

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №26 «Ёлочка» г. Альметьевска

Утверждено
приказом заведующего
МБДОУ №26 «Ёлочка»

« 18 »



Рассмотрено и принято
на педагогическом совете
от « 18 » 08 2020 г.
приказ № 10

АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА
кружковой работы
по шахматам
«Чудесное поле»
для детей 5-6 лет
(с изменениями и дополнениями)

Разработала Николаева С.М.
воспитатель высшей кв. категории
Муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
«Детский сад общеразвивающего вида №26 «Ёлочка»
г. Альметьевска

Альметьевск, 2020

Содержание

1. Пояснительная записка.....3
2. Примерное планирование занятий12

3. Приложение.....	22
4. Список используемой литературы.....	53

Пояснительная записка

В проекте Федерального компонента государственного образовательного стандарта общего образования одной из целей, связанных с

модернизацией содержания общего образования, является гуманистическая направленность образования. Она обуславливает личностно-ориентированную модель взаимодействия, развитие личности ребенка, его творческого потенциала. Процесс глубоких перемен, происходящих в современном образовании, выдвигает в качестве приоритетной проблему развития творчества, мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Ребенок по своей природе - исследователь, экспериментатор, с радостью и удивлением открывающий для себя мир. Математика входит в жизнь ребенка с момента рождения. Ребенок растет и каждый день слышит много для себя нового. Если с раннего детства предоставить ребенку возможность познакомиться с математикой, подружиться с ней, увидеть в ней интересную игру, в которой хочется познавать что-то новое и необычное, тогда в школе с математикой будут связаны положительные эмоции, чувство владения предметом, интерес к нему. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную задачу, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом.

Навыки и умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба: решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка; ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Логические приемы - сравнение, синтез, анализ, классификация, доказательство и другие - применяются во всех видах деятельности. Их используют начиная с первого класса для решения задач, выработки правильных умозаключений. Сейчас, в условиях коренного изменения характера человеческого труда, ценность такого знания возрастает. Свидетельство тому - растущее значение компьютерной грамотности, одной из теоретических основ которой является логика.

Программа позволяет индивидуализировать сложные игровые задания: более сильным детям можно находить варианты посложнее, менее подготовленным – работу попроще. При этом обучающий и развивающий смысл игры сохраняется. Это дает возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, научить без боязни творить и создавать.

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление.

Умственное развитие, развитие мышления является важной стороной в развитии личности дошкольников, в частности ее познавательной сферы. Захотелось помочь детям лучше подготовиться к школе, обучая их игре в шахматы, перечитав специальную литературу о шахматах и об обучении дошкольников игре в шахматы И.Г. Сухина, В.Г. Гришина, А.А. Барташникова, много полезной информации было извлечено из интернета. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития.

Шахматы - это древняя игра, которая способствует развитию интеллекта ребенка. Во многих странах мира в последние годы заметно повысился интерес к детским шахматам. И это не случайно. Древняя игра, оказывает огромное влияние на развитие интеллекта и тех личностных качеств ребенка, которые необходимы в современном мире. Например, вырабатывает умение в короткий промежуток времени принимать правильное решение. С медицинской точки зрения шахматы очень полезны. Если ребенок непоседлив, не может сосредоточиться, то после занятий

шахматами он постепенно избавляется от этих недостатков. Так что детские шахматы теперь занимают в досуге ребят чуть ли не ведущее место.

Примерная тематика курса

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

Дидактические игры и задания

"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.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). 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

"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.

"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" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 5–6 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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики 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 ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

"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.

Ожидаемые результаты

1. Обучить шахматной игре как можно больше дошкольников.

2. Подготовить детей к школе, благодаря шахматам, развивать их интеллектуальный уровень, логическое мышление, память, внимание, усидчивость, общение.

3. Довести обучение игре в шахматы детей дошкольного возраста до более высокого уровня.

Игры и упражнения с шахматами предлагаю детям на занятиях. Для закрепления полученных на занятии знаний в группе ДОУ создан уголок развивающих игр, где дети могут в любое время позаниматься.

Находясь в группе большую часть времени, ребёнок может в удобный момент взять интересующий его материал и без помощи взрослого позаниматься с ним, а затем убедиться в правильности выполнения задания самостоятельно.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям).
- наглядность (наличие дидактических материалов).
- демократичность и гуманизм (взаимодействие педагога и ребенка, реализация творческих потребностей).
- научность (обоснованность, наличие методических рекомендаций и теоретической основы).

- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам, ребенок

Актуальность

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Новизна

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, "волшебных" свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Цель программы:

Обучение дошкольников принципам шахматной игры; а также помочь гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, научить непоседу сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Программа предназначена для детей старше 5 лет.

Режим работы кружка – один раз в неделю вне рабочего времени воспитателя.

- Проведение занятий фронтально;

- Оснащение необходимым оборудованием и наглядными пособиями;
- Взаимодействие с семьей ребенка по вопросам обучения.

Задачи программы:

1. Образовательные:

1. Побуждать детей к активному участию использовать все окружающее пространство
2. Совершенствовать умение детей анализировать свойства предметов.
3. Познакомить родителей со структурой игры в шахматы

2. Развивающие:

1. Развивать желание играть в игры с математическим содержанием, умение мыслить логически, развивать речь, обогащать словарный запас

Развивать умение придумывать и составлять самостоятельно детьми и их родителями новых упражнений, игр в шахматы.

3. Воспитательные:

1. Воспитывать у детей организованность, чувство коллективизма
2. Воспитывать отзывчивость, желание помогать другим

Создание педагогических условий:

1. Создание развивающей среды.
2. Привлечение к проекту родителей: информационные стенды, конкурсы совместных работ, изучение литературы

Основные (ближайшие) действия по реализации проекта:

Создание новых форм игровой деятельности с дошкольниками, при которой сохранялись бы элементы познавательного, логического и

игрового общения. Реализация программы строится на следующих принципах: актуальность, системность, доступность, наглядность, деление материала на основные темы, творческое исследование.

Начинают обычно с простого знакомства с шахматами. Выкладывают набор, а ребенок играет с ним. Самые маленькие могут с помощью блоков познакомиться с простейшими геометрическими формами, понятиями "большой - маленький", "толстый - тонкий", "такой же""не такой". В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети учатся сравнивать, обобщать, классифицировать предметы по различным признакам, что важно не только в плане предметной подготовки, но и с точки зрения общего интеллектуального развития.

Использование шахмат развивает не только память детей, но и мыслительные процессы. Дидактический материал способствует развитию таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета.

Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики. Дети учатся догадываться, доказывать.

Программа позволяет индивидуализировать сложные игровые задания: более сильным детям можно находить варианты посложнее, менее подготовленным – работу попроще. При этом обучающий и развивающий смысл игры сохраняется. Это дает возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, научить без боязни творить и создавать. В процессе работы по программе кружка дети усваивают игру в шахматы; названия и отличительные признаки шахмат, обогащают словарный запас, учатся работать по схемам, решать шахматные задачи.

Методическое обеспечение:

игра «Шахматы»

Программа предназначена для детей дошкольного возраста. Возраст детей - 5-6 лет.

Режим работы кружка – один раз в неделю *вне рабочего времени воспитателя во вторую половину дня в 15ч 30 мин.*

- Проведение занятий фронтально;
- Оснащение необходимым оборудованием и наглядными пособиями;
- Взаимодействие с семьёй ребенка по вопросам обучения.

С детьми проводится индивидуальная работа. Продолжительность занятий составляет 25 минут, в неделю – 1 час. В месяц – 4 занятия, за учебный год – 32 занятия, итого – 32 часа.

К концу учебного года дети должны *знать*:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, рокировка, шах, мат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

Примерное планирование занятий по обучению игре в шахматы детей 5-6 лет.

