

Перспективный

план работы шахматного кружка «Белая ладья»

- Программное содержание:** 1) образовательное – расширяет кругозор, пополняет знания, активизирует мыслительную деятельность дошкольника, учит ориентироваться на плоскости, тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание.
- 2) воспитательное – вырабатывает у ребёнка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер.
- 3) эстетическое – играя, ребёнок живёт в мире сказок превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов доставляют детям истинное удовольствие, а умение находить в обыкновенном необыкновенное обогащает детскую фантазию приносит эстетичное наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой.
- 4) физическое – прививаю истину детям: чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровым.

Литература: И.Г. Сухин «Программа по обучению дошкольников игре в шахматы», В.К. Гришин «Играем в шахматы»

I квартал (январь – март) Начать процесс обучения шахматам в форме увлекательной игры. Предложить детям сказки, где действующие герои – ровесники детей или весёлые человечки, а также сказки – «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка», стихи, загадки, эстафету на быструю и правильную расстановку пешек и фигур, придумывание самими детьми шахматных загадок, отгадывание загадок из «Шахматной шкатулки». Можно использовать различные методы и приёмы, но основным остаётся игра.

Занятие №1. Рассказывание легенды о происхождении шахматной игры. Начало путешествия в Страну шахмат.

Заинтересовать детей игрой в шахматы. После прочтения легенды спросить детей, кто им из героев понравился. Почему? «Мудрец придумал шахматы», «Помирил королевичей: не стало войн», «Не взял никакой награды». Внушить детям, что шахматы дело увлекательное, но и сложное, шахматы - это каждодневный труд, упорный и настойчивый. Показать шахматные фигуры.

Занятие №2. Знакомство с шахматной доской. Сказка «Шахматный теремок». Рисование самостоятельно на листочке изображения шахматной доски.

Объяснить, что такое шахматная доска, как она должна располагаться по отношению к игрокам, какие на ней присутствуют обозначения. Что такое поле?

Учить рисовать доску и правильно штриховать. Дать понятие косых, вертикальных и горизонтальных линий и находить их на доске.

Игра «Ряд». Предложить ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом воспитателя и проконтролировать выполнение задания.

Занятие №3. Изучение проспектов, улиц волшебной доски. Сказка «Шахматный колобок».

Продолжать изучение диагоналей, горизонталей, учить нумеровать линии и называть поля по буквам и цифрам, выучить считалку, облегчающую

запоминание вертикальных линий. Отметить в тетради вертикаль «а», 1-ю горизонтальную линию и самую большую диагональ.

Занятие №4. Игры «Шахматное лото», «Расставь на доске», «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

На этих занятиях поупражнять в более быстром и правильном нахождении полей и линий, показывая и называя их вслух, отдельно и совместно.

Изготовить шахматное лото. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Игра «Расставь прямые линии на доске».

Занятие №5. Игры – соревнования «Составь доску». «Пройди и назови поле».

Занятие №6. Знакомство с пешкой. Продолжение чтения сказки.

В самом начале объяснить, как располагаются пешки. Провести конкурс – кто быстрее расставит пешки, называя вслух поле. Провести шахматную эстафету.

Занятие №7-8. Решение различных задач с использованием пешек. Дидактические задания «Лабиринт». «Один в поле воин».

Из сказки дети должны усвоить, как ходит пешка. Проверить, правильно ли заполнили ходы. Правило «взятия на проходе». Напомнить, как пешка бьёт пешку противника.

Предложить поиграть одними пешками.

Занятие №9. «Прямолинейная бесхитростная фигура» - знакомство с ладьёй. Игры «Лабиринт», «Перехитри человека», «Кратчайший путь».

Занятие №10. Решение различных задач с использованием ладьи.

Прочитать сказку и напомнить, как передвигается ладья по шахматной доске. Объяснить, что такое «открытые линии», что происходит, когда ладьи на открытой линии (особенно на вертикальной) сдваиваются.

Занятие №19-20. Викторина по вопросам из «Шахматной шкатулки».

Предложить вопросы о шахматных линиях, полях, пешках, ладьях.

Занятие №11-12. Повторение пройденного, оформление тетрадей.

II квартал: (март -май)

Постепенно переходить к решению элементарных шахматных задач и этюдов, отгадыванию загадок.

В I квартале предлагалось играть детям не всеми фигурами. Постепенно приучать детей видеть всю доску. Знакомится с другими шахматными фигурами до полного комплекта. Важно, чтобы дети усвоили согласованность действий

пешек и других фигур друг с другом. Научить детей запоминать различные простейшие ловушки и комбинации «Детский мат», «Мат Легалья и др.

Занятие №1. Продолжение сказки. Знакомство с фигурой – слон. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение».

Объяснить детям, как располагается и передвигается слон, в каких комбинациях участвует.

Занятие №2. Могучая фигура – ферзь.

Объяснить, в чём заключается сила ферзя, во сколько оценивается очков.

Предложить решить простейшие задачи с участием ферзя «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельной фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».

Занятие №3. Отвечаем на вопросы из «Шахматной шкатулки».

Занятие №4. «Прыг, скок и вбок» - знакомство с конём.

