

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА ДЕТСКИЙ САД №32
«БРУСНИЧКА»

СОГЛАСОВАНА

на педагогическом совете № 01
от 30.08.2022 протокол № 01

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий
МАДОУ г.Нижевартовска
ДС №32 «Брусничка»
С.Е. Касаткина
Приказ от 30.08.2022 №603

Дополнительная общеобразовательная программа
физкультурно-спортивной направленности по обучению игре
в шахматы детей от 5 лет до прекращения образовательных
отношений

«БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»

Срок освоения – 1 год

Составитель:
воспитатель
Мехненко И.Н.

г. Нижневартовск, 2022 год

Содержание

Паспорт Программы

1. Целевой раздел

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цели и задачи реализации Программы
- 1.3. Принципы и подходы к формированию Программы
- 1.4. Планируемые результаты освоения Программы
- 1.5. Особенности организации педагогической диагностики

2. Содержательный раздел

- 2.1. Содержание работы с детьми от 5 до 6 лет
- 2.2. Содержание работы с детьми от 6 до 7 лет

3. Организационный раздел

- 3.1. Материально-техническое обеспечение Программы
- 3.2. Обеспечение методическими материалами и средствами обучения и воспитания
- 3.3. Учебный план
- 3.4. Расписание занятий
- 3.5. Объем образовательной нагрузки
- 3.6. Список литературы
- 3.7. Календарный учебный план
 - 3.7.1. Календарный учебный план работы с детьми 5-6 лет
 - 3.7.2. Календарный учебный план работы с детьми 6-7 лет

Приложения

- Приложение 1. Название шахматных фигур, шахматный словарь
- Приложение 2. Диагностические карты
- Приложение 3. Дидактические игры

Паспорт программы

Наименование Программы	Дополнительная общеобразовательная программа дошкольного образования по оказанию дополнительных платных услуг по обучению игре в шахматы детей от 5 до 7 лет «Белая ладья»
Основания для разработки Программы	<ul style="list-style-type: none"> - Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; - Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 санитарные правила «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрирован Минюстом России 18.12.2020 № 61573) (далее – СП 2.4.3648-20); - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (Зарегистрирован 29.01.2021 № 62296) (далее – СанПиН 1.2.3685-21); Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года №196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; - Приказ Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 30.06.2017 №1066/196 «Об утверждении концепции развития шахматного образования в организациях Ханты-Мансийском автономном округе – Югре с учетом создания условий непрерывного шахматного образования (от дошкольного до профессионального) и разработки лично ориентированных разноуровневых программ обучения, расширения вариативных форм и технологий обучения предмету «Шахматы»; - Дорожная карта по развитию шахматного образования в образовательных организациях Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (приказа Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 19.06.2016 №1145-210 (с изменениями)); - Устав МАДОУ г. Нижневартовска ДС №32 «Брусничка» - Положение «О порядке оказании платных образовательных услуг», утверждённое приказом заведующего от 15.04.2021 № 219 - Учебные пособия В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы», И.Г. Сухина «Шахматы первый год», «Шахматы второй год».
Сроки реализации Программы	1 год
Заказчик Программы	Родители (законные представители) воспитанников
Цель Программы	Развитие интеллектуально-логического мышления дошкольника.
Задачи Программы	<ul style="list-style-type: none"> - развивать логическое мышление, смекалку, сообразительность, умение планировать очередной ход, соблюдение очередности хода - закреплять навыки в ориентировке на плоскости - развивать зрительное и произвольное внимание, наблюдательность, сосредоточенность, умение находить ошибку, исправлять

	<ul style="list-style-type: none"> - упражнять в поиске путей составления шахматной доски, на основе обдумывания и практических действий - обогащать словарный запас, развивать речь - учить высказывать предположение - формировать внутренний план действий - формирование у детей познавательной и исследовательской активности, стремления к умственной деятельности; - формирование умения действовать в соответствии с инструкциями педагога; - активизация памяти и внимания: запоминать, сравнивать, обобщать, аргументировать его, проверять практически, делать умозаключения, предвидеть результаты - развивать мелкую моторику рук, эстетический вкус, - воспитывать усидчивость, уравновешенность, сосредоточенность, волю, выдержку.
<p>Ожидаемые результаты</p>	<p>Ожидаемый результат обучения детей 5-7 лет: <i>Дети научатся:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - играть в шахматы; применять шахматные правила - ориентироваться на плоскости - количественному и порядковому счету - владеть приемами игры в шахматы - целеустремленности, усидчивости, наблюдательности, терпеливости, гибкости, собранности, изобретательности, вниманию, воле и выдержке. - умению запоминать, сравнивать и обобщать, предвидеть результаты. - делать логические выводы, мыслить самостоятельно. -умению обдумывать и планировать свои действия, аргументировать свои высказывания - строить простейшие умозаключения. -целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих. -играть самостоятельно в парах, реализовать собственные замыслы; -рассказывать о шахматных партиях. <p><i>У детей сформируются:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - аналитико-синтетическая деятельность мышления, суждения, умозаключения - произвольная память, произвольное мышление - морально-волевые и нравственные качества: усидчивость, уравновешенность, сосредоточенность, толерантность, старательность, внимательность, умение работать в коллективе, находчивость, творческие способности - познавательные качества: наблюдательность, любознательность, интерес, исследовательская активность - качества самостоятельно договариваться друг с другом; - разовьют мелкую моторику рук, поисковую творческую деятельность, эстетический вкус. - устойчивая заинтересованность к игре в шахматы
<p>Система организации контроля за реализацией Программы</p>	<p>Открытые занятия; шахматные турниры; шахматные партии; папа, мама, я – шахматная семья</p>

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительной общеобразовательной платной услуги дошкольного образования по обучению игре в шахматы детей от 5 до 7 лет «Белая ладья» разработана на основе методического пособия Гришина В.Г. «Малыши играют в шахматы». Сухина И.Г. «Приключения в шахматной стране», «Шахматы для самых маленьких»

Данная Программа разработана в соответствии с требованиями СанПиН и информационного письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки РФ от 19.10.06 №06-1616. Программа реализуется на занятиях дополнительной услуги «Обучение игре в шахматы детей 5-7 лет «Белая ладья» муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения города Нижневартовска детского сада №32 «Брусничка».

