



Автономная некоммерческая организация дошкольного образования

**«Планета детства «Лада»**

(АНО ДО «Планета детства «Лада»)

**ПРИНЯТА**

на заседании

Педагогического совета АНО

Протокол №3 от 06.06.25.

**УТВЕРЖДАЮ**

директор АНО

*О.Б. Корабельникова*

введена в действие приказом № 138 от 14.06.2025



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
естественнонаучной направленности**

**«Шахматная страна»**

**Возраст обучающихся: 5-6 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Автор-составитель:**

**О.А. Еник,**

**М.А. Мамонтова, О.А. Грачева**

**Тольятти, 2025**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной программы:

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)

1.2. Цель и задачи программы

1.3. Содержание программы:

- учебный план

- содержание учебно-тематического плана (учебно-тематический план)

1.4.. Планируемые результаты

2.Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1.Календарный учебный график

2.2.Условия реализации программы

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

2.4. Методические материалы

3. Список литература

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной программы**

## **1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная программа обеспечивает освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики с помощью игровых математических образовательных ситуаций и игры в шахматы.

Программа предусматривает организацию детской деятельности в различных видах общения и деятельности с учетом возрастных, индивидуальных, психологических и физиологических особенностей и направлена на решение задач, определенных Федеральным государственным стандартом дошкольного образования.

Обучение дошкольников игре в шахматы является весьма *актуальным* на сегодняшний день. Отечественными и зарубежными учеными не раз подчеркивались важная роль шахмат для: *развития интеллектуальных (математических) способностей* (Н.Г.Алексеев); полноценного воспитания умственных способностей и памяти (В.А.Сухомлинский); повышения уровня развития логического мышления детей (Н.Ф.Талызина); развития планирующей функции мышления, тренинга гибкости мышления (Д.Б.Богоявленская); формирования творческих качеств личности ребенка (Б.С.Гершунский); формирования образного мышления (Л.А. Венгер, Ш.А. Амонашвили).

По утверждению Р.А. Атаканова, «...*математическое мышление* обнаруживается в самостоятельном решении появляющихся задач, и, являясь теоретическим типом мышлением, проходит аналитический, планирующий и рефлексирующий уровни в своем развития». Математическое мышление в развитии познавательных процессов детей дошкольного возраста выступает как один из основополагающих компонентов, без которого невозможно овладение системой математических знаний, умений и навыков, являющихся базой для обучения в школе.

Игра в шахматы – эффективное средство развития математического мышления. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в *формировании внутреннего плана действий* – способности действовать в уме. Игра в шахматы способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, борясь до конца, не унывать при неудачах.

Таким образом, исследования ученых совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует *развитию математических способностей, логического мышления, воображения* у детей, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования.

Предложенная программа составлена на основе учебно–методического пособия «В стране шахматных чудес»/ Н.Ф. Баранова, Н.Т. Вейлерт. – Тольятти:

ТГУ, 2010.-72с., которая опирается на практический опыт работы с детьми по обучению игре в шахматы:

- широкое использование в воспитательно-образовательном процессе игры на фрагментах шахматной доски (традиционной и с применением интерактивной доски);
- применение нестандартных дидактических заданий и математических игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преуменьшительное использование в воспитательно-образовательном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения «Игры на уничтожение»: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры.

Важное значение имеет специально организованная игровая деятельность, использование приемов обыгрывания учебных заданий, создания игровых математических ситуаций, развивающих **базовые компоненты математического мышления**: анализ, планирование, рефлексия.

Включение **информационных технологий** (интерактивной доски) в процесс обучения игре в шахматы, позволяет обеспечить эффективную и динамичную подачу учебного материала, что способствует повышению мотивации и активизацию познавательной деятельности дошкольников, благодаря мультимедийному способу передачи информации у старших дошкольников формируется умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, развивается произвольность психических процессов, дети учатся планировать, выстраивать логику действий в игре в шахматы, осуществлять оценку и контроль своей деятельности.

**Адресатом** программы являются дети старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

**Программа реализуется** в течение 12 месяцев (1 год, 46 часов.): 1 раз в неделю не более 25 мин (1 академический час) по подгруппам 10-12 чел.

**Апробация** программы проходила на базе детского сада № 204 «Колокольчик» г.о. Тольятти, в течение трех лет (2010-2013 год).

### **Характеристика возрастных особенностей детей старшего дошкольного возраста**

В этом возрасте увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15–20 минут. В среднем дошкольном возрасте улучшается произношение звуков и дикция, при этом речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при общении со взрослым становится вне ситуативной.

Изменяется содержание общения ребенка и взрослого. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе общения, может быть сложной и трудной для понимания, но она вызывает интерес. У детей формируется потребность в уважении со стороны взрослого, для них оказывается чрезвычайно важной его похвала. Это приводит к их повышенной обидчивости на замечания. Повышенная обидчивость представляет собой возрастной феномен.

В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. Игровые действия начинают выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Двигательная сфера ребенка характеризуется позитивными изменениями мелкой и крупной моторики. Развиваются ловкость, координация движений. Взаимоотношения со сверстниками характеризуются избирательностью, которая выражается в предпочтении одних детей другим. Появляются конкурентность, соревновательность.

В старшем возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети 5-ти – 6-ти лет способны не только решить задачу в наглядном плане, но совершил преобразования объекта. Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления и цикличности изменений). Кроме того, после пяти с половиной лет на смену правополушарному (творческому) мышлению приходит левополушарное (логическое), мышление, совершаются обобщения.

Ребенок в этом возрасте уже имеет собственное мнение. Он наблюдателен. Собственное «я» его уже интересует меньше, чем мир вокруг, в котором он стремится отыскать причинно-следственные связи, чтобы отличить существенное от второстепенного. Развитие воображения позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

К пяти годам ребенок уже способен правильно произнести почти все звуки речи. Ребенок бегло излагает свои мысли. Кроме коммуникативной, развивается планирующая функция речи, т.е. ребёнок учится последовательно и логически выстраивать свои действия, рассказывать об этом.

К этому периоду жизни у ребёнка накапливается достаточно большой багаж знаний, который продолжает интенсивно пополняться. Ребёнок стремиться поделиться своими знаниями и впечатлениями со сверстниками, что способствует появлению познавательной мотивации в общении. Развитие произвольности и волевых качеств позволяют ребёнку целенаправленно преодолевать определённые трудности, специфические для дошкольника. Также развивается соподчинение мотивов.

На фоне эмоциональной зависимости от оценок взрослого у ребёнка развивается притязание на признание, выраженное в стремлении получить одобрение и похвалу, подтвердить свою значимость. К шести годам ребенок уже стремится управлять своими эмоциями, пытаясь их сдерживать или скрывать от посторонних, что не всегда удается. Дети знают свою половую принадлежность и даже в играх не хотят ее менять.

У старшего дошкольника воображение нуждается в опоре на предмет в меньшей степени, чем на предыдущих этапах развития. Оно переходит во внутреннюю деятельность, которая проявляется в словесном творчестве (считалки, дразнилки, стихи), в создании рисунков, лепке и т.д. Ребенок осваивает приемы и средства создания образов, при этом отпадает необходимость в наглядной опоре для их создания. К концу дошкольного возраста воображение ребенка становится управляемым. Формируются действия воображения: замысел в форме наглядной модели; образ воображаемого объекта; образ действия с объектом.

В этом возрасте значительно возрастают концентрация, объем и устойчивость внимания, складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов, внимание становится опосредованным, связано с интересами ребенка к деятельности. Появляются элементы после произвольного внимания.

Восприятие утрачивает свой первоначально аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.

У детей развивается диалогическая речь и некоторые виды монологической речи.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

## **Психологические особенности подготовки детей 5-6 лет к шахматным турнирам**

### **Ответственность ребенка в шахматах**

Сотрудничество треугольника: педагог-ребенок-родитель станет эффективным, если юный шахматист подойдет к турниру с таким уровнем ответственности, который позволит ему внимательно играть в шахматы, выполняя указания педагога. Если уровень ответственности будет завышен (для каждого ребенка индивидуально), то страх сделать ошибку, что-то перепутать (запись, часы, неаккуратное движение), замечания противника, судьи повышают уровень тревожности настолько, что он блокирует мыслительный процесс. Высокий уровень стресса не позволяет эффективно принимать решения, дети начинают делать бессмысленные ходы, торопятся или просто бездействуют. При пониженном уровне ответственности юные шахматисты не прикладывают должных усилий для победы и, конечно, качество игры падает.

Есть категория детей, которые, имея определенные качества личности, сильно переживают, выполняя какую-либо деятельность. Им необходимо снизить уровень ответственности, тревожности, предлагая участвовать в соревнованиях; объяснив, что он будет играть в шахматы так же, как на тренировках и разрешить делать ошибки (понизить уровень значимости совершения ошибки). Педагог и родитель, сообща, должны сформировать оптимальный уровень ответственности для каждого ребенка.

### **Эмоциональная восприимчивость детей в шахматах**

Дети 5-6 лет очень эмоционально восприимчивы. Уровень шахматной подготовки еще не высок, поэтому основное внимание нужно обратить на режим дня. Соблюдение режима дня благоприятно влияет на здоровье и эмоциональное состояние ребенка всегда. Это особенно важно, когда требуется выполнение непривычной нагрузки на соревновании. Давно замечено, что если ребенка что-то беспокоит (шатается зуб, болит живот, есть небольшая ранка или он просто не выспался), то полностью включиться в игру за шахматной доской он не может;

если за 2-3 дня до соревнования ребенок испытал сильные эмоциональные впечатления (посещение многолюдных мероприятий, аттракционы, аквапарк, очень удивительная передача по телевидению и др.), то 2-3 дня но «переваривает» эту информацию, а, значит, полностью включиться в другую деятельность ему невозможно. Режим сна, прогулок, спокойная привычная еда и отсутствие сильных эмоциональных впечатлений обеспечат юному шахматисту благоприятную базу для достижения желаемого результата.

### **Самооценка детей в шахматах**

Третьей важной составляющей подготовки юных спортсменов к соревнованиям является самооценка участника. Как уже говорилось, уровень шахматной подготовки детей еще не высок, поэтому на первое место выходят психологические качества личности участников. На тренировках недопустимо говорить ребенку, что у него ничего не получится, если он будет заниматься так же, вроде бы побуждая прикладывать больше усилий. Шахматные ошибки должны быть обозначены педагогом и показаны пути их исправления. Можно объяснить, что допустить ошибку может каждый, нужно уметь не повторять ее. Очень важно знать, зачем ребенок занимается шахматами: нравиться играть самому, интересное общение, заставляют родители... Исходя из этого, строить общение с ним.

### **Освоение Программы детьми с ограниченными возможностями здоровья**

Программа может использоваться в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (стартовый и базовый уровни) при условии адаптации её содержания с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся с определенными видами нарушений специалистами в области коррекционной педагогики, а также педагогическими работниками, прошедшими соответствующую курсовую подготовку.

Содержание программы может быть освоено детьми с ограниченными возможностями здоровья при условии построения индивидуального образовательного маршрута с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей нозологии, с увеличением (при необходимости) срока получения образования.

В случае реализации Программы с детьми ОВЗ при определении задач педагог опирается на стартовый уровень освоения программы и знания об особенностях организации образовательной деятельности с детьми с разной нозологией (возможными нарушениями):

- Дефекты слуха: дети глухие или слабослышащие. Данный вид ОВЗ имеет сенсорный характер, ребенок не может познавать мир и воспринимать информацию посредством слушания. Отсутствие общения с другими людьми в детстве приводит к невозможности воспроизведения речи. Эти дети, как правило, являются глухонемыми.

- Нарушение зрения: в этой группе слепые или слабовидящие дети. У детей с нарушением зрения восприятие происходит на суженной сенсорной основе. Вследствие этого снижается качественный уровень представлений об окружающем мире, возникают трудности социальной адаптации. Наряду со зрительным восприятием необходимо развивать и все остальные виды

чувствительности (осзание, слух, вкус и обоняние). Другой, не менее важной, проблемой у детей с нарушениями зрения являются трудности в ориентировке в пространстве.

- Тяжелые дефекты речи: дети испытывают значительные трудности в произношении звуков, образовании слов и формулировании предложений, это дети немые от рождения либо с невнятной, непонятной окружающим речью. Не развитая разговорная функция затрудняет их коммуникацию с окружающими и интеграцию в общество, ограничивает познавательные возможности. Ребенок часто элементарно не в состоянии задать интересующий его вопрос.

- Нарушения опорно-двигательных функций: у детей наблюдается задержка формирования, недоразвитие, нарушение или утрата двигательных функций. Двигательные расстройства у этих детей сочетаются с отклонениями в развитии сенсорных функций, познавательной деятельности, что связано с органическим поражением центральной нервной системы и ограниченными возможностями познания окружающего мира. Часто заметны речевые нарушения, которые имеют органическую природу и усугубляются дефицитом общения.

- Задержка психического развития: в этой группе дети, у которых наблюдается состояние задержанного или неполного умственного развития, которое характеризуется прежде всего снижением навыков, возникающих в процессе развития, и навыков, которые определяют общий уровень интеллекта (т.е. познавательных способностей, языка, моторики, социальной дееспособности). Умственная отсталость может возникнуть на фоне другого психического или физического заболевания.