Провести эстафету, кто быстрее расставит все фигуры и пешки. Показать, как передвигается конь по доске, отметить в тетрадах. Запомнить правило коня. Провести задачи – упражнения на ход коня – «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение».

Занятие №5. Закрепление нового материала, ответы на вопросы из шахматной шкатулки.

Занятие №6. «Король жаждет боя».

Продолжить чтение сказки. Напомнить детям, как передвигается король, показывая его ходы. Объяснить, что также он берёт и незащищённые фигуры. Где размещается белый и где чёрный король, показать. Предложить детям сыграть всеми фигурами.

Занятие №7. Знакомство с понятиями «шах», «мат», «пат».

Объяснить детям эти понятия, учить их сражаться до конца, не падать духом, продолжать учить играть всеми фигурами. «Дай открытый шах», «Мат или не мат», «Пат или не пат».

Занятие №8. «Как ладья похудела».

Знакомство с приёмом рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

Занятие №9. «Нотации волшебной доски» - запись шахматных партий.

Занятие №10. «Волшебный квадрат», правило квадрата.

Занятие №11. Вопросы из «Шахматной шкатулки».

Занятие №12. Закрепление пройденного материала.

III квартал: (июнь - август)

Повторения пройденного материала.

4-квартал : (сентябрь –ноябрь)

Продолжать решать шахматные задачи.

Можно давать задание хорошо играющим детям позаниматься с отстающими товарищами.

Учитывая возрастные и индивидуальные особенности дошкольников, степень усвоения шахматного материала, методику постоянно менять. В конце года можно провести шахматные соревнования на определение сильнейшего игрока.

Занятие №1. «Спасительница – оппозиция» (продолжение сказки). Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, кем лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

Занятие №2. Легенда о «Непобедимом». Как играть дебют? Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие №3-4. Какие ходы «хорошие», какие «плохие»

Занятие №5-6. «Волшебный мир комбинаций».

Занятие №7-8. Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу».

Занятие №9. Разбираем шахматные этюды.

Занятие №10. «Здоровые телом – сильные духом».

6 необходимости занятий физическими упражнениями.

Занятие №11. «В гостях хорошо, а дома лучше!»

Используем сюжет сказки для закрепления хода коня.

Дать детям побольше возможных вариантов, таких как белый конь, начинает движение с любого поля 1-й горизонтали, а 4-й с любого поля 8-й горизонтали.

Занятие №12. Викторина по шахматным терминам.

1. Сколько линий на доске, как они называются?
2. Как обозначаются поля на шахматной доске?
3. На каких линиях располагаются белые и чёрные войны перед началом сражения?
4. Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры?

5. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур?
6. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур (со взятием)?
7. Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, быстроте передвижения по доске?

Занятие №13. Подготовка и проведения шахматного соревнования.

Проект по обучению детей игре шахматы детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет

«Белая ладья»

Паспорт проекта.

<p>Наименование проекта</p>	<p>«Белая ладья» (физкультурно-спортивной направленности) на основе методики обучения игре в шахматы дошкольников Игоря Георгиевича Сухина.</p>
<p>Основания для разработки проекта</p>	<p>1.Конвенция о правах ребенка; 2.закон РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании»; 3.программа развития ДОУ 2013-2018гг; 4.образовательная программа ДОУ; 5.программа становления методической работы в ДОУ 2013-2018 гг.4 6.приказ Минобразования России № 2211 от 18.05.2004 “О развитии шахматного образования в системе образования Российской Федерации”</p>
<p>Разработчик проекта</p>	<p>Николаева Прасковья Алексеевна, воспитатель 1 квалификационной категории.</p>
<p>Цель проекта</p>	<p>Обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса</p>

	и любви к этой игре, подготовка воспитанников к дальнейшей ступени обучения
Задачи проекта	<p>1.Обучить старших дошкольников элементарной шахматной игре.</p> <p>2.Создать обогащенную предметно-пространственную среду, способствующую развитию активности ребенка в шахматной игре и других видах деятельности, проявлению у него любознательности и творчества.</p> <p>3.Организовать содержательное взаимодействие ребенка с другими детьми и взрослыми, направленное на естественную адаптацию и социализацию в современной социокультурной среде.</p>
Сроки реализации проекта	<p>2 года обучения.</p> <p>Этапы реализации проекта:</p> <p>1 этап – организационный – 1 месяц;</p> <p>2 этап – этап практической реализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> ·7месяцев – 1 год обучения, ·7 месяцев – 2 год обучения; <p>3 этап – аналитический /итоговый/ — 1 месяц.</p>
Ожидаемый результат	<p>1.Старшие дошкольники овладеют элементарными навыками шахматной игры: умеют понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно: владеют мыслительными операциями – анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация; формирование умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку; овладение навыками речевого общения; развитие мелкой моторики и зрительно-двигательных координаций.</p> <p>2.Создание развивающей предметно-пространственной среды в группе:</p> <ul style="list-style-type: none"> — организация помещения для занятий; — оснащение помещения необходимым оборудованием (шахматные столы, игральные наборы, выставочные стеллажи, тематический библио-видеофонд, мультимедийная коллекция, наглядный материал, мультимедийное оборудование); <p>3.Создание системы взаимодействия с социальными партнерами.</p>
Территория реализации проекта	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детскийсад №9 «Метелица».