Характер обучения в значительной степени связаны с интеллектуально-мыслительной деятельностью, с общекультурным развитием и обладает широкими личностно-формирующими и образовательно-развивающими возможностями.

Актуальность программы обучения шахматам взаимосвязана с ее воспитательными и развивающими возможностями.

Шахматы оказывают благотворное формирующее влияние на развитие качеств личности, которые сегодня востребованы в самых различных областях профессиональной деятельности.

Сегодня в эпоху компьютеров и информационных технологий, важное значение приобретает умение быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, анализировать ее и делать логические выводы. В формировании логического системного мышления шахматы способны сыграть существенную роль.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребенка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, дает больше человеку, чем он тратит на неё. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо, как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет.

Шахматы – это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно. Такое положение вещей дает все основания широко популяризировать шахматы среди воспитанников старшего дошкольного возраста.

Шахматная игра – увлекательная игра для детей. На шахматной доске сражаются два войска – белые и черные. Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребенок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям. Дети сами начинают тянуться к получению знаний. Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии известных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях.

Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и поэтому они могут стать вашим спутником на всю жизнь. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов.

Игра в шахматы в большой степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение.

Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с дошкольного возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения.

Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания.

Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели.

Шахматы делают ребенка внимательным и собранным. Познавательными плюсами от игры в шахматы являются хорошая память, умение сравнивать и обобщать, предвидение результатов. Ребенок учится делать логические выводы, мыслить самостоятельно. У него развивается изобретательность и ориентирование на плоскости.

Шахматы расширяют кругозор. Красивая игра – шахматы, влияет на эстетическое развитие личности. Идет развитие фантазии, обогащение внутреннего мира, наслаждение от интересных и красивых комбинаций. Казалось бы, что такая игра как шахматы, не способна влиять на физическое развитие ребенка. Напротив, требующее усидчивости и сил для того, чтобы длительное время сидеть за доской занятие, должно подкрепляться занятиями физкультурой.

Шахматы для детей, страдающих от гиперактивности, слишком часто испытывающих состояние перевозбуждения являются и коррекционным моментом. Такие дети во время игры в шахматы успокаиваются, становятся более уравновешенными, учатся сосредоточенности на одном виде деятельности.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико – синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка. Л. Выготский указывал, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести его за собой. Несомненно, что умение играть в шахматы поможет маленьким "теоретикам" отточить свой логический аппарат, а "мечтателям" позволит приобрести необходимую гармонию.

1.2. Цели и задачи реализации Программы.

Обучение детей игре в шахматы решает сразу несколько задач:

Познавательную: расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает изобретательность и логическое мышление.

Воспитательную: вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость. А также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Эстетическую: обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

Физическую: побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

Коррекционную: помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Цель Программы: Развитие интеллектуально-логического мышления, совершенствованию психических процессов через обучение игре в шахматы

Задачи Программы:

- вызвать интерес к игре
- развивать наблюдательность, внимание, память
- упражнять в пространственном ориентировании
- познакомить с координационной системой
- упражнять в количественном и порядковом счете
- развивать мыслительную деятельность
- тренировать внимание, память
- упражнять в сравнении, анализе, синтезе
- учить планировать действия, т.е. рассуждать
- учить подчиняться правилам игры
- вырабатывать технические навыки игры (раздумье, поиск, аргумент)
- учить видеть цель игры, самостоятельно идти к ней
- развивать самостоятельную гибкость мышления
- учить правильно реагировать на проигрыш и победу
- закрепить знания о взаимодействии фигур, способах постановки мата
- закрепить игровые навыки
- учить рассуждать, делать умозаключения
- разбор этюдов, задач
- расширить знания о тактических приемах
- активизировать мышление
- развивать творчество, самостоятельность

1.3. Принципы и подходы к формированию Программы

В соответствии с ФГОС дошкольного образования дополнительная общеобразовательная программа опирается на *следующие принципы:*

Интеллектуально-логические:

- принцип системного подхода;
- онтогенетический принцип;
- принцип опоры на сохраненные анализаторы;
- принцип рассмотрения нарушений речи во взаимосвязи с другими сторонами психического развития ребёнка;
- принцип учёта структуры речевого дефекта;
- принцип учёта зоны ближайшего и актуального развития;

Общедидактические:

- принцип наглядности регламентирует подбор наглядного материала;
- принцип доступности предполагает подбор материала от простого к сложному, в зависимости от возрастных и индивидуальных потребностей ребёнка;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода отражается на комплектовании подгрупп в зависимости от результатов обследования детей с нарушениями речевого развития.

1.4. Планируемые результаты:

- Знать ход каждой фигуры;
- Соблюдать правила игры в шахматы;
- Точно и четко рассчитывать свою комбинацию и комбинацию противника.
- Быть продвинутыми в области шахмат.

1.5. Особенности организации педагогической диагностики.

Критерии уровней развития детей.

Высокий уровень: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приемах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребенка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Решает простые шахматные задачи.

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. Испытывает затруднения в решении простых шахматных задач.

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 понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии. Не решает простые шахматные задачи.

Требования к уровню подготовки воспитанников

Должны знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, ход, взятие, шах, пат, ничья, мат; название шахматных фигур: король, ферзь, слон, ладья, конь, пешка; правила хода, взятие каждой фигуры.

Должны уметь: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил; правильно располагать шахматную доску между партнерами; правильно располагать шахматные фигуры перед игрой; уметь перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали, решать простые шахматные задачи.

II. Содержательный раздел

С целью развития интеллектуально-логического мышления при обучении детей игре в шахматы «Белая ладья» как деятельности, в процессе которой развивается ребенок, в Программе используются различные формы организации обучения.

Методы и приемы обучения детей игре в шахматы



Формы организации педагогического процесса





Содержание работы с детьми от 5 до 6 лет

- Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать у детей интерес к шахматам.
- Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Формировать у детей интерес к шахматам.
- Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Введение понятия «горизонталь», «вертикаль»
- Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.
- Познакомить с шахматными фигурами, развивать интерес к игре в шахматы, внимание, усидчивость.
- Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.
- Познакомить с шахматной фигурой ладьей и ее особенностями, месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Развивать внимание,
- Формировать представления о шахматной фигуре: «Слон». Место слона в начальном положении. Ходом слона, взятием фигур противника. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием легкая и тяжелая фигура. воображение, быстроту реакции, сообразительность, мелкую моторику рук.
- Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь». Местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура. Правилom: ферзь любит свой цвет.

