

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка - детский сад № 102
«Мир детства»**

Утверждаю:
Заведующий
МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр - детский сад № 102»
_____ Е.Ю. Ненашева
Принято на педагогическом совете
Протокол от «31» августа 2022 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ШАХМАТЫ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»
Физкультурно-спортивной направленности
для детей старшего возраста 6 – 7 лет**

Авторы:
Лискун Анна Николаевна, старший воспитатель;
Гайбель Николай Андреевич, педагог
дополнительного образования

г. Краснодар

2022г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Возрастные особенности детей 6 - 7 лет.....	5
1.3. Планируемые результаты освоения Программы.....	6
2. Содержательный раздел.....	8
2.1. Содержание образовательной деятельности по образовательным областям.....	8
2.2. Формы, способы, средства реализации программы.....	8
2.3. Способы поддержки детской инициативы.....	9
2.4. Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников.....	11
3. Организационный раздел.....	12
3.1. Материально-техническое обеспечение Программы.....	12
3.2. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды.....	12
3.3. Описание планирования образовательной деятельности	13
3.4. Учебно-тематическое планирование.....	13
3.5. Перспективно-тематическое планирование.....	14
Приложение 1. Дидактические игры и задания.....	28
Приложение 1. Дидактические шахматные сказки.....	35

1. Целевой раздел.

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы для малышей» (далее – Программа) разработана на концептуальных основах И.Г. Сухина, автора учебно-методических пособий по обучению детей игре в шахматы. Программа предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста от 6 до 7 лет.

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития и самовоспитания. В. Сухомлинский писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось, шахматам... Игра в шахматы воспитывает сосредоточенность. Но самое главное – это развитие памяти. Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственного и памяти». Б. Франклин говорил: «Так же, как огранка алмаза превращает его в бриллиант, занятия шахматами позволяют раскрыть умственные способности». Обучение игре в шахматы является одной из перспективных форм всестороннего развития и воспитания детей:

Развитие логического мышления и воображения. Прежде всего, шахматы - это прекрасный тренажёр для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности. В процессе игры происходит одновременная и синхронная работа сразу двух полушарий мозга, благодаря чему отмечается активное развитие как логического, так и абстрактного, мышления.

Развитие внимания и усидчивости. Во время занятий шахматами вырабатывается усидчивость, поскольку внимание концентрируется на одном процессе. Исследования показали, что рассеянность детей резко снижается, после того, как они приобщаются к шахматам. *Развитие памяти.* Шахматы очень помогают в развитии разных видов памяти. Во-первых, развивается оперативная память, т.е. память, содержащая те сведения, которые используются в данный момент времени. Также игра способствует развитию долговременной памяти. Если игрок помнит, что в похожей позиции противник однажды уже смог получить выигрыш, значит, он сделает другой ход.

Формирование волевых качеств. Начиная увлекаться шахматами, ребёнок получает мощный толчок развития в личностном плане. Благодаря своей спортивной составляющей шахматы закаляют характер: у ребёнка формируются такие черты как эмоциональная устойчивость, твёрдая воля, целеустремленность и стремление к победе. При этом поражения, которые неизбежно постигают любого игрока, учат его стойко и достойно переживать проигрыш, видя в нём новую возможность для развития, относиться к себе самокритично и анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт.

Развитие самостоятельности и ответственности. Ребенок учится самостоятельно мыслить логически и осмысленно принимать решения. Даже, казалось бы, простые решения (какой фигурой сделать ход) приучают детей к самостоятельности и ответственности. У них формируются общие навыки планирования действий, которые необходимы уже в дошкольном возрасте, чтобы дети учились правильно планировать свое время, стратегически мыслить и достигать целей.

Развитие творческих способностей. Ситуации, когда следует применить оригинальный, нестандартный ход или план, встречаются практически в каждой партии. Играя, мозг постепенно начинает работать не только на запоминание и воспроизведение информации, но и на поиск оригинальных идей и нестандартных решений для достижения желаемого результата.

Развитие способности к обучению. Экспериментально подтверждено, что у детей, играющих в шахматы, скорость интеллектуальной реакции становится выше. У них улучшается успеваемость в школе, особенно по точным наукам.

Шахматы учат мыслить комплексно. Практический анализ ученых доказал, что из числа людей, умеющих играть в шахматы, как правило, вырастают многие выдающиеся специалисты, ученые и руководители большого государственного масштаба.