Целевые группы	<ul style="list-style-type: none"> · Воспитанники ДОУ; · Педагогические работники ДОУ; · Родительская общественность; · Начальное звено МБОУ НОШ №30.
----------------	---

Пояснительная записка.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления, которое необходимо современному человеку играют — шахматы.

Шахматы—этоупорныйинастойчивыйтруд, ивтожевремяигратысячирадостей. Целесообразно, чтобышахматнаяигразаялаопределенноеместовпедагогическомпроцесседетскихобразовательныхучреждений, посколькуонаявляетсядейственнымсредствомумственногогоразвитияиподготовкидетейкшколе.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают выработать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлёкшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивей, озорник –выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные, что обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

Предлагаемый проект по обучению детей игре в шахматы направлен на развитие личности ребенка, формирование его творческих способностей. Кружок по обучению детей игре в шахматы позволит раскрыть психологический и интеллектуальный потенциал ребенка. Развитие личности посредством шахмат – личная и общественно значимая задача.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение,при изучении шахматного курса, имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат, знакомит дошкольников с историей шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях шахматной доски, об элементарных

правилах и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников с своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», — любил повторять А.Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

При обучении игре в шахматы детей 5-7 лет, нужно опираться на общепедагогические принципы дидактики с обязательным использованием пособий, дидактических игр, элементов физического воспитания. Главным при обучении является формирование устойчивого познавательного интереса.

Главное в шахматах – мысль! Стремление испытывать в соревновании умов и характеров свои идеи, фантазию, проверить реальную значимость своих планов и предложений – вот, что всегда делало и делает эту древнюю игру столь популярной. Шахматы приносят людям много творческих радостей.

Актуальность обусловлена необходимостью формирования и развития с раннего возраста таких важных качеств ребенка, как память, внимание, воображение, логическое мышление, усидчивость. В процессе обучения шахматной игре вырабатываются практические навыки – умение предпринимать волевое усилие и доводить начатое дело до конца.

Основная цель проекта: обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре, подготовка воспитанников к дальнейшей ступени обучения.

Задачи проекта:

1. Обучить старших дошкольников элементарной шахматной игре.
2. Создать обогащенную предметно-пространственную среду, способствующую развитию активности ребенка в шахматной игре и других видах деятельности, проявлению у него любознательности и творчества.
3. Организовать содержательное взаимодействие ребенка с другими детьми и взрослыми, направленное на естественную адаптацию и социализацию в современной социокультурной среде.

Сроки реализации проекта: 2 года обучения.

Этапы реализации проекта:

1 этап – организационный – 1 месяц;

2 этап – этап практической реализации:

- 7 месяцев – 1 год обучения,
- 7 месяцев – 2 год обучения;

3 этап – аналитический /итоговый/ — 1 месяц.

Участники проекта: воспитанники старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет.

Учебный материал распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Продолжительность занятий:

- Старшая группа (5 -6 лет) – 25 мин.
- Подготовительная группа (6 – 7 лет) – 30 мин.

Занятия проводятся 2 раза в неделю, состоят из 2 частей. Первая половина занятия – теоретическая часть: работа в рабочих тетрадях (на развитие мелкой моторики рук); вторая половина – практическая часть: непосредственное обучение игре в шахматы. В ходе занятия проводятся повторение и закрепление пройденного материала. Всего в год 32 занятия, сюда входят конкурсы и олимпиады.

В целях успешного обеспечения результата и развития навыка игры в шахматы, занятия по обучению шахматам рекомендуется начинать в 5 лет и продолжать до достижения ребенком 7 лет. Обучение игре в шахматы в течение 2 лет позволит обеспечить беспереывность обучения и ощутимый результат.

Обучение детей игре в шахматы осуществляется на основе следующих **принципов:**

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- Принцип психологической комфортности: создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообращующих факторов обучающего процесса.
- Принцип целостного представления о мире: при введении нового знания раскрывается взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.
- Принцип минимакса: обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.
- Принцип вариативности: у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.
- Принцип творчества: процесс обучения ориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений

выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, настойчивость в достижении цели.

Основные формы и средства обучения:

- дидактические игры и задания;
- решение шахматных задач, комбинаций, этюдов;
- практическая игра;
- теоретические занятия, шахматные игры;
- шахматные турниры.

Методическое обеспечение проекта.

Проект «Белая ладья» предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса. Для поддержания интереса используются дидактические сказки богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников и младших школьников.

Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми в группе. Педагогу необходимо поддерживать положительную эмоциональную атмосферу, как на занятиях, так и в период отдыха; добиваться применения знаний и умений не только на занятиях, но и в повседневной жизни.

Методы, используемые на занятиях:

- игровые;
- репродуктивные;
- частично – поисковые;
- словесно – логические.

Основные формы занятий:

- игра;
- беседа.

Формы подведения итогов: по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом.

Техническое оснащение занятий:

Учитывая возрастные психофизиологические особенности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть яркой, доступной по содержанию, разнообразной.