- Познакомить с шахматной фигурой - конь. Его месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.
- Познакомить с шахматной фигурой – пешка, ее месторасположением на исходной позиции; с понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие, взятие на проходе. Превращение пешки.
- Познакомить с шахматной фигурой – король, его месторасположение на исходной позиции. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.
- Формировать представления об элементарных правилах игры. Развивать логическое мышление, память, речь, смекалку, сообразительность. Объяснения детям правила для играющих «Тронул – ходи», «Ход сделан – обратно не вернешь»
- Формировать представление о позиции «Шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать, активизировать словарь.
- Формировать представления о том, что мат – цель игры, упражнение в определении шахматных ситуаций. Развивать логическое мышление, умение думать, мыслить, анализировать.
- Учить играть всеми шахматными фигурами. Закреплять элементарные основы шахматной игры. Воспитывать морально – волевые качества детей.

Содержание работы с детьми от 6 до прекращения образовательных отношений

- Знакомить детей со знаменитыми шахматистами. Закрепить название шахматных фигур. Развивать внимание, память.
- Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.
- Знакомить с понятием «Шахматная память, зачем она нужна» Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв (A,B,C,D,E,F,G,H)
- Познакомить с понятием комбинация. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность
- Познакомить с понятием «Дебют», три правила дебюта. разобрать «плохие» дебюты и «хорошие». Развивать творческое и логическое мышление, интеллект, память, сообразительность.
- Познакомить с понятием «Этюд». Развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Обогащать словарный запас. Воспитывать внимание, усидчивость, точно рассчитывать правильные ходы.
- Продолжать знакомить детей с понятиями «Защита, связка, избавление от связки», познакомить с разновидностями защиты и со способами избавления от связок.
- Закреплять знания о шахматных фигурах, их месторасположении на начальной позиции. Учить играть, соблюдая правила. Развивать смекалку, память сообразительность. Воспитывать усидчивость.
- Учить хорошо, видеть шахматное поле, точно и четко рассчитывать свою комбинацию и комбинацию противника, обладать умением правильно оценивать свою позицию и позицию соперника.
- Учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или договориться ничьей, находясь в трудном положении, с плохо позицией находить выход.
- Закреплять правила шахматной игры, применяя их на практике. Учить правильно воспринимать победу и поражение.
- Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.

- Упражнять в планировании и придумывании первых ходов, отмечая, что многое зависит от первых шагов на игровом поле.
- Продолжать знакомить детей с понятием «Шах». Дать понятие «Открытый шах» и «Двойной шах». Развивать способность действовать в уме.
- Познакомить детей с понятием «Мат». Обучение детей тому, как поставить мат ладьёй, ферзём, конём, слоном, пешкой. Воспитывать внимательность, точный расчёт.
- Познакомить детей с тем, что в ходе игры силы соперников могут оказаться равными и партия закончится в ничью. Познакомить с разными видами «ничьих». Дать понятие «пат». Развивать мышление, память, воображение.
- Закрепить понятие «пат». Дать понятие «жертва». Развивать внимание, мышление. Воспитывать усидчивость, терпение.
- Познакомить детей с понятием «рокировка», длинная и короткая рокировка, познакомить с правилами рокировки. Развивать внимание, сообразительность.
- Познакомить детей с Тремя Главными Правилами Дебюта, с разными названиями шахматных Дебютов («Итальянская партия», «Сицилианская защита», «Принятый ферзевый гамбит»). Развивать мышление, память, воображение.
- Развивать умение детей играть в шахматы. Закреплять правила игры в шахматы. Воспитывать внимательность, точный расчёт.
- Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление, внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры.
- Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать свое мнение.
- Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.
- Закреплять знания понятия «Дебют». Три правила дебюта. разобрать «плохие» и «хорошие» дебюты. Развивать творческое мышление, интеллект, логическое мышление, способность уметь доказывать правильность своего решения.
- Познакомить с правилом «Взятие на проходе». Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.

III. Организационный раздел.

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы.

Большая роль в эффективности качества воспитательно - образовательного процесса отводится материально - техническому обеспечению ОУ и оснащённости образовательного процесса. Материально -техническое обеспечение и развивающая предметно - пространственная среда обеспечивают максимальную реализацию образовательного потенциала пространства кабинета.

В кабинете по обучению детей игре в шахматы имеется:

1. Настенная магнитная доска – 1
2. Магнитные шахматные фигуры – 32
3. Магнитная шахматная доска с фигурами – 6
4. Деревянная шахматная доска с фигурами – 6
5. Учебно-методические пособия, технические средства, компьютерное оборудование (при необходимости).
6. Интерактивная доска при необходимости в группе.
7. Шкафы для пособий.
8. Шахматные столы – 6

9. Стулья детские – 12
 10. Настенные шахматные фигуры – 8
 11. Рабочие тетради И.Г. Сухина по обучению игре в шахматы первый и второй год обучения - 24

3.2. Обеспечение методическими материалами и средствами обучения и воспитания

№ п/п	Наименование услуги	Название программы	На основании какой программы разработана
1.	Программа дополнительной образовательной платной услуги проведения занятий по обучению детей игре в шахматы «Белая ладья»	«Белая ладья»	Программа разработана на основе «Образовательных программа дошкольного образования, Сухина И.Г., Гришина В.Г. рекомендованной Министерством образования и науки РФ и Федеральным институтом развития образования.

3.3. Учебный план

Периодичность и длительность проведения дополнительной платной образовательной услуги «Белая ладья» определены Постановлением Главы города от 03.03.2014 г. №157 «Об утверждении Положения о формировании, рассмотрении и установлении тарифов на услуги, предоставляемые и выполняемые муниципальными автономными учреждениями и муниципальными предприятиями города Нижневартовска».