- Дефекты эмоционально-волевой сферы (аутические расстройства): дети не могут общаться с другими людьми, у них частично или полностью парализована коммуникативная функция, социальные навыки не прививаются. Нарушения эмоционально-волевой сферы являются существенным фактором, препятствующим целостному развитию ребенка. Это могут быть нарушения социального взаимодействия, дезадаптация в коллективе, задержка речи, снижение когнитивных навыков, психологическая неготовность к обучению.

Дети с ограниченными возможностями здоровья могут иметь сочетанные диагнозы, то есть заболевания из разных видов приведенной классификации. К примеру, ребенок с ТНР одновременно является слабовидящим.

Педагогом учитываются также психологические особенности детей с ОВЗ, которые зависят от вида заболевания и его личных психических характеристик. Так для них характерны следующие черты:

- Низкий уровень информированности об окружающем мире в связи с ограничениями в познании.
- Рассеянное внимание, отсутствие способности к концентрации. Это происходит из-за низкой интеллектуальной активности.
- Недостаточность навыков самоконтроля, отсутствие интереса к обучению.
- Ограниченный объем памяти. Запоминание чаще кратковременное и поверхностное.
- Минимальная мотивация к познавательной деятельности.
- Низкая игровая активность. Перечень игр скучный, сюжеты однотипные и банальные.

- Очень низкая работоспособность ввиду общей ослабленности организма. Ребенок с ОВЗ быстро устает и нуждается в отдыхе. Повышенная утомляемость.
- Отсутствие «смышлености», низкая скорость обработки поступающей информации.
- Инфантилизм, т.е. отставание в развитии от своих сверстников, несоответствие характеристик эмоционально-волевой сферы действительному возрасту.
- Неразвитость крупной и мелкой моторики.
- Дети с ограниченными возможностями здоровья обладают повышенной тревожностью и раздражительностью. Они впечатлительны, реагируют на малейшие изменения тона голоса, обидчивы, плаксивы и беспокойны. В ряде случаев наблюдаются сильная возбудимость, агрессивное поведение.

При планировании образовательной деятельности педагогом используются наиболее доступные методы и приемы: наглядные (иллюстрации, алгоритмы, схемы и пр.), практические, словесные, игровые и др. Вопрос о рациональном выборе системы методов и отдельных методических приемов, технологий в рамках реализации Программы решается педагогом в каждом конкретном случае.

Индивидуально подбираются задания, определяется зона ближайшего развития ребенка, педагогом учитываются индивидуально-психологические особенности детей с ОВЗ.

В связи с индивидуальными особенностями детей с ОВЗ, в частности с замедленным темпом освоения программного содержания по необходимости предполагается в отдельных случаях изменение последовательности в изучении тем, введение корректировки. К тому же материал может повторяться путем возвращения к пройденной теме.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** развитие математического мышления, интеллектуальных (математических) и коммуникативных способностей у детей старшего дошкольного возраста в процессе обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

Задачи	стартовый	базовый	углубленный
Обучающие	Формирование начального интереса к шахматным играм, овладение правилами хода, взятия шахматных фигур.	Формирование у дошкольников интереса к шахматным играм, овладение основными приемами игры в шахматы.	Формирование у дошкольников интереса к шахматным играм, овладение сложными приемами игры в шахматы, постановка быстрого мата.

Развивающие	Развитие основ математического мышления - простых мыслительных операций (сравнение, обобщение, классификация, анализ), умения планировать свою деятельность.	Развитие мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку. Развитие проявившихся способностей.	Развитие мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку. Умение адекватно воспринимать неудачу. Развитие скорости реакции. Развитие проявившихся выдающихся способностей.
Воспитывающие	Формирование устойчивой мотивации к игре в шахматы, Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.	Формирование устойчивой мотивации к игре в шахматы, Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.	Формирование мотивации. Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие способности к саморегуляции поведения, самокритичности, самостоятельности в принятии решений и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «Шахматная страна»

**Срок обучения:** 1 год

**Режим занятий:** образовательная деятельность по обучению проводится с сентября по август; 1 раз в неделю по 25мин.

Месяц	Количество часов		
	всего	теория	практика
Сентябрь	4	2	2
Октябрь	4	1	3
Ноябрь	4		4
Декабрь	4		4
Январь	3		3
Февраль	4		4
Март	4		4
Апрель	4		4
Май	3		3
Июнь	4		4
Июль	4		4
Август	4		4
<b>ИТОГО</b>	<b>46</b>	<b>3</b>	<b>43</b>

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНАЯ СТРАНА»

<b>Месяц</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество</b>
<b>Сентябрь</b>	История шахмат.	1
	Шахматная доска.	1
	Шахматное королевство.	1
	Жители шахматного королевства.	1
<b>Октябрь</b>	Шахматные фигуры, обозначения, ходы.	1
	Шахматные фигуры. Начальная позиция.	1
	Шахматная фигура «Слон».	1
	Шахматная фигура «Ладья»	1
<b>Ноябрь</b>	Ход слона. Ладья против слона.	1
	Шахматная фигура «Король»	1
	Шахматная фигура «Ферзь».	1
	Ферзь против ладьи и слона.	1
<b>Декабрь</b>	Шахматная фигура «Конь».	1
	Конь. Закрепление.	1
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
	Пешка.	1
<b>Январь</b>	Пешки против королей.	1
	Пешечные окончания. Расчет вариантов.	1
	Король с пешкой против короля.	1
<b>Февраль</b>	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	1
	Что такое шах.	1
	Шах. Закрепление. Вилка и связка.	1
	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
<b>Март</b>	Шах и мат.	1
	Мат. Мат в один ход.	1
	Ничья и пат. Мат пат.	1
	Мат двумя ладьями	1
<b>Апрель</b>	Мат ферзем. Повторение понятия «пат».	1
	Оппозиция. Мат ладьей.	1
	Мат двумя слонами.	1
	Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	1
<b>Май</b>	Мельница. Цугцванг.	1
	Рокировка.	1
	Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. «Кто сильнее тот и ценнее». Тайны шахматного языка.	1
<b>Июнь</b>	Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сырешь удачу».	1
	Богиня шахмат – Каисса. Шахматные часы.	1
	Шахматная эстафета.	1
	Шахматный турнир.	1
<b>Июль</b>	«Игра - путешествие в сказку старика Хоттабыча».	1
	«Звездный час».	1
	Шахматное развлечение «В гостях у шахматного короля».	1
	Шахматное развлечение «Приключения в стране волшебных	1

	фигур».	
Август	Шахматная викторина «Что? Где? Когда?».	1
	Конкурс «Очумелые ручки «Парад шахматных фигур».	1
	Конкурс «Очумелые ручки «Турнир рыцарей».	1
	Шахматный праздник.	1
	<b>ИТОГО:</b>	46

### **Структура образовательной деятельности по обучению игре в шахматы:**

1. *Вводная часть* (приветствие, мотивация детей через создание игровой или проблемной ситуации для постановки цели);
2. *Основная часть* (активизация необходимых знаний и умений детей, презентация новых знаний посредством различных дидактических методов и приемов, технических средств обучения);
3. *Заключительная часть* (организация рефлексии, оценки деятельности детей, обобщение результатов, создание условий для закрепления и использования полученных знаний и умений в повседневной жизни)

### **Организация совместной деятельности с детьми:**

- объяснение правил игры, ознакомление с общими способами действий, исключая сообщение детям готовых решений. Стимулирование педагогом проявленной самостоятельности в играх, поощрение стремления детей достичь результата;
- совместная игра воспитателя с ребенком, с подгруппой детей. Дети усваивают при этом игровые действия, их способы, подходы к решению задачи. У детей вырабатывается уверенность в своих силах, понимание необходимости сосредотачиваться, напряженно думать в ходе поисков решения задачи;
- создание элементной проблемно-поисковой ситуации в совместной с ребенком игровой деятельности. Воспитатель играет, составляет силуэт, отгадывает загадку, ходы лабиринта и в это время привлекает ребенка к оценке своих действий, просит его подсказать ему следующий ход, дать совет, высказать предположение. Ребенок занимает активную позицию в организованной подобным образом игре, овладевает умением рассуждать, обосновывать ход поисков;
- объединение в совместной игре детей, в разной степени освоивших ее, с тем, чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими;
- организация разнообразных форм деятельности в центрах: познания, социально-коммуникативном и др.; конкурсов, вечеров досуга, математических развлечений.

### *Используются следующие игровые приемы:*

- игровая мотивация, побуждение к действию;
- пальчиковая гимнастика (стимулирует активность мозга, является прекрасным речевым материалом);
- элементы драматизации для повышения интереса детей к материалу, создания эмоционального фона;
- метод предварительной ошибки (эффективен при закреплении материала).

**Создание условий для организации самостоятельной деятельности детей** направлено поддержание и дальнейшее развитие интереса детей к шахматной игре.

Всю работу педагог организует с учетом индивидуальных особенностей детей. Он предлагает ребенку игру, ориентируясь на уровень его познавательного и социально-коммуникативного развития, проявление активности. Привлекает малоактивных детей, заинтересовывает их игрой и помогает освоить ее. Интерес к шахматной игре становится устойчивым тогда, когда ребенок видит свои успехи. Тот, кто освоил новый ход, составил интересный силуэт, решил задачу, стремится к новым достижениям. Руководство со стороны педагога направлено на постепенное развитие детской самостоятельности, инициативы и творчества.

*Эффективным является:*

- переход одного вида деятельности (игры) от совместной к самостоятельной;
- еженедельное внесение в игровую деятельность нового дидактического и развивающего материала.

#### **1.4. Планируемые результаты**

Уровни освоения программы	Планируемые результаты
Стартовый	<p>Проявляет начальный интерес к игре в шахматы, демонстрирует некоторые теоретические знания и практические навыки в шахматной игре.</p> <p>Обладает низким уровнем развития мыслительных операций, способен планировать свою деятельность.</p> <p><b>должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;</li> <li>➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</li> <li>➤ правила хода, взятие каждой фигуры.</li> </ul> <p><b>должны уметь (владеТЬ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ориентироваться на шахматной доске;</li> <li>➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;</li> <li>➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами;</li> <li>➤ правильно располагать фигуры перед игрой;</li> <li>➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;</li> </ul>
Базовый	<p>Проявляет устойчивый интерес к игре в шахматы, демонстрирует приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.</p> <p>Обладает средним уровнем развития мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); способен планировать свою деятельность, осуществлять самоконтроль и самооценку.</p> <p>Проявляет инициативу и навыки конструктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми, самостоятельность в принятии решений, способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.</p> <p><b>должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;</li> <li>➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</li> <li>➤ правила хода, взятие каждой фигуры.</li> </ul> <p><b>должны уметь (владеТЬ):</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ориентироваться на шахматной доске;</li> <li>➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;</li> <li>➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами;</li> <li>➤ правильно располагать фигуры перед игрой;</li> <li>➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;</li> <li>➤ решать простые шахматные задачи.</li> </ul>
Углубленный	<p>Проявляет устойчивый интерес к игре в шахматы, демонстрирует приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.</p> <p>Обладает высоким уровнем развития мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); способен планировать свою деятельность, осуществлять самоконтроль и самооценку.</p> <p>Проявляет инициативу, изобретательность и навыки конструктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми, самостоятельность в принятии решений, способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.</p> <p><b>должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;</li> <li>➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</li> <li>➤ правила хода, взятие каждой фигуры.</li> </ul> <p><b>должны уметь (владеть):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ориентироваться на шахматной доске;</li> <li>➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;</li> <li>➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами;</li> <li>➤ правильно располагать фигуры перед игрой;</li> <li>➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;</li> <li>➤ решать простые шахматные задачи.</li> </ul>

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий: АЛГОРИТМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНАЯ СТРАНА»

Компоненты	Модели организации воспитательно-образовательного процесса			
	Совместная деятельность педагога и детей		Самостоятельная деятельность	Взаимодействие с родителями
	Образовательная деятельность	Образовательная деятельность в режимных моментах		
Целевой компонент	1. Формировать представления о принципах шахматной игры. 2. Способствовать проявлению стремления к исследованию шахматных фигур и действиям с ними. 3.Формировать умения: - игры в шахматы; - освоения основных шахматных понятий; - действовать с соответствие с правилами игры; - взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также применять полученные знания о шахматных фигурах во время игры; - планировать свою игру и работу.			
Содержательный компонент	<b>Темы:</b> 1. «История шахмат» 2. «Шахматная доска» 3. «Шахматное королевство» 4. «Жители шахматного королевства» 5. «Шахматные фигуры, обозначения, ходы» 6. «Начальное положение» 7. «Слон» 8. «Ладья» 9. «Король» 10. «Ферзь» 11. «Конь» 12. «Пешка» 13. «Шах и мат» 14. «Ничья и пат» 15. «Мат пат» 16. «Мельница. Цугцванг» 17. «Рокировка» 18. «Шахматная партия» 19. «Шахматные часы»	<b>Актуальная среда:</b> - наборы шахматных фигур; - головоломки; - кроссворды; - ребусы; - шахматное лото; - наглядные пособия; - ТСО; - ИД; - книги и альбомы о шахматах; - раздаточный материал; - письменные принадлежности.	<b>Темы:</b> 1. «Из истории шахмат» 2. Биографии известных шахматистов. 3.Стихи, потешки, поговорки о шахматах.	

