
Пересиль тоску и грусть,
Протяни партнеру руку
И поздравить не забудь!

Дидактические игры и задания по темам

1. **Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

1. "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
2. "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. **Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

1. "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
2. "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
3. "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
4. "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
5. "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. **Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

1. "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
2. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
3. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.
4. **Ходы и взятие фигур.** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

1. "Игра на уничтожение" – 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.

2. "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).
 3. "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
 4. "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
 5. "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.
 6. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
 7. "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.
 8. "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
 9. "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
 10. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
 11. "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
 12. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
 13. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
 14. Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- 5. Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

1. "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
 2. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
 3. "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
 4. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
 5. "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
 6. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
 7. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
- 6. Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 602785626040375320589557888015438598111854845815

Владелец Томилова Елена Петровна

Действителен с 29.11.2022 по 29.11.2023