№ п/п	Наименование услуги	Количество занятий в неделю/месяц	Количество занятий в год	Форма проведения
1.	Программа дополнительной образовательной платной услуги проведения занятий по обучению детей игре в шахматы «Белая ладья»	2 / 8	68	фронтальная подгрупповая индивидуальная

3.4. Расписание занятий

<i>Дни недели</i>	<i>Время проведения</i>
Вторник	16.00 – 16.30
Четверг	16.00 – 16.30

3.5. Объем образовательной нагрузки.

Дополнительная образовательная платная услуга «Белая ладья» рассчитана на 2 года. Численность детей в группе составляет 10 человек. Программа предполагает проведение двух занятий в неделю во вторую половину дня. Продолжительность занятия: 30 минут, в месяц – 8 занятий, в год 68. Проводится мониторинг в конце учебного года.

Год обучения	Количество занятий		Количество детей в группе
	В месяц	В год	
2	8	68	10

3.6. Список литературы.

- Авербах Ю. «Шахматы для самых маленьких» Шахматы, М.1989.
- Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы». Книга для воспитателя детского сада. М. Просвещение, 1991.
- Костенюк А.К. «Как научить шахматам» М. 2008.
- Петрушина Н.М. «Шахматный учебник для детей» Р. на Д. 2015.
- Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. - М., 1991.
- Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. - М.,2015.
- Сухин И.Г. Рабочие тетради «Шахматы. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны; Играем и выигрываем; Тайна королевской игры»
- Сухин И.Г. СД диски по шахматам: «Шахматы в сказках от 4 до 9 лет»,
- Сухин И.Г СД диски «Шахматные игры для дошкольников и младших школьников», учебно - развивающая программа от 4 до 9,
- Трофимова А.С. «Шахматная тетрадь – раскраска» Р. на Д. 2015
- Видеотека «Как играть в шахматы»
- Мультфильмы «Приключения в шахматной стране»

3.7. Календарный учебный план

Периодичность и длительность проведения дополнительной платной образовательной услуги «Белая ладья» определены постановлением Главы города от 03.03.2014 г. №157 «Об утверждении Положения о формировании, рассмотрении и установлении тарифов на услуги, предоставляемые и выполняемые муниципальными автономными учреждениями и муниципальными предприятиями города Нижневартовска».

Программа дополнительной образовательной платной услуги проведения занятий по обучению детей игре в шахматы «Белая ладья»	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
		4	8	8	8	8	8	8	8
Итого	68 занятий								

3.7.1. Календарно-тематическое планирование работы с детьми 5-6 лет

№ недели	Тема	Программные задачи	Методические приемы
Сентябрь			

1-я неделя	В стране шахматных чудес	Вызвать заинтересованность детей к игре в шахматы	Чтение сказки, беседа.
	Мудрец	Познакомить с историей возникновения игры	Игра, сказка, беседа.
2-я неделя	Проспекты, улицы и переулки волшебной доски	Познакомить с правилами расположения полей на шахматной доске.	Игровые упражнения.
	Проспекты, улицы и переулки волшебной доски.	Познакомить с правилами расположения полей на шахматной доске.	Игровые упражнения.
3-я неделя	Ни шагу назад.	Ввести понятие о значении пешки на шахматной доске.	Игры, вопросы воспитателя, беседа
	Ни шагу назад.	Ввести понятие о значении пешки на шахматной доске.	Игры, вопросы воспитателя, беседа
4-я неделя	Шахматная шкатулка	Закрепить знания детей о действиях пешек и их взаимодействии в игре.	Приветствие, игра, эстафета.
	Прямолинейная бесхитростная фигура	Познакомить детей с ладьей.	Игра, беседа.
Октябрь			
1-я неделя	Прямолинейная бесхитростная фигура	Познакомить детей с ладьей.	Игра, беседа.
	Маленькое войско	Закрепить знания детей о действиях пешек и ладей и их взаимодействии в игре.	Игровые упражнения
2-я неделя	Вежливые слоны.	Ввести понятие о значении и действиях слонов в игре	Игровые упражнения, беседа
	Вежливые слоны.	Ввести понятие о значении и действиях слонов в игре	Игровые упражнения, беседа
3-я неделя	Тяжелые и легкие фигуры	Закрепить знания о взаимодействии изученных фигур	Игровые упражнения, беседа.
	Тяжелые и легкие фигуры	Закрепить знания о взаимодействии изученных фигур	Игровые упражнения, беседа.
4-я неделя	Шахматная шкатулка	Формировать знания детей по шахматной атрибутике. Совершенствовать умения игры пешкой, ладьей и	Практическая работа на демонстрационной доске, рассказ воспитателя, вопросы, практическая

		слоном.	работа, игровое упражнение
	Шахматный турнир	Познакомить с правилами игры для коня. Совершенствовать умения играть ладьей, слоном и ферзем. Продолжать развивать процесс запоминания.	Игра, практическая работа, рассказ воспитателя, вопросы.
Ноябрь			
1-я неделя	Могучая фигура	Ввести понятия о ферзе.	Игра, практическая работа, рассказ воспитателя, вопросы.
	Могучая фигура	Ввести понятия о ферзе.	Игра, практическая работа, рассказ воспитателя, вопросы
2-я неделя	Надежный товарищ	Закрепить знания детей о взаимодействии ферзя с другими фигурами.	Игра, упражнения.
	Шахматная шкатулка	Закрепить полученные знания.	Игра, вопросы воспитателя.
3-я неделя	Прыг, скок и вбок.	Ввести понятие о значении и действиях коней в игре.	Игровые упражнения, чтение сказки, беседа.
	Прыг, скок и вбок.	Ввести понятие о значении и действиях коней в игре.	Игровые упражнения, чтение сказки, беседа.
4-я неделя	Поход на три поля.	Закрепить знания об особенностях коня и его взаимодействии с другими фигурами и пешками.. Развивать логическое мышление.	Игровые упражнения, Практическая работа в парах, вопросы воспитателя
Декабрь			
1-я неделя			
	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Игра, практическая работа, рассказ воспитателя, вопросы.
2-я неделя	И король жаждет боя	Познакомить детей с главной шахматной фигурой-король.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки.
	И король жаждет боя	Познакомить детей с главной шахматной фигурой-король.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки.
3-я неделя	Шах и мат.	Закрепить знания детей о	Игровые упражнения,