В качестве обязательных **учебных принадлежностей** необходим следующий набор:

- демонстрационная шахматная доска;

- наборы шахмат;
- карандаши простые;
- блокноты (или листы бумаги).

С целью формирования элементарной ИКТ, культуры ребенка и повышения интереса к занятиям предполагается использование мультимедийного оборудования, ПК.

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

Методика проведения педагогического мониторинга. Критерии диагностики.

К концу первого года обучения ребенок должен знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле; горизонталь, вертикаль, диагональ; центр, партнеры, начальное положение, белые и черные фигуры, ход, взятие, стоять под боем;
- названия шахматных фигур: пешка, ладья, ферзь, конь, слон, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения ребенок должен уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.

Критерии оценки:

2 (ОПТИМАЛЬНЫЙ): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве; умеет правильно расположить шахматные фигуры на шахматной доске; может выполнить самостоятельно действия с некоторыми шахматными фигурами (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

1(ДОСТАТОЧНЫЙ): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, горизонталей, вертикалей и диагоналей, показывать и называть их вслух. Путает название

шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (НИЗКИЙ): Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, горизонтали, 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

Мероприятия по реализации проекта «Белая ладья».

№	Наименование направлений и мероприятий	Сроки исполнения	Примечания
Организационный этап			
1.	<p>Создание обогащенной развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ:</p> <ul style="list-style-type: none"> — организация помещения для занятий; — оснащение помещения необходимым оборудованием (шахматные столы, игральные наборы, выставочные стеллажи, тематический библио-видео фонд, мультимедийная коллекция, наглядный материал, мультимедийное оборудование); — разработка методического обеспечения проекта 	2 месяца	
Основной этап реализации проекта			
1.	<p>Организация дидактического оснащения реализации проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Организация шахматного уголка в группе; — Альбом «В стране деревянных королей»; — Альбом «Великие гроссмейстеры»; — Книжки-малышки «Азбука маленького шахматиста», «Шахматные сказки», «Королевство в картинках»; — Организация работы мини-музея, выставочной экспозиции «Черно-белое королевство»; — Выставка детских творческих работ «Ход конем»; — Макеты: фрагменты шахматной доски, шахматных фигур; 	<p>1 месяц</p> <p>14 месяцев</p> <p>1 месяц</p>	

— Фотовернисаж «С шахматами на «ты»;

— Дидактические игрушки: шахматная матрешка, шахматные пирамидки, разрезные шахматные картинки, шахматное лото, шахматное домино, кубики с картинками шахматных фигур, темные и светлые кубики и др.

Образовательная деятельность:

Тематические образовательные ситуации:

-Шахматная доска

— Шахматные фигуры

-Начальное положение

-Ладья

— Слон

— Ладья против слона

— Ферзь

-Ферзь против ладьи и слона

-Конь

— Конь против ферзя, ладьи, слона

— Пешка

— Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня

— Король

— Король против других фигур

— Шах

— Мат

— Ничья

— Рокировка

	<p>— Шахматная партия</p> <p>Развлекательно-игровые и развивающие программы:</p> <p>— мастер-класс по шахматной игре;</p> <p>— Турнир «Поиграй со мной гроссмейстер»;</p> <p>— Мюзикл «Куда идет король?»;</p> <p>-Развлечение «Шахматная ярмарка»;</p> <p>— Презентация «О, этот яркий черно-белый мир!»;</p> <p>— Изобразительная мастерская «Пешка.Ферзь. Король»;</p> <p>— Спортивный праздник «Страна черно-белых королей».</p> <p>Кульминационное мероприятие:</p> <p>— звездный шоу-турнир «Что могут короли!»</p> <p>Совместные мероприятия с родителями:</p> <p>— шахматный турнир взросло-детских команд;</p> <p>— энциклопедия для родителей «Малыш и шахматы»;</p> <p>— семейный конкурс творческих работ «Волшебные фигуры»</p> <p>— тематическое консультирование «Педагогика с вариациями».</p> <p>Методическое обеспечение воспитательно-образовательной деятельности:</p> <p>— разработка комплексно-тематического планирования и приложений к проекту;</p> <p>— ММП «Шахматные фигуры», «Простейшие комбинации», «Великие шахматисты» и др.;</p> <p>— пополнение библиотечки проектной деятельности в ДОУ.</p>		
Аналитический этап /итоговый/			
1.	Итоговое отчетное родительское собрание:		

	<p>— Мультимедийная презентация «ДОУ, где все дети одаренные»;</p> <p>— Анкетирование родителей по итогам реализации проекта (удовлетворенность проведенной работой, уровень вовлеченности родителей в реализацию проекта, перспективы дальнейшего развития).</p>		
2.	Составление методического кейса материалов по итогам реализации проекта.		
3.	Трансляция наработанного опыта на различных уровнях.		

Календарно-тематическое планирование. Первый год обучения. Старшая группа.