<b>Технологический компонент</b>	<p><b><u>Методы и приемы (действия):</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-обследование;</li> <li>-рассматривание;</li> <li>-игровые действия с шахматными фигурами;</li> <li>- выделение признака;</li> <li>- классификация;</li> <li>- показ;</li> <li>- объяснение;</li> <li>- упражнение в ориентировании на листе бумаги в клетку;</li> <li>- упражнение в расположении фигур на шахматной доске.</li> </ul>	<p><b><u>Возможные самостоятельные действия с предложенными материалами:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-игровые действия с шахматными фигурами, наборами шахмат;</li> <li>-рассматривание;</li> <li>- классификация;</li> <li>- выкладывание по образцу;</li> <li>-упражнение в ориентировании на листе бумаги в клетку;</li> <li>- упражнение в расположении фигур на доске;</li> <li>-поручения.</li> </ul>	<p><b><u>Формы:</u></b></p> <p>Чтение художественной литературы</p>
<b>Результативный компонент</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наличие представлений о принципах шахматной игры;</li> <li>- наличие проявления стремления к исследованию шахматных фигур и действиям с ними;</li> <li>- наличие умения игры в шахматы;</li> <li>- наличие умения освоения основных шахматных понятий;</li> <li>- наличие умения выбирать фигуру по образцу (найди такую же);</li> <li>- наличие умения действовать с соответствие с правилами игры;</li> <li>-наличие умения взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также применять полученные знания о шахматных фигурах во время игры;</li> <li>-наличие умения планировать свою игру и работу.</li> </ul>		

## 2.1.Календарный учебный график ПЕРСПЕКТИВНО-КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

месяц	№ и тема ОД	Задачи	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Дидактические игры и упражнения

Сентябрь	1. История шахмат. (См. конспект 1)	- Познакомить с историей возникновения шахматной игры, рассказать о великих шахматистах; - сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны).	Педагог рассказывает о возникновении шахматной игры, знакомит с родиной игры в шахматы, великих шахматистах, видах шахмат.	«Большая и маленькая», «Что общего?», «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек»
	2. Шахматная доска. (См. конспект 2)	- Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением; - упражнять детей в изображении основных шахматных линий на доске.	Педагог знакомит детей с шахматной доской: правильным расположением шахматной доски, основными ее линиями – горизонталями, вертикалями и диагоналями, рисует их и показывает на шахматной доске.	«Шахматная доска», «Составь доску», «Расставь правильно буквы и цифры на доске», «Горизонталь» «Вертикаль»
	3.Шахматное королевство. (См. конспект 3)	- Закрепить знания о шахматной доске; -сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами; - познакомить детей с шахматными фигурами.	Педагог знакомит детей с диагоналями. Рассказывает про обозначение полей, центр шахматной доски. Педагог знакомит с шахматными фигурами	«Расставь линии на доске», «Раскрась шахматное поле», «Найди адрес», «Пройди и назови поле», «Диагональ»
	4. Жители шахматного королевства. (См. конспект 4)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка); - познакомить с расстановкой шахматных фигур на доске, привычками; - дать представление о значении и ценности фигур, познакомить с таблицей равенства фигур; -развивать умение сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	Педагог вводит детей в «страну» шахмат – шахматное королевство. Знакомит их с основными привычками, названиями и расстановкой шахматных фигур; значением и ценностью фигур.	«Снежный ком», «Кубик», «Какой фигуры не стало», «Что общего?», «Расставь шахматные фигуры»

Октябрь	5.Шахматные фигуры, обозначения, ходы. (См. конспект 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), умением правильно их называть;</li> <li>- упражнять детей в умении располагать, обозначать фигуры на шахматной доске, описывать в нотации шахматные фигуры;</li> <li>-познакомить с ходами шахматных фигур по шахматной доске, рассказать, как происходит взятие фигуры, какие особенности.</li> </ul>	<p>Педагог с детьми рассматривает фигуры, называет их, определяют количество фигур, их расположение на шахматной доске, обозначения. Педагог объясняет, что шахматные фигуры в нотации описываются следующим образом:</p> <p>король – Кр; ферзь – Ф; ладья – Л; слон – С; конь – К; пешка – П.</p>	<p>«Чудесный мешочек», «Большая – маленькая», «Найди фигуру по описанию», «Угадай-ка», «Каких сколько?»</p>
	6. Шахматные фигуры. Начальная позиция. (См. конспект 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сформировать понятие детей о расстановке фигур и правильным расположением шахматной доски перед шахматной партией;</li> <li>- дать представление о горизонтали, которую в начале партии имеют белые и черные фигуры;</li> <li>- упражнять в умении составлять начальную позицию.</li> </ul>	<p>Педагог рассказывает, что в начале партии каждая сторона имеет:</p> <p>1 Короля, 2 Слона, 1 Ферзя, 2 Ладьи, 2 Коня, 8 пешек. Объясняет, что Ферзь и ладьи – тяжелые фигуры, слоны и кони – легкие фигуры.</p> <p>Педагог знакомит детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, показывает, как правильно установить шахматную доску.</p>	<p>«Почтальоны», «Да и нет», «Шахматный теремок», «По росту становись!», «Секретная фигура», «Угадай-ка»</p>
	7.Шахматная фигура «Слон». (См. конспект 7, 8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: слон;</li> <li>-упражнять детей в умении определять, сколько полей контролирует слон, какая это фигура по силе, показать, пути перемещения слона;</li> <li>-дать понятие о том, что означает белопольный, чернопольный слон.</li> </ul>	<p>Педагог знакомит детей с шахматными слонами. Учит детей определять, сколько полей контролирует слон; какая это фигура по силе. Педагог объясняет, почему слоны называются белопольными и чернопольным.</p>	<p>«Шахматная репка», «Шахматное лото, домино», «Составь фигуру», «Лабиринт», «Что изменилось»</p>

	8.Шахматная фигура «Ладья». (См. конспект 9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ладья;</li> <li>- сформировать представление детей о позициях фигуры ладья: взятии, силе, ходах, месте в начальном положении.</li> <li>-упражнять в умении располагать ладью на доске, обозначать.</li> </ul>	Педагог знакомит детей с ладьей, ее расположением на доске в начальном положении, обозначением, рассказывает, как она ходит, какова ее сила, взятие.	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Угадай-ка»,</li> <li>«Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске»</li> <li>«Защита контрольного поля»,</li> <li>«Игра на уничтожение»,</li> <li>«Ограничение подвижности»,</li> <li>«Один в поле воин»,</li> <li>«Кратчайший путь»,</li> <li>«Перехитри часовых»,</li> </ul>
Ноябрь	9.Ладья против слона. (См. конспект 8, 9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья;</li> <li>- упражнять в применении практических навыков игры слоном, ладьей;</li> <li>- познакомить с позицией ладья и слон: ходы, взятие, сила; линейные и двойные удары</li> </ul>	Педагог с детьми отрабатывают практические навыки игры ладьей. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.	<ul style="list-style-type: none"> <li>«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»),</li> <li>«Шахматный теремок»,</li> <li>«Огонь»</li> <li>«Соберем урожай»</li> <li>«Игра на уничтожение»</li> <li>«Перехитри часовых»,</li> <li>«Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,</li> <li>«Взятие», «Защита»,</li> <li>«Выиграй фигуру»</li> </ul>

	<p>10. Шахматная фигура «Король». (См. конспект 10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: король, его расположением на доске, обозначением, силой;</li> <li>- дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии, «волшебном квадрате»;</li> <li>-продолжать способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие и т.д.);</li> <li>-закрепить знания детей о шахматной игре: шахматные фигуры, правила игры, сила фигур.</li> </ul>	<p>Педагог знакомит детей с шахматной фигурой – король, его расположением на шахматной доске, обозначением, его силой.</p> <p>Педагог рассказывает о месте короля в начальном положении, ходах короля, взятии.</p> <p>Педагог рассказывает о волшебном квадрате, который король использует в игре.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Перепутаница» «Что изменилось?» «Поиск девятого» «Двойной удар», «Взятие», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»</p>
	<p>11. Шахматная фигура «Ферзь». (См. конспект 11)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ферзь, его расположением на доске, обозначением, силой, ходами;</li> <li>- изучить правило «Ферзь любит свой цвет»;</li> <li>-закрепить знания о правильном расположении шахматной доски, запоминая одно важное правило: поле a1 должно находиться под левым локтем.</li> </ul>	<p>Педагог знакомит детей с самой сильной фигурой в шахматах. Рассказывает, в чем заключается сила ферзя, где его место на шахматной доске, как ходит и бьёт эта фигура. Объясняет правило: «Ферзь любит свой цвет».</p>	<p>«Лабиринт» (ходы ферзем), «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Расставь часовых», «Гости» (белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу), «Огонь»</p>

	12.Ферзь против ладьи и слона. (См. конспект 11)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; - познакомить детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона; - упражнять в использовании практических навыков игры ферзем.	Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона. Дети отрабатывают практические навыки игры ферзем.	«Лабиринт», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности».«Расставь часовых» «Что изменилось»
Декабрь	13.Шахматная фигура «Конь». (См. конспект 12)	- Познакомить детей с легкой шахматной фигурой - конь, его расположением на доске, обозначением, силой; - дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии; - показать ход легкой фигуры – коня, который напоминает букву «Г».	Педагог учит детей изображать ход коня на шахматной доске. Педагог объясняет детям, что конь берет, уничтожает фигуры противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной остановке. Педагог показывает, как обозначается и скачет конь по шахматной доске. Педагог знакомит детей с правилами места коня в начальном положении. Педагог рассказывает и показывает сложность ходов коня.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Высокая – низкая», «Найди фигуру по описанию», «Лабиринт», «Кто быстрее», «Гости»
	14. Конь. Закрепление. (См. конспект 12)	- Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь, его силе, ходах, начальном положении, взятии. - познакомить с понятием «Вилка» и продемонстрировать «Вилку»	Педагог знакомит детей с понятием «Вилка». Педагог объясняет игру «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Затем дети придумывают вилки сами.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Соберем урожай», «Запретная фигура», «Поиск девятого», «Кто быстрее»

	15. Конь против ферзя, ладьи, слона. (См. конспект 7, 9)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; - познакомить детей с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи и слона; - закрепить практические навыки игры конем.	Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи, слона. Дети отрабатывают практические навыки игры конем.	«Что общего?» «Ограничение подвижности» «Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»
	16. Пешка. (См. конспект 13)	- Познакомить детей с шахматной фигурой - пешкой, ее расположением на доске, обозначением, позициями при игре; - показать место пешки в начальном положении, взятии; - познакомить с правилом: «Пешка - «ни шагу назад» (ходит только вперед).	Педагог знакомит детей с пешкой, объясняет, что пешки с начала игры располагаются на определенных своих горизонталях. Учит детей правильно расставлять пешки и ходить ими. Педагог знакомит с правилом: Пешка - «Ни шагу назад».	«Скажи, какая», «Огонь», «Война пешею» «Волшебный мешочек» П/и «Пешечка» «Лабиринт», «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»
Январь	17. Пешки против королей. (См. конспект 10. 13)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: пешки против королей; - дать представление о правиле квадрата.	Педагог расставляет 2 позиции: король с пешкой против короля. Рассказывает, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция, шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поля превращения или король противника ее догонит (в результате – ничья). Педагог показывает позицию, где пешка побеждает. Знакомит с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.	«Какое слово лишнее», «Соберем большой урожай», «Кто больше срубит пешек», «Игра на уничтожение» , «Продолжи ряд», П/и «Пешечка»

	18. Пешечные окончания. Расчет вариантов. (См. конспект 13)	- Продолжать закреплять знания детей о шахматной фигуре – пешка; - познакомить детей с пешечными окончаниями, примерами простейшего расчета вариантов	Педагог рассказывает, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель – добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь). Педагог показывает пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Педагог помогает сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.	«Перепутаница», «Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8». «Война пешью», «Игра на уничтожение», «Ограничение, подвижности», «Запретная фигура» П/и «Пешечка»
	19. Король с пешкой против короля. (См. конспект 10, 13)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: Король с пешкой против короля; - познакомить детей с правилом «ключевых полей»; - упражняться в расчете вариантов.	Педагог рассказывает, что сегодня король будет сам помогать, своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». Объясняет правило. Педагог проигрывает с детьми варианты прохода пешки, тренирует в расчете вариантов. Показывает, когда правило не действует.	«Узнай фигуру». «Найди адрес» «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». П/и «Пешечка»
Февраль	20. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. (См. конспект 14)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь; - познакомить детей с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Педагог с детьми рассматривают комбинации: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. Педагог приобщает детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности, поощряет стремление высказывать свое мнение.	«Узнай фигуру», «Найди ошибку», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Сосчитай и соедини правильный ответ»
	21. Шах. (См. конспект 15)	-Познакомить детей с понятием «шах», способами защиты от «шаха», обозначениями «шаха»; - познакомить с видами «шахов»; -упражняться в умении объявлять «шах».	Педагог объясняет детям, что такое шах. Знакомит с тремя способами защиты от шаха, с разными видами шаха. Педагог учит объявлять шах: открытый шах, двойной шах. Показывает, как обозначается шах. Поясняет, что такое шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой; защита от шаха.	«Найди такую же фигуру». «Шах или не шах», «Дай шах», «Первый шах», «Пять шахов», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»