	Тема	Программное содержание	Кол-во часов	Методические приемы
Сентябрь				
1 неделя	Общие понятия о шахматах.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная и очень интересная игра, заинтересовать детей	1	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2 неделя	Загадка шахматной доски	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	1	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да, нет»
3 неделя	Шахматная беседа	Введение понятия "горизонталь", "вертикаль", упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	1	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина. Дидактическое задание "Диагональ".
4 неделя	Волшебный мешочек	Познакомить детей с названиями шахматных фигур. Развивать	1	Дидактическая игра: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная

		любопытность и потребность в приобретении новых знаний.		фигура», «Что общего?»; «Большая и маленькая».
Октябрь				
1 неделя	" Королевство шахмат "	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная и очень интересная игра, заинтересовать детей	1	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2 неделя	Шахматная доска	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	1	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да, нет»
3 неделя	Проспекты, улицы, переулки волшебной шахматной доски.	Введение понятия "горизонталь" , "вертикаль", упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	1	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина. Дидактическое задание "Диагональ".
4 неделя	Жители шахматного	Познакомить детей с названиями	1	Дидактическая игра: «Волшебный

	королевства	шахматных фигур. Развивать любознательность и потребность в приобретении новых знаний.		мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?»; «Большая и маленькая».
Ноябрь				
1 неделя	«Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	1	Схематическое изображение доски. "Составь доску", "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".
2 неделя	Кто главный в королевстве шахмат (занятие-тайна)	Дать детям понятие, что каждая фигура может быть главной в отдельной игре и сам король ничего не представляет без своего войска, но все же самый главный – это военачальник данного войска – сам играющий, все зависит от него. Воспитывать в детях умение брать ответственность на себя.	1	Чтение сказки "Чудесные фигуры" Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?"
3 неделя	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным	1	Схематическое изображение доски. "Составь доску", "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".

		положением фигур.		
4 неделя	Вежливые и уважаемые слоны	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	1	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", отгадывание загадки о слоне
Декабрь				
1 неделя	Прямолинейная, бесхитростная фигура – Ладья	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, внимание, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	1	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
2 неделя	Как ходит ладья.	Познакомить детей с внешним видом ладьи, ее ценностью, правилами хода и взятия ею другой фигуры. Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на

				уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
3 неделя	Могучая фигура (Ферзь)	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	1	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
4 неделя	Размен фигур.	Познакомить детей с выгодным, невыгодным и равноценным разменом фигур. Учить детей думать, запоминать, сравнивать и обобщать.	1	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
Январь				
1 неделя	Прыг, скок и вбок (Конь)	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать	1	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

		свою позицию		
2 неделя	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и "Секретная фигура"
3 неделя	Сложный ход коня.	Познакомить детей с ценностью этой фигуры, правилами хода и взятия ею другой фигуры. Развивать умение запоминать, думать, сравнивать и обобщать	1	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"
4 неделя	Пешки - это шахматная пехота	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	Чтение дидактической сказки «Детский сад «Чудесная Пешка» Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Д/и «Волшебный мешочек»
Февраль				
1 неделя	Героическая пешка «Ни шагу	Продолжать знакомить детей с	1	Дидактические задания:

	назад!»	пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.		"Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
2 неделя	Праздник пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	1	Соревнования.
3 - 4 неделя	Король – властелин шахмат	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	2	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
Март				
1	Король.	Формировать	1	Рассказ о

неделя	«Волшебный квадрат»	представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.		волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
2 неделя	Что нужно для игры в шахматы.	Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы. Вызвать желание иметь шахматы дома и привлекать родителей в свою игру.	1	Дидактическая игра: «Что общего?»
3 неделя	Кто побеждает.	Познакомить детей с положениями в игре: выигрышное – мат, опасное – шах, тупиковое – пат. Воспитывать самокритичность, самостоятельность, умение принимать решения.	1	Дидактические игры: «Шах или не шах», «Дай шах».
4 неделя	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах".

		доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.		Дидактическая игра "Первый шах".
Апрель				
1 неделя	Запись шахматных партий.	Познакомить детей с языком записи шахматных ходов – нотацией. Дать знания обозначения каждой фигуры. Развивать внимательность и сообразность.	1	Дидактические игры: «Узнай адрес фигуры», «Разнеси письма по адресам».
2 неделя	Рокировка.	Познакомить детей с четырьмя правилами рокировки. Учить радоваться красивым комбинациям. Расширять кругозор, умение предвидеть результаты своей деятельности.	1	Дидактические игры: «Рокировка», «Волшебный мешочек».
3 неделя	Взятие фигур противника.	Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий. Развивать умение применять полученные знания о шахматных фигурах	1	Дидактические игры: «Взятие», «Пять шахов».

		в процессе игры.		
4 неделя	Окончание партии.	Познакомить детей с самой короткой партией в два хода. Дать понятия в шахматной игре: ничья; пат; мат. Научить детей планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку в процессе шахматной игры.	30 мин	Дидактические игры: «Мат или не мат», «Мат в два хода».
Май				
1 неделя	Ответы к задачам.	Учить детей самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи. Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения.	1	Дидактическая игра: «Защита от шаха».
2 неделя	Победа и поражение.	Обучать успешному овладению детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии на всех ее стадиях. Вырабатывать целеустремленность, стимулировать детей к созданию новых творческих идей и решений.	1	Дидактическая игра: «Два хода».

3 неделя	Разрешения и запреты в шахматном королевстве.	Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры. Учить детей играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.	1	Дидактическая игра: «Защита контрольного поля».
4 неделя	Что мы знаем о шахматах.	Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция)	1	Дидактические игры: «Рокировка», «Первый шах», «Мат или не мат».

Приложение 1

Занятие. Общие понятия о шахматах. “Королевство шахмат”

Цель: дать представление о шахматах в целом.

Задачи:

- 1.Формировать первичные представления об атрибутах игры в шахматы (познакомить детей с шахматной доской и шахматными фигурами).
- 2.Активизировать словарный запас за счет слов: брюнет, блондин, ферзь, ладья.

Ход занятия.

На столе стоит шахматная доска с фигурками в начальной позиции.

1.Актуализация знаний.

Беседа:

- Ребята это что? (шахматы)
- У кого дома есть шахматы?
- Кто из ваших родных умеет играть в шахматы?
- А кто из вас умеет играть в шахматы?
- Что вы знаете о шахматах?

Итог. (Вы меня порадовали своими ответами).

II. Новый материал.

А) Рассказ воспитателя.

Шахматы - это игра, которая развивает ум, и в очень далеком прошлом в нее играли короли, и считалась она королевской игрой. Я вам предлагаю сегодня отправиться в сказочное шахматное королевство и узнать, как появилась шахматная доска и ее герои.

Среди некоторых царств , некоторых государств, за три девять земель находилось одно небольшое, но зато очень благополучное волшебное королевство. Правил этим королевством один умный и могущественный король. (**Кукла - шахматный король**) Хорошо жили люди этого королевства потому, что их король не допускал войны с соседями, все проблемы он решал мирным путем. Везде царили мир и благополучие.

В королевской семье росли два брата-близнеца, принцы были похожи друг на друга, как две капли воды, а различали их только по цвету. Один был брюнет, другой-блондин. - Дети, знаете ли вы, что означает брюнет, блондин? (ответы детей). Встаньте брюнеты справа от короля, а блондины – слева. Король проверит, правильно ли вы встали. -Брюнет любил черный цвет, одевался во все черное. А блондин любил белый цвет и одевался во все белое. В день рождения принцев в королевстве был объявлен великий праздник. Праздник удался бы на славу, если бы не произошло несчастье: король-отец упал с лошади и сильно повредил позвоночник. Привезли его верные слуги в королевский дом и уложили в постель.

Б) Рождение шахматной доски. (Практическая демонстрационная работа

воспитателя.) Король дал указание: объявить принцев королями, разделив для этого королевство на две равные части.

- А какой формы было его королевство? Королевство было квадратной формы. (На магнитную доску- большой квадрат из белого листа)
- Делю квадрат на 2 равные части. -Как по другому сказать? (Пополам)
- Одной частью будет править белый король, а другой – черный.

(Кукла-шахматный король)

- Братья , в свою очередь , предложили не делить территорию пополам , а разделить на более мелкие чередующиеся черные и белые участки . При таком разделе оба брата повсюду будут чувствовать себя как дома . Король одобрил их предложение. **(Кукла-шахматный король)**

- Решено было сделать столько клеток по линии в одном направлении слева направо , сколько солдатиков. А у короля было 16 солдатиков .Поделив поровну , каждому молодому королю досталось по 8 солдатиков .

- А поделили они все королевство вот так:

(Делю большой квадрат на маленькие квадратики , начиная с горизонтальных линий.

- Слева направо провожу линии, считаем полосы : 1-я, 2- я ,3- я ...8-я

- А теперь сверху вниз провожу линии , считаем полосы: 1-я ,2-я ,3-я ...8-я .

- Вот что у нас получилось. На что это похоже ? (Ответы детей: на решетку, на лист тетради и т.д)

!!! А теперь внимание! Очень важно! - Так как раздел начался с белого королевства , то и первую клетку справа внизу определили «быть белой» .

