

Управление образования администрации  
МО «Устьянский муниципальный район»

МБОУ «Начальная школа – детский сад М Монтессори»

РАССМОТРЕНО  
педагогическим советом МБОУ  
«Начальная школа – детский сад  
М Монтессори»  
Протокол «14» мая 2020г № 4



УТВЕРЖДЕНА  
директор «МБОУ «Начальная школа –  
детский сад М Монтессори»  
Агафонова Н.Н.  
приказ от «15» мая 2020 г. № 31/04

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
«Юный шахматист»

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:  
педагог дополнительного  
образования  
Сопочкина Марина Николаевна

п. Октябрьский 2020г.

## Содержание

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы» .....	3
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цели и задачи .....	6
1.3. Содержание программы .....	7
1.3.1. Учебно-тематический план. Модуль 1 .....	7
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана. Модуль 1.....	9
1.3.3. Планируемые результаты. Модуль 1 .....	11
1.3.4. Учебно-тематический план. Модуль 2 .....	12
1.3.5. Содержание учебно-тематического плана. Модуль2 .....	13
1.3.6. Планируемые результаты. Модуль2 .....	15
Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий» .....	16
2.1.1. Календарный учебный график. Модуль 1 .....	15
2.1.2. Календарный учебный график. Модуль 2 .....	19
2.2. Условия реализации программы .....	22
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	23
2.4. Список литературы.....	24
2.6. Приложения .....	26

## **Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1 Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист» (далее программа) относится к физкультурно-спортивной направленности. Реализация её осуществляется в «МБОУ «Начальная школа – детский сад М.Монтессори»» (п.Октябрьский, Устьянского района, Архангельской области).

Шахматы – очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Способствует развитию у детей ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений; учит ребенка запоминать, предвидеть результаты своей деятельности. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития малыша. Шахматы – лучшая стратегическая игра, одна из самых популярных в мире. В них веками играли дети и взрослые: для развлечения и для того, чтобы в занимательной форме развивать свои умственные способности. Благодаря этой игре, дети вырабатывают целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, а также внимательность и собранность. Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Актуальность программы обусловлена «Концепцией развития дополнительного образования детей» (от 04.09.2014 № 1726-р), где сказано, что на современном этапе содержание дополнительных образовательных программ должно быть ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения. Важным моментом является удовлетворение индивидуальных потребностей, обучающихся, в интеллектуальном и нравственном развитии, обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания обучающихся, а также формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.

До недавнего времени основное внимание ученых было обращено на дошкольный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано. Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям старших возрастов. В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка.

Новизна программы «Юный шахматист» состоит в том, что направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость,

целеустремленность, самостоятельность в принятии решения. Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам.

Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке.

#### **Формы, методы и средства реализации программы.**

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Основные формы и средства обучения:

1. Теоретические занятия
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

#### **Результаты и способы их оценки**

Данная программа позволяет реализовать многие позитивные идеи - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в ДОУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому данная программа даёт возможность довести до сознания учащихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе, а также приобщить детей к творческому процессу, развивающему мыслительную деятельность.

Для обучения по программе «Юный шахматист» (стартовый уровень) привлекаются дети старшего дошкольного возраста, проявляющие интерес к игре в шахматы. В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые интересны дошкольникам.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы – 1 год

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 часу, итого 3 часа в неделю. Учебный план состоит из двух модулей. Первый модуль: с сентября по декабрь - 48 часов, 2 модуль: с

января по май 60 часов, итого 108 часов в текущем учебном году. Программа предполагает возможность корректировки количества часов на начальных этапах обучения – знакомства с фигурами, знакомство с доской (горизонталь, вертикаль, диагональ), а также запоминание букв латинского алфавита. Возможность сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, исключать темы и вводить новые.

Программа вариативна, может корректироваться и в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств.

Начало учебного года 01.09, окончание – 31.05.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель** – обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить детей с историей возникновения шахмат;
- обучать правилам игры в шахматы, свободно ориентироваться на шахматной доске
- Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы.

**Развивающие:**

- развивать познавательные процессы: логическое мышление, память, внимание;
- формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач.

**Воспитывающие:**

- Воспитывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах,
- Воспитывать умение анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение.

### 1.3 Содержание программы

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программа состоит из двух разделов:

1. Теоретический (беседы, обсуждения, рассказ, демонстрация схем, моделей, диаграмм, просмотр видеоматериалов и презентаций).

2. Практический, включающий в себя следующие виды: настольные деревянные шахматы; рабочая тетрадь; нужные диаграммы, фотографии, картотеки с шахматным содержанием

-дидактические игры

-загадки

-стихи

-схемы ходов шахматных фигур и пешки.

Задания по этим видам практических занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем.

#### 1.3.1. Учебно-тематический план. Модуль 1

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	В стране шахматного королевства	3	1	2	Вопрос-ответ, беседа по картинкам
2	«Знакомство с шахматными фигурами»	3	1	2	д/и «Большая и маленькая», «Что общего?» «Найди фигуру», «Угадай-ка», «Кто быстрее»
3	«Шахматные фигуры»	6	2	4	д/и «Чудесный мешочек», «Белые и черные», «Снежный ком», «Какой фигуры не стало», д/и «Прятки», Какие фигуры спрятались в словах: олады, спешка, заслонка, коньки? ( <i>Ладьи, пешка, слон, конь.</i> )
4	«Волшебная доска»	6	2	4	«Выложи шахматную дорожку» из квадратиков. Выложить фишками шахматную дорожку – вертикаль, горизонталь, диагональ работа с диаграммами. д/и «Почтальон находит адрес»