	<p><b>22. Шах.</b> Закрепление. <b>Вилка и связка.</b> (См. конспект 15)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить понятия: «открытый шах», «двойной шах».</li> <li>- дать представление о позиции «вилка», «связка», «защита от связки» «вскрытый шах», «спретый мат» разные варианты связок.</li> </ul>	<p>Педагог рассказывает, что в шахматной игре можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы. Педагог рассказывает, что такое вилка, сколько у нее может быть концов. Показывает вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказывает о «коварстве» коня, показывает, как конь может подстроить вилку – шах с потерей ладьи. Педагог рассказывает, как можно связать «в игре фигуры противника» и показывает разные варианты связок.</p> <p>Педагог напоминает, как получается двойной шах. Педагог напоминает о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту.</p> <p>Показывает, как по возможности защититься от связки. Педагог показывает защиту от вилки конем и спретым матом. Объясняет понятие «вскрытый шах». Показывает варианты постановки такого шаха.</p>	<p>«Колечко - крылечко», «Расставь фигуры», «Перепутаница», «Шахматное лото, домино», «Придумай конечный вариант спретого мат», «Расставь фигуры», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».</p>
	<p><b>23.Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.</b> (См. конспект 15)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь.</li> <li>- закрепить понятие «шах», защита от «шаха».</li> <li>- познакомить с комбинаций: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.</li> </ul>	<p>Педагог предлагает закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.</p>	<p>«Поиграем – угадаем», «Какой фигуры не стало», «Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»</p>

Март	24.Шах и мат. (См. конспект 15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать знакомить с шахматной позицией «шах» и «мат»;</li> <li>- упражнять в использовании способов защиты от шаха.</li> </ul>	<p>Педагог знакомит с шахматной позицией «шах» и «мат», приводит примеры. Демонстрирует способы защиты от шаха.</p> <p>Педагог демонстрирует на доске варианты а, б, в.. и несколько вариантов матов, предлагает спасти короля от этого «шаха». Педагог вместе с детьми делает вывод, что «мат» - это шах, тот у которого нет защиты и конец шахматной игры.</p>	<p>«Продолжи ряд» «Кто объявит больше шахов королю», «Первый шах», «Поставь защиту».</p>
	25. Мат. Мат в один ход. (См. конспект 16)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Познакомить с понятием «мат», обозначение «мат».</li> <li>- показать позиции, в которых объявляется «мат».</li> <li>- познакомить с комбинацией «мат в один ход».</li> </ul>	<p>Педагог знакомит с понятием «мат», показывает обозначение.</p> <p>Учит находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет.</p> <p>Педагог знакомит с комбинацией: <b>Мат в один ход.</b></p>	<p>«Мяч», «Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».</p>
	26. Мат пат. Ничья и пат. (См. конспект 16)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Познакомить с понятиями: ничья и пат;</li> <li>- показать несколько вариантов, которые приводят к ничейной позиции;</li> <li>- развивать умение находить позиции, где есть мат, пат.</li> </ul>	<p>Педагог знакомит детей с понятиями – «ничья и пат». Показывает несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции.</p> <p>Учит находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет.</p> <p>Педагог рассказывает о позициях «мат» и «пат», вариантах ничьей, приводит примеры на пат.</p> <p>Знакомит с новыми словами: «мат» и «пат» и их значениями «мат - умер», «пат-ничья», показывает комбинацию – мат.</p> <p>Показывает, как обозначаются при записи – мат, – мат пат.</p>	<p>«Запретная фигура», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Пат или не пат».</p>

	27. Мат двумя ладьями. (См. конспект 17)	- Познакомить с понятием – линейный мат. - формировать умение делать «мат» двумя ладьями; - закрепить умение детей в парах ставить линейный мат.	Педагог знакомит с понятием – линейный мат. Предлагает детям поставить короля на одну из центральных клеток доски ( d4, d5, e4, e5) и определить к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Педагог показывает, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой – нападая (по горизонтали и по вертикали). Педагог предлагает тренировку в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат).	«Терем – теремок», «Назови фигуры от слабой до сильной», «Мат или не мат», «Постановка мата двумя ладьями»
Апрель	28.Мат ферзем. (См. конспект 16)	- Дать представление и показать комбинацию: мат ферзем. - закрепить понятие «пат».	Педагог показывает детям, как ставить мат с помощью ферзя. Педагог показывает варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.	«Мешочек», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода». Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).
	29.Оппозиция. Мат ладьей. (См. конспект 17)	- Познакомить с понятием «оппозиция»; - упражняться в постановке оппозиции; - упражняться в постановке мата ладьей.	Педагог рассказывает детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция». Педагог знакомит с упражнением в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали. Педагог показывает, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля.	«Расставь фигуры правильно», «Мат или не мат», «Мяч», Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем.

	30.Мат двумя слонами. (См. конспект 17)	- Познакомить с комбинацией: мат двумя слонами; - упражнять в постановке мата двумя слонами.	Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат двумя слонами. Напоминает детям об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Педагог показывает, как это может случиться. Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры). Показывает конечную позицию с матом.	«Какой фигуры не хватает», «Колечко – крылышко», «Война» слонов против пешек», Игра в шахматы до мата. Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).
	31.Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.  Решение задач на мат в два хода. (См. конспект 16, 17)	- Повторить и закрепить варианты комбинаций: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат; - упражнять в постановке комбинации: мат в два хода	Педагог предлагает совместно обсудить четыре варианта: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Педагог предлагает решить задачи в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. Педагог предлагает решить задачи на мат в два хода. Педагог делит детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый – тот получает 1 очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, педагог спрашивает, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 – 5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
Май	32.Мельница. Цугцванг. (См. конспект 16, 17)	- Познакомить и показать комбинацию «мельница»; - показать и изучить позицию «цугцванг»; - закрепить понятие «двойной удар».	Педагог рассказывает детям, что такое «мельница». Показывает комбинацию «мельница». Педагог объясняет, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг» и показывает позицию, когда один из соперников находится в положении «цугцванга». Педагог повторяет понятие «двойной удар», предлагает расставить варианты позиций на доске.	«Что общего и чем отличаются?», «Перепутаница», «Какая фигура лишняя», «Угадай», Тренировка в придумывании и решении задач по теме.

	33. Рокировка. (См. конспект 18)	- Закрепить знания детей о самой главной фигуре в шахматной игре; - познакомить и показать рокировку; - изучить правила рокировки.	Педагог закрепляет знания детей о самой главной фигуре в шахматах. Педагог объясняет, как делать рокировку, ее обозначение. Педагог учит детей выполнять правила рокировки.	«Рокировка», «Какая фигура главнее», «Угадай», «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»
	34. «Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. Тайны шахматного языка. «Кто сильнее тот и ценнее». (См. конспект 19, 20)	-Познакомить детей со специальным шахматным языком; -познакомить с правилами ведения шахматных партий, разыгрыванием дебюта; - изучить правило «Кто сильнее, тот ценнее».	Педагог знакомит детей со специальным шахматным языком, что каждая фигура имеет свое обозначение, каждое поле – тоже (a1; b1...), что партии можно записывать и читать. Педагог учит, это делать. Знакомит с правилами ведения шахматных партий, дает общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта, его вариантах.  «Кто сильнее тот и ценнее». Педагог напоминает детям, как оценивать фигуры по силе. Учит видеть выгоду при взятии фигур. Демонстрация коротких партий.	«Что общего и чем отличаются», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Кто сильнее, тот ценнее»
Июнь	35. Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». (См. конспект 21)	-Познакомить с шахматной нотацией; - упражняться в написании символов для записи шахматной нотации; - развивать умение придумывать и решать шахматные задачи, этюды.	Педагог знакомит детей с системой записи, называющейся нотацией, описывающей ситуацию на доске и передвижение всех фигур и пешек. Показывает примеры шахматной нотации. Дети учатся выполнять и читать эту запись. Дети закрепляют язык шахмат, учатся им пользоваться. Правильно расставляют фигуры.  Дети сами придумывают шахматные задачи: «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». Выявляют чемпионов в группе: дети демонстрируют короткие партии.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. «Поставь нужный знак», «Лабиринт»

36. Богиня шахмат – Каисса. Шахматные часы. (См. конспект 22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Познакомить с богиней шахмат;</li> <li>- рассказать об истории шахматных часов;</li> <li>- познакомить с шахматными часами.</li> </ul>	<p>Педагог рассказывает детям о существовании богини шахмат Каиссе.</p> <p>Педагог знакомит с шахматными часами, их историей, функциями шахматных часов, новыми понятиями: «шахматные часы», «время, отведенное на партию», «контроль времени».</p> <p>Педагог рассказывает о механических шахматных часах, электронных шахматных часах, о часах Фишера.</p>	<p>«Что общего и чем отличаются?», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Чем сильнее, тем ценнее» «Лабиринт», «Секретная фигура»</p>
37. Шахматная эстафета. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить правила ведения шахматных партий;</li> <li>- формировать умение решать занимательные задачки с шахматными фигурами.</li> </ul>	<p>Педагог делит детей на две команды, предлагает решить занимательные задачки с шахматными фигурами на скорость:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Проходная решетка».</li> <li>2. «Запри фигуры в ящик» (чтобы они могли сделать как можно меньше ходов).</li> <li>3. «Расставь часовых» (расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей).</li> <li>4. «Поставь защиту».</li> <li>5. «Самый быстрый джигит» (упражнения с конями).</li> <li>6. «Расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, мат с помощью пешек).</li> </ol> <p>Эстафета может быть проведена совместно с родителями.</p>	<p>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>
38. Шахматный турнир. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Закрепить основные правила игры в шахматы;</li> <li>- закрепить знания и умения детей играть в шахматы.</li> </ul>	<p>Педагог говорит, что начинается шахматный турнир на звание чемпиона. Разбивает группу на 2 команды. Дети играют в шахматы. Затем кто выиграл, играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими, и т. д. За мат получают 1 очко, ничью – 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпионы), 2 место и 3 место.</p>	<p>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.</p>

Июль	39. «Игра - путешествие в сказку старика Хоттабыча» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур;</li> <li>- активизировать мыслительную деятельность дошкольников;</li> <li>- закреплять умение ориентироваться на плоскости, знать названия шахматных фигур</li> </ul>		Демонстрация коротких партий.
	40. «Звездный час» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность;</li> <li>- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность;</li> <li>- развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.</li> </ul>		Решение кроссвордов, чтение детьми стихов о шахматах.
	41. Шахматное развлечение «В гостях у Шахматного короля» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Вызвать интерес детей к шахматной фигуре король, сравнить ее с другими фигурами;</li> <li>-упражнять детей в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных;</li> <li>-закреплять умение определять функцию каждой из шахматной фигур на доске, ориентироваться в пространстве.</li> </ul>		«Шахматный мешочек», «Кто в домике живет», «Угадай, о какой фигуре я думаю», «Что лишнее?»

	42. Шахматное развлечение «Приключения в стране волшебных фигур» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Продолжать формировать у детей устойчивый интерес к игре в шахматы; - активизировать мыслительную деятельность дошкольников; - упражнять в умении ориентироваться на плоскости.		«Что изменилось», «Расставь фигуры», «Волшебный мешочек», отгадывание загадок
Август	43. Шахматная викторина «Что? Где? Когда?» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность; - побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность; - развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.		Поиск ответов на вопросы по истории шахмат и правилам ведения шахматной игры из познавательной литературы
	44. Конкурс «Очумелые ручки «Парад шахматных фигур» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах; -вылепить шахматные фигуры из соленого теста или пластилина; - закрепить с детьми изученные приёмы лепки: вытягивание, сглаживание; -уточнить форму, особенности строения и название шахматных фигур, их местоположение на шахматной доске;		Просмотр иллюстраций и чтение познавательной литературы

45. Конкурс «Очумелые ручки «Турнир рыцарей» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Продолжать развивать интерес к миру шахмат;</li> <li>- закреплять умение делать колпачок с конической поверхностью из круга, разрезанного по радиусу, делая игрушки, основной частью которых является колпачок;</li> <li>- развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.</li> </ul>		Просмотр иллюстраций и чтение познавательной литературы
46. Шахматный праздник (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность.</li> <li>- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.</li> <li>- развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.</li> </ul>		«Продолжи ряд», «Что лишнее?», «Кто лишний?», «Составить, как можно больше слов»

### **Перспективный план игр и упражнений по обучению старших дошкольников элементам игры в шахматы**

Месяцы	Игры и упражнения	Программное содержание
Сентябрь	«Кубик»	Знакомить детей с полями доски, их обозначением. Развивать зрительную память, зрительное восприятие, ориентировку на шахматной доске. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Чудесный мешочек»	Упражнять в умении определять на ощупь шахматные фигуры. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Перепутаница»	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.