Неделя N	Занятие N	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1.	1.	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию сказки.
	2.	Шахматная доска.	Познакомиться шахматной доской: её формой, белыми и черными полями, чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение, инсценировка, дидактическая игра «Да нет».
2.	3.	Шахматная доска. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.
	4.	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей,	Чтение и инсценировка дидактической сказки из

			горизонталей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	книги И. Г. Сухина. Дидактическое задание «Диагональ».
3.	5.	Шахматная доска. Шахматная эстафета.	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. Дидактические игры: «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	6.	Шахматные фигуры.	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания.	Чтение сказки «Чудесные фигуры». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?»
4.	7.	Начальное положение.	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правило: «Ферзь любит свой цвет».	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
	8.	Слон.	Формировать представления о шахматной фигуре «слон», месте слона в начальном положении, ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятия «легкая» и «тяжелая» фигуры.	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож». Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
5.	9.	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	10.	Слон.	Отрабатывать практические навыки. Отгадывание загадки о слоне.	Практические навыки.

			<p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки».</p> <p>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>	
6.	11.	Ладья.	<p>Познакомить с шахматной фигурой «Ладья». Место ладьи в начальном положении, ход ладьи. Развивать внимание.</p>	<p>Чтение дидактической сказки «Я – Ладья».</p> <p>Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.</p> <p>Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>
	12.	Ладья.	<p>Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.</p>	<p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки».</p> <p>Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».</p>
7.	13.	Ладья против слона.	<p>Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.</p>	<p>Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</p> <p>Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона).</p>
	14.	Ладья.	<p>Отрабатывать практические навыки.</p>	<p>Практические упражнения.</p> <p>Загадки из тетрадки.</p>
8.	15.	Ферзь.	<p>Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура».</p>	<p>Чтение дидактической сказки «Кони черные и белые».</p> <p>Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</p>
	16.	Ферзь против	<p>Закреплять знания и</p>	<p>Практические</p>

		ладьи и слона.	отрабатывать практические навыки игры ферзем.	упражнения.
9.	17.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.	Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – «легкая» фигура. Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	18.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь». Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию, в которой конь ставит «вилку».	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности», «Секретная фигура».
10.	19.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактические игры: «Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».
	20.	Пешка: «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки «Детский сад», «Чудесная Пешка». Рассказ о пешке. Дидактические задания: «Лабиринт», «Один в поле воин», «Волшебный мешочек».
11.	21.	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Учить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного

				поля».
	22.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух), «Ограничение подвижности».
	23.	Праздник пешки.	Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать, если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Соревнования.
12.	24.	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило: «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
	25.	Король. «Волшебный квадрат».	Формировать представления «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». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
13.	26.	Турнир на чемпиона.	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
14.	27.	Объяснить детям правила: «Тронул-ходи», «Ход сделан-	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.

		обратно не вернёшь».		
	28.	Шах.	Формировать представление о позиции «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
15.	29.	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах». Развивать логическое мышление, умение доказывать правильность решения, опровергать неправильные, развивать сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
	30.	Шах и мат.	Дать понятие «комбинация». Формировать представления о комбинациях «шах», «мат», «вилка».	Практические упражнения.
16.	31.	Мат.	Формировать представления о том, что мат- цель игры. Упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».
	32.	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
17.	33.	Ничья.	Формировать представление о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки «Мат и пат». Рассказ о позициях «мат» и «пат». Варианты ничьей. Примеры пата. Дидактическое задание «Пат или не пат».
	34.	Ничья.	Отрабатывать практические	«Загадки из тетрадки».

			навыки.	Практические упражнения.
18.	35.	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы.	Практические упражнения.
	36.	Рокировка.	Познакомить с понятием «рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
19.	37.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король» — чтение сказки И. Сухина.
	38.	Провести турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания: почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
20.	39.	Тренировочная шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
	40.	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
21.	41.	Шахматная нотация.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв: А, В, С, D, Е, F, G, H.	Практические навыки.
	42.	Эстафета.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они	

			ставятся.	
22.	43.	Практические навыки: мат белыми в один ход.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	44.	Практические навыки: лучший ход белых.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки
23.	45.	Практические навыки: лучший ход чёрных.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	46.	Практические навыки: «Грозный ферзь» — побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
24.	47.	Шахматная партия.	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
	48.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
25.	49;50.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

26.	51.	Шахматный праздник.	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление, внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры. Знакомство детей с историей возникновения шахмат, интересными фактами из жизни шахматистов.	
	52.	Первые ходы.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая, что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах.
27.	53.	«КВН» с участием детей и взрослых.	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить, как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
28.	55.	Мониторинг.		
	56.			

Календарно-тематическое планирование. Второй год обучения. Подготовительная группа.

Неделя N	Занятия N	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1.	1.	Диагностика: выявить уровень освоения детьми шахматной игры.	Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ.	Диагностические задания.
	2.	История шахматной культуры.	Познакомить детей с вариантами возникновения шахмат и углубить знания об основных этапах их развития.	Рассказать о зарождении и возникновении древней игры. Показ презентации «Короли шахматного мира».