					Проверочная работа К главе «Шахматная доска». «Путаница», «Что пропало?», «Кто быстрее расставит» Аппликация шахматных фигур
5	«Начальное положение»	6	2	4	найди ошибку в расстановке, д/и «Какой фигуры не стало?» работа с раскрасками. д/и «Путаница», «Да и нет». блиц опрос по пройденным темам,
6	«Пешки-солдаты шахматной доски» «Какие бывают пешки»	9	3	6	Работа с диаграммами, д/игры: «Пешечная эстафета», «Игра на уничтожение». Рисование 14-тью пешками на доске букву «П»
7	Шахматная фигура Ладья-прямолинейная бесхитростная	6	2	4	Лепка фигуры Ладья, «Загадки шахматной шкатулки» «Цепочка». «Курица и зернышки»
8	«Как ходит шахматный Слон», «Ладья против слона»	9	3	6	Д/игры: «Цепочка», «Самая короткая дорожка», раскраски, игры соревновательного характера.
	итого	48	16	32	

### 1.3.2. Содержание учебно-тематического плана. Модуль 1

#### **Раздел 1. «В стране шахматного королевства»**

*Теория:* Знакомство детей с шахматной игрой, развивать интерес к шахматам.

*Практика:* Внесение шахматной коробки. Чтение **шахматной легенды**. Знакомство с великими **шахматистами**. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения **шахматной доски**".

Правила пользования шахматами: как открывать, доставать, держать и ставить фигуры.

#### **Раздел 2. «Знакомство с шахматными фигурами»**

*Теория:* познакомить детей с шахматными фигурами. Учить сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду с остальными, развивать мелкую моторику рук. Прививать интерес к игре с шахматными фигурами.

*Практика:* Внесение фигур настоящих и карточки с фигурами на плоскости; д/и: "Большая и маленькая", "Что общего?" «Найди фигуру», «Угадай-ка», «Кто быстрее»

#### **Раздел 3. «Шахматные фигуры»**

*Теория:* закрепить названия шахматных фигур, развивать внимательность, память. Воспитывать желание играть с шахматными фигурами. Упражнять в правильном назывании шахматных фигур

*Практика:* показ сказки «Шахматный теремок», дидактические игры: «Чудесный мешочек», «Белые и черные», «Снежный ком», «Какой фигуры не стало», «Прятки», Какие фигуры спрятались в словах: олады, спешка, заслонка, коньки? (*Ладьи, пешка, слон, конь.*)

#### **Раздел 4. «Волшебная доска»**

*Теория:* познакомить с новыми понятиями: шахматная доска, «белые», «черные» поля, чередование белых, черных полей, «центр» шахматной доски, шахматные поля квадратные, горизонталь, вертикаль, диагональ. Каждая клетка имеет свое обозначение. Выучит названия латинских букв. Развивать внимательность. Воспитывать усидчивость.

*Практика:* раскрасить шахматное поле, на диаграмме обозначить центр с помощью символов. Провести линии диагональ, вертикаль, горизонталь. Веселая считалка – Артисту Биму циркуль дашь, его фамилия. Же Аш, д/и «Почтальон находит адрес» «Путаница», «Что пропало?», «Кто быстрее расставит». Аппликация «Шахматные фигуры»

#### **Раздел 5 «Начальное положение»**

*Теория:* познакомить с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция». Развивать память, внимание, мелкую моторику, воспитывать усидчивость. Формировать навык самоконтроля

*Практика:* правильно, располагать доску между партнерами; правило «ферзь любит свой цвет», работа с диаграммой: закрась фигуры. Д/и: «Какой фигуры не стало?», «Путаница», «Да и нет».

#### **Раздел 6» Пешки – солдаты шахматной доски»**

*Теория:* Знакомство с пешками, 5 правил передвижения пешек по шахматной доске, куда двигаются белые, куда черные пешки. Пешечная структура — это скелет, опора и оборонительное сооружение. Сильные и слабые пешки.

*Практика:* 1 правило-как пешки ходят; 2 правило-первый ход пешки; 3 правило-взятие; 4

правило-превращение пешки; 5 правило-взятие на проходе. Проходные пешки; отдаленные проходные; защищенные проходные; блокированная пешка; изолированная; висячие; отсталые; пешечные островки; сдвоенные; пешечная фаланга. Д/и: «Пешечная эстафета», «Игра на уничтожение». Рисование 14-тью пешками на доске букву «П», чтобы не смогли уничтожить друг друга

#### ***Раздел 7 «Шахматная фигура - Ладья прямолинейная бесхитростная»***

***Теория:*** Знакомство с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры». Ладья ходит по прямым линиям: горизонталям, вертикалям. Место ладьи в начальном положении. (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух),

***Практика:*** Упражнение в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед. игра на «уничтожение» “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Лепка фигуры Ладья, «Загадки шахматной шкатулки», «Цепочка», «Курица и зернышки»

#### ***Раздел 8 «Как ходит шахматный слон. Ладья против слона»***

***Теория:*** вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям как слон выполняет взятие.

***Практика:*** заучивание стихотворения «Слон» Весел» «Шахматный букварь» чтение сказки «Как слон стал слоном». «Ладья против слона» (игровая практика) Д/игры: «Цепочка», «Самая короткая дорожка», игры соревновательного характера