Окта	«Поиграем – угадаем».	Упражнять в умении отгадывать фигуру. Развивать внимание, память, мышление, умение правильно задавать вопросы.
	«Какой фигуры не стало?»	Закреплять умение узнавать и называть фигуры по внешнему виду. Развивать наблюдательность, внимание, память, речь.
	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»).	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятия.
	«Горизонталь»	Закреплять умение детей заполнять одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятия.
	«Вертикаль»	Закреплять умение детей заполнять одну из вертикальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятия.
	«Диагональ»	Закреплять умение детей заполнять одну из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятия.
	«Что общего?»	Сравнивать фигуры, находить общие свойства и признаки отличия (Цвет, форма). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
	«Найди такую же фигуру»	Упражнять в умении подбирать фигуры по заданному образцу. Развивать внимание, быстроту реакции, умение сравнивать, анализировать.
	«Расставь правильно буквы и цифры на доске»	Расставить правильно буквы и цифры на шахматной доске (обозначение полей). Развивать внимание, память, счет, сообразительность.
	«Шахматное лото, домино»	Развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.
	«Найди адрес»	Упражнять детей в умении ориентироваться по заданному направлению на шахматной доске. Развитие внимания, памяти, логики мышления
	«Пройди и назови поле» (1 ход – 1 поле).	Находить, называть, обозначать поле. Развитие внимания, наблюдательности, памяти.
	«Расставь линии на доске»	Упражнять в умении рисовать и показывать основные линии шахматной доски: горизонтали, вертикали, диагонали. Развивать внимание, память, творческие способности.
	«Расставь шахматные фигуры»	Закреплять умение правильно расставлять шахматные фигуры на доске. Развивать внимание, память, смекалку.
	«Снежный ком»	Упражнять детей в умении определять и называть шахматную фигуру по внешнему виду. Развивать внимание, память, сообразительность, быстроту реакции.
	«Волшебный мешочек»	Развивать умение узнать на ощупь фигуру, назвать ее, найти на шахматной доске. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.

	<b>«Что общего?»</b>	Сравнивать фигуры, находить общие свойства и признаки отличия. Развивать зрительное внимание, наблюдательность.
	<b>«По росту становись!»</b>	Упражнять в умении выстраивать фигуры по силе и значимости. Развивать зрительное восприятие, наблюдательность
	<b>«Каких, сколько?»</b>	Сравнивать фигуры по размеру, сосчитывать их и сравнивать по количеству. Развивать внимание, счет, умения сравнивать, анализировать.
	<b>«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»).</b>	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать внимание, логику мышления, умения сравнивать, анализировать.
	<b>«Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске»</b>	Упражнять в умении быстро расставлять шахматные фигуры на доске Развивать память, внимание, сообразительность, быстроту реакции.
	<b>«Составь фигуру»</b>	Закреплять умение составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее Развивать внимание, память, логического мышления, творческих способностей.
	<b>«Мешочек»</b>	Формировать умение узнавать на ощупь и правильно расставлять фигуры на шахматной доске Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	<b>«Что изменилось»</b>	Развивать внимание, умения сравнивать, выделять свойства.
	<b>«Да и нет»</b>	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	<b>«Шахматные домики»</b>	Развивать умение соотносить фигуры с их местоположением на шахматной доске Развивать внимание, память, логику мышления, активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	<b>«Шахматный теремок»</b>	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.
	<b>«Почтальоны»</b>	Закреплять умение детей разносить разные фигуры «письма» по адресам, где буква – название улицы, а цифра - «номер дома». Развивать внимание, память, логику мышления.
	<b>«Шахматная репка»</b>	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот («Посадить репку» - ребенок около нее выстраивает фигуры: дед – это король и т.д.) Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства фигур.
	<b>«Перепутаница</b>	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	<b>«Шахматное лото, домино»</b>	Продолжать развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.

	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, сообразительность, быстроту реакции.
Ноябрь	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»)	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать логику мышления, внимание, умения сравнивать.
	«Угадай-ка»	Упражнять детей в умении угадывать фигуру по описанию Развивать слуховое внимание, память, речь, воображение, словесно – логическую память.
	«Шахматный теремок»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот. Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.
	«Перепутаница	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Найди и закрась»	Упражнять в умении находить среди шахматных фигур заданную фигуру. Развивать внимание, память, творческие способности.
	«Огонь»	Упражнять в умении осуществлять анализ действий определенной шахматной фигуры (отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края, определить, кто сильнее в бою) Развивать внимание, логику мышления, умения анализировать.
	«Соберем урожай»	Развивать умение осуществлять захват с наименьшим количеством ходов (расставить на доске пешки-овоши и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Защита»	Упражнять в умении осуществлять защиту шахматных фигур другими, используя знания об особенностях движения определенных шахматных фигур (напр. одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Взятие»	Закреплять умения детей из нескольких возможных взятий осуществлять целесообразное для данной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Игра на уничтожение»	Развивать умения детей играть ограниченным количеством фигур против противника Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления
	«Расставь часовых»	Закреплять умение осуществлять анализ и планирование ходов для лучшего исхода партии (напр. расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Составь фигуру»	Закреплять умение составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее Развивать внимание, память, логического мышления, творческих способностей.

Декабрь	«Кто больше срубит пешек»	Продолжать развивать умение анализировать ситуацию, чтобы срубить как можно больше шахматных фигур у противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Поиск девятого»	Упражнять в умении находить недостающую фигуру. Развивать внимание, смекалку, логику мышления.
	«Буква», «Звук»	Упражнять в умении находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв: к, л, с, ф, п Развивать словесно – логическую память, слух, внимание, логическое мышление.
	«Расставь часовых»	Закреплять умение осуществлять анализ и планирование ходов для лучшего исхода партии (напр. расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Один в поле воин»	Закреплять умение действовать по определенным правилам (белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми)); Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Кратчайший путь»	Развивать умение детей за минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Составь фигуру»	Составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее. Развивать внимание, память, логическое мышление, творческие способности.
Январь	П/и «Кто быстрее»	Закреплять знание хода конем, упражнять в прыжках: кто быстрее доскачет ходом коня и займет место противника. Можно любую фигуру брать. Развивать воображение, целеустремленность, объективность.
	«Высокая – низкая»	Сравнивать фигуры по высоте, назвать их и расставить в порядке возрастания или убывания. Развивать внимание, логику мышления, умения сравнивать, анализировать.
	«Кто быстрее»	Передвигать коня из угла в угол; на соседнее с ним поле. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Поиск девятого»	Упражнять в умении находить недостающую фигуру. Развивать внимание, смекалку, логику мышления.
	«Игра на уничтожение»	Развивать умения детей играть ограниченным количеством фигур против противника Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления (Играют конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух)
	«Найди и закрась»	Упражнять в умении находить среди шахматных фигур заданную фигуру. Развивать внимание, память, творческие способности.
	П/и «Пешечка»	Закрепить знания хода и места нахождения пешки на шахматной доске (прыжки на 2-х ногах с исходной позицией пешек, допрыгнуть до волшебного поля). Развивать внимание, смекалку, целеустремленность.

	<b>«Скажи какая»</b>	Упражнять в описании шахматной фигуры «Пешечка». Развивать внимание, наблюдательность, словесно – образное мышление, активизировать речь.
	<b>«Какое слово лишнее»</b>	Закреплять умение классифицировать предметы по общим признакам Развивать внимание, логику мышления, смекалку, активизировать речь.
	<b>«Огонь»</b>	Упражнять в умении осуществлять анализ действий определенной шахматной фигуры (отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края, определить, кто сильнее в бою) Развивать внимание, логику мышления, умения анализировать.
	<b>«Атака неприятельской фигуры»</b>	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем)
	<b>«Соберем урожай»</b>	Упражнять в умении «Съедать » конем все пешки, можно с элементами соревнования. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	<b>«Лабиринт»</b>	Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их)
	<b>«Запретная фигура»</b>	Упражнять в названии фигур, кроме запретной, вместо нее говорить «секрет». Развивать произвольное внимание, сообразительность, словесно – логическую память.
	<b>«Перехитри часовых»</b>	Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур)
	<b>«Соберем большой урожай»</b>	Развивать умение осуществлять захват с наименьшим количеством ходов (расставить на доске пешки-овоши и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	<b>«Война пешею»</b>	Закреплять в умение играть одними пешками, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	<b>«Сними часовых»</b>	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна побить все черные фигуры, выбирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур)
	<b>«Волшебный мешочек»</b>	Упражнять в узнавании на ощупь фигур, названии ее, нахождении на шахматной доске. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	<b>«Двойной удар»</b>	Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

	«Выиграй фигуру»	Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Январь	«Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, умения анализировать, сравнивать. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Найди адрес»	Упражнять детей в умении ориентироваться по заданному направлению на шахматной доске. Развивать внимание, память, логику мышления.
	«Огонь»	Определить, сколько полей обстреливает пешка. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Соберем большой урожай»	Побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Война пешею»	Играть одними пешками, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Игра на уничтожение»	Играют пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Ограничение подвижности»	Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Продолжи ряд»	Найти закономерность в расположении фигур, продолжить начатый ряд. Развивать внимание, сообразительность, логику мышления.
	П/и «Пешечка»	Закрепить знания хода и места нахождения пешки на шахматной доске (прыжки на 2-х ногах с исходной позицией пешек, допрыгнуть до волшебного поля). Развивать внимания, смекалки,
	«Узнай фигуру»	Узнать фигуру по описанию или на ощупь и поставить на нужное поле шахматной доски. Развивать память, заинтересованность, зрительное восприятие.
	«Найди ошибку»	Закрепить ориентировку на шахматной доске. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8».	Упражнять в нахождении заданных шахматных фигур Развивать внимания, сообразительности, быстроту реакции, упражнять в счете.
	«Кто больше срубит пешек»	Развивать умение выстраивать шахматную партию так, чтобы «Срубить» как можно больше шахматных фигур у противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности

Февраль	«Колечко - крылечко»	Загадывать шахматные термины. Пополнить словарь детей шахматными терминами. Развивать внимание, словесно – логическое мышление
	«Шахматное лото, домино»	Продолжать развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.
	«Найди такую же фигуру»	Упражнять в умении подбирать фигуры по заданному образцу. Развивать внимание, быстроту реакции, умение сравнивать, анализировать.
	«Какой фигуры не стало?»	Закреплять умение узнавать и называть фигуры по внешнему виду. Развивать наблюдательность, внимание, память, зрительное восприятие.
	«Найди фигуры в словах»	Находить фигуры, которые спрятались в словах: коньки, оладьи, спешка, заслонка. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Перепутаница»	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Расставь фигуры»	Выполнить упражнение так, чтобы противнику не удалось сделать «вилику». Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Найди слово в словах»	Находить слово «шах» в словах галошах, шалашах, камышах, шахматы, шахтеры, падишах. Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Первый шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. (Выигрывает тот, кто объявит первый шах.) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Защита от шаха»	Закреплять умение анализировать ситуацию при игре Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Дай шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. Требуется объявить шах неприятельскому королю. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Март	«Угадай – ка»	Назвать фигуру по описанию. Развивать слуховое внимание, память, речь, воображение.
	«Да и нет»	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, смекалку.
	«Запретная фигура»	Назвать все фигуры, а вместо запретной говорить «Секрет». Развивать внимание, сообразительность, словесно – логическую память.

Апрель	«Продолжи ряд»	Замечать закономерность в расположении фигур, продолжить начатый ряд. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Кто объявит больше шахов королю?».	Показать варианты шахов разными фигурами. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности..
	«Поставь защиту»	упражнять детей в умении правильно защищать короля – закрыть со стороны нападения. Обратить внимание, что от коня защиты нет. Развитие внимания, логики мышления, аналитических и умственных способностей.
	«Найди слово в словах»	Находить слово «пат в словах: гомеопат, лопата, патока, патрон, патриот. Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Найди слово в словах»	Находить слово «мат» в словах: матрешка, автомат, матрос, матрац, формат, шахматы, математик Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Буква», «Звук».	Находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв (к, л, п, с, ф). Развивать память, логическое мышление, слуховое восприятие, активизировать речь.
	«Назови фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, оценивать фигуры по силе.
	«Терем – теремок»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.
	«Первый шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. (Выигрывает тот, кто объявит первый шах.) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Мат или не мат»	Ориентироваться в положениях, которые определяют: дан ли мат черному королю. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Май	«Два хода»	Играть в парах на постановку мата ферзем (разные варианты). Научиться создавать и реализовать угрозы: ребенок на каждый ход отвечает двумя своими ходами. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Да и нет»	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	«Расставь фигуры правильно»	Расставить правильно фигуры на шахматной доске Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Мешочек»	Упражнять в умении определять на ощупь шахматные фигуры. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.

Май	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, смекалку.
	«Перепутаница»	Учить находить и исправлять ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Колечко – крылечко»	Упражнять в загадывании шахматных терминов. Пополнять словарь детей шахматными терминами. Развивать внимание, словесно – логическое мышление.
	«Какой фигуры не хватает»»	Сравнивать фигуры по внешнему виду, найти какой не хватает. Развивать внимание, наблюдательность
	«Буква», «Звук».	Находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв (к, л, п, с, ф). Развивать память, логическое мышление, слуховое восприятие, активизировать речь.
	«Война» словов против пешек»	Упражнять в умении играть, уничтожая всех пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Какая фигура главнее»	Закреплять умение находить из шахматных фигур главную, назвать и объяснить почему. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	«Какая фигура лишняя»	Упражнять детей в умении находить лишнюю фигуру среди других на основе зрительного анализа. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	П/и «Шахматные классики»	Закреплять название шахматных фигур Развивать меткость в движении, память.
	«Назови фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, умения анализировать, сравнивать. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.