		взаимодействии короля с другими фигурами и пешками.	эстафета, чтение сказки, беседа.
	Шах и мат.	Закрепить знания детей о взаимодействии короля с другими фигурами и пешками.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки, беседа.
4-я неделя	Шахматная шкатулка	Закрепление полученных знаний.	Игровые упражнения, вопросы воспитателя
	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки, беседа.
Январь			
1-я неделя			
	Как ладья похудела.	Познакомить детей с правилами рокировки.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки, беседа.
2-я неделя	Короткая или длинная?	Закрепить знания детей об особенностях проведения рокировки.	Игра, чтение сказки, практическая работа.
	Шахматная шкатулка.	Закрепление полученных знаний.	Игра, эстафета, вопросы воспитателя
3-я неделя	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Игры, шахматный турнир
	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).	Закрепление полученных знаний.	Игра, эстафета, шахматная викторина.
Февраль			
1-я неделя	В гостях хорошо, а дома лучше.	Закрепить знания детей об особенностях поведения коня на шахматной доске.	Игра, чтение сказки, упражнение, шахматные партии.
	Шахматная шкатулка	Закрепить полученные знания.	Игры, эстафета, вопросы воспитателя.
2-я неделя			
	Здоровые телом - сильные духом.	Ввести понятие о прямой зависимости теоретической, шахматной подготовки от	Игра, чтение сказки, шахматные партии.

		физкультуры и спорта.	
3-я неделя	Шахматная эстафета	Закрепление полученных знаний.	Игра, эстафета, загадки
	Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу.	Научить детей рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске.	Игры, практические упражнения.
4-я неделя	Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу (продолжение)	Закрепление полученных знаний.	Игры, эстафета, решение шахматных задач, задачки – невелички.
	Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу (продолжение)	Закрепление полученных знаний.	Игры, практические упражнения.
Март			
1-я неделя	Волшебный квадрат	Ввести понятие об элементарных комбинациях.	Игры, чтение сказки, практические упражнения.
	Кто бы не начинал - ничья: я уничтожаю пешку.	Развивать наблюдательность, память, умение анализировать позицию на шахматной доске.	Игры, практические упражнения.
2-я неделя	Квадрат пешки	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Игры, практические упражнения.
3-я неделя	Без поддержки короля.	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Загадка, игра.
	Шахматная шкатулка	Закрепление полученных знаний.	Игра, вопросы воспитателя
4-я неделя	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина)	Закрепление полученных знаний.	Игры, шахматная викторина.
	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Игры, практические действия
Апрель			
1-я неделя	Волшебный мир шахматного королевства	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Загадки, решение задач, игры в парах.

	Шахматная шкатулка	Закрепление полученных знаний.	Игры, вопросы воспитателя.
2-я неделя	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).	Закрепление полученных знаний.	Игра, шахматная викторина.
3-я неделя	И снова в гости.	Закрепление полученных знаний.	Игра, рассказывание сказки, шахматная физкультура, игры в парах.
	Шахматная эстафета	Закрепление полученных знаний.	Игра, вопросы воспитателя
4-я неделя	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).	Закрепление полученных знаний.	Игры, эстафета, викторина.
	Шахматная игра	Закрепление полученных знаний.	Игра в парах.
Май			
1-я неделя	Диагностика		
	Диагностика		
2-я неделя	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).	Закрепление полученных знаний.	Игры, викторина, практические упражнения.
3-я неделя	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Приветствие, игра, награждение.
	Шахматная шкатулка. Шахматные чудеса	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Игры, викторина, практические упражнения.
4-я неделя	Шахматный турнир	Закрепление полученных знаний.	Приветствие, игра, награждение.
	Шахматный праздник	Закрепление полученных знаний.	Чтение стихов, викторина, игры в парах.

3.7.2. Календарно – тематическое планирование работы с детьми от 6 лет до прекращения образовательных отношений

№ недели	Тема	Программные задачи	Методические приемы
Сентябрь			
1-я неделя	Книга шахматной мудрости	В сказочной форме познакомить детей с происхождением шахмат на Земле. Развивать интерес к игре в шахматы.	Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости». Беседа по содержанию диафильма. Д/игры «Секретная фигура», «Что общего?».
	Знакомство со знаменитыми шахматистами	Знакомить детей со знаменитыми шахматистами. Закрепить название шахматных фигур. Развивать внимание, память.	Рассказ «Первые шахматные шаги выдающихся шахматистов». (Гарри Каспаров и Анатолий Карпов). Беседа по содержанию рассказа. Д/игры «Секретная фигура», «Волшебный мешочек».
2-я неделя	Шахматная доска. (Повторение)	Закреплять умение ориентироваться на шахматной доске. Продолжать развивать интерес к игре в шахматы. Развивать умение ориентироваться на плоскости, обогащать словарь детей.	Чтение «Шахматная сказка». Беседа по содержанию сказки. Д/игры «Составь шахматную доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле» Д/игры «Угадай», «Мешочек».
	Поле. Горизонталь. Вертикаль. (Повторение)	Повторить понятия поля, горизонтали, вертикали, диагонали и центра шахматной доски.	Чтение «Шахматная сказка». Беседа по содержанию сказки. Д/игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Д/игры «Угадай», «Мешочек».
3-я неделя	Начальная расстановка фигур.	Закреплять умение правильно располагать шахматную доску между двумя игроками. Закреплять умение правильно располагать фигуры на доске. Способствовать запоминанию стихотворения «Начальное положение». Развивать	Повторение стихотворения «Доску правильно клади». Чтение рифмовки И. Сухина «Начальное положение». Заучивание рифмовки. Д/игра «Мяч».