- Покажите первую клетку справа в нижнем углу. (Вызвать детей для показа.)

- А теперь я буду раскрашивать квадратики, чередуя их между собой. (Показ воспитателя).

В) ^ *Практическая работа детей.* Я предлагаю вам раскрасить клеточки, чередуя белые и черные, на своих листочках. (Воспитатель заранее готовит квадратные шаблоны, разделенные на 64 квадратика, и раздает их детям на занятии.

-Что получилось?

- Да, получилась территория шахматного королевства или шахматная доска.(Показ демонстрационной магнитной и обычной шахматной доски)

г) **Итог** (В руках воспитателя **кукла-шахматный король**)

- Все королевское население король поделил на равные части и для порядка каждому определил свое место. (^ *Воспитатель расставляет шахматные фигуры на исходные позиции на демонстрационной магнитной доске, а потом подводит к обычной, которая стоит на столе.*)

- Старый король определил 5-е место молодым королям. Находим 5-ю клеточку.
- Рядом слева от королей он поставил мудрых помощников - ферзей.
- Король очень беспокоился о безопасности своих сыновей и приставил к ним телохранителей-слонов.
- Конницы он тоже разделил: по 2 коня каждому королю.
- Каждое королевство он укрепил ладьями- крепостями с двух сторон.
- Вот и получилось у нас целое шахматное королевство, которое живет по определенным правилам. Так выглядят шахматы, когда начинается игра. (Еще раз демонстрируются шахматные доски)

III. Итог занятия.

- Ребята, что вы сегодня можете рассказать своим родителям о нашем занятии?

Приложение 2

Занятие

«Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»

Цель: продолжить формировать представления о шахматной доске

Ход занятия

На столе стоит шахматная доска с фигурками в начальной позиции

I. Актуализация знаний.

- Ребята, что это? (Шахматная доска, шахматное королевство)
- А почему на ней черные и белые клеточки? (Два королевства- черное и белое.)
- Кто это предложил? (Старый король) (^ **Кукла-шахматный король**)
- Сколько на одной линии клеток? (8)
- Почему? (8 солдатиков)
- А как называются солдатiki? (пешки)
- А какие еще жители живут в нашем шахматном королевстве?
- Самый главный кто? (король)
- А кто это? Да, это мудрый помощник короля - ферзь.
- Кто охраняет короля? (слоны)
- А что делает королевство сильным? (Крепость, ладьи и конница)
- Сколько всего фигур?

II. Новый материал

- 1) - Вот и получилось у нас целое шахматное королевство. Там живут по особым правилам. В этом королевстве есть дома, улицы, переулки. Об этом вы сегодня узнаете и в конце занятия вы назовете их.

2) - А сейчас я скажу что- то важное. ^ **Любая клеточка, черная или белая, в шахматном королевстве называется особым словом.** Кто прочитает?(*Вывешивается карточка*)

ПОЛЕ

- Так что такое «поле» в шахматном королевстве?

(Так называются чередующиеся черные и белые клетки? –ответы детей.)

- А поле- это домик для пешек и фигур. Посмотрите, как я их обозначу. Их много. Всего 64 домика, 32 белых и 32 черных.



3) - Ребята, посмотрите, что я вам сейчас показываю (*На шахматной демонстрационной доске указкой показать линии слева- направо, справа-налево*).

-Это линии. В каком направлении идут эти линии? Посмотрите, как я их обозначу

Г 8

Эти **линии слева направо** называются **горизонталями**. Сосчитайте, сколько их? (8-воспитатель подписывает около горизонталей)



-Как они называются? Повторите.(^ *Каждый ребенок проговаривает новое слово*) Покажите в воздухе рукой горизонтальные линии- горизонтали, на шахматной доске.

-**Горизонтальные линии в шахматном королевстве создают переулки.** (*Для запоминания можно проговорить с детьми шепотом и громко*)

4) (*Показываю линию сверху вниз на шахматной демонстрационной доске*).

- Как вы думаете, какие линии я вам показываю?

- **Линии от одного королевства к другому называются вертикалями.** Как они идут? Посмотрите, как я их обозначу.

В 8



- Эти **вертикали создают улицы в шахматном королевстве.**

Сосчитайте, сколько их? (8- воспитатель подписывает около вертикалей)

- Проговорите друг другу, как называются улицы в шахматном королевстве. Покажите в воздухе вертикальные линии и на шахматной доске.

5) - Но в шахматном королевстве существуют **косые линии**. Посмотрите, я показываю вам. Эти линии **называются диагоналями**. Посмотрите, как я их обозначу.



-Что я обозначила?

Эти диагонали создают проспекты шахматного королевства.

(Проговаривание детьми громко и шепотом)

^ III. Закрепление пройденного.

1) А сейчас выходите, мы погуляем по нашим улочкам, переулкам и проспектам. (На полу в зале или группе начерчен квадрат, разделенный на клетки-поля. *(Воспитатель ставит группу ребят или по одному на край квадрата и дает задания пройти по вертикалям горизонталям, диагоналям. Вариантов множество)*

IV. Итог. Расскажите, что нового вы узнали на занятии? Эти рисунки вам помогут. *(Образец ответа может быть показан воспитателем)*

(Рассказ детей по схематичному плану. Домики для пешек и фигур называются полями. 32 белых и 32 черных-всего 64. Горизонтали – это переулки. Вертикали – это улицы. Диагонали – это проспекты в шахматном королевстве.)

Приложение 3

Занятие

Жители шахматного королевства

Цель: Познакомить детей с названиями шахматных фигур. Развивать любознательность и потребность в приобретении новых знаний

Ход занятия.

*На столе стоит шахматная доска с фигурками в начальной позиции
Дети, сегодня познакомимся с шахматными фигурками.*

Король



Король - самая важная фигура на поле, так как невозможность защитить короля от противника может привести к мату, а значит к проигрышу. Ходит он только на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме того, может участвовать в рокировке.

Ферзь



Ферзь - вторая по важности фигура на поле. У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали. Фигура обычно увенчана небольшим шариком в отличие от короля, который, как правило, увенчан крестом.

Ладья



Ходит на любое число полей по прямой, то есть только по вертикали или горизонтали. Может участвовать в рокировке. Фигура обычно имеет вид стилизованной круглой крепостной башни.

Слон



Ходит на любое число полей по диагоналям. В начале игры у игрока два слона, и каждый ходит по своим диагоналям, один по светлым, второй по темным. Верхняя часть имеет вид капли с заострением вверх, представляет собой стилизацию одеяния католических и протестантских священников (капюшона), что соответствует английскому названию «bishop» — «епископ».

Конь



Ходит русской буквой «Г». Коня называют «прыгающей» фигурой, так как при ходе он может перешагивать через свои и чужие фигуры. Фигура имеет вид головы коня на подставке.

Пешка



Ходит на одно поле по вертикали только вперёд. Из исходного положения может сделать один ход сразу на два поля вперёд. Бьёт на одно поле по диагонали тоже только вперёд. При выполнении хода на два поля может быть следующим ходом взята на проходе пешкой противника (взятие «энпассан»).

Расстановка шахматных фигур

Первый горизонтальный ряд занимают фигуры, второй - пешки.

Начиная с крайней левой клетки фигуры расставляются так:

Белые фигуры - Ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья.

Черные фигуры - Ладья, конь, слон, король, ферзь, слон, конь, ладья.

Разница в местоположении короля и ферзя. Чтобы запомнить расстановку обычно говорят, что Ферзь любит свой цвет, то есть белый ферзь стоит на белом поле, черный - на черном.