### 1.3.3. Планируемые результаты. Модуль 1

Задачи программы:	Основные термины, понятия, определения.	Обучающиеся будут знать	Обучающиеся будут уметь
<p>познакомить детей с историей возникновения шахмат; обучать правилам игры в шахматы, свободно ориентироваться на шахматной доске; формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы</p>	<p>Индия, 2000лет назад; шахматы, пешки, фигуры: Король, Ферзь Ладья, слон, конь. Шахматная доска. Горизонталь, вертикаль, диагональ, поле, названия латинских букв, позиция блокировка.</p>	<p>Откуда пришли шахматы; как попали к нам в Россию; почему так называется игра, почему так называют шахматные фигуры; правила построения фигур на доске.</p>	<p>Относиться с уважением к шахматам; правильно их доставать; держать; расставлять фигуры; располагать шахматную доску; называть положение фигуры на доске</p>
<p>развивать познавательные процессы: логическое мышление, память, внимание; формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач.</p>	<p>Усидчивость; Результат; Самостоятельность;</p>	<p>Правила проведения шахматной партии. <i>(Играть в шахматы надо в тишине – это тихий спорт; надо думать, прежде чем сделать ход),</i></p>	<p>Доводить игру до конца, не прерывать, если предупредили шахом; прослеживать ходы свои и соперника</p>
<p>Воспитывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах, Воспитывать умение анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение.</p>	<p>Победа, поражение, ответственность</p>	<p>Выдающихся шахматистов, чемпионов мира по шахматам;</p>	<p>проводить элементарные комбинации. самостоятельно принимать решения; делать выбор и нести за него ответственность; одинаково адекватно воспринимать победы и поражения;</p>

### 1.3.4. Учебно-тематический план. Модуль 2

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	«Их величества Король и Ферзь»	3	1	2	Игра «Поездка в метро» Рисование маршрута короля на диаграмме
2	Запись позиции Ценность фигур	6	2	4	Игра «Почтальон» «Дождик» Таблица силы и ценности фигур
3	Скачем на коне	4	1	3	Перейди шахматное поле конем наискосок их угла в угол, побывай во всех углах
4	Начало шахматной партии	10	3	7	Первым делом занимаем центр, Д/игра «Два хода», работа с диаграммами, игровая практика.
5	«Рокировка и все о ней»	5	1	4	Диаграммы, игровые задания
6	«Шах»	5	2	3	Загадки, задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шах работа с диаграммами. Задания: «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». «Первый шах».
7	«Мат»	6	2	4	«Собери картинку», Назови какой вид мата в партии на диаграмме
8	«Ничья, пат»	6	2	4	Задание «Пат или не пат».
9	Как избежать зевков Сказка о шахматах и жизни	7	2	5	Видео урок «Школа шахмат Chess Master» индивидуальные игры-задания Анализ прослушанной сказки
10	Отвлечение и завлечение «Шахматная партия»	8	2	6	Рассмотрение этюда Г.Ринка т Троицкого. Д/игра «Два хода», работа с диаграммами.
	Итого	60	20	40	

### 1.3.5. Содержание учебно-тематического плана. Модуль 2

#### **Раздел 1. «Их величества Король и Ферзь»**

*Теория:* Ферзь и Король объединяют в себе ходы ладьи и слона, то есть ходят прямо и наискосок (по вертикали, горизонтали и диагонали)

*Практика:* Король самая главная фигура! Ходит во все стороны, но на одну клетку. Ферзь главный помощник Короля, может уничтожить пешечный ряд. Игра: «Поездка в метро».

Рисование маршрута короля на диаграмме

#### **Раздел 2. Запись позиции. Ценность фигур**

*Теория.* Шахматная партия продолжается долго, на одном занятии можно не успеть закончить партию. Необходимо научиться записывать позицию своих и чужих фигур. Ценность фигур зависит от того, где стоит фигура и на сколько клеток она нападает.

*Практика:* 3 правила:

- первые записывают белые;
- по старшинству;
- алфавитный порядок

Абсолютная, относительная сила, Материальное преимущество, Лишнее качество, Размен и неравноценный размен. Игры: «Почтальон», «Дождик»

#### **Раздел 3. «Скачем на коне»**

*Теория:* Конь ходит буквой «Г», при прыжке он меняет цвет пола, конь бьет ту фигуру на том поле, на которое приземляется.

*Практика:* Прыг-скок и в бок; 2 раза вверх - и на лево; 2 раза вверх – на право;

По горизонтали – раз, два и в сторону; «зернышки»; «Цветочки»

#### **Раздел 4. «Начало шахматной партии»**

*Теория:* Ферзевый фланг-по левую сторону от белого ферзя; королевский фланг-по правую от короля

*Практика:* правильно достаем фигуры, делаем их расстановку, начиная с ладьи, затем конь, слоны, две клетки для их величества – ферзь любит свой цвет. Пешки охраняют.

Показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр-заданий: «Два хода», работа с диаграммами.

#### **Раздел 5. «Рокировка и все о ней»**

*Теория:* Рокировка — это защита своего короля. Длинная и короткая рокировка.

*Практика:* НЕЛЬЗЯ делать рокировку:

- король уже ходил;
- ладья уже ходила;
- стоит фигура между королем и ладьей;
- побить противника и сделать рокировку;
- королю шах;
- белый король после рокировки окажется под ударом противника;
- король при рокировке попадает на атакующее поле;
- нельзя делать рокировку через «битое поле»

#### **Раздел 6. «Шах»**

*Теория:* Новое понятие «шах», три варианта защиты от шаха. **Вскрытый шах** — нападающая фигура объявляет шах, то есть фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король.

**Двойной шах** — это шах, при котором на короля противника нападают одновременно две

фигуры или фигура и пешка. “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

*Практика:* находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно решать. Игровая ситуация, постановка фигур по диаграмме. Учить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами.

### **Раздел 7. «Мат»**

*Теория:* Знакомство с понятием мат — это шах, от которого нет защиты, конец шахматной партии. Спертый, линейный, эполетный, детский, горизонтальный, вертикальный, диагональный, дурацкий маты

*Практика:* 13 матовых шаблонов видео уроки мультимедиа

Косичка-мат 2мя слонами; Квадратный мат ладьёй;

### **Раздел 8. «Ничья, пат»**

*Теория:* познакомить детей с новыми понятиями – «ничья и пат».