		память детей	
	Начальная расстановка фигур	Закреплять умение правильно располагать шахматную доску между двумя игроками. Закреплять умение правильно располагать фигуры на доске. Способствовать запоминанию стихотворения «Начальное положение». Развивать память детей.	Повторение стихотворения «Доску правильно клади». Чтение рифмовки И. Сухина «Начальное положение». Заучивание рифмовки. Д/игра «Мяч».
4-я неделя	Ходы и взятие фигур	Закрепить правила хода и взятия каждой из фигур. Формировать внутренний план действий. Развивать аналитико-синтетическую функцию мышления.	Закрепление правила хода и взятия каждой из фигур - Ладьи, Слона, Ферзя, Коня. Д/игра «Игра на уничтожение». Д/игра «Взятие».
	Ходы и взятие фигур	Закрепить правила хода и взятие пешкой. Закрепить понятия «Взятие на проходе», «Превращение пешки». Развивать мышление, память, воображение. Воспитывать усидчивость, терпение	Беседа о пешке. Повторение стихотвор -я «Я- пешка». Ход пешки и взятие. Закрепление понятия «Взятие на проходе». Практическое задание: поставить на доске позиции с белой и чёрной пешкой; найти лучший вариант превращения белой пешки.
Октябрь			
1-я неделя	Ходы и взятие фигур	Закрепить правила хода и взятие королём. Закрепить понятие «Двойной удар». Воспитывать внимание, развивать логическое мышление.	Повторение стихотворения «Король». Ход короля и взятие. Д/игра «Взятие». Д/игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар».
	Шах	Познакомить детей с понятием «Шах», с защитой от шаха. Закрепить знания о знакомых шахматных фигурах, их ходах. Развивать мышление, память, воображение.	Чтение сказки «Ковёр – самолёт». Беседа по прочитанной сказке. Шах ладьёй, слоном, конём, ферзём, пешкой. Три способа защиты от шаха (уйти, побить,

		Воспитывать усидчивость.	спрятаться).
2-я неделя	Шах или не шах	Продолжать знакомить детей с понятием «Шах», способами защиты от шаха. Развивать мышление, память, воображение. Воспитывать усидчивость, терпение.	Повторение: три способа защиты от шаха. Д/задания и игры «Шах или не шах», «Дай шах». Д/игры и задания «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры».
	Защита от шаха	Продолжать знакомить детей с понятием «Шах». Дать понятие «Открытый шах» и «Двойной шах». Развивать способность действовать в уме.	Повторение. «Загадки из тетрадки». Дать понятие «Открытый шах» и «Двойной шах». Д/задания и игры «Дай открытый шах», «Дай двойной шах».
3-я неделя	Защита от шаха	Закрепить понятие «Открытый шах» и «Двойной шах». Воспитывать внимательность.	Чтение стихотворения «Шах». Д/задания и игры «Открытый шах с выигрышем фигуры», «Двойной шах с выигрышем фигуры». Д/игра «Лучший шах».
	Мат	Познакомить детей с понятием «Мат». Обучение детей тому, как поставить мат ладьёй, ферзём, конём, слоном, пешкой. Воспитывать внимательность, точный расчёт.	Чтение стихотворения «Мат». Беседа: «Цель шахматной партии» (поставить мат вражескому королю). Практическое задание: поставить мат ладьёй, ферзём, конём, слоном, пешкой.
4-я неделя	Мат или не мат	Продолжать знакомить детей с понятием «Мат». Учить ставить мат в один ход. Учить детей не бояться поражений. Развивать мышление, память, воображение.	Повторение стихотворения «Мат». Советы юному шахматисту. Д/задание «Мат или не мат». Д/задание «Мат в один ход».
	мат или не мат	Продолжать знакомить детей с понятием «Мат». Продолжать учить ставить мат в один ход. Закреплять умение делать правильные ходы. Развивать	Загадка: «Безопасные поля поищи для...». Повторение. (Ответить на вопросы: Что такое ШАХ? Что такое МАТ?) Д/задание «Мат в один

		мышление, память, воображение.	ход» с.49-53 Д/задание «Мат в один ход» с.54-58
Ноябрь			
1-я неделя	Пять матов.	Закрепить знания детей о мате. Закрепить умение ставить мат в один ход. Воспитывать внимательность, точный расчёт.	Игра (какое шахматное слово прячется в словах: автомат, математика, матрёшка, матрос, шахматы). Повторение (Придумай задачу: мат в один ход. Ответь, что выгоднее: объявить шах или дать мат? Побить Ферзя или дать мат?). Д/задания «Пять матов», «Пропавшая фигура».
	Ничья	Познакомить детей с тем, что в ходе игры силы соперников могут оказаться равными и партия закончится в ничью. Познакомить с разными видами «ничьих». Дать понятие «пат». Развивать мышление, память, воображение.	Повторение знакомого материала. Рассказ воспитателя о том, что в игре может не оказаться победителей. Показ и анализ разных видов «ничьих»:ничья из-за невозможности объявить мат; ничья вследствие вечного шаха; ничья из-за пата (пат - нет хода).
2-я неделя	Пат или не пат	Закрепить понятие «пат». Дать понятие «жертва». Развивать внимание, мышление. Воспитывать усидчивость, терпение	патока, патриот, патрон? Чтение стихотворения «Пат». Создание позиции с помощью «жертвы» фигуры или пешки. Д/задание «Пат или не пат».
	Рокировка	Познакомить детей с понятием «рокировка», длинная и короткая рокировка, познакомить с правилами рокировки. Развивать внимание, сообразительность.	Повторение. Загадки из тетрадки. Знакомство детей с «рокировкой». Рассказ воспитателя о том, какая бывает рокировка и в каком случае можно рокировать (правила рокировки). Д/задание «Рокировка».