	«Поиграем – угадаем».	Упражнять в загадывании и узнавании шахматных фигур. Развивать мышление, умение правильно задавать вопросы, отвечать на них.
	«Рокировка»	Развивать способность детей осуществлять оценку партии с позиций необходимости проведения рокировки Развивать внимание, память, логику мышления, активизировать речь.
Июнь	«Лабиринт»	Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их)
	«Секретная фигура»	Упражнять в названии фигур, кроме запретной, вместо нее говорить «секрет». Развивать произвольное внимание, сообразительность, словесно – логическую память.
	«Что общего и чем отличаются?»	Формировать умение сравнивать фигуры находить общие свойства и признаки отличия. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	Д/и «Чем сильнее, тем ценнее»	Запоминать и называть фигуры по силе. Развивать память, внимание, умения анализировать и оценивать фигуры по силе.
	«Секретная фигура»	Все фигуры стоят на столе педагога в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». Развивать слуховое внимание, сообразительность, быстроту реакции.
Июль	Игры, на выбор, изученные в течение года.	Закрепить изученные игры
Август	Игры, на выбор, изученные в течение года.	Закрепить изученные игры

## 2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Необходимые ресурсы для эффективной реализации программы

➤ **нормативно-правовое обеспечение:**

- Федеральный государственный стандарт дошкольного образования;

- СанПиН;
- договор с законными представителями (родителями).

➤ ***материально-техническое обеспечение:***

- специально оборудованное помещение (группа, компьютерный класс, кабинет и т.п.);
- наличие технических средств обучения (интерактивная доска, компьютер и соответствующее программное обеспечение);
- дидактический и наглядный, раздаточный материал;

➤ ***кадровое обеспечение:***

- педагог, владеющий современными игровыми, образовательными и информационными технологиями.

### **2.3. Формы аттестации и оценочные материалы**

Критерии оценки достижения запланированных результатов

**Высокий уровень:** ребенок имеет представление о «шахматном королевстве» Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в быстром темпе. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

У ребёнка отмечается устойчивая познавательная активность, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет самостоятельно, без помощи взрослого. Умеет планировать свои действия, самостоятельно организовать деятельность, осуществлять контроль и оценку, рассуждать, искать правильный ответ.

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

Познавательная активность недостаточно устойчива, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет с помощью взрослого. Не всегда может самостоятельно организовать, спланировать, осуществить контроль, корректировку и оценку своей деятельности.

**Низкий уровень:** ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятия о терминах «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии. Частично знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль. С логическими заданиями самостоятельно не справляется, требуется постоянная помощь взрослого при организации деятельности, психические процессы неустойчивы, волевые усилия по достижению цели проявляют только при поддержке взрослого, познавательная активность носит ситуативный характер.

Таблица 1

#### **Диагностическая карта фиксации уровней развития умений и навыков детей игры в шахматы**

группа № \_\_\_\_\_ ФИО воспитателей \_\_\_\_\_

№	Знания	умения	Фон
---	--------	--------	-----

		шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль	название шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске.	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	умение перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи	

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

**3 балла - высокий уровень** (выполняет, справляется самостоятельно);

**2 балла - средний уровень** (выполняет, справляется с помощью взрослого);

**1 балл – низкий уровень** (не справляется, даже с помощью взрослого).

Таблица 2

### Диагностическая карта фиксации уровней развития логического мышления, компонентов учебной деятельности дошкольников

группа № \_\_\_\_\_ ФИО воспитателей \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя ребенка	Логические операции			Общий балл	Уровень	Компоненты учебной деятельности				Общий балл	Уровень
		Классификация	серияция	анализ и синтез			целеполагание	Планирование	организация	Контроль и оценка		

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

**3 балла - высокий уровень** (выполняет, справляется самостоятельно);

**2 балла - средний уровень** (выполняет, справляется с помощью взрослого);

**1 балл – низкий уровень** (не справляется, даже с помощью взрослого).

## **2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ КОНСПЕКТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **«История шахмат»\* (конспект № 1)**

**Цель:** формирование представлений об истории шахмат, игры в шахматы, о чемпионатах и чемпионах в шахматной игре.  
Развитие интереса к игре в шахматы.

#### **Задачи:**

- познакомить с историей возникновения шахматной игры, рассказать о великих шахматистах;
- сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны);
- развивать конструктивные способности, умение составлять из частей целое;
- воспитывать усидчивость, волю, уверенность в своих силах.

#### **Оборудование и материалы:**

2 плаката для дидактического задания «Что общего, чем отличаются»; карточки к игре «Расшифруй слово» на каждого ребенка; цветные карандаши; индивидуальные карточки « Подумай и раскрась»; Д/и «Чудесный мешочек» (шахматные фигуры); ИД (интерактивная доска); конверты с домашним заданием на каждого ребенка; «Разрезные картинки» - 2 набора для команд.

#### **Предварительная работа:**

Чтение отрывков из книг Драгунский В. Шляпа гроссмейстера, Сенцов С. Королевство в белую клетку, И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»; отгадывание загадок на шахматную тему; работа с раскрасками; д/и «Большая и маленькая», «Найди такую же фигуру».

#### **Ход:**

---

\* Конспект разработан Н.В.Кузьминой

Деятельность педагога	Деятельность детей																											
<p style="text-align: center;"><b>Вводная часть</b></p> <p>Давным-давно жил в одной стране деспотичный раджа. Один из его приближенных решил показать властителю, насколько зависит он от подданных, и придумал игру, где король (царь, шах) хотя и является главной фигурой, однако мало что значит без поддержки и защиты других фигур. Эта игра оказалась удивительно интересной, и не заметивший нравоучительного намека раджа очень полюбил эту игру. Кто догадался, как она называется?</p> <p>Педагог представляет детям два плаката со схематическим изображением «Шахматы» и «Чатуренга». Поясняет, что ранее у шахмат было другое название - «Чатуренга».</p>	<p>Дети внимательно слушают.</p> <p>Шахматы.</p>																											
<p style="text-align: center;"><b>Основная часть</b></p> <p style="text-align: center;">I. Работа на ИД Д/и «Расшифруй слово»</p>																												
<p>Педагог: Да, речь идет о шахматах. Как переводится название игры?</p> <p>А сейчас попробуйте установить, как же называется игра, изображенная на втором плакате, расшифруйте и запишите это слово.</p> <p>Именно так сначала называлась эта игра.</p> <table border="1" data-bbox="103 816 871 933"> <tr> <td>Ч</td><td>Т</td><td>А</td><td>У</td><td>Н</td><td>Г</td><td>Р</td><td>А</td><td>А</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>2</td><td>4</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td>6</td><td>9</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Ч	Т	А	У	Н	Г	Р	А	А	1	3	2	4	7	8	5	6	9										<p>Название игры берёт начало из персидского языка: шах и мат, что значит «король пал или умер». (Индивидуальное домашнее задание)</p> <p>Дети выполняют задание на ИД поочередно вписывая буквы. Читают слово - «чатуренга»</p>
Ч	Т	А	У	Н	Г	Р	А	А																				
1	3	2	4	7	8	5	6	9																				
<p style="text-align: center;">II. Д/и «Что общего, чем отличаются»</p> <p>Педагог предлагает сравнить и проанализировать две схемы: схему современных шахмат и схему чатуренга.</p> <p>Схема шахмат                    Схема чатуренга</p>	<p>Дети находят общее: доска состоит из одинакового количества клеток на доске, используются одинаковые фигуры. Отличия: было разное количество игроков, разное количество фигур у каждого игрока, ограничение во времени.</p>																											



### III.Д/и «Прочти по первым буквам»

Педагог: 2000 лет назад началось путешествие шахмат по миру. Выполнив задание, вы узнаете, в какой стране были придуманы шахматы и откуда они начали свое путешествие.

Дети работают по карточкам самостоятельно. Слово составляется по первой букве от каждой картинки

игла	ножницы	дом	игла	яблоко
И	Н	Д	И	Я

### V. Физминутка «Мы поднялись, потянулись – Это раз!»

Педагог предлагает провести физминутку:

Мы поднялись, потянулись – Это раз!

Наклонились и прогнулись – Это два!

И в ладоши три хлопка – Это три!

Руки в стороны пошире – Вот четыре!

На носочки встать и руками помахать – Это пять!

И опять за столик сесть – Это шесть!

Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

### IV. Д/и «Собери разрезную картинку»

Педагог: - Сегодня знают и любят игру в Шахматы во всем мире, но есть деревня в Германии, в которой без шахмат не могут жить. Педагог предлагает детям разделиться на 2 команды.

Герб деревни Штребок

Дети складывают из разрезных картинок герб деревни Штребок.



Педагог кратко рассказывает о деревни.

#### IV. Д/и «Раскрась и узнай»

Педагог: - Чатуренга долго путешествовала по миру, видоизменялась, и стала называться шахматами. Люди начали проводить шахматные турниры, затем чемпионаты мира, чтобы выбрать самых достойных чемпионов. Чаще всего первенство по шахматам одерживала страна, чтобы узнать какая, слушайте загадку: голубая полоска между красной и белой, а красная - самая нижняя.

Педагог: - Россия гордится своими чемпионами. В разное время ими становились: Александр Алехин, Михаил Ботвинник, Гарик Каспаров, Анатолий Карпов.

#### VI. Д/и «Чудесный мешочек»

Педагог предлагает определить материал из которого сделаны шахматные фигуры.

Дети слушают

Дети индивидуально выполняют задание цветными карандашами.

белая

голубая

красная

Дети поочереди достают из «Чудесного мешочка» шахматные фигуры из разного материала (стекло, металл, пластик, дерево, и т.д.)

#### Заключительная часть

Педагог предлагает детям свободные игры, свободное обследование шахматных фигур и доски.

Дети рассматривают и играют

### «Шахматная доска»\*

(конспект № 2)

\* Конспект разработан Т.И. Панферовой

**Цель:** Развитие интереса к игре в шахматы: шахматная доска, простейшие законы шахматной стратегии.

**Задачи:**

- 1.Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением.
- 2.Упражнять детей в изображении основных шахматных линий на доске.
- 3.Развивать аналитическую деятельность, умения классифицировать объекты по трем свойствам воссоздать, выделять закономерности.
- 4.Развивать логическое мышление и творческое воображение, память.
- 5.Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в делах и играх.

**Оборудование и материалы:**

Раздаточный материал. ИД (интерактивная доска). Схемы, шахматные фигуры, мяч, листы бумаги, карандаши.

**Предварительная работа:**

Рассказ и чтение украинской сказки С.Т. Аксакова, «Аленький цветочек», рассматривание иллюстраций, игровое упражнение «Назови героев сказки», рассматривание шахматных фигур, проиграть с детьми в д/и на тему шахмат.

**Ход:**

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Ребята, вас ждет сюрприз. Как вы думаете, что это может быть?	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. (Коробка из под шахмат обернута упаковочным материалом и там лежат герои из сказки «Аленький цветочек.»)
Педагог задает вопросы: -Чтобы узнать, что за сюрприз, выскажите свои версии.	Дети делают предположения, затем дети раскрывают обертку. А там шахматная доска Дети считают (8) (8)
-Давайте посмотрим, сколько здесь горизонталей? Сколько вертикалей? -Что это за клетки?	Шахматное поле. Отгадывают название сказки. Из сказки «Аленький цветочек»

<p>-А что здесь делают эти герои? Вы узнали, из какой они сказки?</p> <p>Педагог: Да ребята, вы правы. Это сказочные герои попали в чужую для них страну – Шахмат и не знают, как выбраться из нее. Что вы предлагаете?</p> <p>Для этого нужно, выполнит сложные задания. Вы, готовы? Определите, на каких полях находятся наши герои?</p>	<p>Дети предлагают помочь.</p> <p>Дети определяют поля на шахматной доске b 2.E 4,C 5 F 3</p> <p>Посовещавшись, дети определяют, кого первым будут выручать.</p>
<p>I. «Собери фигуру»</p> <p>Педагог: Я вам предлагаю разделиться на пары и составить фигуры. Кто уже собрал, назовите шахматную фигуру.</p>	<p>Дети построились в шеренгу и рассчитались на 1 и 2.</p> <p>Ребята справились с заданием и вызволили первого героя.</p>
<p>II. «Стихи про шахматы»</p> <p>Педагог: Ребята, я вам предлагаю, выбрать шахматную фигуру и рассказать стихотворенье и еще один герой будет освобожден.</p>	<p>Дети выбирают шахматные фигуры и читают стихи.</p>
<p>III. Физминутка «Раз, два!»</p> <p>Педагог проводит физминутку:</p> <p>Раз, два! Покружись вокруг себя. Три! Привстать, На носочки встать. Четыре! Плечи развести пошире. Пять! Хлопаем раз пять. Шесть! Всем присесть, потом привстать И шагать, шагать, шагать!</p>	<p>Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.</p>
<p>IV. Д/и «Расставь фигуры правильно»</p> <p>Педагог: Предлагает расселить фигуры по своим местам также в парах. Назовите фигуры?</p>	<p>Дети самостоятельно расселяют фигуры и называют, исправляют ошибки, выражают желание помочь друг другу взаимопроверка.</p>
<p>V. Игра с мячом «Ответь на вопрос»</p> <p>Педагог: По клеткам какого цвета ходят пешки? - Какие линии вертикальные? - Какие линии горизонтальные?</p>	<p>Дети ловят мяч и отвечают на вопросы воспитателя. Самооценка и оценка действий других</p>

<p>- Какой длины бывают диагонали?        - Сколько полей имеет центр шахматной доски?</p>	
<p><b>VI. Работа на ИД Д/и «Найди ошибку»</b></p> <p>Д/и «Найди ошибку» - необходимо правильно расставить шахматные фигуры на доске.        Педагог: Ребята, найдите ошибки и исправьте их.</p> <p>Педагог напоминает правила: На ИД нарисованы шахматные фигуры, с помощью кнопки «Выделить» стилусом можно передвигать фигуры по полю.</p>	<p>Дети внимательно слушают правила игры, затем выполняют задание поочереди.</p>
<p><b>Заключительная часть</b></p> <p>Педагог сообщает детям о том, что они помогли выбраться сказочным героям из шахматной страны, спрашивает у детей «Что им понравилось?»</p>	<p>Дети отвечают на поставленный вопрос.</p>

### **«Шахматное королевство»\***

(конспект № 3)

**Цель:** развитие интереса к игре в шахматы: «шахматное королевство» - шахматная доска, шахматные фигуры.

**Задачи:**

- 1.Закрепить знания о шахматной доске.
- 2.Сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами.
- 3.Познакомить детей с шахматными фигурами, их основными привычками, расстановкой.
- 4.Формировать познавательную активность. Расширять кругозор.
5. Развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.
- 6.Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками.