Из итальянского Patta-игра в ничью

*Практика:* показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции.

### **Раздел 9. «Как избежать зевков. Сказка о шахматах и жизни»**

*Теория:* учиться играть, чтобы меньше проигрывать. Ошибки (зевки) это очередное поражение. Развивать внимательность во время игры с партнером-на болтать, следить за игрой, просматривать ход соперника. Шахматы-чатранг, чатуранга, шатрандж. Шахматы обладают сказочной силой, в них скрыта великая тайна.

*Практика:* после хода противника-проведи от фигуры УСЫ во все стороны.

-Уравняй количество нападений и защит;

-равноценные защиты;

-не подставляй свои фигуры под бой.

Выдающиеся люди видели в шахматах модель научных поисков, науку, искусство, музыку мозга, отдых, источник вдохновения, мир борьбы планов и страстей.

### **Раздел 10: «Отвлечение и завлечение»**

*Теория:* Завлечение – прием, вынуждающий фигуру соперника встать на слабое поле.

Отвлечение – прием, вынуждающий фигуру противника покинуть поле, где она выполнила обязанности по защите.

*Практика:* Комбинации на завлечение и отвлечение сопровождаются двойным ударом, вскрытым шахом, открытым нападением. Эффективные комбинации против короля. «Шахматная партия», д/и «Два хода»

### 1.3.6. Планируемые результаты. Модуль 2

Задачи программы:	Основные термины, понятия, определения	Обучающиеся будут знать	Обучающиеся будут уметь
<p>обучать правилам игры в шахматы, свободно ориентироваться на шахматной доске Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы.</p>	<p>«Шах. Вскрытый шах. Двойной шах»; Косичка-мат 2мя слонами; Квадратный мат ладьёй; «Ничья и пат»; Ценность фигур; «усы», «зевки»; Полная и неполная связка; Цугцванг; чатранг, чатуранга, шатрандж.</p>	<p>правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку; нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе; названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита. цель игры: мат, пат, ничья; абсолютную и относительную ценность фигур; приёмы и способы матования одинокого короля.</p>	<p>записывать шахматную партию; проводить комбинации; владеть техникой матования одинокого короля; решать простейшие задачи; записывать партию до 10-го хода. Приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;</p>
<p>развивать познавательные процессы: логическое мышление, память, внимание; формировать стремление ребенка к самостоятельному решению логических задач</p>		<p>Правила проведения шахматной партии; как производить логические операции.</p>	<p>повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности;</p>
<p>Воспитывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах,  Воспитывать умение анализировать свои и чужие ошибки, планировать свою деятельность, выбирать правильное решение</p>		<p>Шахматы позволяют помериться силами со сверстниками без применения физической силы</p>	<p>играть по правилам шахматную партию от начала до конца.</p>

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1.1. Календарный учебный график. Модуль 1

№	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1					<b>3</b>	<b>«В стране шахматного королевства»</b>	
	сентябрь			теоретическое занятие	1	Внесение шахматной коробки, чтение шахматной легенды. Знакомство с великими шахматистами	наблюдение
				практическое занятие	2	Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски".	наблюдение
					<b>3</b>	<b>«Знакомство с шахматными фигурами»</b>	
				теоретическое занятие	1	Познакомить детей с шахматными фигурами. Учить сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду с остальными.	наблюдение
				практическое занятие	2	Внесение шахматных фигур и карточек с фигурами на плоскости; д/и: "Большая и маленькая", "Что общего?" «Найди фигуру», «Угадай-ка», «Кто быстрее»	наблюдение
					<b>6</b>	<b>«Шахматные фигуры»</b>	
				теоретическое занятие	2	Закрепить названия шахматных фигур, . Упражнять в правильном назывании шахматных фигур	наблюдение
				практическое занятие	4	показ сказки «Шахматный теремок», дидактические игры: «Чудесный мешочек», «Белые и черные», «Снежный ком», «Какой фигуры не стало», «Прятки». Какие фигуры спрятались в словах: олады, спешка, заслонка, коньки? (Лады, пешка, слон, конь.)	Наблюдение

октябрь			<b>6</b>	<b>«Волшебная доска»</b>	
		теоретическое занятие	2	Познакомить с новыми понятиями: шахматная доска, шахматное поле: «белое», «черное», чередование белых, черных полей, «центр» шахматной доски, горизонталь, вертикаль, диагональ.	наблюдение
		практическое занятие	4	Раскрасить шахматное поле. Обозначить центра с помощью символов на диаграмме. Диагональ, вертикаль, горизонталь Аппликация «шахматные фигуры» Дидактические игры: «Почтальон находит адрес», «Путаница», «Что пропало?», «Кто быстрее расставит»	наблюдение
			<b>6</b>	<b>«Начальное положение»</b>	
		теоретическое занятие	2	Познакомить с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция»	наблюдение
		практическое занятие	4	правильно располагать доску между партнерами; правило «ферзь любит свой цвет», работа с диаграммой: закрась фигуры. Д/и: «Какой фигуры не стало?», «Путаница», «Да и нет».	
ноябрь			<b>9</b>	<b>«Пешки – солдаты шахматной доски»</b>	
		теоретическое занятие	3	Знакомство с пешками 5 правил передвижения пешек по шахматной доске (куда двигаются белые, куда черные пешки) Пешечная структура — это скелет, опора и оборонительное сооружение. Сильные и слабые пешки.	наблюдение
		практическое занятие	6	1 правило - как пешки ходят; 2 правило-первый ход пешки; 3 правило-взятие; 4 правило-превращение пешки; 5 правило-взятие на проходе. Проходные пешки; отдаленные проходные; защищенные проходные; блокированная пешка; изолированная; висячие; отсталые; пешечные островки; сдвоенные; пешечная фаланга. Д/и: «Пешечная эстафета», «Игра на уничтожение».	Наблюдение Устный опрос

