

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. Паспорт программы.....	5
2. Пояснительная записка.....	7
3. Учебный план.....	9
4. Ожидаемые результаты программы.....	11
5. Методическое обеспечение программы.....	12
6. Условия реализации программы.....	14
7. Литература.....	15
Приложение А. Перспективный план. Старшая группа.....	16
Приложение Б. Перспективный план. Подготовительная к школе группа	20
Приложение В. Из истории происхождения шахмат.....	33
Приложение Г. Игра А.З. Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили».....	35
Приложение Д. Задания для индивидуальной работы.....	39
Приложение Е. Дидактические игры и задания.....	43
Приложение Ж. Советы родителям при обучении игре в шахматы.....	46

ВВЕДЕНИЕ

Шахматы – магическая игра. Их чары испытали на себе почти все великие люди всех времен и народов – от царей и полководцев до писателей и музыкантов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор никому не удалось. Даже современные ЭВМ в миллионы раз превосходящие по быстродействию человеческий мозг, не могут сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии. Кроме этого, шахматы необычайно эмоциональны, они дарят своим приверженцам сильные переживания и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре.

Из всех видов игр, придуманных человечеством, это единственная игра, которая близка и к спорту, и к науке, и к искусству. Творческая деятельность, яркое эстетическое переживание, некая спортивная борьба, логика научного исследования и большое воспитательное действие присущи шахматам. Видимо, поэтому они сумели выделиться из множества других интеллектуальных игр и, пройдя сквозь эпохи, не только сохранили, но и приумножили интерес к себе со стороны общества.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка- самокритичнее. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным.

К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских и добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Шахматы дают детям возможность более целостно взглянуть на окружающий мир. Основная задача – вызвать у детей интерес к игре, заразить их «шахматной лихорадкой» и по возможности отвлечь немного от телевизоров, фишек, наклеек, комиксов, тетрисов, тамагоч, картиджей, кепсов и прочих «мымриков».

В наше время шахматы стали прочно входить и в образовательный процесс. Во многих школах нашей страны и за рубежом, на протяжении многих лет, ведутся шахматные уроки. В Калмыкии шахматы уже преподают во многих школах.

Занятия шахматами в детском саду помогут детям лучше усвоить учебные предметы в школе. Например, с такими понятиями как «центр», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» и другими дети познакомятся в детском саду раньше, чем на уроках математики или геометрии в школе. Шахматная партия требует умения рассчитывать многочисленные варианты, а этот навык поможет детям в школе решать математические задачи любой сложности.

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование дополнительной образовательной программы	Дополнительная общеразвивающая образовательная программа интеллектуально-познавательной направленности «Шахматы»
Составитель программы	воспитатель, руководитель кружка, Давлетшина Г.В.
Нормативный срок освоения	1 год
Учреждение	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Детский сад № 61 городского округа город Уфа Республики Башкортостан
Юридический/фактический адрес	450073, Республика Башкортостан, город Уфа, Октябрьский район, улица Юрия Гагарина, дом 12, корпус 5
Заказчик	Родители (законные представители)
Целевая группа	Дети 5-8 лет
Цель	Знакомство дошкольников с принципами шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к игре в шахматы.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Популяризация шахматной игры среди детей дошкольного возраста. 2. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т. д.) 3. Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами. 4. Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры. 5. Обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии 6. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
Ожидаемые результаты программы	<p>5 – 6 лет:</p> <p>Дошкольники могут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - историю возникновения шахматной игры; - шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры. <p>Дошкольники могут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться на шахматной доске; - играть каждой фигурой в отдельности;

	<ul style="list-style-type: none"> - правильно помещать шахматную доску между партнерами; - правильно расставлять фигуры перед игрой; - различать горизонталь, вертикаль, диагональ; - рокировать; - решать элементарные шахматные задачи. - правильно располагать доску м/у партнерами, расставлять фигуры 6 – 8 лет <p>Дошкольники могут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Имена нескольких выдающихся шахматистов - Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья, <p>Дошкольники могут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры; - ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода
<p>Основания для разработки программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Конституция Российской Федерации; • Конвенция о правах ребенка; • ФЗ Закон «Об образовании в Российской Федерации»; • Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования №1155 от 17.10.2013г.; • Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций; • Устав МАДОУ детский сад № 61; • Положение о дополнительных услугах.
<p>Особенности программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> • широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски; • детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; • преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур; • выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры; • разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры; • неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа предназначена для работы с детьми старших групп детского сада (5 – 8 лет) в течение года.

За это время дети получают основы шахматных знаний, необходимые им для успешного ведения игры, узнают много интересного.

Направленность программы: разностороннее развитие личности ребенка, расширение круга, навыков общения и полноценного самовыражения, раскрытие способностей детей.

В программе представлены сведения обо всех стадиях шахматной партии (дебют, середина игры и окончание), игровые приемы, знания по самостоятельному изучению шахмат, а так же некоторые сведения исторического характера.

Занятия проводятся по принципу кружковой работы.

Объем занятий:

5 – 6 лет – 25 минут;

6 – 8 лет – 30 минут.

В конце года желательно провести турнир на 4 разряд и шахматную викторину совместно с родителями.

Преподаватель может варьировать занятия по разделам и темам программы, опираясь на свой опыт и учитывая подготовленность детей.

Одним из важнейших условий, обеспечивающих успешность занятий детей, является помощь родителей (повторение дома изученного материала, выполнение домашних заданий, практические игры), бабушек, дедушек и знакомых, умеющих играть в шахматы.