Новизна Программы

Программа модифицирована с учетом возрастных возможностей детей и условий детского сада

Цель: создание условий для развития личностных и интеллектуальных способностей дошкольника через игру шахматы.

Задачи:

1. Заинтересовать детей шахматами, помочь усвоить основы игры.
2. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур.
3. Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения задачи.
4. Познакомить с правилами поведения партнёров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
5. Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
6. Обеспечить условия для развития познавательных, творческих и личностных качеств дошкольника.

7. Создать условия для усвоения способов действий и использовании приобретенных знаний в собственной деятельности.
8. Создать условия для эмоционального проживания различных ситуаций (шахматных партий, игр, турниров); способствовать укреплению дружеских отношений.

Принципы и подходы Программы:

- ✓ принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов;
- ✓ принцип вариативности – детям предоставляется право выбора в процессе чего, у детей формируется умение осуществлять собственный выбор;
- ✓ принцип творчества – данный процесс сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;
- ✓ систематичность и последовательность изложения программного материала.

1.2 Возрастные особенности детей 6 - 7 лет.

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

Ребенок в возрасте 6 – 7 лет уже имеет собственное мнение. Он наблюдателен. Собственное «я» его уже интересует меньше, чем мир вокруг, в котором он стремится отыскать причинно-следственные связи, чтобы отличить существенное от второстепенного. Развитие воображения позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Ребенок бегло излагает свои мысли. Кроме коммуникативной, развивается планирующая функция речи, т.е. ребёнок учится последовательно и логически выстраивать свои действия, рассказывать об этом. К этому периоду жизни у ребёнка накапливается достаточно большой багаж знаний, который продолжает интенсивно пополняться. Ребёнок стремится поделиться своими знаниями и впечатлениями со сверстниками, что способствует появлению познавательной мотивации в общении. Развитие произвольности и волевых качеств позволяют ребёнку целенаправленно преодолевать определённые трудности, специфические для дошкольника. На фоне эмоциональной зависимости от оценок взрослого у ребёнка развивается притязание на признание, выраженное в стремлении получить одобрение и

похвалу, подтвердить свою значимость. К шести годам ребенок уже стремится управлять своими эмоциями, пытаясь их сдерживать или скрывать от посторонних, что не всегда удается.

В этом возрасте значительно возрастают концентрация, объем и устойчивость внимания, складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов, внимание становится опосредованным, связано с интересами ребенка к деятельности. Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

1.3. Планируемые результаты освоения Программы.

Целевые ориентиры на этапе завершения освоения дополнительной общеразвивающей Программы:

- ✓ ребенок имеет представления об игре, ориентируется на шахматной доске;
- ✓ знает названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- ✓ знает правила хода и взятия каждой фигуры. умеет правильно расставлять фигуры перед игрой;
- ✓ различает горизонталь, вертикаль, диагональ;
- ✓ проявляет любознательность, обладает развитым воображением, соблюдает правила, ориентируется в ситуации;
- ✓ отражает свои впечатления о шахматах в предпочитаемой деятельности (рассказывает, изображает, воплощает образы в играх, разворачивает сюжет и др.)
- ✓ ребенок владеет культурными способами поведения: внимательно и доброжелательно относится к партнеру по игре, уважает соперника;
- ✓ ребенок умеет сравнивать, устанавливать связи и отношения, выстраивать логические цепочки между ходами в игре, самостоятельно решать элементарные шахматные задачи;
- ✓ ребенок проявляет устойчивый интерес к игре, владеет общими представлениями о шахматах (истории, правилах и др.);
- ✓ ребенок ориентируется на шахматной доске, называет шахматные фигуры и стремится познать ходы;
- ✓ ребенок стремится к достижению цели, проявляет настойчивость и силу воли,
- ✓ ребенок умеет доказать и выразить свою точку зрения, отстаивать свой взгляд, мнение на сложившуюся ситуацию.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.

2.1. Содержание образовательной деятельности по образовательным областям.

1. *Социально-коммуникативное развитие* направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества.

2. *Познавательное развитие* предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности;

3. *Речевое развитие* включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы.

4. *Художественно-эстетическое развитие* предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного); формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора; стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений

2.2. Формы, методы и средства реализации Программы.

Организация деятельности с детьми основывается на разнообразных формах работы: групповая и индивидуальная образовательная деятельность, игровые упражнения, головоломки, чтение, просмотр и обсуждение мультфильмов, рассказы об интересных фактах и событиях, инсценирование отрывков из сказок, разучивание стихотворений, продуктивная деятельность (конструирование, рисование, аппликация), творческие задания, конкурсы, турниры, праздники, викторины, экскурсии.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов: от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, отказ от общепринятых стереотипов.