					Рисование 14-тью пешками на доске букву «П»	
				<b>3</b>	<b>«Шахматная фигура Ладья - прямолинейная бесхитростная»</b>	
		теоретическое занятие	2	Знакомство с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры». Ладья ходит по прямым линиям: горизонталям вертикалям. Место ладьи в начальном положении. (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух),	Наблюдение за качеством	
		практическое занятие	1	Упражнение в умении ходить ладьей. отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед	наблюдение	
				<b>3</b>	<b>«Шахматная фигура Ладья - прямолинейная бесхитростная»</b>	
		практическое занятие	3	Упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед.	наблюдение	
				Лепка фигуры Ладья. Загадки «шахматной шкатулки» Дидактические игры: «Цепочка», «Курица и зернышки» игра на «уничтожение» “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.	наблюдение	
				<b>8</b>	<b>«Как ходит шахматный слон», «Ладья против слона»</b>	
		теоретическое занятие	2	Место слона в начальном положении, ход слона Белопольные и чернопольные слоны. как слон выполняет взятие	наблюдение	
		практическое занятие	6	Дидактические игры: «Цепочка», «Самая короткая дорожка» Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле» Игры соревновательного характера», шахматные загадки Раскраска «Шахматные фигуры», «Я в шахматной стране»	наблюдение	
		Итоговое мероприятие	1	Шахматный турнир. Игры-инсценировки, конкурсные задания, викторины	Наблюдение Самостоятельная работа	
	декабрь					

### 2.1.2. Календарный учебный график. Модуль 2

№	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля	
1	январь					<b>3</b>	<b>«Их величества Король и Ферзь»</b>	
				теоретическое занятие	1	Ферзь и Король объединяют в себе ходы ладьи и слона, то есть ходят прямо и наискосок (по вертикали, горизонтали и диагонали)	наблюдение самостоятельная работа	
				практическое занятие	2	Рисование маршрута короля на диаграмме д/и «поездка в метро»		
						<b>6</b>	<b>«Запись позиции. Ценность фигур»</b>	
				теоретическое занятие	2	записываем позицию своих и чужих фигур. Ценность фигур зависит от того, где стоит фигура и на сколько клеток она нападает.	наблюдение самостоятельная работа	
				практическое занятие	4	Абсолютная, относительная сила. Материальное преимущество. Лишнее качество. Размен и неравноценный размен. Игры: «Почтальон», «Дождик»		
						<b>3</b>	<b>«Скачем на коне»</b>	
				теоретическое занятие	1	Конь ходит буквой «Г», при прыжке он меняет цвет пола, конь бьет ту фигуру на том поле, на которое приземляется.	наблюдение самостоятельная работа	
		практическое занятие	2	Прыг-скок и в бок; 2 раза вверх - и налево; 2 раза вверх – направо; По горизонтали – раз, два и в сторону; «зернышки»; «Цветочки»				
	февраль					<b>1</b>	<b>«Скачем на коне»</b>	
				практическое занятие	1	Прыг-скок и в бок; 2 раза вверх - и налево; 2 раза вверх – направо; По горизонтали – раз, два и в сторону; «зернышки»; «Цветочки»	наблюдение самостоятельная работа	
						<b>10</b>	<b>«Начало шахматной партии»</b>	
				теоретическое занятие	3	Ферзевый фланг-по левую сторону от белого ферзя; королевский фланг-по правую от короля	наблюдение	

				практическое занятие	7	Расстановка фигур Варианты разыгрывания дебютов, Индивидуальные игры-задания: «Два хода»; работа с диаграммами; Игровая практика	самостоятельная работа	
					<b>1</b>	<b>«Рокировка и всё о ней»</b>		
				теоретическое занятие	1	Знакомство с понятием: рокировка — это защита своего короля. Длинная и короткая рокировка.	наблюдение	
	март				<b>4</b>	<b>«Рокировка и всё о ней»</b>		
				практическое занятие	4	Работа с диаграммами Игровые задания	Наблюдение Самостоятельная работа	
						<b>5</b>	<b>«Шах»</b>	
					теоретическое занятие	2	«Шах», три варианта защиты от шаха. Вскрытый шах	наблюдение самостоятельная работа
					практическое занятие	3	Вывод «короля из-под шаха» разными способами. Игровая ситуация, постановка фигур по диаграмме.	наблюдение самостоятельная работа
						<b>3</b>	<b>«Мат»</b>	
					теоретическое занятие	2	Знакомство с понятием «Мат». Спертый, линейный, эполетный, детский, горизонтальный, вертикальный, диагональный, дурацкий маты 13 матовых шаблонов видео уроки мультимедиа	Наблюдение, самостоятельная работа проверка практического выполнения заданий;
					практическое занятие	2	Рисование, лепка, загадки	
	Апрель				<b>3</b>	<b>«Мат»</b>		
				практическое занятие	2	Косичка-мат 2мя слонами. Квадратный мат ладьёй; «Собери косичку» Работа с диаграммами: Какой вид мата на диаграмме	проверка практического выполнения заданий;	
						<b>6</b>	<b>«Ничья, пат»</b>	
					теоретическое занятие	2	Знакомство с понятиями – «ничья и пат». Из итальянского Patta-игра в ничью	наблюдение