**Обогатить словарь:** «Шахматные фигуры», «Шахматная доска», «Диагональ», «Центр», «Белые поля», «Чёрные поля».

**Оборудование и материалы:** Шахматная доска; кубик, на гранях которого изображены шахматные фигуры.

---

\* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

**Предварительная работа:** Заучивание стихотворений о шахматах; знакомство с историей шахмат и шахматными фигурами, с шахматной доской; рассматривание иллюстраций; работа с родителями; индивидуальная работа.

**Ход:**

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
<p>Педагог читает стихотворение:</p> <p>Кто ты – Петя, Валя, Тоня, Говорун или тихоня, непоседа – озорник, Или лучший ученик. Дрессируешь ли собаку, Затеваешь с братом драку, Любишь спорт или кино, Это, в общем, все равно. Дело – то сейчас не в этом, Дело – то сейчас в другом. Хочешь в новый мир – игру Дверь тебе я отопру? Что с собой нам взять? Желанья и терпенья чуть-чуть. Шахматы – игры называнье В шахматы мы держим путь!</p>	<p>Дети слушают, и обсуждают о чём идет речь в стихотворении</p>
Основная часть	
<p>Педагог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, сегодня я вас приглашаю в древнее и необыкновенное королевство. - Это королевство не найти ни на одной географической карте. - Вы уже, наверное, догадались, оно расположено на шахматной доске.</li> <li>- Сколько фигур живет в этом королевстве? (32).</li> </ul> <p>Педагог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- О множестве королевств, великих, малых рассказывает история. О том, как королевства рождались, расцветали, становились все могущественнее; о том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения; о том, как рано или поздно уходили в небытие. А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца</li> </ul>	<p>Дети внимательно слушают воспитателя и принимают приглашение</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Дети внимательно слушают рассказ</p>

ему не видно. Воины этого королевства. Не ведая страха, беспрестанно сражаются, а королевство процветает, становится все богаче. Обитатели шахматного королевства подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Педагог:

- Вы хотите стать таким полководцем?

- Я приглашаю вас совершить путешествие в славную страну шахмат. Да, именно путешествие в славную страну шахмат, с приключениями и трудностями! Настоящие путешествия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед путешествие перестало бы быть интересным. Древние говорили, что путешествия расширяют познания и воображения. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую когда – либо изобретало человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычный мир, наполненный борьбой и радостью неожиданных открытий. Тогда вы подружитесь с обитателями друзей на всю жизнь. У шахматного королевства много друзей во всех концах земного шара.

Воспитатель:

- Территория шахматного королевства, какая? (Квадратная) - На какую геометрическую фигуру похожа? (Квадрат).

Педагог показывает и говорит:

- Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики - поля. Сколько белых, чёрных полей?

Педагог читает стихотворение:

«Что такое шахматная доска».

Педагог:

- Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу? – Если белый угол, то неправильно лежит доска.

Первый шахматный закон: доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат. Положите доску правильно!

Педагог:

- По всем полям шахматной доски движутся фигуры - храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца – ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано. – Почему?

воспитателя о шахматном королевстве, его обычаях, законах.

Ответы детей

Дети внимательно слушают рассказ воспитателя о путешествиях и путешественниках и отправляются в путешествие в шахматное королевство.

Педагог:

- Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны. Шахматные армии выстраиваются друг перед другом лицом, белый конь против черного. Впереди армии, в первой шеренге, от края до края доски, - пешки. Они прикрывают собой фигуры. По краям стоят ладьи. Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры – король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь на черном. Чтобы не путать запомните: «Ферзь любит свой цвет».

Ответы детей

Дети рассматривают доску и считают: (32 + 32).

Дети внимательно слушают

Дети раскладывают шахматную доску, прослушав рассказ воспитателя о первом шахматном законе.

Запоминают первый шахматный закон.

Дети высказывают свои предположения.

Дети слушают рассказ воспитателя, запоминают правило «Ферзь любит свой цвет».

### I.Д/и «Кубик»

Педагог предлагает д/и «Кубик» и знакомит с правилом: назови фигуру, которая выпадает на верхней стороне кубика.

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру. Ходы делаются по очереди.

Дети расставляют фигуры при помощи кубика, на гранях которого изображены шахматные фигуры.

<p>Педагог предлагает детям загадку: Они в порядок все приводят Согласно им фигуры ходят. (Правила).</p> <p>Педагог предлагает расставить все фигуры на шахматной доске, постараться запомнить их расположение.</p>	<p>Дети слушают и отгадывают загадку.</p> <p>Дети расставляют все фигуры на шахматной доске, запомнив их расположение.</p>
<b>II. Физминутка «Раз, два, три, четыре»</b>	
<p>Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два, три, четыре. Развернули плечи шире.</p>	<p>Дети выполняют движения в соответствии с текстом.</p>
<p>И пять! Руки вверх пошли опять. Ноги любят танцевать – Будем ими управлять, То есть надо приседать, А потом опять вставать.</p> <p>Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.</p>	
<b>III. Д/и «Перепутаница»</b>	
<p>Педагог предлагает д/и «Перепутаница», знакомит с правилом – необходимо помочь исправить ошибки на шахматной доске.</p>	<p>Дети внимательно слушают правило игры и исправляют ошибки!</p>
<p>Педагог подбадривает детей, хвалит за старанье.</p>	
<b>IV. Работа на ИД Д/и «Какой фигуры не стало»</b>	
<p>На ИД шахматное поле с фигурами.</p> <p>Педагог предлагает д/и «Какой фигуры не стало» знакомит с правилом: необходимо запомнить фигуры на поле. Дети закрывают глаза, а педагог убирает одну фигуру (стилусом «выделяет» фигуру, затем «удаляет»). Напоминает правила работы стилусом.</p> <p>Педагог предлагает детям поработать у доски.</p> <p>Воспитатель подбадривает детей, хвалит за старанье.</p>	<p>Дети слушают правило игры и называют фигуру, которой не стало.</p> <p>Принимают правила работы стилусом.</p> <p>Дети по - очереди работают у доски, убирая одну фигуру.</p>
Заключительная часть	

Педагог подводит итог путешествия в славную страну шахмат.

Задает вопросы:

- Что нового узнали?
- С каким королевством познакомились?
- Что вам понравилось?

Молодцы, вы сегодня были внимательными, дружными!

Дети отвечают на поставленные вопросы.

**СЦЕНАРИИ И КОНСПЕКТЫ  
ШАХМАТНЫХ ПРАЗДНИКОВ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ  
«Игра - путешествие в сказку Старика Хоттабыча»\***

**Цель:** Развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы.

**Задачи:**

- вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур;
- закреплять умение ориентироваться на плоскости, знать названия шахматных фигур;
- развивать мышление, память, наблюдательность, внимание.

**Оборудование и материалы:** Ваза или любой керамический сосуд, элементы костюма старика Хоттабыча (шляпа, борода, накидка), шахматная доска, шахматные фигуры, иллюстрации с изображением Белого и Черного королевичей, аудиозапись.

**Ход:**

**Педагог:** Дети сегодня в нашей группе я нашла очень необычную вазу. Может из вас кто – то знает, откуда она взялась (ответы детей). А мне кажется, что это не простая ваза и если нам ее потереть, то может произойти волшебство. Я вам предлагаю закрыть глаза и не открывать пока не остановится музыка (включает аудиозапись и надевает костюм Хоттабыча, с окончанием музыки дети открывают глаза).

**Хоттабыч:** - Здравствуйте (кланяется) мои почтеннейшие, добреишие, милейшие ребятки!

Перед вами старичок  
Милейший, славный, чудачок  
Если очень захочу  
В мир чудес вас уведу.

---

\* «Игра - путешествие» разработана Т.А.Козьма

- Стариk Хоттабыч, к вашим услугам! (кланяется) - Ребята, я хочу вас пригласить отправиться в необыкновенное путешествие в шахматное королевство. Хотите отправиться туда?

**Дети:** да...!

Хоттабыч дергает волосок из своей бороды, бормочет (трах – тибитах – тибитох...). Перед детьми выставляется шахматная доска с фигурами.

Хоттабыч предлагает детям послушать сказку:

*- Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого – Черный Королевич (выставляет иллюстрации). Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный вскоре старый король умер. После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной. Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарый Мудрец и сказал: - Я знаю одно надежное средство, которое может померить двух братьев.*

*Достал Мудрец из котомки доску, поделенные на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. С одной стороны доски он расставил белые фигуры, а с другой – черные. По углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигуры с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.*

*- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.*

*- А вот твоя шахматная армия, Черный Королевич, - сказал Мудрец, указывая на черные фигуры.*

*Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.*

*- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.*

*И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске.*

**Хоттабыч:** - Ребята, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему? (Мудрец, он придумал шахматы, помирил Королевичей, не стало войны, не попросил за это награду). А теперь и мы, ребята, тоже познакомимся с этой игрой с обитателями шахматного королевства. Только сразу скажу, что эта игра для упорных, настойчивых, кто умеет внимательно слушать.

На квадратиках доски

Короли свели полки

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков.

Все шахматные игры устраиваются на доске, но не простой, а шахматной (рассматривают шахматную доску).

**Хоттабыч:** - Что вы видите на доске? (Она поделена на одинаковые квадратики, они чередуются по цвету: белые – черные). Всего квадратиков 62. Белые и черные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге.

**Хоттабыч** (педагог) показывает каждую фигуру: - Знакомьтесь – это король! (ставит ее на нужное место, на шахматном поле).

Аналогично все другие фигуры. После того, как все фигуры представлены, Хоттабыч предлагает детям поиграть.

**Д/игры:** «Назови фигуру», «Найди место». (Во время игр дети при помощи Хоттабыча называют фигуры и ставят на свое место).

**Хоттабыч:** - Наше путешествие в шахматное королевство подошло к концу, но впереди нас ждут интересные встречи с обитателями этого чудесного королевства.

В этой стране Король с королевой живут без корон

Ладья без весел, без хобота слон,

Конь без копыт, седла и уздечки

А рядовые - не человечки.

Хоттабыч предлагает детям закрыть глаза (превращается в педагога).

### **«Звёздный час»\***

**Цель:** развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы, знаний о шахматных фигурах, ходах.

**Задачи:**

- расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность;
- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность;
- развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

*Представление игроков* (рассказы о себе).

**Задания:**

#### **1. «Кто лишний».**

Портреты знаменитых шахматистов и среди них портрет писателя. 6 штук,

Пронумерованы, дети поднимают соответствующую карточку. Кто правильно выполнил, получает звездочку.

#### **2. «Какая самая сильная фигура?»**

1- ферзь; 2 – конь; 3 – слон; 4 – король; 5 – ладья; 6 – пешка.

Дети соответственно поднимают нужную цифру (1).

#### **3. «Правильно ли расположены фигуры по силе?» (убывание)**

Ферзь (1), ладья (2), конь (3), слон (3), пешка (5), король (5).

#### **4. «Правильно ли стоят шахматы в начальной позиции?»**

Ладья – a1; конь – b1; слон – c1; пешка – h2; король – a3; ферзь – f1.

Ответ: король и ферзь не в своих домиках. Дети поднимают фишку 5 и 6.

---

\* «Звездный час» разработан Н.Ф. Барановой

5. «Кто длиннее составит слово из букв «шахматисты».

6. «Кто больше составит слов из букв «шахматисты»

7. Остаются двое победителей – у кого больше всех звездочек и соревнуются только они. «Кто больше напишет слов на тему «шахматисты».