Методы организации образовательной деятельности дошкольников являются важным фактором успешности усвоения материала, а также развития

логического мышления и личностных качеств. Они влияют на развитие целостной картины мира ребенка, его способностей, воспитание его потребностей.

Программа предусматривает использование творческих, словесных, наглядных, практических, поисково-исследовательских методов.

На начальном этапе преобладают *игровой, наглядно-образный и репродуктивный методы*. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*.

Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребенок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий *алгоритм мышления*: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного изложения. Разбор позиций разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре, стремление к самостоятельному поиску ответа.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Комплекс приемов:

- приемы формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения (иллюстрирование, демонстрация, презентация, театрализация, и т.д.);
- приемы, способствующие созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников (проблемный вопрос, проблемная ситуация, конструирование, моделирование и т.д.; приемы, активизирующие эмоции воспитанников (драматизация, игра, имитация, праздники, экскурсии и т.д.);
- приемы контроля, самоконтроля (самостоятельные работы творческого характера и т.д.);
- приемы управления межличностными отношениями (совместное нахождение лучшего решения и т.д.).

Образовательная деятельность с воспитанниками строится на основе субъект-субъектного взаимодействия педагога с ребенком. Это реализуется в создании благоприятного психологического микроклимата, обеспечении эмоционального благополучия и созданию условий для ситуации успеха ребенка.

Программа предусматривает использование технологий игрового обучения, здоровьесберегающих технологий, ТРИЗ, моделирования.

Содержание образовательной деятельности основывается на реализации специально разработанной «Шахматно-задачной технологии И.Г. Сухина». Использование данной технологии позволяет создать условия для развития способности действовать «в уме», развивать наглядно-образное и логическое мышление.

Особое внимание обращается на соблюдение воспитательных составляющих: дети являются соратниками, помощниками. Они не противостоят друг другу, не подавляют друг друга интеллектуально, а решают интересные, занимательные задачи и головоломки, связанные с шахматным материалом. Таким образом, дети сражаются не друг с другом, а с интересной, возможно, трудной, но обязательно посильной задачей или головоломкой.

Средства реализации программы:

- ✓ Дидактические игры и игровые упражнения;
- ✓ Шахматные задачи и этюды
- ✓ Дидактические шахматные сказки
- ✓ Практическая игра.
- ✓ Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- ✓ Дидактические игры и задания

2.3. Способы поддержки детской инициативы.

Дети испытывают радость и эмоциональный подъем тогда, когда занимаются интересным делом. Эмоциональный комфорт способствует проявлению настойчивости в достижении целей, поэтому образовательная деятельность по Программе строится с учетом интересов детей. Равновесие между собственной активностью самого ребенка и активностью взрослого, который поддерживает усилия ребенка по освоению игры в шахматы и обогащает его опыт. При этом ребенок выражает себя в различных видах деятельности и реализует собственный потенциал. Программа предусматривает использование форм развития познавательной, творческой и коммуникативной инициативных сфер через следующие способы поддержки: игровая деятельность, творческие виды деятельности, создание проблемных ситуаций, алгоритмы для выполнения заданий, моделирование ситуаций и др.

2.4. Перспективно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Тема занятия	Задачи	Содержание	Материал и оборудование
1.	Шахматная доска	Происхождение игры «Шахматы».	Формировать представление об истории происхождения игры	История происхождения шахмат.	Презентация «Происхождение игры», Картонная, виниловая, деревянная доска.
2.		Знакомство с шахматной доской.	Формировать представление о шахматной доске, ориентироваться на ней.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Картонная, виниловая, деревянная доска
3.		Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля.	Познакомить с шахматной доской, белыми и черными полями.	Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки». Д/И «Закрась поля»	Картонная, виниловая, деревянная доска; шахматная вертикальная доска,
4.		Расположение доски между партнерами. Горизонтальная	Формировать умение правильно располагать	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей	Картонная, виниловая, деревянная доска; синие прямоугольники; магнитная