3-я неделя	Рокировка	Закрепить понятие «рокировка». Закрепить правила рокировки. Закрепить умение ставить мат в один ход. Развивать мышление, воображение, память.	Повторение. Правила рокировки. Д/игра «Рокировка». Д/задания «Мат в один ход», «Выиграй фигуру».
	Правила игры в шахматы	Познакомить с правилами игры в шахматы. Учить не бояться поражений. Воспитывать скромность детей, сдержанность, честность.	Повторение. Какие бывают виды рокировки? Правила игры в шахматы. Чтение стихотворения «Если мальчик плачет». Беседа по содержанию стихотворения.
4-я неделя	Шахматная партия	Познакомить детей с тем, как разыгрывается Дебют – начало шахматной партии. Учить детей строить защиту от шаха и ставить мат. Развивать мышление, память, воображение. Развивать внимательность, точный расчёт.	Показ педагогом шахматного матча по мультфильму «Ну, погоди!». Показ способов защиты. Обсуждение ситуации «Почему проиграл волк?» Знакомство детей с терминами «Мат Легалья», «Детский мат». Практическое задание: Игра всеми фигурами. из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Д/и «Два хода» (на каждый ход воспитателя ребёнок отвечает двумя своими ходами).
	Шахматная партия	Познакомить детей с Тремя Главными Правилами Дебюта, с разными названиями шахматных Дебютов («Итальянская партия», «Сицилианская защита», «Принятый ферзевый гамбит»). Развивать мышление, память, воображение.	Чтение стихотворения «Три Главных Правила Дебюта». Показ и объяснение «Первого Правила Дебюта», как быстрее всего захватить центр ходами пешек. Показ и объяснение «Второго Правила Дебюта», как идёт борьба за центр с помощью «лёгких фигур». Показ и объяснение «Третьего Правила Дебюта» - рокировки.

Декабрь			
1-я неделя	Шахматная партия	Дать понятие «Открытый дебют», «Полузакрытый дебют», «Закрытый дебют». Развивать мышление, воображение.	Показ примеров разыгрывания «Открытого дебюта», «Полузакрытого дебюта» и «Закрытого дебюта». Игра всеми фигурами из начального положения.
	Короткие партии	Закреплять правила игры в шахматы. Закреплять умение начинать шахматную партию. Развивать внимание, мышление, память.	Повторить правила игры в шахматы. Демонстрация коротких партий. Д/игра «Первый шах» (выигрывает тот, кто объявит первый шах).
2-я неделя	Короткие партии	Закреплять умение начинать шахматную партию. Закрепить понятие «Шах» и «Мат». Развивать мышление, воображение. Воспитывать усидчивость, терпение	Ответить на вопросы: «Что такое шах и мат?» Демонстрация коротких партий. Д/игра «Два хода» (на каждый ход воспитателя ребёнок отвечает двумя своими ходами).
	Короткие партии	Закрепить понятие «Ничья». Закреплять умение начинать шахматную партию. Развивать сообразительность, внимание, память.	Назвать виды ничьих в шахматной игре. Демонстрация коротких партий. Д/и «Два хода».
3-я неделя	Короткие партии	Закрепить общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Закреплять умение начинать шахматную партию. Развивать мышление, память, воображение. Воспитывать внимательность.	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Д/и «Первый шах».
	Игра всеми фигурами из начального положения.	Развивать умение детей играть в шахматы. Закреплять правила игры в шахматы. Воспитывать внимательность, точный расчёт.	Вспомнить правила игры в шахматы. Игра всеми фигурами из начального положения.

4-я неделя	Игра всеми фигурами из начального положения.	Развивать умение детей играть в шахматы. Закреплять правила игры в шахматы. Воспитывать внимательность, точный расчёт	Вспомнить правила игры в шахматы. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Шахматная викторина	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление, внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры.	Ответы на вопросы из шахматной шкатулки.
Январь			
1-я неделя	Игра всеми фигурами из начального положения.	Развивать умение детей играть в шахматы. Закрепить знания о знаменитых шахматистах. Развивать фантазию, мышление, воображение, волю к победе. Воспитывать сдержанность, честность.	Беседа о знаменитых шахматистах. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Повторение программного материала.	Закрепление программного материала. Продолжать развивать умение играть в шахматы. Воспитывать смелость, желание бороться до конца, внимательность, точный расчёт.	Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». Игра всеми фигурами из начального положения.
2-я неделя	Повторение программного материала.	Познакомить детей с мифом о Каиссе. Продолжать развивать умение играть в шахматы. Развивать умение самостоятельно думать, принимать решения.	Чтение мифа о богине шахмат – Каиссе. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Шахматный турнир на личное первенство группы.	Закреплять правила игры. Продолжать развивать умение играть в шахматы. Воспитывать усидчивость, вдумчивость, целеустремлённость.	Повторение правил игры в шахматы. Шахматный турнир на личное первенство группы.
3-я неделя	Конь	Закрепление знакомства с шахматной фигурой «Конь». Развивать	Чтение дидактической сказки «Кони черные и белые». Дидактические

		ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «ограничение подвижности»
	Конь	Продолжение знакомства с шахматной фигурой – конь. Напомнить позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику.	Д/и «Волшебный мешочек». дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «атака неприятельской фигуры»
4-я неделя	Конь. Вилка.	Отрабатывать практические навыки развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность. Показать позицию, в которой конь ставит «вилку»	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «ограничение подвижности», «Игра на уничтожение» Д/и «Секретная фигура»
	Король. Мат. Пат.	Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать свое мнение	Дидактическая игра 2Шах или не шах» Дидактические задания «поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода»
Февраль			
1-я неделя	Король. Волшебный квадрат	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Д/и «Захват контрольного поля; Защита контрольного поля; Ограничение подвижности».
	Дебют. Три правила дебюта.	Закреплять знания понятия «Дебют». Три правила дебюта. разобрать «плохие» и «хорошие» дебюты. Развивать творческое мышление, интеллект, логическое	Объяснение, показ нового материала. Дидактическое задание «Спертый мат»

		мышление, способность умению доказывать правильность своего решения.	
2-я неделя	Дебют	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Дидактическое задание «Спертый мат». Разбор ловушек и готовых партий.
	Мат ферзем	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать свое мнение	Показ, объяснение материала. Разбор готовых диаграмм.
3-я неделя	Мат ферзем	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Дидактическая игра «Мат или не мат»
	Линейный мат	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать свое мнение	Объяснение, показ нового материала.
4-я неделя	Линейный мат	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику, мышление и смекалку	Итоговое практическое занятие.
	Мат двумя слонами	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать свое мнение	Показ. Объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
	Мат двумя слонами	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Итоговое практическое занятие.
Март			
1-я	Правило «Взятие на	Познакомить с правилом	Показ. Объяснение, разбор

неделя	проходе»	«Взятие на проходе». Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение	готовых ситуаций. Дидактическое задание «Двойной удар; Взятие»
	Правило квадрата (Повторение)	Закрепить представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Чтение сказки «волшебный квадрат». «Двойной удар», «Взятие». Ди «Захват контрольного поля; Защита контрольного поля; Ограничение подвижности».
2-я неделя	Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля»	Познакомить с понятием «Пешечный эндшпиль и ключевые поля»	Показ. Объяснение. Разбор готовых диаграмм и решение новых.
	Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля»	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие.
3-я неделя	Комбинации	Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение. Логическое мышление, организованность.	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор итоговых комбинаций.
	Комбинации	Развивать комбинационное зрение. Логическое мышление, организованность.	Разбор итоговых комбинаций. Практическое занятие. Игра.
4-я неделя	Типичные комбинации	Познакомить с типичными комбинациями. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Показ. Объяснение.
	Типичные комбинации	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход.	Итоговое практическое занятие.
Апрель			
1-я неделя	Матовые комбинации	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход.	Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход»
	Матовые комбинации	Развивать логическое	Разбор известных матовых комбинаций.