2.	3.	Повторение. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски».	Обобщение и повторение основного материала первого года обучения. Познакомить с черными и белыми полями, с горизонтальными, вертикальными и диагональными линиями.	Чтение сказки «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски» Д/и «Шахматное поле», «Сосчитай квадраты», «Нарисуй шахматную доску»,
	4.	Повторение. «Волшебные фигуры».	Закрепить названия фигур, показать отличие одних фигур от других.	Сказка «Мурзилка рисует сказочные фигуры». Дидактические игры: «Белые и черные», «Угадай-ка», «Куча-мала», «Пирамида», «Прятки», «Догонялки», «Школа».
3.	5; 6.	Шахматная нотация. «Тронул — ходи!».	Повторить понятие «шахматная нотация». Закрепить знания шахматных нот, правила шахматных поединков.	Игры – соревнования: «Ноты шахматной доски», «Шахматное лото», «Расставь на доске», «Составь доску», «Пройди и назови поле».
4.	7; 8.	Ходы, взятия и ценность фигур.	Повторить ходы и взятия фигур, а также определение их ценности.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
5.	9; 10.	Решение учебных задач по теме «Мат в один ход».	Отработать через решение практических задач умение ставить мат в один ход.	Практические занятия.
6.	11; 12.	Сложные ходы фигур.	Закрепить такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.	Практические занятия.
7.	13; 14.	Особый ход – «рокировка».	Повторить, что такое «шах» и «мат». Ввести понятие об особом ходе «рокировка». Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
8.	15; 16.	Ничья. Пат. Вечный шах.	Повторить, что такое «шах» и «мат». Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм «вечного шаха», объяснить отличие пата от мата.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
9.	17; 18.	Тесты и упражнения для закрепления	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные	Практические занятия.

		знаний.	ходы фигур».	
10	19.	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.	Объяснить детям всё, что такое «мат»; учить ставить мат одинокому королю.	Практические упражнения.
	20.	Мат в один ход: более сложные случаи.	Повторить, что такое «рокировка». Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.	Практические занятия.
11.	21; 22.	Линейный мат. Мат в 2 хода.	Повторить, что такое «ничья», какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
12.	23; 24.	Мат королём и ферзём.	Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
13.	25; 26.	«Спертый мат».	Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на «спертый мат».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
14.	27; 28.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю».	Практические занятия.
15.	29; 30.	Защита и нападение на фигуры.	Рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
16.	31; 32.	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры.	Повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое «двойной удар», разобрать, как наносят «двойной удар»	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

			различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».	
17.	33; 34.	«Связка».	Повторить, что такое «двойной удар и шах с выигрышем фигуры». Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
18.	35; 36.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».	Практические занятия.
19.	37; 38.	Основные правила игры в дебюте.	Объяснить детям суть понятия «дебют».	Практические занятия. Показ. Объяснение.
20.	39; 40.	«Детский мат» и защита от него.	Повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на «детский мат», изучить методы защиты от «детского мата». Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
21.	41; 42.	О диагоналях, по которым атакует король.	Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
22.	43; 44.	Перевес в развитии.	Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
23.	45; 46.	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат.	Продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

			рокировки.	
24.	47; 48.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».	Практические занятия.
25.	49;50.	Игра из начального положения.	Проверить весь спектр знаний, умений и навыков, полученных за 2 года обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий.	Практические занятия.
26.	51; 52.	Контрольные занятия по итогам полугодия (года).	Определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.	Практические занятия.
27.	53.	Спортивный праздник «Страна черно-белых королей».	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	Звездный шоу-турнир «Что могут короли!»	Закреплять пройденный материал. Вспомнить, как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
28.	55. 56.	Мониторинг.		

Используемая литература:

- Шахматы для всей семьи (+CD с обучающими видеуроками и симуляторами игр) / С.В. Мазание. – СПб.: Питер, 2010.
- Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г. Сухин. – М.:Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2011.
- Шахматы для детей / Т. Бардвик. – СПб.: Питер, 2011.
- Шахматный учебник для детей / Н.М. Петрушина. – Изд. 12-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2012.
- Шахматы для детей. Шахматы для будущих чемпионов: пер. с англ. / Тед Ноттингем, Боб Уэйд, Эл Лоуренс. – М.: Астрель; АСТ, 2010.
- 25 уроков шахмат / С.Б. Позин. – М.: «RussianCHESSHouse/Русский шахматный дом», 2011.
- сайт <http://2ls.ru>.
- сайт <http://royallib.ru>.

Карточка обучающихся игр.

<p><u>«Игра на уничтожение»</u> — 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.</p>	<p><u>«Один в поле воин».</u> Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</p>
<p><u>«Лабиринт».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p>	<p><u>«Перехитри часовых».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p>
<p><u>«Сними часовых».</u> 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.</p>	<p><u>«Кратчайший путь».</u> За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p>
<p><u>«Захват контрольного поля».</u> 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.</p>	<p><u>«Атака неприятельской фигуры».</u> Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p>
<p><u>«Кто сильнее».</u> Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Волшебный мешочек».</u> В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Угадай-ка».</u> Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Секретная фигура».</u> Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать:</p>

	«Секрет».
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Угадай».</u></p> <p>Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Что общего?»</u></p> <p>Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Большая и маленькая».</u></p> <p>На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Мяч».</u></p> <p>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.</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Кто быстрее».</u></p> <p>К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Да и нет».</u></p> <p>Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p>
<p><u>«Белые и чёрные».</u></p> <p>В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону 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.</p>	<p><u>«Школа».</u></p> <p>Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого?..»</p>
<p><u>«Пирамида».</u></p> <p>Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить</p>	<p><u>«По росту».</u></p> <p>Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.</p>

пирамиду из других фигур.	
<p><u>«Над головой».</u></p> <p>Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.</p>	<p><u>«Убери такую же».</u></p> <p>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.</p>

Консультативный материал для родителей.