IV. Итог. Расскажите, что нового вы узнали на занятии? Эти рисунки вам помогут. (Образец ответа может быть показан воспитателем)

Приложение 4

Занятие

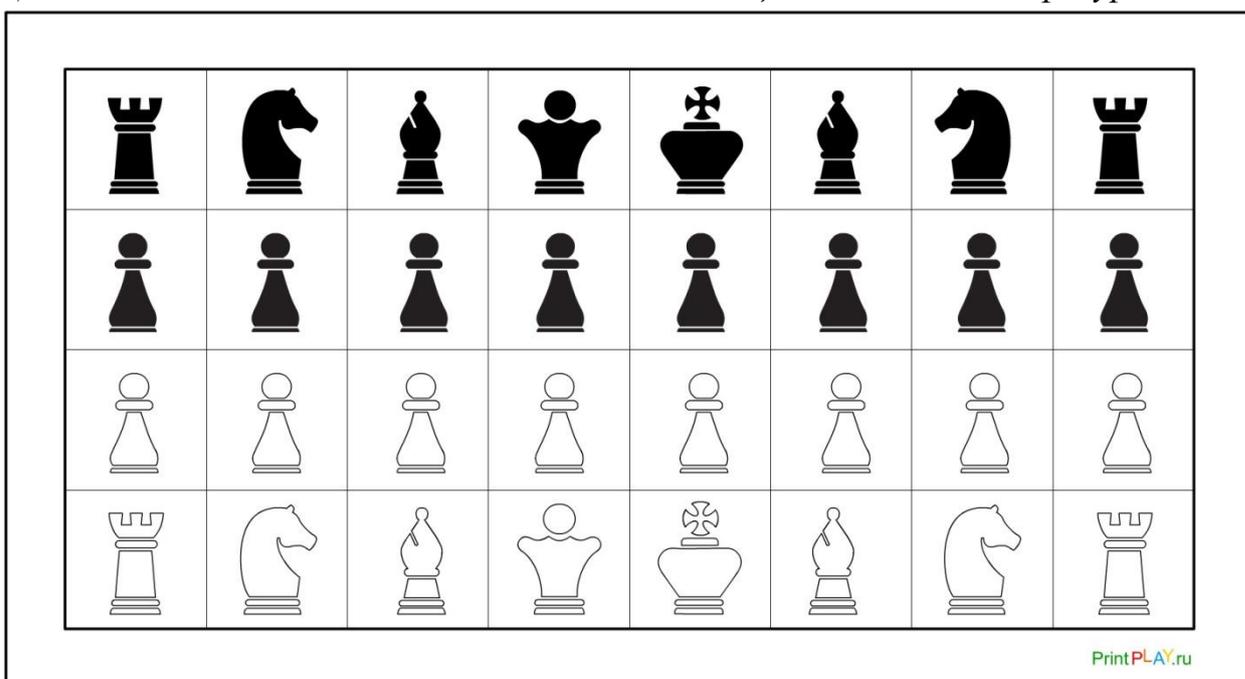
Начальное положение

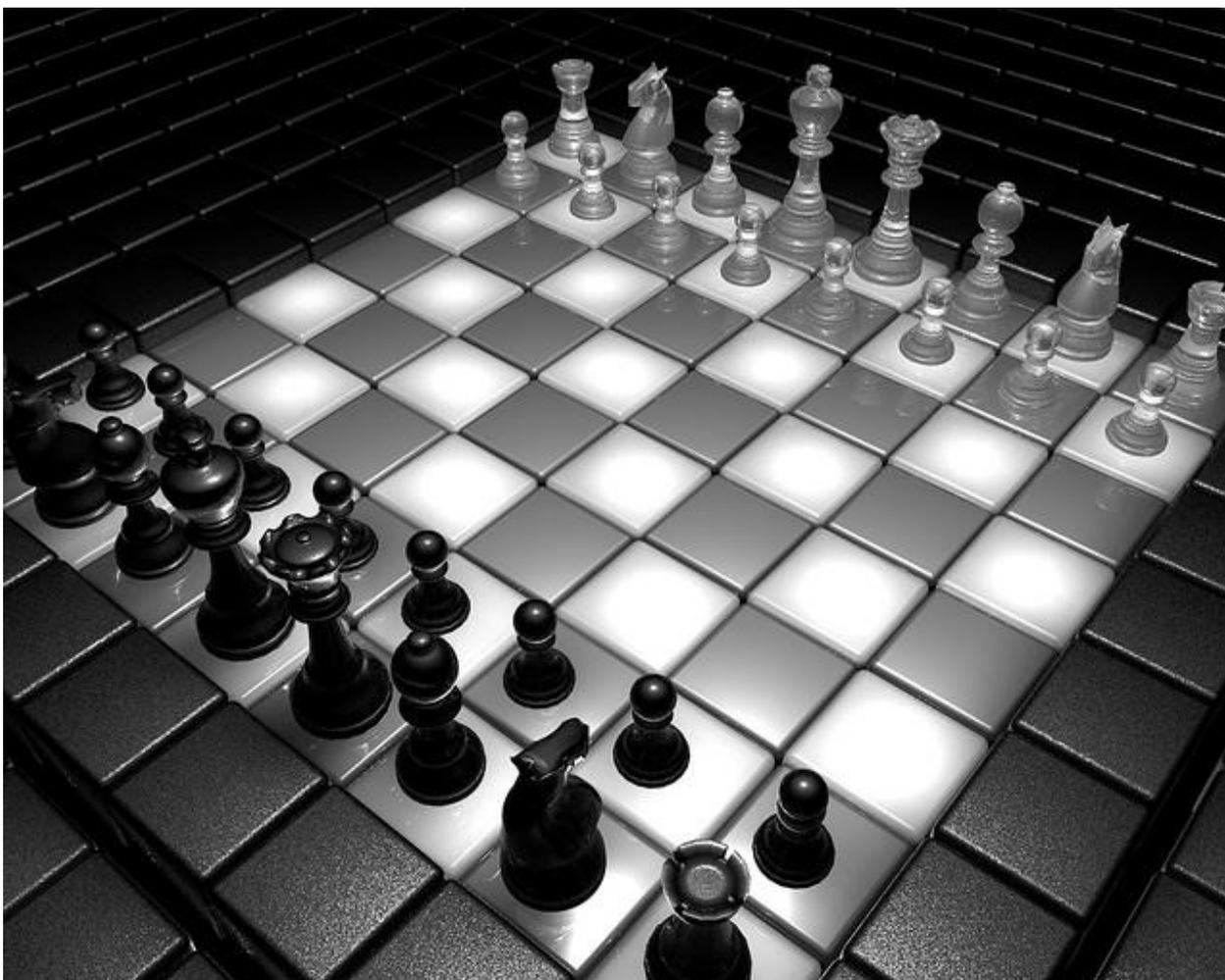
Цель: Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Ход занятия

На столах лежат листочки изображением шахмат в начальной позиции.

Дети, сегодня познакомимся с начальной позицией шахматных фигурок.





IV. Итог. Расскажите, что нового вы узнали на занятии? Эти рисунки вам помогут. (Образец ответа может быть показан воспитателем)

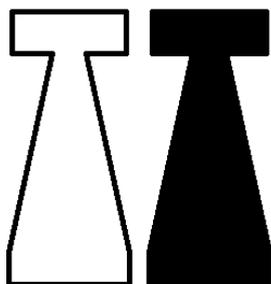
Приложение 5

Занятие

Тема: **Вежливые и уважаемые слоны (Слон).**

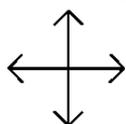
Цель: Познакомить детей с правилами игры для слона

Ход занятия



2

2



ГВ

II. Новый материал «Вежливые слоны».

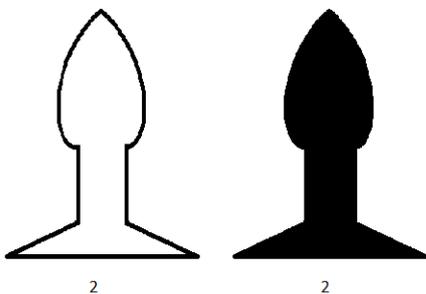
1.

Определение темы.

Ладьями старый король укрепил своё государство, а кто является телохранителями короля? (Слоны – ответы детей).

- Сравните пешку и слона (Дети сравнивают, высказывая свои наблюдения)
- Да, пешка и слон – воины, солдаты. Только слон выше пешки. У пешки круглая шапочка, а у слона с заострённым наконечником. Слон-именинник сегодня, слон-тема нашего занятия.

2) Совместная работа составления рассказа о слоне.



На доске схематичный рисунок:

-Что означает этот рисунок?

-Как вы думаете, о чём будем говорить дальше?

- Является фигурой (На доске появляется знак)

- А дальше о чём говорить? (Как слон ходит)

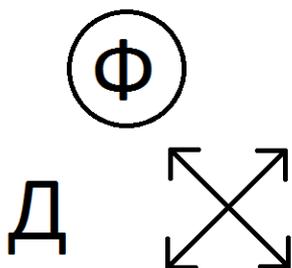
- Вспомните, как ходят пешки, ладьи?

- А слоны ходят **наискосок, по диагоналям.**

(Показать на доске варианты движения)

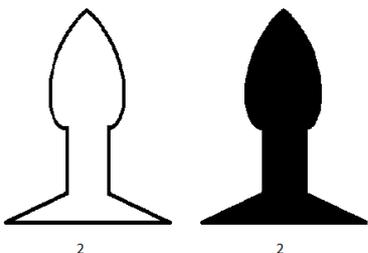
- А на схеме это выглядит так.(Показ схемы на доске)

- Покажите на шахматных досках, как двигается слон.(практическая работа)



3) - Ребята, а как же бьёт слон?