			практическое занятие	4	Варианты шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Задание: «пат или не пат»	Текущий контроль
				<b>3</b>	<b>Как избежать зевков. Сказка о шахматах и жизни»</b>	
			теоретическое занятие	1	Шахматы-чатранг, чатуранга, шатрандж.	наблюдение
			практическое занятие	2	После хода противника-проведи от фигуры УСЫ во все стороны. Уравняй количество нападений и защит; Не подставляй свои фигуры под бой.	Наблюдение самооценка
				<b>4</b>	<b>«Как избежать зевков. Сказка о шахматах и жизни»</b>	
			практическое занятие	4	Индивидуальные игры-занятия	Наблюдение, самостоятельная работа
				<b>7</b>	<b>«Отвлечение и завлечение «Шахматная партия»</b>	
			теоретическое занятие	2	Знакомство с понятиями: «завлечение» – прием, вынуждающий фигуру соперника встать на слабое поле. «Отвлечение» – прием, вынуждающий фигуру противника покинуть поле, где она выполнила обязанности по защите. Видеоурок «Школа шахмат Chess Master»	наблюдение
			практическое занятие	5	Комбинации на завлечение и отвлечение (двойной удар, вскрытый шах, открытое нападение) Эффективные комбинации против короля. «Шахматная партия», работа с диаграммами Игра «Поездка в метро», «Два хода» Рисование маршрута короля на диаграмме	Текущий контроль, самостоятельная работа
			Итоговое мероприятие	<b>1</b>	Развлечение «В Царстве шахмат»	Наблюдение, самостоятельная работа, самооценка

Все занятия проходят в МБОУ «Начальная школа – детский сад М. Монтессори

## **2.2. Условия реализации программы.**

- Помещение для занятий: кабинет с соблюдением санитарно-гигиенических требований: (освещение, вентиляция).
- Оборудование ТСО: компьютер с учебным программным обеспечением; демонстрационный экран, принтер, ламинатор.
- Наглядный материал (иллюстрации к беседам, наборы разных образцов шахмат)
- Диагностический инструментарий (анкеты, тесты: входящие, итоговые, карточки с заданием);
- Разработки бесед, праздников, конкурсов, экскурсий.
- книги, журналы по шахматной игре,
- презентации, слайды, иллюстрации, таблицы;

### 2.3 Формы аттестации.

В процессе всего учебного года происходит постоянный контроль освоения детьми навыков и умений, предусмотренных программой. Это контролируется путем: наблюдения, тестирования, творческих и практических заданий, коллективных творческих работ.

Виды контроля:

- Текущий контроль знаний – путем устного опроса (индивидуального и группового) в игровой форме.
- Текущий контроль умений и навыков – в процессе наблюдения за индивидуальной работой ребенка.
- Текущий контроль в игровой форме после изучения тем.
- Самоконтроль и взаимоконтроль при работе в парах.

Основными критериями оценки работ детей являются:

- Правила пользования шахматами,
- Соблюдение правил игры и ходов фигур и пешек.
- Играть партию от начала до конца.
- Самостоятельная игра в парах

На протяжении всего учебного процесса дети учатся анализировать и оценивать свою игру, а в последующем и игру товарища. Этот процесс проходит поэтапно:

1. Анализ игры дает педагог,
2. совместный анализ педагога и ребенка,
3. самоанализ.

Основными формами подведения итогов являются:

- Выставка работ с диаграммами
- Партии между детьми группы.
- Открытое мероприятие педагогам и родителям

В систему отслеживания и оценивания результатов входят:

— Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной программе «Юный шахматист». Он проводится в середине сентября с целью выявления уровня сформированности личностного и предметного показателей на основе наблюдения за детьми.

Итоговый – с целью отслеживания результативности личных и предметных результатов обучения игры детей.

По завершению каждого модуля – с целью выявления уровня освоения предметных результатов. (Приложение).

— Итоговая аттестация.

Программой предусмотрено проведение итоговой аттестации после завершения модуля. Аттестация может проводиться в следующих формах: итоговое занятие, игровая программа с конкурсами.

## Список литературы: Для родителей

1. Костров. В. «Эта книга научит играть в шахматы» детей и родителей / Костров. В. // СПб.: Издательский дом «Литера». – 2017. – С. 128. – ISBN 978-5-407-00372-4 - текст непосредственный
2. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» / Гришин В.Г. // Москва «Просвещение». - 1991. - текст непосредственный
3. Гришин В.Г. «Шахматная азбука» / Гришин В.Г. Ильин Е. // М.: Детская литература. - 1980. - текст непосредственный/
4. Гончаров В. «Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре» / Гончаров В. // М.: ГЦОЛИФК. - 1984. - текст непосредственный
5. Сухин И. «Шахматы для самых маленьких» / Сухин И.// М.: Астрель, АСТ. - 2000. - текст непосредственный/

### Для педагогов

1. Авербах Ю. Л. «Путешествие в шахматное королевство» / Авербах Ю. Л. Бейлин М.А. - 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Терра-Спорт, 2000. – С 255. - текст непосредственный
2. Багдасарова, А. А. «Учебник шахмат для самых маленьких» [Текст] / Багдасарова А.А., Губенко О. А.// - Ессентуки: Б.и., Б.г. 1995. –С 95. – текст непосредственный
3. Весела Инна. «Шахматный букварь» доп. пособие для совмест. чтения детей и взрослых / Весела Инна // - Петрозаводск: Кругозор, 1994. – С 109 – текст непосредственный
4. Гришин В. Г. «Малыши играют в шахматы» для воспитателей дет. сада и родителей / Гришин В.Г.// - 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение: АО «Учеб. лит.», 1995. – С 159. \_ текст непосредственный

### Для детей

#### *Дидактические шахматные сказки*

- Сухин И. «От сказки – к шахматам», «Удивительные превращения деревянного кругляка», «Книга-выручалочка по внеклассному чтению» / Сухин И.// М.: Издательство фирмы АСТ 1993. – текст непосредственный
- Сухин И. «Приключения в Шахматной стране» / Сухин И // М.: Педагогика, 1991. - текст непосредственный