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ.

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3-4,5 см, строгой формы. Ребенок должен запомнить, как называется каждая фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш ребенок. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил ребенок, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре.

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

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «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.

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

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

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ.

Для закрепления материала попросите ребенка:

- Из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков;
- Начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски;
- Вспомнить, где кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке;
- Раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным);
- Правильно положить шахматную доску между вами или между куклами;
- Найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток);
- Найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток, черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, стене, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик).

Покажите ребенку центр — четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют партнерами.

Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают вертикальные (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и горизонтальные (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют *вертикалями*, а горизонтальные линии — *горизонталями*.

ВЗЯТИЕ ФИГУР.

Одно из важнейших умений — брать фигуру противника. Ребенок учится выполнять взятие фигуры, которая стоит под боем и не подставлять свою фигуру под удар вашей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур. Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одно-двумя белыми фигурами, вы — одной-двумя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх ребенок почувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Понедобнее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладью. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся — достаточно не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера. Простота подобного единоборства обманлива, не торопите ребенка — это его «боевое крещение». Следите, чтобы ребенок правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вашей. Не исключено, что вначале ребенок будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы!

ХОД СЛОНА.

Очень важно, чтобы ребенок умел точно передвигать шахматного слона по диагонали, не перескакивая на смежные диагонали.

Ребенку старше 5 лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из 8 полей называются большими диагоналями. Все слоны ходят по полям своего цвета.

Для закрепления умения перемещать фигуры по диагонали предложите ребенку:

- Выложить из кубиков косую дорожку-диагональ;
- Раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток;
- Начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Туда-сюда», «Длинный ход».

Устройте поединок: слон против слона. Можете объяснить ребенку, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это одноцветные слоны, а если разного, то разноцветные. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона под бой, а также бить вашего слона, если вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя слонами против одного, двумя против двух. Можно играть на фрагментах шахматной доски 2×2, 3×3, 4×4 и т. д.

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.

Поиграйте с ребенком на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слонем против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами. Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слонем палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.

Рекомендовано обучать ребенка такой последовательности выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.

Самое сложное здесь — научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство ребенок освоит далеко не сразу.

При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам почувствовал, что ладья сильнее слона – у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра-13, а из угла – лишь 7.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.

Поиграйте с ребенком ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске. Как ладье, так и слону нельзя нападать на ферзя – он их побьет. Ферзь же может атаковать ладью по диагонали, а слона – по линиям. Но хотя ферзь гораздо сильнее и ладьи, и слона, на классической шахматной доске он эти фигуры поймать не в состоянии – и у ладьи, и у слона имеется достаточно полей для отхода, — они, как и ферзь, фигуры дальнбойные.

Гораздо сложнее сражаться слону и ладье против ферзя на фрагментах шахматной доски.

БЕЙ, КОРОЛЬ!

Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Эти обстоятельства следует учесть, когда вы начнете сражаться с ребенком королем против короля, королем против других фигур. При безошибочной игре партнеров на обычной шахматной доске в единоборстве короля со слоном или ладьей победителя нет. Тем более что, если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважают шахматного владыку игроки – разрешают исправить свою ошибку.

А вот в поединке с ферзем королю не позавидуешь. Ловко маневрируя на шахматной доске, ферзь может оттеснить короля в любой угол и лишить его ходов. И королю пришлось бы встать под бой, если бы это разрешалось правилами. Если у вашего малыша обнаружатся большие способности к шахматам, попросите его запереть подобным образом шахматного властелина в углу.

Очень силен король на ограниченных участках 64-клеточной доски и на ее фрагментах. На фрагменте «две на две клетки» сила короля равна силе ферзя. Слона король всегда ловит на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три клетки», «три на четыре клетки», а ладью – на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «три на три клетки».

БЕЛАЯ ПЕШКА.

Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с ребенком передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите малыша идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры: «Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если – на одну клетку, то проигрывает.

«Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки. Одной из них будет играть малыш, второй – вы. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то он и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую – на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Малыш ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд – восемь в ряд». Попросите ребенка расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно дети с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ.

Для закрепления нового материала поиграйте в дидактическую игру «Чемпион» белой пешкой, затем черной пешкой. Выигрывает тот, кто превратит пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Объясните ребенку, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому выгоднее всего превращать пешку именно в ферзя. Также поиграйте в дидактические игры «Кто первый?» и «На второй и третьей» белыми, затем черными пешками. После этого поиграйте в дидактическую игру «Кто первый?» белой пешкой против черной. Белая пешка должна стоять на второй горизонтали, а черная – на седьмой горизонтали. При этом белая пешка должна отстоять от черной по крайней мере на две вертикали. Например: белая пешка «b2» против черной пешки «e7». Или белая пешка «a2» против черной «c7». В первом варианте игры побеждает тот, кто первым превращает свою пешку в иную фигуру. Во втором варианте игры пешки превращаются в ферзей, ладей или слонов (но не в коней, ведь ход коня ребенок еще не освоил), и игра продолжается превращенными фигурами на «уничтожение».