8. **Чтение стихов о шахматах с детьми.**

*Награждение победителей!*

### **Шахматное развлечение «В гостях у шахматного короля»\***

**Цель:** развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы, знаний о шахматных фигурах, ходах.

**Задачи:**

1. Вызвать интерес детей к шахматной фигуре король, сравнить ее с другими фигурами.
2. Упражнять детей в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.
3. Закреплять умение определять функцию каждой из шахматной фигур на доске, ориентироваться в пространстве.
4. Развивать связную речь, умение отвечать на вопросы, составлять и проговаривать вслух сложные предложения.
5. Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в делах и играх.

**Оборудование и материалы:** костюм шахматного короля, записка, шахматная доска, шахматные фигуры, д/и «Шахматный мешочек», «Что изменилось», «Шахматная да - нет - ка» и др.

**Предварительная работа:** чтение сказки Л. Керола «Алиса в зазеркалье»; рассматривание иллюстраций; дидактические игры: «Шахматный мешочек», «Кто в домике живет», «Угадай, о какой фигуре я думаю», «Что лишнее?»; рассматривание шахматной доски и шахматных фигур.

**Ход:**

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	

\* Шахматное развлечение разработано И.В. Егоровой

Педагог: Ребята, сегодня утром к нам в окно постучался необычный голубь. Он был как шахматная доска черно- белый, а в клюве у него был маленький сверток бумаги. Читаю вам записку:

«Я Великий Падишах забрал вашу белую ладью и сегодня вы играть не сможете без нее.

Ребята, а вы знаете от кого записка?

Тогда слушайте. Давным-давно в Индии правил жадный и жестокий Падишах, он не слушал советы приближенных и довел государство до разорения. Что же нам теперь делать? Ребята, где мы будем искать ладью?

Точно, давайте ребята, пойдем сегодня в гости к шахматному королю и спросим у него совета.

Дети заинтересованы сюрпризным моментом.

Дети отвечают на вопрос.

Дети делают предположение, и предлагают идти к шахматному королю в зал.

### I. Встреча с шахматным королем.

Шахматный король:

Здравствуйте, ребята, я уже все знаю и помогу найти вам ладью.

Только вы, ребята, можете освободить ладью из плена. Надо ответить на три волшебных вопроса, пройти игры, и тогда Падишах отпустит ладью.

Дети здоровятся с шахматным королем.

### II. Первый вопрос

Шахматный король:

Вопрос первый: С каких полей начинает воевать король?

Шахматный король: ребята запомните: основную роль играет в шахматах король!

У короля короткий шаг,

Он осторожен: близко враг...

Когда ему объявлен шах –

Сигнал тревоги, но не крах.

А если он получит мат,

Сдается сразу весь отряд!

Давайте повторим все вместе.

Дети отвечают на вопрос, повторяют стихотворение.

### III. Дидактическая игра «Шахматный мешочек»

Педагог: В мешочке прячутся все шахматные фигуры сразу, вам нужно на ощупь определить фигуру и назвать ее. Затем показать фигуру всем детям.

Дети выполняют задание.

#### IV. Второй вопрос

Шахматный король: Падишах очень хитрый правитель. Он нам шлет второй вопрос: Кто сказал «Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться играть хорошо».

Дети отвечают на вопрос (Третий чемпион мира по шахматам кубинец Хосе Рауль Капабланка).

#### V. Дидактическая игра «Что изменилось»

Педагог: Ребята, перед вами расставлены на магнитной доске 6 шахматных фигур. Закройте глаза, я убираю одну фигуру или меняю местами. Откройте глаза, посмотрите внимательно, что изменилось

Дети говорят, что изменилось

#### VI. Физминутка. Эстафета: «Кто вперед»

Дети делятся на 2 команды. Стоятся на обратной стороне шахматные доски. По сигналу «Начали» ребята бегут и ставят одну фигуру, одна команда – белые, вторая – черные, и так по очереди расставляют все фигуры и пешки. Подвести итог: кто правильно и быстро расставил фигуры, тот победитель.

Команды соревнуются

#### VII. Третий вопрос

Шахматный король: Четвертый вопрос от Падишаха - Что такое шахматная партия?

Дети: Партия – ты готов?  
Из отдельных состоит ходов.  
Что такое ход? Сейчас узнаем.  
Вот фигурку мы передвигаем  
С одного квадрата на другой –  
Совершает ход очередной...

#### VIII. Дидактическая игра «Шахматная да - нет - ка»

Педагог: я загадываю фигуру, вы задаете вопросы: например, это фигура? Ходит она по диагонали? Это он или она? Стоит он (она) на 1-й горизонтали? Фигура ходит на одну клетку во всех направлениях.

Педагог: я отвечаю на ваши вопросы «да» или «нет», пока не отгадаете.

Дети играют в игру.

Заключительная часть	
<p>Шахматный король: Получилось здорово! Все задания мы выполнили, на все вопросы ответили, а вот и наша белая ладья вернулась к нам. Сейчас можно и в шахматы поиграть.</p> <p>Давайте сегодня будет играть команда девочек – белыми, а мальчики – черными.</p> <p>Педагог: Молодцы ребята, ваши знания, умения, а также дружба и сплочённость помогли преодолеть все трудности, которые были в этом удивительном путешествии. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад.</p> <p>Скажите, ребята, что вам понравилось больше всего? А что было самым трудным?</p>	Дети играют партию.
	Дети отвечают на вопросы.

### Шахматная викторина\* Игра «Что? Где? Когда?»

**Цель:** развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление знаний о шахматных фигурах, ходах.

**Задачи:**

- 1.Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность.
3. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
- 4.Обогащать словарь детей за счет расширения представлений о правилах игры в шахматы и знакомясь с шахматными фигурами.
- 5.Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

**Оборудование и материалы:** ИД (интерактивная доска). Игровое поле состоит из 10 игровых полей: 4 поля - музыкальная пауза, 6 полей - в которых вопросы по теме шахматы; игрушка Незнайка; волчок; фишк; медаль знатока шахмат; конверты с вопросами - 6 штук, подарок всем участникам (пазлы «Собери шахматную фигуру»).

**Предварительная работа:** Знакомство с историей шахмат, с правилами игры, чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов и слайдов на ИД, лепка, рисование.

**Ход:**

---

\* Шахматная викторина разработана М.А. Мамонтовой

Деятельность педагога	Деятельность детей
<p style="text-align: center;"><b>Вводная часть</b></p>	
<p>Игровой момент.</p> <p>В гости к детям приходит Незнайка и предлагает детям поиграть в игру « Что? Где? Когда?»</p> <p>Педагог:</p> <p>«Друзья Незнайки приготовили нам вопросы по шахматам. Перед вами игровое поле, волчок и конверты с вопросами. Правила игры следующие, мы раскручиваем волчок и когда он останавливается, смотрим, на какой конверт показывает стрелка, берем конверт и знакомимся с подготовленными вопросами, которые нам прислали герои сказки Носова Н. «Незнайка в Солнечном городе». За правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры мы подведем итоги и определим самого эрудированного игрока – знатока шахмат!».</p>	<p>Дети узнают гостя «Незнайка»</p> <p>Дети здороваются, знакомятся.</p> <p>Внимательно слушают и принимают правила игры.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Основная часть.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Игра</b></p>	
<p>Педагог: Ребята, напоминаю: за каждый правильный ответ игрок получает фишку.</p> <p>Внимательно слушайте вопросы.</p>	<p>Дети заинтересованы, ждут начала викторины</p>
<p><i>Незнайка предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.)</li> <li>2. Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца)</li> <li>3. Назвать чемпионов мира по шахматам.</li> </ol>	<p>Дети внимательно слушают вопросы и отвечают на них, получая за каждый правильный ответ фишку.</p>
<p><i>Шпунтик предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как называется игровое шахматное поле? (Доска.)</li> <li>2. Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.)</li> <li>3. Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100.</li> </ol>	<p>Ответы детей</p>
<p><i>Самоделкин предлагает ответить на вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон.</li> <li>2. Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь.</li> <li>3. Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.)</li> </ol>	<p>Ответы детей</p>
<p><i>Пелюлькин предлагает ответить на вопросы:</i></p>	

Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?

*Тюбик предлагает ответить на вопросы:*

1. Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.)
2. Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.)
3. Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии? (Восемь.)

Ответы детей

*Незнайка предлагает ответить на вопросы:*

Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- a) Проходная;
- б) Пробивная;
- в) Пронырливая.

Ответы детей

Педагог предлагает провести подсчет фишек: у кого большое количество, значит этот игрок самый эрудированный – знаток шахмат.

Ответы детей

Дети подсчитывают фишки.  
Сравнивают количество фишек.  
Называют самого эрудированного игрока – знатока шахмат, объясняют почему: у него большее количество фишек.

#### I. Физкультминутка «Раз, два, три, четыре, пять...»

Педагог проводит физминутку:  
Раз, два, три, четыре, пять.

Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Надо на носочки стать,  
А потом шагать, шагать,  
Громко хлопать,  
Громко топать,  
Затем весело бежать.

Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.

## II. Работа на ИД.

Педагог показывает слайды на ИД: «Шахматисты», «Шахматные фигуры», «Виды шахмат»

Внимательно просматривают слайды.

## Заключительная часть

Педагог подводит итог викторины.

Незнайка благодарит детей за интересную игру и награждает победителя и участников.

Дети благодарят и прощаются с Незнайкой.

## КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

### А

**Ассоциация гроссмейстеров** - добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.  
**Активные шахматы** - или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

**Арбитр** - шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

**Анализ** - подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

**Атака** - наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

### Б

**Белые** - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

**Болельщик** - любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

**Битое поле** - поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

### В

**Вертикаль** - одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

**Вилка** - одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

**Вариант** - одно из многочисленных ответвлений в партии.

**Взятие** - уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

**Выступка** - право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

**Взятие на проходе** - когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

### Г

**Горизонталь** - прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

**Гроссмейстер** — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

### Д

**Доска** - место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

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

**Диагонали** - линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

**Диаграмма** - плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

**Двухходовка** - шахматная задача, где мат чернымдается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

**Дальнобойные фигуры** - фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

## Ж

**Жертва** - если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные - к материальным потерям, к поражению.

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

## З

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

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

**Заблокированная пешка** - если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

**Защищенная проходная пешка** - такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

**Зевок** - просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

## И

**Индия** - родина шахмат (V в.).

**Игра** - шахматный поединок, шахматная партия.

**Изолированная пешка** - такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

## К

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

**Композитор** - составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

**Композиция** - заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

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

**Кандидат в мастера** - шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

**Каисса** - греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество** - приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество - это отдать ладью за слона, выиграть качество - взять ладью за коня.

## Л

**Легкие фигуры** - общепринятое название для коней и слонов.

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

**Ловушка** - своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).  
**Лидерство** - ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

## М

**Мат** - поражение. Безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры. Мат - «мёртвый».

**Мат спёртый** - разновидность обычного мата. Встречается редко. Мат, при котором атакованный король не может двинуться с места, зажатый собственными фигурами.

**Мастер** - шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер - мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

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

**Мельница** - разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

**Миттельшпиль** - вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

## Н

**Начальная позиция** - расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

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

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

**Нотация** - обозначение полей на шахматной доске и система записи ходов в шахматной партии.

## О

**Оскар** - почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

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

**Олимпиада** - самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988г.

**Очки** - по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью - 1/2 очка, за победу - 1 очко.

**Оппозиция** — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

**Ошибка** - любой просчет в игре.

**Оборона** - когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.  
**Отступить** - когда атакованная фигура оставляет поле, на котором она подверглась нападению, то говорят, что она отступила.

## П

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

**Пат** - разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет. Перевес - умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

**Позиция** - размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

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

**Поле превращения** - по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

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

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

**Претендент** - участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

## Р

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

**Развитие** - постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

**Разряд** - шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

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

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

## С

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

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

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

**Судья** - человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

## **Т**

**Тактика** - методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

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

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

**Турнир** - вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п..

**Тренер** - шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

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

**Тихий ход** - т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

**Тяжелые фигуры** - общепринятое название для ладей и ферзей.

## **У**

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

## **Ф**

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

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

**Финал** - одна из фаз разыгрыша шахматного первенства, финалист - игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

**Фианкетирование** — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля  $b2$  и  $b7$ ,  $g2$  и  $g7$ .

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

## **Х**

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

## **Ц**

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

**Цугцванг (нем.)** - такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

**Цейтнот** - острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

## **Ч**

**Чемпион мира** - самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

## **Ш**

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

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

**Штурм** - решительная шахматная атака.

**Э**

**Этюд** - искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

### **3.Список литературы**

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство.- М: 2000. 256 стр.
2. Гончаров В. И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, .1984.
3. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука, или первые шаги по шахматной доске.– М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В.Г., Дlugоленский Я.Н. Я играю в шахматы .– Л.: Детская литература, 1985.
5. Сухин И. Г. Волшебные фигуры.– М: Новая школа, 1994.
6. Сухин И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений»(Обнинск:Духовное возрождение, 2010. – 40 с.
7. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М: Поматур, 2000.-320с, ил.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Интернет - ресурсы:

1. <http://www.resobr.ru/materials/45/40710/>
2. [http://nmc-kemerovo.ucoz.ru/Katalog/belaja\\_ladja.pdf](http://nmc-kemerovo.ucoz.ru/Katalog/belaja_ladja.pdf)
3. <http://chess555.narod.ru> Авторский Сайт шахматного всеобуча
4. <http://suhin.narod.ru> Авторский сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шах.