#### *Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах*

1. Аматуни П. «Королевство Восемью Восемь» / Аматуни П. // М.: Педагогика, 1978. - текст непосредственный
2. Гришин В., Осипов Н. «В гостях у Короля», «Малыши открывают спорт» / Гришин В., Осипов Н// М.: Педагогика, 1978. - текст непосредственный
3. Кумма А., Рунге С. «Шахматный Король» / Кумма А., Рунге С// М.: Малыш, 1973. - текст непосредственный

1. Медведев В. «Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик», «Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка)» / Медведев В.// Малыш, 1973. - текст непосредственный
2. Сендюков С. «Королевство в белую клетку» / Сендюков С. // М.: Малыш, 1973. - текст непосредственный

***Стихотворения о шахматах и шахматистах***

- Берестов В. «В шахматном павильоне» / Берестов В.// М.: ФиС, 1975. текст непосредственный
- Ильин Е. «Приключения Пешки» / Ильин Е. // – М.: ФиС, 1975. текст непосредственный
- Никитин В. «Чья армия сильнее?» / Никитин В. // Красноярск, 1977. текст непосредственный

**Интернет-ресурсы:** Виноградов В. Ф. Методические рекомендации / Виноградов В. Ф. – текст электронный // [сайт]. – nsportal.ru (дата обращения: 10.10.2018).

## 2.6. Приложения

### Приложение 1

#### ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИГРЕ В ШАХМАТЫ.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**«Шахматный колобок».** Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» – король, «баба» – ферзь, «заяц» – пешка, «лиса» – конь, «волк» – слон, «медведь» – ладья, а колобок – шарик или клубок.

Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест – колобок от неё убежит.

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

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

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

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

**«Белые и чёрные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в 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.

Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. Д.

**«Угадай-ка».** Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. Д.

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

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

Последние две дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после окончания занятия достаточно занимательным.

Для проведения индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания:

«Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка», «Запретная фигура», «Угадай-ка», «Пирамида», «Прятки», «Догонялки», Школа», «Полна горница».

При проведении групповых занятий можно порекомендовать игры-задания: «Кто быстрее?», «На стуле», «Над головой», «Ряд», «Белые и чёрные», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Запретная фигура», «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка».

СКАЗКА О ТОМ, КАК СЛОН СТАЛ СЛОНОМ.

Когда обзавелись именами люди и названиями звери, наступила очередь шахматных фигур.

Уговорить Короля быть Королем, а Королеву – Королевой оказалось очень легко.

Что Конь – это Конь, сомнений не возникало.

Ладья вдруг заявила, что будет называться Ладьей, а спорить с подобной тяжелой фигурой никто не захотел.

Своему названию запротивилась Пешка, но ее задобрили, разрешив двойной первый ход и превращение в Королеву.

Уже собрались покинуть доску, но тут заметили еще одну фигуру. Была она ни то, ни се: прыгать, как Конь не умела; качеством Ладьи не обладала; была не так высока, как Король, но и не так мала, как Пешка.

Подошли к ней Конь и Ладья:

Ты чем занимаешься?

Ничем. Слоняюсь по диагоналям...

Подошла Пешка:

Эй, ты – не знаю кто! Ты куда?

Да, никуда. Слоняться надоело, так прислониться хочу...

Подошел сам Король:

Послушай-ка! А что ты в игре делать станешь?

Я? Слоняться. А надоест, – прислонюсь. Или буду тебя, Короля, от шахов заслонять.

Слон! – воскликнул тут Король.

Пусть зовется Слоном!

Понравилось ли название Слону – неизвестно. Но если Король утверждает, что ты Слон, попробуй доказывать, что ты не слон.

«Прогулка со слонами»  
(У детей шапочки слонов черного  
и белого цвета, они шагают)

Слон.

Наши верные слоны  
Прямо скажем: «Так дружны»  
Вместе в ногу все шагают,  
Про поля не забывают.

Им белые открыты дали  
На белой диагонали.  
Вот черная на их пути  
По ней слонам надо пройти

Слон однажды загрустил.  
Может, выбился из сил:  
По большой диагонали  
Взад-вперед его гоняли.  
Отыскал он уголок,  
Примостился в нем и лег.  
В два шага диагональ –  
Покидать такую жаль!  
А.Чехлов

Со слонами погуляли,  
Воздухом мы подышали,  
Теперь ошибемся едва ли,

## **Консультации для родителей**

### **Взялся – ходи!**

Если ребёнок плохо запоминает стихи, невнимателен, не умеет сосредотачиваться и ясно излагать свои мысли, справиться с этими сложностями вам помогут... шахматы.

Выдающийся шахматист Хосе Рауль Капабланка как-то сказал: «Шахматы для умственной работы значат то же, что и спорт для физического совершенствования человеческой натуры». Шахматы как игра в основном сложились около VI в. н. э. в Индии и Арабском Халифате и до сей поры остаются одной из лучших интеллектуальных игр. Решая шахматные задачи, ваш ребёнок учится думать и сравнивать, мыслить более стратегически (то есть предвидеть результаты своих поступков), становится более внимательным. Желание победить вырабатывает у него волю и собранность, плюс развивается не менее важный навык — умение достойно проигрывать, не унывать при неудаче. Ну а «главный приз» достаётся гиперактивным детям — играя в шахматы, они становятся намного спокойнее и уравновешеннее.