		мышление, внимание.	Дидактическая игра «Мат или не мат»,»Мат в один ход»
2-я неделя	Этюды	Знакомство с понятием этюд. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Чтение дидактической сказки «Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу». Дидактическое задание «Реши этюд»
	Этюды	Решение этюдов. Развивать логическое мышление, внимание.	Дидактическое задание «Реши этюд»
3-я неделя	Игра в парах	Отрабатывать практические навыки.	Отработка практических навыков
	Точность - вежливость королей.	Закрепление полученных знаний	Задача-шутка, упражнение, игры в парах
4-я неделя	Шахматная игра в парах	Отрабатывать практические навыки.	Игры в парах
	Шахматная игра на лучшего игрока	Отрабатывать практические навыки. Выявить лучшего игрока по шахматам.	Шахматные партии
Май			
1-я неделя	Диагностика		
	Диагностика		
2-я неделя	До свидания шахматная страна	Закрепить правила игры по шахматам.	Шахматная игра
	Шахматный турнир	Отрабатывать практические навыки	Шахматная игра
3-я неделя	Шахматный турнир	Закрепить правила игры по шахматам.	Шахматная игра
	Шахматный турнир	Закрепить правила игры по шахматам.	Шахматная игра
4-я неделя	Шахматный турнир «Папа, мама, я – шахматная семья»	Отрабатывать практические навыки	Шахматная игра
	Шахматный праздник	Получить радостное эмоциональное настроение. Воспитывать интерес к игре по	Шахматный праздник. Стихи. Загадки.

		шахматам	
--	--	----------	--

Приложения

Приложение 1. Название шахматных фигур, шахматный словарь

Пешка, ладья, конь, слон, ферзь, король.

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 «четырёхзубчатая вилка»).

Король может тоже сделать вилку, напад 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 черным дается 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 мата. Неприметный 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 Легалья»).

Лидерство - ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат - безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый - разновидность обычного мата. Встречается редко.

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 одержания 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 - 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 1988 г.

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.

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 поддвигается 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 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 розыгрыша 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.

Приложение 2. Диагностическая карта

Ф.И. ребенка	Должен знать				Должен уметь				
	шахматные термины: поле, вертикаль, горизонталь, диагональ	названия шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	уметь перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи

Приложение 3. Дидактические игры и упражнения

Игра с солдатиком изучение шахматной доски. Можно упражнять в количественном и порядковом счете. Развивать наблюдательность, внимание, Упражнять в ориентировке на плоскости (быстром и правильном нахождении полей, вертикалей, горизонталей, диагоналей), сравнивать по длине.

Рассеянный художник: найди ошибку; найди правильную горизонталь (вертикаль, диагональ). Развивать зрительное внимание, сосредоточенность, умение находить ошибку, аргументировать, исправлять. Активизировать внимание. Правильные и неправильные изображения доски, вертикалей, горизонталей, диагоналей.

Нарисуй шахматную доску по клеточкам. Упражнять в штриховке, развивать мелкую моторику. Развивать внимание. Закреплять счет.

Составь доску: из домиков, из улиц, разбитая доска (разные способы разбиения квадрата, собрать как пазлы). Развивает зрительное внимание, моторику. Упражняет в поиске путей составления шахматной доски, на основе обдумывания и практических действий, формирует логическое мышление.

Найди домик. Упражнять в словесном названии полей по расположению игрушек. Закреплять расположение шахматных фигур на доске. (Поставь фигуру справа на третью клетку, слева на пятую и т.д.)

Почтальон. По названному, написанному адресу найти дом. Упражнять в ориентировке на координатной плоскости, развивать слуховое и зрительное внимание, сообразительность.

Волк и овцы. Лиса и гуси. Развивать логическое мышление, смекалку, сообразительность, умение планировать очередной ход, соблюдение очередности хода.

Угадай – ка. Загадай – ка. Упражнять в словесном описании характерных особенностей каждой фигуры, не называя ее; развивать образное мышление.

Шахматные фигуры. Что общего? Чем отличаются? Кто сильнее? Уметь анализировать, сравнивать, делать умозаключения. Закреплять знание фигур (внешний вид, ход, взятие, сила).

Чудесный мешочек. Отгадай фигуру на ощупь; найди нужную фигуру. Упражнять в сравнении осязательных и зрительных впечатлений.

Что изменилось? Что лишнее? Чего не стало?

Развивать произвольное внимание, зрительную память, наблюдательность, речь.

Кто быстрее? Развивать мышление, учить высказывать предположение, аргументировать его, проверять практически.

Да или нет. Тренировка внимания, реакции, быстроты мышления.

Лабиринты. Развивать мышление, настойчивость, умение вести путь, не отвлекаясь, соблюдая правила хода фигуры. Воспитывать сосредоточенность, концентрацию внимания.

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

Школа. Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: "Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?.."

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

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

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

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

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

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

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

Над головой. Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Сёма должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

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

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

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

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

"Белые и чёрные". В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторон одну из фигур, называя её и её цвет. Например: "Белый ферзь". Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру

иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: "Чёрный король". Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

Убери такую же. Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

Полна горница. Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить "спать" в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

Шахматный теремок. Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.

Шахматный колобок. Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

Шахматная репка. Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Дай шах. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

Защита от шаха. Белый король должен защититься от шаха.

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

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

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

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