- И бьёт он тоже **наискосок.**



Про него

даже стихотворение есть:

«Я - слон, я

смел, и строен, и высок:

Предпочитаю ходить и бить

Всегда по – своему: наискосок»

(Можно с детьми заучить наизусть)

III. Итог. Рассказ о слоне по схеме:

- В каждом шахматном королевстве по 2 слона: 2 белых и 2 чёрных слона
- Слон является фигурой
- Ходит и бьёт всегда по диагонали.
- !!!! Слон-телохранитель короля.

Приложение 6

Занятие

Тема: **Прямолинейная бесхитростная фигура -ладья.**

Цель: Познакомить детей с правилами игры для ладьи.

- Задачи: 1.Продолжать формировать знания детей по шахматной атрибутике;
2. Отрабатывать правила игры для пешки и ладьи;
3. Совершенствовать умения работать со схемами, моделями, составлять по ним рассказ.

Ход занятия

II. Новый материал.

Прямолинейная бесхитростная фигура.

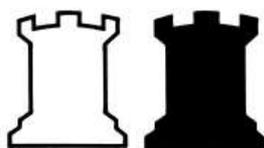
Определение темы занятия.

- Сегодня на занятии мы будем говорить об одной замечательной фигуре. О какой? Узнаете, если ответите на мой вопрос. Посмотрите на шахматную доску и скажите, как старый король укрепил каждое королевство?

(Крепостями с двух сторон- ладьями.)

О ладье мы и будем сегодня говорить.

Изучаем фигуру.-Как связано число 2 с ладьей? (Или: Что общего у числа 2 и ладьи?)



(по 2 ладьи в каждом королевстве)

На магнитной доске 2 ладьи: белая и черная.

2 2

-

Попробуйте сами догадаться, что ещё можно сказать о

ладье.



(Выставить на магнитную доску знак «Ф»)

- **Ладья является фигурой.**

-Где? На какой линии стоят ладьи?

- **На 1-й и 8-й горизонталях, по углам.** (Показ детьми и еще раз воспитателем.)

!!! Внимание! Ходят они только по вертикальным и горизонтальным линиям. (Показ воспитателем на доске движение ладьи)



↑ линиям. (Показ воспитателем на доске движение ладьи)

- Расскажите по этим рисункам, как ходит ладья.



В Г

(Ответы детей)

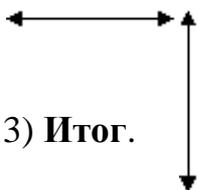
- **Ладью так и называют: прямолинейная, бесхитростная фигура.**

Практическая работа. Покажите на своих моделях-шахматных досках, как двигается ладья.(Воспитатель проверяет и спрашивает: «Как называют

ладью?»)

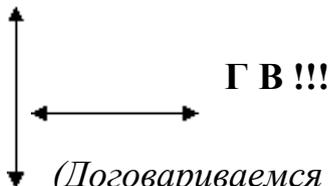
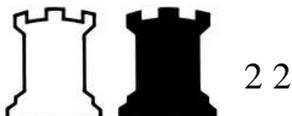
!!!Внимание! Бьет ладья тоже прямо, посмотрите. (Показ на доске сначала воспитателем, потом детьми)

- А обозначим ход прямолинейной ладьи вот таким значком.



3) Итог.

Расскажите, ребята, что вы узнали про ладью по этому плану:



(Договариваемся с ребятами, что «!!!» - это важное предложение о фигуре. Выслушиваем детские варианты этого предложения)

(Рассказ детей с опорой на схематичный план) В каждом шахматном королевстве по 2 ладьи: 2 белых и 2 черных. Ладья является фигурой. Ладья ходит только по прямым линиям – дорожкам, т.е. по горизонтальным и вертикальным: влево, вправо; вперед и назад. И бьет всегда также.
ЛАДЬЯ – ПРЯМОЛИНЕЙНАЯ ФИГУРА.

Приложение 7

Тема: Могучая фигура ферзь.

- Покажите на своих шахматных досках, где стоит ферзь. (Дети показывают.)

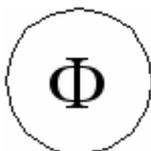
!!! Внимание! Ферзь любит свой цвет. Если он белый, то стоит на белом поле, если чёрный – на чёрном поле.

-Кем является ферзь в шахматном королевстве? (Ферзь – мудрый помощник короля.)

Б) Изучаем фигуру.



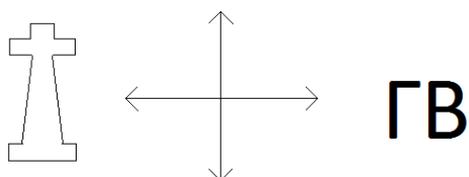
- Что обозначает число 1 на схеме? (В каждом королевстве по одному ферзю: 1 белый и 1 чёрный ферзь.)



Выставить на доску знак : что обозначает этот знак?

(Ферзь является фигурой.)

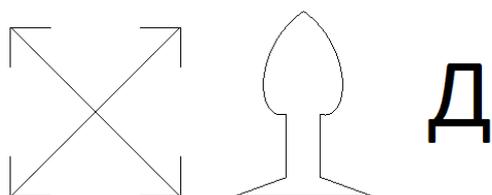
- А дальше о чём мы будем говорить? (Как двигается ферзь.)
- Посмотрите на эту схему, расшифруйте ее и скажите, какая фигура двигается так?



(Ладья.)

(^ Выставить на доску ладью.)

- А теперь расшифруйте этот ход. Какая фигура так двигается?



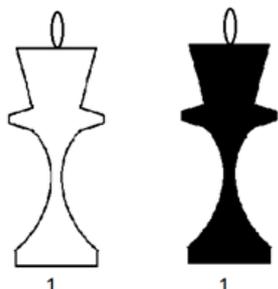
(Слон.)

(Выставить на доску слона.)

- Если мы соединим эти 2 схемы, то у нас получится:

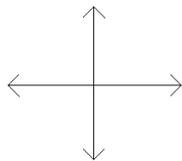


- А теперь - ВНИМАНИЕ-я скажу что-то очень важное. **Ферзь может ходить, как ладья и как слон, и бить так же, как ладья и слон. Это самая сильная фигура. Про неё говорят: «могучая фигура».**

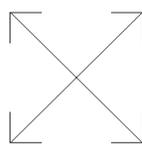


III. Закрепление о новой фигуре. (Рассказы детей о ферзе по схеме.)

(Можно изменить схему, найти лишнее или недостающую часть полной схемы, вырезанные фигуры из бумаги соединить-найти половинки- В каждом королевстве по одному ферзю: 1 белый и 1 чёрный ферзь.



ГВ



Д



Ферзь является фигурой.

Ферзь может ходить и бить как слон.

как ладья и

Ферзь – самая могучая и сильная фигура.

V. Итог. Что

понравилось на занятии? Что интересного о ферзе расскажете дома родителям?

Приложение 8

Тема: «Прыг, скок и вбок» (Конь)

Цель: Познакомить детей в правилами игры для коня.

Ход занятия.

I. Повторение пройденного материала.

Игра «Соотнеси схему с фигурой».

- Я называю фигуру, а вы мне показываете цифру, которая относится к данной схеме. (У каждого ребенка три карточки с цифрами 1,2,3 для обратной связи)

Ребенок, который правильно показывает цифру, рассказывает о данной фигуре.

Подведение итога результатов игры.



II. Новый материал.

1) На магнитную доску поставить коня.

- О какой фигуре сегодня будем говорить? (о Коне)

- Покажите на своих шахматных досках(моделях), где стоит конь.



шахматном королевстве)

3) А дальше о чем будем

2) А сколько коней в шахматном королевстве 2 2



(По 2 коня в каждом

говорить?

- Конь является фигурой.

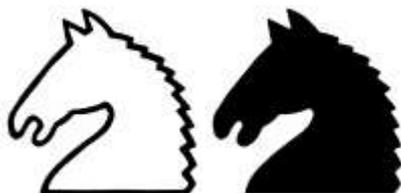
4) Самое главное, ребята, как двигается конь: «**Два поля прямо, одно поле вбок**» или «**одно поле прямо, два вбок**». **Ход коня представляет собой прыжок, похожий на букву «Г».** **Конь всегда перескакивает с белого поля на черное, а с черного поля на белое. Он совершает всегда 3 шага за один ход.**

Предложить детям подвигаться, как «коняшки». (Физминутка.)