### ***Когда начинать?***

С какого возраста рекомендуется начинать обучение? На этот счёт нет строгих рекомендаций, но все выдающиеся шахматисты начинали рано. Хосе Рауль Капабланка научился играть в пять лет, наблюдая за отцом. Роберт Фишер своим выдающимся мастерством обязан старшей сестре, которая сама обучила шестилетнего брата премудростям шахматной игры. Гарри Каспаров начал в пять, а в десять уже вошёл в сборную Азербайджана. Отец Анатолия Карпова открыл сыну шахматный мир, когда тому исполнилось пять лет. Судя по всему, для первого знакомства с шахматами наиболее оптимален пяти - шестилетний возраст. У ребёнка уже сформированы основные психологические функции и важные жизненные навыки, он научился оценивать окружающий мир, стал более самостоятельным, делает первые попытки анализа. Если начать обучение шахматам в этом возрасте, то малыш, возможно, и не станет чемпионом, но вырастет здоровым человеком. В последнее время шахматная школа значительно помолодела, и сейчас родители начинают обучать детей с трёх лет. С семи-восьми лет юные шахматисты уже участвуют в турнирах. Правда, преподаватели стараются превратить подобные соревнования скорее в праздник, не акцентируя внимание на спортивной конкуренции.

Мы, взрослые, отлично понимаем, как много даёт умение играть в шахматы. Но объяснить это ребёнку невозможно, он не поймёт. Малыша нужно, прежде увлечь. Впрочем, если у родителей нет времени этим заниматься или недостаточно таланта, лучше отдать ребёнка в шахматную студию. Обучаясь игре в коллективе, он учится жить в социуме, подчиняясь его законам.

Если нет возможности водить ребёнка в шахматную студию, то придётся обучать его самостоятельно. Вам придётся запастись огромным терпением, но вы наверняка полюбите

этот интересный и творческий процесс. Особенно если вы сами не знакомы с этой игрой. В таком случае вы с ребёнком — соперники одного уровня, но руководить процессом придётся вам. Позаимствуйте методики в книгах лучших инструкторов. Автор Наталья Петрушина более двадцати лет преподаёт шахматы детям. Особенно им нравятся персонажи её сказок: Белочка, Лисичка и Сорока которые, знакомят детей с шахматной страной, полной волшебных превращений и неожиданных открытий. Успехом пользуются методики Игоря Сухина и Натальи Костенюк. Игорь популяризирует свои методы через Интернет, и у него есть книги по обучению даже двухлетних крох. Основная идея заключается в том, что малышу лучше начинать обучение игре тридцатью двумя фигурами, а не шестьюдесятью четырьмя. Поэтому он предлагает сначала учиться играть на небольших фрагментах доски. Наталья считает, что дети лучше обучаются с тренером в мини-группах, чем индивидуально. Её методика — это плавный, незаметный и постепенный, переход от сказки к реальной игре. Есть ещё вариант компьютерных тренировок, но в этом случае малыш лишается радости общения с живыми соперниками.

Маленькие хитрости:

***включайте элементы шахматной игры в обыденную жизнь.***

Готовите ужин — расставьте фигурки из макарон разного цвета, предложите ребёнку сыграть в «макаронные шахматы»: пусть вспомнит, как ходят разные фигуры-макаронны, и решит хотя бы элементарную задачку. Вот смеху-то будет! Лепите пирожки — попробуйте сделать из теста шахматные фигурки, сочинить для каждой из них маленькую сказку. Можно лепить фигурки из пластилина — и тогда на свет появятся пластилиновые шахматы. Рисуйте, лепите, сочиняйте весёлые истории, стихи и рассказы, придумывайте конкурсы — к примеру, кто быстрее и правильнее расставит шахматные фигуры на доске.

-Ищите различные ребусы, загадки, кроссворды, связанные с шахматами, включайте их в регулярное обучение шахматной игре.

-Не начинайте изучать новое, пока малыш твёрдо не усвоит пройденный материал. Двигайтесь от простого к сложному.

-Учите ребёнка не только выигрывать, но и проигрывать. Объясняйте, что научиться играть можно только методом проб и ошибок. Лишь поняв, что сделал не так, он сможет двигаться дальше.

Постепенно приучайте его к мысли, что шахматы — это серьёзная игра, которая требует вдумчивых решений. Не разрешайте возвращать ходы, «перехаживать». Пусть заканчивает партию, соблюдает основное правило шахматистов: «взялся — ходи». Пусть малыш постепенно приучается к тому, что прежде, чем действовать, нужно хорошо подумать. В будущем это уберёт его от многих ошибок уже в реальной, а не шахматной жизни.

**Краткий словарь шахматных терминов:**

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

**Быстрые шахматы** (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

**Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

**Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

**Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

**Гамбит** — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь" и т. п.).

**Двух слонов преимущество** — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конем, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

**Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

**Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

**Детский мат** — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

**Дурацкий мат** — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

**Задача шахматная** — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

**Зевок** — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

**Качество** — "вес", отличающий тяжелую фигуру от легкой; "выиграть качество" или "пожертвовать качеством" означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за нее легкую фигуру.

**Ловушка** — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится "отравленной" пешкой или оставленным под боем ферзем и получит "взамен" мат или потерпит существенный материальный урон.

**Мат Легалья** — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4 Cg4 4. Kc3 h6 5. K:e5! C: d1?? 6. C: f7+ Kpe7 7. Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе "Режанс"). Правда, ход К: e5 Легаль делал при черном коне на с6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

**Мат** — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

**Материал** — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

**Мельница** — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

**Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

**Ничья** — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

**Нотация шахматная** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той, или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

**Пат** — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

**План** — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

**Позиция** — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

**Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

**Превращение** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое" — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом.

**Проходная пешка** — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

**Преимущество** — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

**Размен** — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

**Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

**Ряд** — то же, что и горизонталь. "Обжорный" ряд - вторая (для черных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут "полакомиться" пешками.

**Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

**Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели

(борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

**Тактика шахматная** — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничтожение защиты" и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

**Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

**Фаланга** — пешечная цепь.

**Фланг** — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

**Форточка** — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, "сделать форточку" — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия "форточки" принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.

**Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

**Цейтнот** - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

**Центр** — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными полями.

**Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

**Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

**Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

**Шахматная фигура:** Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

**Шахматы Фролова** (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). "Обычная" игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

**Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии.

**Этюд шахматный** — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).