		линия.	шахматную доску, находить горизонтали на доске	на доске. Д/И «Горизонталь», П/И «Собери команду», «Выстрой горизонталь».	вертикальная доска, цветные магниты (8 штук)
5.		Вертикальная линия.	Формировать умение находить вертикали на доске	Расположение доски между партнерами. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Д/И «Горизонталь», «Вертикаль», П/И «Собери команду», «Выстрой вертикаль».	Цветные магниты (8 штук), магнитная вертикальная доска
6.		Диагональ. Координаты фигуры.	Формировать умение находить диагонали на доске	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г.Сухина «Приключения в Шахматной стране». Дидактическое задание «Диагональ». Д/И «Диагональ», П/И «Выстрой диагональ».	Цветные магниты (8 штук), магнитная вертикальная доска Сказка И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»
7.		Координаты фигуры (буквы латинские и арабские цифры). Центр.	Формировать умение находить координаты фигуры на доске посредством букв и цифр; умение определять центр шахматной доски	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактическое задание «Диагональ». Д/И «Диагональ», «SOS». П/И «Выстрой диагональ», «Почтальон», «Превратись в букву», «Превратись в цифру», «Найди поле».	Вертикальная магнитная доска, магнитные цифры и буквы, 4 желтых магнита для обозначения центра.
8.	Шахматные фигуры	Белые и черные шахматные фигуры	Формировать представление о шахматных фигурах.	Белые и черные шахматные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка»,	Шахматные доски, шахматные фигуры

			Учить различать называть шахматные фигуры;	«Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».	
9.		Расстановка фигур перед шахматной партией.	Формировать представление о начальной расстановке фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Д/И «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	Шахматные доски, шахматные фигуры
10.		Основные правила игры (соблюдай тишину, тронул фигуру – ходи, поправляю)	Формировать знание об основных правилах игры	Д/И «Назови правила»	Шахматные доски, шахматные фигуры
11.		Ладья. Место в начальном положении. Ход ладьи.	Формировать знание о ходе ладьи, её начальном положении, взятии фигуры ладьей	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»	Напольная шахматная доска, корона ладьи – 4 шт., деревянные ладьи – черная и белая, магнитные ладьи, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
12.		Ладья. . Взятие.	Формировать умение решать шахматные этюды	Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	Шахматная доска, шахматная ладья, вертикальная магнитная доска
13.		Ладья против ладьи.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей	Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	Шахматная доска, шахматная ладья, вертикальная магнитная доска

14.	Слон. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе слона, его начальном положении, взятии фигуры слонем	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Легкая и тяжелая фигура. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч».	Напольная шахматная доска, корона слона – 4 шт., деревянные слоны – черный и белый, магнитные слоны, пиктограммы, фрагменты шахматной доски.
15.	Белопольные и чернопольные слоны.	Формировать представление и понимание отличия разнопольных слонов	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Легкая и тяжелая фигура. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч». «Да и нет»	Напольная шахматная доска, корона слона – 4 шт., деревянные слоны – черный и белый, магнитные слоны, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
16.	Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Формировать представление о качестве фигур, ценности легких и тяжелых фигур	Качество. Легкая и тяжелая фигура. Д/ Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч». «Да и нет», «Секретная фигура».	Напольная шахматная доска, корона слона – 4 шт., деревянные слоны – черный и белый, магнитные слоны.
17.	Слон против слона, два слона против одного, двух.	Формировать умение решать шахматные этюды со слонем	Качество. Легкая и тяжелая фигура. Д/ Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч». «Да и нет», «Секретная фигура».	Напольная шахматная доска, корона слона – 4 шт., деревянные слоны – черный и белый, магнитные слоны.
18.	Ладья против слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей и слонем	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»	Напольная шахматная доска, корона ладьи – 4 шт., деревянные ладьи – черная и белая, слоны, магнитные ладьи.
19.	Ладья против слона. Дидактические задания.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей и	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие»,	Напольная шахматная доска, корона ладьи – 4 шт., деревянные ладьи – черная