!!! Внимание! Сейчас я скажу что-то очень важное. **^ Конь – единственная фигура в шахматах, которая может перепрыгивать и через свои и через чужие фигуры.**

5) А берёт, **уничтожает** фигуры и пешки противника не по пути движения, не во время прыжка, а **на конечной «остановке».** (Показ на демонстрационной доске взятия конем фигуры противника).

6) **Конь - фигура хитрая. Про него так и говорят: «Прыг, скок и вбок!».**
III. Закрепление о фигуре.-



Составьте рассказ по этой схеме: (предварительно постараться запомнить схему, закрыв глаза)

В каждом королевстве по 2 коня: 2 белых и 2 черных коня.

Конь является фигурой.

Ходит конь буквой «Г», делая всегда 3 шага.

Бьет фигуры на конечной «остановке».

Конь – фигура хитрая. Про него так и говорят: «Прыг, скок и вбок!».

Итог. Чей рассказ вам понравился и почему?

V.

Итог.

Что запомнилось с занятия больше всего? О какой шахматной фигуре будете рассказывать дома?

Приложение 9

Занятие

Тема: Героическая пешка. Ни шагу назад!

Цель: Познакомить детей с правилами игры для пешек

Ход занятия

- Кто может составить рассказ?

(Вызвать 1-2 детей) А все остальные слушайте внимательно, а потом ответите, получился ли рассказ и почему?

(Таким образом, привлекаем детей слушать и анализировать, но перед этим

даем им задание – слушать внимательно, чтобы ответить на вопрос, почему понравился рассказ.)

- Понравился вам рассказ? Почему?

(громко, выразительно, понятно, интересно, без ошибок, ...)

II. Новый материал. Игра «Определи на ощупь» (Волшебный мешочек) В мешочке все шахматные фигуры, кроме пешки. (Дети по очереди берут фигуру, не вынимая из мешочка, определяют ее и выставляют на доску)

Итог по игре:

- Вы не сделали ни одной ошибки, значит хорошо знаете шахматные фигуры.

Или:

- Вы еще путаете фигуру «А» с фигурой «Б». (Сразу сравнить две фигуры, найти отличия)

Выход на тему.

- Какого шахматного жителя здесь не хватает?

(Правильно, пешки!)

- Сегодня на занятии мы будем говорить о пешке и о том, как она передвигается по шахматной доске

И скажите, какое из них относится к пешкам? Почему?

(Задания подобраны и для проверки знаний, и для процесса запоминания. Одно логически выходит из другого.)

2) На магнитной доске две пешки: черная и белая и цифра 8.

3) - А сейчас я скажу что-то очень важное. Мы с вами на ощупь определяли шахматные фигуры. Мы их видим на доске. Но **пешки не являются шахматными фигурами**. Это правило надо запомнить.

4). *Основной ход пешки.*

а) Так как пешки у нас сегодня именники, я уберу все шахматные фигуры с доски. Оставлю только одни пешки. Посмотрите, они стоят стройными рядами, как настоящие солдатики.

- На какой линии они стоят? (На 2-ой и на 7-ой горизонтальной линии-показ). Пешки всегда героически защищают свое королевство.

- А знаете почему их называют героическими?

Потому что у них строгий приказ от самого короля: **«Только вперед! Ни шагу назад!»** И ходят они только так. (Показать на доске движение пешки).

А обозначим это вот так:

б) *Практическая работа.* Дети ходят фишками по доскам -моделям.

в) - И только **один раз пешка может**, если захочет, **перепрыгнуть одно поле**, если она стоит в начальной позиции, т.е. на 2-ой и на 7-ой горизонтальной линии (Показать на шахматной доске)

Практическая работа по индивидуальным доскам- моделям

- Вы обратили внимание, по каким линиям ходят пешки?(Ответ: по вертикальным.) (*Выставить на доску букву «В»*)

5) - Какой приказ король дал пешкам? («**Только вперед! Ни шагу назад!**»)
Они защищают своего короля и **бьют** соперника только **наискосок**.
(*Показать на демонстрационной доске*)

IV. Закрепление.

1) - А может пешка ходить назад? (Только вперед!)

2) - Ребята, пешка никогда не перепрыгнет через другие знаки или фигуры, потому что она **ходит только вперед по вертикали**. (Показать еще раз на доске)

3) Так почему же пешку называют героической?

Приложение 10

Тема: Король - властелин шахмат.

Цель: познакомить детей с правилами игры для короля

(*Это занятие я решила сразу начать с нового материала, так как считаю, что на этом этапе дети имеют достаточный опыт рассказа по схемам, а также разумнее начать игру в парах со всеми фигурами*)

Ход занятия.

I. Новый материал.

1)-Кто самый главный в шахматной стране?(Король).

-Между какими фигурами стоит король в начальной позиции? (между ферзём и слоном) Запоминание фигуры. *Отличие от ферзя визуально, наощупь, соединение половинок в целую фигуру.*

-Какое место определил старый король молодым королям? (5-е место)

(**Кукла - шахматный король**)

- Кто защищает короля с переднего фланга? (пешки)

Запомните! Король всегда защищён. Он хоть и главный, но не самый сильный.(Можно повторить вместе и индивидуально)

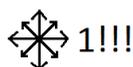
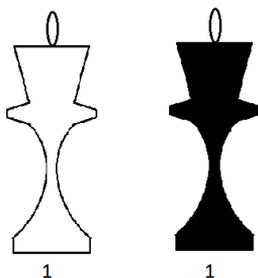
2) На магнитной доске составлена схема рассказа о короле. Детям

предлагается сразу прокомментировать схематичный план о короле. Воспитатель дополняет ответы .

-В каждом королевстве по 1 королю: 1 белый, другой -черный.

-Король является фигурой.

-Король ходит на одно поле вокруг себя. И бьёт так же, как и ходит – на одно поле вокруг себя. Король всегда должен быть на шахматной доске. Без короля нет игры. Его надо беречь!!!



3) Рассказ по схеме. Вызвать 2 - 3 детей для составления рассказа о короле.

II. Практическая работа.

1. Провести эстафету на демонстрационной шахматной доске на быструю и правильную расстановку всех фигур, называя вслух, где они размещаются: «Чья команда быстрее расставит шахматные фигуры?»

2. Пробная игра: предложить детям сыграть всеми фигурами (Игра в парах).

III. Итог. Что хорошо получается, а что еще трудно? Что расскажите дома родителям о шахматах?

Приложение 11

Тема:

Что нужно для игры в шахматы.

Цель: Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы. Вызвать желание иметь шахматы дома и привлекать родителей в свою игру.

Задачи: 1. Формировать навыки игры в шахматы.

2. Развивать логическое мышление при работе с загадками (загадка-это логическая задача), внимание, память.

Ход занятия.

I. Определение темы занятия.

- Прочтите запись на доске. (*В группе всегда есть читающие дети*).

- Что это? (загадка) Почему загадка? Отгадайте и докажите свою правоту. (*Заучивание загадки*)

- Сегодня, ребята, мы повторим всё, что знаем о шахматах и шахматных фигурах. В этом нам поможет волшебная шахматная шкатулка. В ней на карточках написаны интересные вопросы и загадки.

II. Работа с загадками.

Дети по очереди подходят к столу воспитателя, берут из шахматной шкатулки карточки. Воспитатель читает задание. Дети отвечают (доказывают ответ, отгадку: определяют место пешки или фигуры на шахматной демонстрационной доске, рассказывают о ней).

Загадки и вопросы на карточках:

1. «Только вперёд и ни шагу назад!» О каком жителе шахматного королевства так говорят? (О пешке)

2. «Стою на краю, путь откроют – я пойду. Только прямо я хожу, как зовут, не скажу». (Ладья)

3. «Не живёт в зверинце, не берёт гостинцы, по косо́й он ходит, хоботом не водит». (Слон)

4. «Передвигается не косо и не прямо, а буквой «Г» - так шахматисты говорят» (Конь)

5. «Эта фигура любит свой цвет, для неё нет цвета своего милей, может ходить, как Ладья и как Слон – и прямо и наискосок. Направо, налево, вперёд и назад... И бьёт она так же, как ходит. Вот так». (Ферзь)

6. «Гладкий, люблю я, расчищенный путь: на шаг в любую сторону могу шагнуть!» (Король).