БЪЕМ НАИСКОСОК.

Пешка лишь на первый взгляд имеет самый простой ход. Малышам не так-то просто освоить тонкости игры пешками. Вот, к примеру, взятие. В отличие от других фигур, которые бьют вражеские фигуры на тех же полях, на которые и ходят, пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. И если поле перед пешкой занято другой фигурой – хода нет. К тому же идут пешки только вперед: белые пешки – от второй горизонтали до восьмой, а черные пешки – от седьмой горизонтали до первой.

БЕЛЫЙ КОНЬ.

Ход шахматного коня не случайно изучается после ходов остальных фигур. Дело в том, что детям 3–5 лет трудно усвоить прыжки хитроумного скакуна. Например, согласно исследованиям доктора психологических наук Я. А. Пономарева, дети в возрасте первой половины пятого года не могли овладеть ходом коня, а 5-летние хотя и освоили ход коня, но смогли решить далеко не все задачи, связанные с перемещениями коня на шахматной доске. В экспериментах Я. А. Пономарев использовал фрагмент шахматной доски «три клетки на три». В самом простом задании требовалось кратчайшим путем побить неприятельскую пешку (при самых разнообразных положениях белого коня и черной пешки). И вот что выяснилось:

– 5-летние дети не могли четко решить задачи; – дети 6–7 лет успешно решали задачи, перемещая коня по доске, а в отдельных случаях и «в уме» (без передвижения коня по доске), после многочисленных проб и ошибок;

– 8-летние дети оказались способны решить все задания «в уме», не прибегая к пробам и не ошибаясь.

Поэтому советуем не форсировать события при обучении ребенка ходу коня, а исповедовать два принципа: неторопливость и терпение. Хотя опыт обучения детей по нашей методике говорит о том, что оказывается возможным даже детей 3,5 лет обучить ходу коня. Не огорчайтесь, если ребенок все же не освоит этот ход. В таком случае не спешите переходить к изучению дальнейшего материала, лучше еще раз закрепите изученный. Пусть малыш немного повзрослеет и научится более умело оперировать «в мысленном плане». Можете двояко объяснить ребенку передвижения коня. Либо так: «Два поля прямо, одно поле вбок» (или: «Одно поле прямо, два вбок»). Либо так: «Раз, два – прямо, а три – вбок» (или: «Раз – прямо, а два, три – вбок»).

КОНЬ ПРОТИВ КОНЯ.

Играть конем против коня ребенку 3–5 лет еще труднее, чем просто ходить конем. Поэтому наберитесь терпения, объясняя малышу его ошибки. На доске «восемь на восемь полей» ребенок будет ошибаться особенно часто: будет подставлять своего коня под бой, а также не замечать, что можно побить вашего коня. Более целесообразным представляется сразиться с вами на фрагментах шахматной доски. Здесь ребенку будет легче: все-таки выбор ходов в данном случае ограничен.

С детьми 5,5 лет разыграйте и позиции 21–32:

ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ И СЛОН ПРОТИВ КОНЯ.

Значительно разнообразят палитру шахматных сражений поединки коня против ферзя, ладьи или слона. Для малышей они будут представлять большую трудность, поэтому еще раз напоминаем: не браните детей за ошибки, ошибки в подобной игре неизбежны. Не сразу, не вдруг придет к ребенку чувство гармонии, оценка сравнительной силы фигур. Но постепенно он усвоит типичные приемы борьбы одних шахматных фигур с другими, научится атаковать одни фигуры, ограничивать подвижность других. На доске «восемь полей на восемь» лишь одаренные дети да немногие ребята пяти с половиной лет способны решить простейшие задания в сражениях коня против ферзя, ладьи или слона без подсказок старших.

Лишь ферзь способен в любой позиции на доске «восемь полей на восемь» укротить неприятельского скакуна и побить его.

Предложите ребенку за два хода побить черного коня в таком положении:

Эта цель достигается только после 1. ♖b5!! (ферзь ограничивает подвижность черного коня). Далеко не все дети найдут этот ход, поэтому рекомендуем разыграть это положение, не ограничивая количество ходов для достижения победы.

ШАХ.

Шах – важное шахматное понятие. В шахматной нотации шах обозначается знаком «+». Например: 18. ♔e5+ или Ю1. ♚c3+. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры противника – это двойной шах. Двойной шах обозначается так: «++».

Ваша первая задача – чтобы ребенок научился определять, объявлен ли шах в том или ином положении. На практике, как это ни странно, многие дети 3–4 лет с трудом усваивают понятие «шах». Чтобы облегчить ребенку это, скажите, что если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю и объявлен шах.

Предложите ребенку позиции 1–10 и спросите его: дан ли шах черному королю? Если малыш все же не может ответить на вопросы, разрешите ему передвигать фигуры в направлении короля. Если фигура побьет короля, то на доске – шах. В позициях 2, 4, 6, 8, 10 черному королю шах, а в остальных – нет.