			слоном	«Защита», «Выиграй фигуру», «Один в поле воин»	и белая, кони, ферзи, магнитные ладьи.
20.		Ладья против слона, две ладьи против слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей, двумя ладьями и слоном	Термин «стоять под боем». Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов. Д.и. Лабиринт»	Напольная шахматная доска, корона ладьи – 4 шт., деревянные ладьи – черная и белая, магнитные ладьи, слоны.
21.		Одна (две) ладьи против двух слонов.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей, двумя ладьями против двух слонов	Термин «стоять под боем». Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов. Д.и. Лабиринт»	Напольная шахматная доска, корона ладьи – 4 шт., деревянные ладьи – черная и белая, слоны, магнитные ладьи.
22.		Ферзь. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе ферзя, его начальном положении, взятии фигуры ферзем	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч».	Напольная шахматная доска, корона ферзя – 2 шт., деревянные ферзи – черный и белый, магнитные ферзи, пиктограммы, цветные магниты (8 штук)
23.		Ферзь – тяжелая фигура.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем	Ферзь – тяжелая фигура. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Третий шаг в мир шахмат. Д/И «Да и нет»	Напольная шахматная доска, корона ферзя - 2 шт., деревянные ферзи – черный и белый, магнитные ферзи, пиктограммы
24.		Ферзь против ферзя.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ферзя	Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на	Напольная шахматная доска, корона ферзя - 2 шт., деревянные ферзи – черный и белый, магнитные ферзи,

				уничтожение» (ферзь против ферзя), «Перехитри часовых».	пиктограммы.
25.		Ферзь против ладьи и слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ладьи и слона	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения).	Напольная шахматная доска, корона ферзя - 2 шт., ладей – 4 шт., слона – 4 шт., деревянные ферзи – черный и белый, магнитные ферзи.
26.		Ферзь против ладьи и слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ладьи и слона	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения).	Напольная шахматная доска, корона ферзя - 2 шт., ладей – 4 шт., слона – 4 шт., деревянные ферзи – черный и белый, магнитные ферзи.
27.		Конь. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе коня, его начальном положении, взятии фигуры конем	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»	Напольная шахматная доска, корона коня – 4 шт., деревянный конь – черный и белый, магнитные кони, цветные магниты (8 штук)
28.		Конь – легкая фигура. Дидактические задания	Формировать умение решать шахматные этюды с конем	Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч».	Магнитные кони, пиктограммы, цветные магниты (8 штук)

29.	Конь (один-два) против коня (одного-двух).	Формировать умение решать шахматные этюды с конем	Д/И «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	Напольная шахматная доска, корона коня – 4 шт., деревянный конь – черный и белый, магнитные кони
30.	Конь против ладьи, слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с конем против ладьи и слона	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Д.и. «Атака неприятельской фигуры»	Напольная шахматная доска, коня - 4 шт., ладей – 4 шт., слона – 4 шт., магнитные фигуры, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
31.	Конь против ферзя.	Формировать умение решать шахматные этюды с конем против ферзя	Д/И «Захват контрольного поля», "Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности», «Двойной удар»	Напольная шахматная доска, коня - 4 шт., ладей – 4 шт., слона – 4 шт., магнитные фигуры, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
32.	Пешка. Начальное положение. Ход пешки, взятие.	Формировать знание о ходе пешки, её начальном положении, взятии фигуры пешкой	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Д/И «Лабиринт», «Один в поле воин», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»	Напольная шахматная доска, пешки – 8-16 шт., деревянные пешки – черные и белые, магнитные пешки, пиктограммы, цветные магниты (8 штук)
33.	Превращение пешки. Дидактические задания.	Формировать знание о превращении пешки на границе доски, преимуществе такого хода	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Напольная шахматная доска, пластиковые пешки 8-16 шт., деревянные пешки – черные и белые, магнитные пешки, пиктограммы

				Д/И «Лабиринт», «Один в поле воин», «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»	
34.		Пешка (одна-две) против пешек (одной-двух).	Формировать умение решать шахматные этюды с пешками против пешек	Д/И «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности», «Взятие на проходе»	Напольная шахматная доска, пластиковые пешки 8-16 шт., деревянные пешки – черные и белые, магнитные пешки, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
35.		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона	Д/И «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности», «Защита»	Напольная шахматная доска, пластиковые пешки – 8-16 шт., кони - 4 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., ферзи – 2 шт.
36.		Король. Начальное положение. Ход короля, взятие.	Формировать знание о ходе короля, его начальном положении, взятии фигуры королем	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	Напольная шахматная доска, корона короля – 2 шт., деревянные короли – черный и белый, магнитные короли, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
37.		Дидактические задания. Король против короля.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против короля	Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»,	Напольная шахматная доска, корона короля – 2 шт., деревянные короли – черный и белый, магнитные короли, пиктограммы,