7. Какая фигура в шахматном королевстве является главной? (Король)

Итог. Исправление ошибок. *(Повторить загадку, если в отгадке была допущена ошибка. Продемонстрировать ход фигуры на демонстрационной доске для лучшего запоминания)*

Игра «Найди половинку» *(Предложить соединить вырезанные из бумаги по контуру и разрезанные кривыми линиями шахматные фигуры)*

III. Практическая работа в парах.

1)-А теперь будем играть в шахматы. Садитесь за шахматные доски.

Проверьте, правильно ли положена доска (**Белое поле должно быть в правом нижнем углу доски!**), на своих ли местах стоят фигуры (вариантов несколько, например, на двух досках допущены ошибки в расстановке фигур, неправильно положена шахматная доска).

2) С какого хода начнём игру? (Ходом белых).

3) Игра в парах. Тренировка (заканчивается в 4-5 ходах каждого игрока)

IV.Итог. Что было для вас трудным? *(Воспитатель оценивает работу детей, даёт советы.)*

Кто еще хочет сыграть со мной в шахматы?

Приложение12

Первый урок

Первая встреча с волшебными фигурами должна стать для ребенка настоящим праздником: ведь если вы сразу не заинтересуете чадо, все пропало.

Прежде чем показать детворе шахматную доску, расскажите интересную сказку о шахматах.

Малышу постарше скажите, что шахматная доска - это поле боя, а фигуры - войска, только игрушечные. Попробуйте сразу научить ребенка расставлять шахматные фигуры на доске. Начните с пешек, немного расскажите о главных персонажах. Пешки - это шахматная пехота, и двигаются они по доске очень медленно. Король - самая главная фигура, а ферзь - самая сильная.

Расставьте вместе с ребенком шахматы и попробуйте сыграть с ним первую в его жизни партию. Да здравствует игра без всяких правил! Важно, чтобы ребенок почувствовал интерес к шахматам.

Второй урок

Попросите ребенка расставить фигуры, и, если он ошибается, добродушно помогите ему. А теперь переходим к правилам игры. Напомните, что король является самой главной фигурой. Объясните, как он ходит (король ходит и бьет фигуры противника на расстоянии одного поля (одна клетка) в любую сторону). Поставьте рядом с королем какую-нибудь фигуру и покажите ребенку, как король может ее взять (съесть). Поставьте еще несколько - пусть малыш "покушает" королем целый ряд пешек и фигур.

Теперь объясните ребенку, что означает шах. Объявите шах какой-нибудь фигурой (пешкой, например). Расскажите, что "шах" в переводе с персидского - угроза королю и что от шаха необходимо как-то защищаться. Например, съесть нападающую фигуру или попросту уйти.

Расскажите, что слово "мат" в переводе с арабского означает - смерть. Мат - это такое положение, когда король не может защититься от шаха. Объявите простейший мат и покажите это ребенку: "Видишь, королю шах, а защититься нечем".

Объясните, что "ничья" в шахматной игре, это когда никто не может выиграть. Поставьте на доску двух королей. Можно выиграть? Конечно же, нет.

Поясните, как ходят и "едят" пешки (пешка ходит вперед по вертикали, по диагоналям и по горизонталям вбок на одно поле и берет фигуры противника по косой линии (по диагоналям). Ни ходить, ни бить назад пешка не может). Покажите ребенку как пешки, достигшие последней горизонтали, превращаются в различные фигуры. Чудесные превращения, как в сказке! Пусть он попробует это сделать сам.

Третий урок

Повторите коротко все, что вы проходили на предыдущих занятиях. Ничего, что ребенок будет путаться, постепенно он все запомнит.

Объясните, как ходит ладья и как она может брать неприятельские фигуры (ладья ходит и "ест" по горизонтали и по вертикали на любое количество полей). Расскажите, что такое горизонталь и вертикаль. Теперь дайте

возможность ребенку объявлять шахи королю. Решайте простейшие задачи. Поставьте позицию, например, где ладьей нужно объявить мат в один ход. Выводите на сцену слона, покажите, как он ходит по диагонали на любое количество полей. (Поставьте на пути слона какие-нибудь фигуры, пусть ваш ребенок "покушает" их.)

Если ребенок усвоит, как ходит ладья и слон, то ему легко будет усвоить, как ходит ферзь (ферзь ходит и бьет фигуры противника на произвольно большое расстояние, ограниченное лишь размерами игровой доски). Расставьте шахматы и попробуйте теперь сыграть настоящую партию.

Не забывайте тактично во время игры напоминать малышу, как правильно ходят фигуры, и ваше терпение будет вознаграждено!

Приседаем с пешкой

Научить играть в шахматы можно практически любого ребенка, но для этого необходимо запастись большим терпением. И не забывать: все-таки главная наша цель - не воспитывать будущих чемпионов, а прививать малышам интерес к мудрой игре.

Уроки должны проходить в доброжелательной атмосфере.

Не требуйте ничего от карапуза! Смотрите на малыша, заканчивайте занятие немного раньше, чем он заскучает (с опытом вы будете чувствовать этот момент). Не перегрузите ребенка, в 2-3 года занятие не может превышать 15-20 минут, в возрасте 4-5 лет - не более 30 минут.

В серединке - физкультминутка, в идеале, основанная на шахматных понятиях (приседания с пешкой на ладони и пр.). К новому материалу можно переходить только после того как малыш будет уверенно знать пройденное. Обучение должно быть развивающим, оно всегда должно включать самостоятельную работу ребенка с изучаемым материалом. И не забывайте двигаться от простого - к сложному.

Увлекаясь ходом сражения, дети часто кричат, спорят, при проигрыше говорят "да ему подсказывали", или "а у меня просто голова болит", "я не хочу играть". Постарайтесь объяснить, что тот, кто хочет стать чемпионом, учится на своих ошибках, стараясь всякий раз понять, что именно он сделал не так.

Не с первых дней, но потихоньку приучайте ребенка к серьезному отношению к игре: "шахматы любят тишину", "в шахматы играют медленно, чтобы придумать лучший ход".

Постарайтесь, чтобы для вас с ребенком правило "тронул - ходи" было незыблемым. Уважайте маленького шахматиста. Не разрешайте изменять

ходы или взаимно возвращать их. Из этого рождаются долгие споры и упреки: "Ты три раза пережаживал, а я один". Учите детей играть не руками, а головой.

Приложение 13

Занятие «Шахматная нотация»

Цели: дать представление об обозначении горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей и фигур с помощью шахматной нотации; ввести понятие краткой и полной шахматной нотации; научить вести запись партии; закрепить данные представления через дидактические игры

Ход занятия

1. Организационный момент.

На свете есть заветная,

Там мчатся кони резвые,

Волшебная игра.

Трубят поход слоны,

В неё с утра до вечера

И клетки чёрно-белые

Играет детвора.

Чудес и тайн полны.

В начале занятия повторение пройденного материала. Спрашиваю у детей, помнят ли они, как назывались древние шахматы

Шахматная нотация – система записи течения шахматной партии или любой позиции.

- Посмотрите на свои шахматные доски. Видите, вокруг них поставлены буквы. Давайте, вспомним их.

Мы сидели на крыльце,

*Буква **дэ** и буква **е**?»*

*Повторяли – **а, бэ, цэ.***

Папа, дай нам карандаш,

А потом спросили: «Где

*Мы запишем – **эф, жэ, аш.***

- А что же обозначают цифры и буквы, записанные по краям шахматного поля? (Ответы детей.)

Горизонтальные линии шахматной доски обозначаются цифрами от 1 до 8 и называются **горизонталями**. А вертикальные линии обозначаются буквами

латинского алфавита – **a, b, c, d, e, f, g, h** и называются **вертикалями**. Кроме этого, существуют **диагонали**.

Прошу отдельных детей показать некоторые горизонтали, вертикали и диагонали на демонстрационной доске магнитами. Остальные ребята в это время работают в своих тетрадях на заранее начерченных диаграммах цветными карандашами.

Задание 1: покажите вторую горизонталь зелёным цветом; вертикаль цэ – голубым цветом; большую диагональ – красным цветом и т.д.

Задание 2: графический диктант - покажите поля – (заранее составляю орнамент или простую фигурку и задаю определенную цветовую гамму).

Задание 3: придумайте свой орнамент из полей.

Физкультминутка

*Мы читали, мы писали
И немножечко устали.
Физкультминутку проведем
И все вместе отдохнем.
Руки в стороны возьмите
И на пояс опустите.*

*Шаг на месте – раз, два, три,
Плечи шире разверни.
Проведем одну игру,
Все присядем, скажем: «У!»,
Быстро встанем, скажем: «А!»,
Нам пора уж за дела!*

Далее следуют **дидактические задания** для закрепления материала.