				«Игра на уничтожение» (король против короля), «Мяч»	фрагменты шахматной доски
38.		Король против ферзя, ладьи.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против ферзя, ладьи	Д/И «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»	Напольная шахматная доска, король - 2 шт., ладьи - 4 шт., ферзи - 2 шт, пиктограммы, фрагменты шахматной доски
39.		Король против слона, коня, пешки.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против слона, коня, пешки	Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности»	Напольная шахматная доска, короли - 2 шт., слоны - 4 шт., кони - 4 шт, пешки - 16 шт., пиктограммы, фрагменты шахматной доски
40.		Понятие «шах». Шах ферзем, ладьей.	Формировать представление о понятии «шах», формировать умение шаховать ферзем, ладьей	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Д/И «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Шах или не шах», «Первый шах»	Настольная шахматная доска, короли - 2 шт., ферзи - 2 шт., ладьи - 4 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
41.	Шахматные понятия и тактические приемы	Шах слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	Формировать представление о понятии «шах конем, слоном, пешкой», формировать умение защищаться от шаха тремя способами	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Д/И «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Защита от шаха»	Настольная шахматная доска, короли - 2 шт., слоны - 4 шт., ладьи - 4 шт., пешки- 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
42.		«Шах или не шах», «Вечный шах»	Формировать представление о понятии «шах», формировать умение определять «шах или	Открытый шах. Двойной шах. Д/И «Дай открытый шах», «Дай двойной шах», «Первый шах», «Открытое нападение», «Вечный шах»	Настольная шахматная доска, короли - 2 шт., слоны - 4 шт., ладьи - 4 шт., кони - 4 шт., пешки- 8 шт., магнитная доска, магнитные

			не шах», «вечный шах».		шахматы
43.	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей.	Формировать представление о понятии «мат», формировать умение матовать ферзем, ладьей	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Д/И «Мат или не мат», «Мат или не мат». Чтение сказки «Мат и пат».	Настольная шахматная доска, короли - 2 шт., слоны – 4 шт., ладьи – 4 шт., кони – 4 шт., пешки- 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы	
44.	Мат слоном, конём, ладьёй.	Формировать представление о матовании слоном, конем, ладьей	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Д/И «Мат или не мат», «Ограничение подвижности» П/И «Найди линию для атаки», «Догони пешку королем»	Настольная шахматная доска, определенное количество фигур и пешек в соответствии с этюдом, магнитная доска, магнитные шахматы	
45.	«Мат в один ход», двумя ладьями.	Формировать представление о понятии «мат в один ход», формировать умение шаховать	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Д/И «Мат или не мат», «Мат в один ход»	Настольная шахматная доска, определенное количество фигур и пешек в соответствии с этюдом, магнитная доска, магнитные шахматы	
46.	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	Формировать представление о понятии «пат», формировать умение определять патовые ситуации	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Д/И «Пат или не пат», «Пат». П/И «Атакуй»	Настольная шахматная доска, определенное количество фигур и пешек в соответствии с этюдом, магнитная доска, магнитные шахматы	
47.	Мат. Повторение.	Формировать представление о понятии «мат», формировать умение ставить мат	Д/И «Мат или не мат», «Ограничение подвижности» П/И «Поставь мат в один ход».	Настольная шахматная доска, определенное количество фигур и пешек в соответствии с этюдом, магнитная доска, магнитные шахматы	

48.		Рокировка. Правила рокировки.	Формировать представление о понятии «рокировка», правилах рокировки,	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Д/И «Рокировка», «Правила рокировки», Шахматные физкультминутки «Шахматные бои»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ладьи – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
49.		Длинная рокировка.	Формировать представление о понятии «длинная рокировка», умение выполнять длинную рокировку	Рокировка. Длинная рокировка. Правила рокировки. Д/И «Рокировка», «Правила длинной рокировки», Шахматные физкультминутки «Шахматные бои»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ладьи – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
50.		Короткая рокировка.	Формировать представление о понятии «короткая рокировка», умение выполнять короткую рокировку	Рокировка. Короткая рокировка. Правила рокировки. Д/И «Правила короткой рокировки», Отгадывание загадок о тактических приемах и правилах игры «Шахматная шкатулка»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ладьи – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
51.		Шахматная партия.	Формировать понятие о шахматной партии	Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Д/И «Два хода», «Правила шахматной партии»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
52.	Этапы шахматной партии	Игра всеми фигурами из начального положения.	Формировать умение играть всеми фигурами из начального положения	Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Д/И «Два хода», «Начни правильно игру», «Защити пешку».	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
53.		Дебют - начало шахматной партии.	Формировать понятие о дебюте – первой стадии шахматной партии	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Д/И «Дебютные комбинации».	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки

					– 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
54.		Борьба за центр.	Формировать представление о центре, цели его занятия фигурами, правилах дебюта	Д/И «Займи центр первым», «Назови центральные поля»	Настольная шахматная доска, ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
55.		Принципы игры в середине партии.	Формировать представление о тактических приемах	Д/И «Завлечение»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
56.		Связка.	Формировать представление о связанной фигуре	Д/И «Связанная фигура»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
57.		Открытый шах.	Формировать представление об открытом шахе	Д/И «Открытый шах»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
58.		Эндшпиль – конец партии.	Формировать представление о конце партии, правилах эндшпиля	Д/И «Атака неприятельской фигурой»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
59.		Мат двумя ладьями и ладьей и ферзем.	Формировать представление о мате	Д/И «Мат ладьями», «Поставь мат»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ладьи

			двумя ладьями и ладьей и ферзем		– 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
60.		Пешечные окончания.	Формировать представление о пешечных окончаниях	Д/И «Пешечные превращения»	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы
61.		Шахматные этюды.	Формировать представление о пути решения шахматных этюдов	Д/И «Два хода» Отгадывание загадок об этапах игры «Загадочные этапы».	Настольная шахматная доска, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы. Диаграммы.
62.	Шахматный турнир	Турнир «Золотая ладья».	Формировать представление о мате ладьей и ферзем Познакомить со знаменитыми шахматистами	Знаменитые шахматисты. Д/И «Поставь мат»	Портреты знаменитых шахматистов, настольная шахматная доска и полный набор шахматных фигур, магнитная доска, магнитные шахматы
63.		Турнир «Золотая ладья».	Закрепить знания о шахматных понятиях, правилах игры	Д/И «Шахматный магазин»	Презентация «Шахматное королевство», магнитная доска, магнитные шахматы, пиктограммы фигур
64.		Шахматно-музыкальное развлечение, награждение	Закрепить представление о шахматном турнире, его правилах	Викторина «В мире шахмат»	Настольная шахматная доска по количеству пар, короли – 2 шт., ферзи – 2 шт., ладьи – 4 шт., слоны – 4 шт., кони – 4 шт., пешки – 8 шт., магнитная доска, магнитные шахматы

2.5. Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников.

Семья – основной фактор, определяющий личность ребенка дошкольного возраста. Именно семья в первую очередь способствует сохранению и укреплению здоровья ребенка и его физической формы, определяет успешность интеллектуально-речевого развития и детской любознательности, помогает раскрыться способностям дошкольника и формирует художественные вкусы. Основную ответственность за воспитание, развитие и образование несут родители. Остальные учреждения только могут дополнить, поддержать, направить их воспитательную деятельность. Взаимодействие детского сада и семьи направлено на совместное с родителями воспитание и развитие дошкольников, духовное сближение родителей с детьми и педагогов с родителями, вовлечение родителей в образовательный процесс детского сада. Привлекая родителей к шахматам, реализуются следующие задачи:

- популяризировать шахматы – как интеллектуальный семейный досуг;
- способствовать повышению педагогической культуры родителей в вопросе воспитания у детей любви к шахматной игре;
- включение родителей как активных участников в образовательный процесс.

Примерный план взаимодействия с родителями

Месяц	Формы работы	Задачи
Сентябрь	Консультация «Чем полезны занятия шахматами для ребёнка?»	Расширить представление родителей о влиянии игры в шахматы на развитие личностных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста. Мотивировать родителей превратить игру в шахматы в семейный досуг.
Ноябрь	Совместное творчество «Шахматные фигуры»	Обогатить РППС различными видами шахмат, сделанными совместно детьми и родителями.
Январь	Игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»	Способствовать изучению родителями азов игры в шахматы Актуализировать знания детей и родителей о правилах игры в шахматы.
Март	Создание лэпбуков «История игры в шахматы»	Мотивировать родителей совместно с детьми включиться в познавательную деятельность «История игры в шахматы».
Апрель	Открытое занятие «Шахматное королевство»	Создать условия для включения родителей в образовательную деятельность. Познакомить родителей с успехами детей.
Май	Шахматный турнир «Белый конь» между родителями и детьми.	Способствовать формированию интереса к игре шахматы.

3. Организационный раздел.

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы.

3.1.1. Для реализации Программы в МАДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад № 102» оборудовано помещение, в котором имеются:

- ✓ столы, стулья;
- ✓ ноутбук;
- ✓ магнитная доска с шахматными фигурами на магнитах.

3.2.2. Программно-методическое обеспечение Программы:

- Шахматы для самых маленьких = Шахматы для детей: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г. Сухин.- М.: Издательство АСТ : Кладезь, 2020.
- Шахматы. Полный курс для детей – Шахматы. Большой самоучитель для детей / И.Г. Сухин.- М.: Издательство АСТ, 2019.
- Шахматы, первый год, или учусь и учу. Пособие для учителя. – 3-е изд. / И.Г. Сухин. - Обнинск: Издательство «Духовное возрождение», 2015.

3.2. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды.

Развивающая предметно-пространственная среда организована в специальном помещении дошкольной организации. Среда организована в соответствии с основными направлениями развития детей согласно требованиям Стандарта к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования и нормам СанПиН 2.4.3648-20

Средства обучения и материалы, необходимые для решения задач Программы:

- ✓ банк мультимедийных презентации о шахматах;
- ✓ альбомом «Шахматы» с демонстрационным материалом (схемы);
- ✓ картотека дидактических шахматных игр;
- ✓ шахматные наборы (доска с фигурами);
- ✓ парковые шахматы;
- ✓ шахматные часы;
- ✓ мешочек, сшитый из ткани для игры «Волшебный мешочек»;
- ✓ деревянные кубики черно-белые;
- ✓ настольные шахматы разных видов;
- ✓ картотека дидактических игр и упражнений;
- ✓ наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- ✓ Раскраски, лабиринты, кроссворды;
- ✓ Цветные карандаши, фломастеры, альбомы для рисования, пластилин.

3.3. Описание планирования образовательной деятельности.

Образовательная деятельность носит комплексный характер и включает различные виды деятельности.

Срок реализации Программы - 1 год

Возраст детей	Количество занятий		Продолжительность занятия (мин.)	Наполняемость групп
	В месяц	В год		
Старший дошкольный возраст (6 -7 лет)	8	64	30 мин.	до 8 человек

3.4. Учебно-тематическое планирование

№	Тематический блок	Количество часов
1.	Шахматная доска	7
2.	Шахматные фигуры	33
3.	Шахматные понятия и тактические приемы	11
4.	Этапы шахматной партии	10
5.	Шахматный турнир	3
ИТОГО		64 часа

Дидактические игры и задания

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

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

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

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При

этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

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

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

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

Дидактические шахматные сказки

1. И. Сухин «Котята-хвастунишки»
2. И. Сухин. Лена, Оля и Баба
3. И. Сухин От сказки – к шахматам.
4. И. Сухин Удивительные превращения деревянного кругляка
5. И. Сухин. Удивительные приключения шахматной доски.
6. И. Сухин Хвастуны в Паламеде.
7. И. Сухин Черно-белая магия Ущелья Великанов
8. И. Сухин Шахматная

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных.

И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Ален к Чародею и спросили: – Где бы нам игру необыкновенную найти? Усмехнулся Чародей:

– Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Ален Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч. Вошли Лена и Ален в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: "Опа... Опа... Опа...". Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Ален вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичком Тот злобно расхохотался:

– Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лену, Алёну и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Ален не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Ален и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена.

Попросите учеников открыть с. 4 учебника – там изображен этот кругляк; очень хорошо, если учитель заранее приготовит такой кругляк из картона. На своих занятиях мы запускаем кругляк из картона в класс, потом просим конкретно одного из учеников принести его обратно; только не говорите это всему классу сразу, а то вместо кругляка можете получить три – четыре кусочка картона.

Приглянулся кругляк Алену. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Взмахнул Звол над Аленом мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алена. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алена, перекинул через плечо Лену и затрусил прочь.

Не растерялся Ален, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног.

Просите детей посмотреть на с. 4, а потом показываете заранее приготовленный квадрат из картона. Можете метнуть квадрат в класс. Только осторожно..

Подхватила щит Лена, бросила в воду. Поплыли они с Аленом по Бурной Реке. Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь. Лена и Ален вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

Дети рассматривают с.5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Ален Лену за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь.

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лена и Ален остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Дети рассматривают с.5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок.

Здесь можно спросить у ребят: "Как вы думаете, что будет дальше?"

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лена. – Как от него отвязаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу. Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: "ЗВОЛ".

– "З" – это, наверное, "злой"? – предположила Лена. – А что такое "ВОЛ"?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?!

– Знаю, знаю! – закричала Лена. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. Где же заветная игра? – огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках ШАХМАТНУЮ ДОСКУ. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой ШАХМАТЫ!