«Назови вертикаль»

Показываю указкой на демонстрационной доске одну из вертикалей, дети должны назвать ее. Прошу назвать все остальные вертикали.

Затем спрашиваю:

- На какой вертикали в начальной позиции стоит данная фигура?
(Показываю плоскую модель любой фигуры)

Более сложный вариант:

- На какой вертикали стоят королевские слоны? Ферзевые ладьи?

«Назови горизонталь»

Это задание подобно предыдущему, только определяется горизонталь: третья, седьмая...

Потом спрашиваю:

- Какие фигуры в начальном положении стоят на третьей горизонтали?
- На каких горизонталях фигур нет?
- На какой горизонтали стоят чёрные или белые пешки?

«Какого цвета поле»

Называю поле, дети определяют его цвет.

«Кто быстрее»

Вызываю к демонстрационной доске двух учеников и предлагаю найти названное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее. (Для наглядности процесса выдаю магниты разного цвета.)

«Вижу цель» (Подобно игре «Морской бой»)

Задумываю поле и предлагаю детям угадать его. После ответов учеников, уточняю направление: ближе, дальше, левее и т.д. Прوماхи отмечаю желтыми магнитами, попадание в цель – красным. Выигрывает тот, кто угадывает.

- Шахматные фигуры, ребята, тоже имеют специальные обозначения

На доске таблица:

<p>Обозначение шахматных фигур: Ферзь – Ф Ладья – Л Слон – С Конь – К Внимание! Король – Кр Пешка – п</p>
--

Для закрепления новых обозначений провожу следующие упражнения.

Задание 1: нарисуйте в тетради ту фигуру, обозначение которой я показываю.

Задание 2: буквенный диктант – называю или показываю фигуры, дети записывают их буквенные обозначения.

Задание 3: запишите адрес фигуры в начальном положении.

- Подобным образом можно записать любое положение, сложившееся на доске. При записи положения всегда соблюдается порядок записи фигур: *сначала записывается положение короля, потом ферзя, ладей, слонов, коней, пешек (слава направо).*

Физкультминутка

Поднимаем руки, класс, - это раз.

Повернулась голова – это два.

Руки в стороны – пошире,

Развернули на четыре.

С силой их к плечам прижать – это пять.

Всем ребятам тихо сесть – это шесть.

- А сейчас перейдем к записи партий полной шахматной нотацией. Существует два способа записи партий: запись **полной шахматной нотацией** и запись **краткой шахматной нотацией**.

При записи хода **полной шахматной нотацией** вначале указывается его порядковый номер, который отделяется от самого хода для белых точкой, а для черных тремя точками. При ходе белых и ответе черных номер указывается только для белых. После порядкового номера хода и точки (или трех точек) указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), поле, с которого она пошла, и после тире или знака взятия поле, на которое она передвинулась.

Приложение 14

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи шахматную доску, какое-нибудь белое поле, черное поле. Какие поля больше: белые или черные?

2. Какая форма у шахматной доски: круглая или квадратная? А у шахматного поля?
3. Что меньше: шахматная доска или шахматное поле?
4. На каких полях ничего не растёт?
5. Из каких досок не строят теремок?
6. В каких клетках не держат зверей?
7. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, тополя, поляк, полярник?
8. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Скоро бой. И ждёт войска

Деревянная ...

Раздался голос Короля:

Найдите на доске ...

9. О какой игре Лена Сухина (9 лет) написала стихотворение:

Игра

Скучно было детворе

Его хранит отряд.

Ранним утром во дворе.

Хочу задание вам дать:

– Знаю я одну игру, –

Игры название угадать!

Сказал ребятам Петя. –

Где б я ни был и везде

В нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех король –

ОТВЕТЫ НА "ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ"

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 1

1. Они равны. 2. Квадратная. 3. Шахматное поле. 4. На шахматных. 5. Из шахматных. 6. В шахматных. 7. Да. 8. Доска. Поля. 9. О шахматах.

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Что делают противники за шахматной доской? А партнеры?
2. Как правильно сесть за шахматную доску?
3. Покажи какую-нибудь горизонталь. Сколько полей в горизонтали?
4. Покажи все горизонтальные линии. Сколько на доске горизонталей?
5. Покажи какую-нибудь вертикаль. Сколько полей в вертикали?
6. Покажи все вертикальные линии. Сколько на доске вертикалей?
7. Что длиннее: горизонталь или вертикаль?
8. Бывают ли в горизонтали рядом два белых поля? А два черных?
9. Бывают ли в вертикали рядом два черных поля? А два белых?
10. Сколько белых полей в горизонтали? А в вертикали?
11. Сколько черных полей в горизонтали? А в вертикали?
12. Каких полей в горизонтали больше: белых или черных? А в вертикали?

ОТВЕТЫ НА "ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ"

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 2

1. Играют в шахматы. 2. Правое угловое поле должно быть белым. 3–6. Восемь. 7. Они равны. 8–9. Нет. 10–11. Четыре. 12. И белых и черных полей одинаковое количество.

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ. Сколько в ней полей?
2. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей?
3. Какая диагональ длинней: большая белая или большая черная?
4. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей?
5. Покажи диагональ из трех, четырех, пяти, шести, семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали?
6. Покажи центр. Сколько в нем полей?
7. Какую форму имеет центр: круглую или квадратную?
8. Сколько белых полей в центре? А черных?
9. Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета?

ОТВЕТЫ НА "ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ"

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 3

- 1–2. Восемь. 3. Они равной длины. 4. Два. 5. Да. 6. Четыре. 7. Квадратную. 8. Два. 9. Нет.

Приложение 15

Дидактические игры

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

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

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

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

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

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

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

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

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая

варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой».

Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

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

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

«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.

«На одну клетку». Делайте с ребенком по очереди ходы белой ладьей, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребенка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

«Через клетку». В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

«Через две клетки». А здесь вы по очереди ходите ладьей через два поля.

«Большой прыжок». Проводится аналогично предыдущим играм, но ладья перемещается через 3, 4, 5, 6 полей. Рекомендуется для занятий с детьми старше 4,5 лет. «Поворот». После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьей совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьей.

«Задача направления». Расположитесь с ребенком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которое она пойдет. Например: «Налево на одно поле». Ребенок делает этот ход и дает задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может

точно отсчитать ребенок, соответствует его возрасту, т. е. 3 года – три поля и т. д. Эта дидактическая игра очень важна и для подготовки ребенка к школе.

«Туда-сюда». Сделайте какой-нибудь ход белой ладьей. Ребенку надо вернуться ладьей назад, на исходное поле. Потом поменяйтесь ролями.

«Длинный ход». Попросите малыша сделать ход ладьей из какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

«По всем углам». Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьей по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле.

Приложение 16

Занятие Рокировка.

Мы уже говорили о том, что король самая важная фигура на шахматной доске и потому он нуждается в постоянной защите. Обычно в начале партии борьба завязывается в центре. Именно там, где расположен король. Потому встает вопрос, куда его спрятать от потенциального обстрела фигур соперника. Ответ – сделать рокировку!

Рокировка – это ход в шахматах, при котором король перепрыгивает через одно поле в право, или влево, а ладья закрывает его, вставая на соседнее поле.

Рокировку могут делать и белые и черные. Рокировка бывает короткая и длинная. Короткая делается в сторону королевского фланга, длинная в сторону ферзевого фланга. Визуально как делают рокировку белые и черные показано на диаграммах ниже.

Таким образом, король будет надежно защищен и о его безопасности можно заботиться в меньшей степени.

Рокировку можно делать, если соблюдаются следующие правила:

1. Ни король, ни ладья, с которой делается рокировка, не делали до этого ни одного хода.
2. Между королем и ладьей нет других фигур.
3. Королю не объявлен шах. То есть, если вам объявили шах, то рокировку в этот момент делать нельзя.
4. Ни одно из полей между ладьей и королем не пробивается фигурами противника.

Рокировка считается одним ходом, несмотря на то, что участие в ней принимают две фигуры. Рокировку можно делать только один раз за партию.

Список используемой литературы

1. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат. – М.: Диафильм, 1990
2. Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире шахмат. – М.: Диафильм, 1992
3. Сухин И. Шахматная сказка// Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991
4. Сухин И. Шахматы, первый год или Учусь и учу: Пособие для учителя. Обнинск: Духовное возрождение, 1999
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991
6. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000
7. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000