В случае если в окружении детей никто не умеет играть в шахматы, можно посоветовать взрослым учиться вместе с детьми. Общее увлечение благоприятно скажется на отношениях в семье, еще более сблизит родителей с детьми.

Цели программы: знакомство дошкольников с принципами шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к игре в шахматы.

Задачи:

1. Популяризация шахматной игры среди детей дошкольного возраста.
2. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т. д.)

3. Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.

4. Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.

5. Обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии

6. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Старшая группа (5-6 лет)

№ п/п	Тема	Количество занятий	Часы (мин)	
			Теория	Практика
1.	Шахматная доска	1	7	18
2.	Шахматная доска	1	7	18
3.	Шахматная доска	1	7	18
4.	Шахматные фигуры	1	7	18
5.	Начальное положение	1	7	18
6.	Ладья	1	7	18
7.	Ладья	1	7	18
8.	Слон	1	7	18
9.	Слон	1	7	18
10.	Ладья против слона	1	7	18
11.	Ферзь	1	7	18
12.	Ферзь	1	7	18
13.	Ферзь против ладьи и слона	1	7	18
14.	Конь	1	7	18
15.	Конь	1	7	18
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	7	18
17.	Пешка	1	7	18
18.	Пешка	1	7	18
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	7	18
20.	Король	1	7	18
21.	Король против других фигур	1	7	18
22.	Шах	1	7	18
23.	Шах	1	7	18
24.	Мат	1	7	18
25.	Мат	1	7	18
26.	Мат	1	7	18
27.	Ничья, пат.	1	7	18
28.	Рокировка	1	7	18
29.	Шахматная партия	1	7	18
30.	Шахматная партия	1	7	18
31.	Шахматная партия	1	7	18
32.	Повторение программного материала	1	7	18
Итого		32	3ч.44мин.	9ч.36мин.

Подготовительная к школе группа (6-8 лет)

№ п/п	Тема	Количество занятий	Часы (мин)	
			Теория	Практика
1.	Возникновение шахматной игры	1	7	23
2.	Начальная позиция	1	7	23
3.	Шахматная доска	1	7	23
4.	Ладья и слон	1	7	23
5.	Король и ферзь	1	7	23
6.	Конь	1	7	23
7.	Конь. Закрепление. Понятие «Вилка».	1	7	23
8.	Пешка	1	7	23
9.	Шах и мат. Способы защиты от шаха.	1	7	23
10.	Рокировка.	1	7	23
11.	Начало шахматной партии (дебют).	1	7	23
12.	Основные законы дебюта. Детский мат.	1	7	23
13.	Относительная ценность фигур. Размен.	1	7	23
14.	Мат и пат. Решение задач в один ход.	1	7	23
15.	Мат двумя ладьями (линейный мат)	1	7	23
16.	Мат ферзем. Повторение понятия «пат»	1	7	23
17.	Мат ладьей. Понятие «оппозиция»	1	7	23
18.	Линейный мат, мат ладьей, ферзем, пат	1	7	23
19.	Проверка домашнего задания по теме 18	1	7	23
20.	Вилка и связка. Двойной шах	1	7	23
21.	Защита от связки. Вскрытый шах	1	7	23
22.	Пешки против королей	1	7	23
23.	Пешечные окончания	1	7	23
24.	Король с пешкой против короля	1	7	23
25.	Мат двумя слонами. Варианты пата	1	7	23
26.	Шахматные игры	1	7	23
27.	Повторение приемов шахматной игры	1	7	23
28.	Проигрывание учебных партий	1	7	23
29.	Решение задач на мат в два хода	1	7	23
30.	Мельница. Цугцванг	1	7	23
31.	Шахматная эстафета	1	7	23
32.	Шахматный турнир	1	7	23
Итого		32	3ч.44мин.	12ч.16мин.

График учебного времени

группа	продолжительность	периодичность в неделю	Количество часов в неделю	количество часов в год
старшая	25 мин.	1	25 мин.	25х32=13ч.20мин
подготовительная	30 мин.	1	30 мин.	30х32=16ч.

4. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Обучающиеся могут знать:

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др.
- правильное название шахматных фигур и их ходы.
- название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.
- 3 стадии шахматной игры: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.
- что такое шах, мат, пат.
- способы защиты от шаха
- правила разыгрывание дебюта
- простейшие тактические удары: вилка, связка, двойной шах, вскрытый шах.
- приемы и способы матования одинокого короля
- правило квадрата и ключевых полей
- некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.
- что такое «мельница» и цугцванг.
- сравнительную ценность фигур.

К концу обучения дети могут уметь:

- хорошо ориентироваться на шахматной доске
- правильно делать рокировку
- играть фигурами без нарушения правил
- читать и записывать шахматную нотацию (до 10 - 15 ходов)
- видеть тактические удары
- разыгрывать несколько дебютов
- решать простейшие задачи на мат и пат в 1 - 2 хода
- провести пешку на поле превращения
- взаимодействовать фигурами в игре
- ставить линейный мат, мат ферзем, мат ладьей, мат двумя слонами, с помощью пешек
- выполнять шахматные упражнения (типа «сходи конем в гости», «огонь», «объедение» и др.)
- рассчитывать варианты в уме
- планировать свои действия
- играть в «морской бой», в «овцу и волков», «шахматные поддавки».

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы».
2. И. Веселы. «Шахматный букварь».
3. Д. Давлетов. «Шахматы для детей и родителей»
4. А.З.Зак. Интеллектуальная игра «Как гусеница и муравей в гости ходили»!
5. Е. Ильин «Шахматная азбука».
6. А. Кентлер «Шахматный букварь – раскраска».
7. И. Сухин «Волшебный шахматный мешочек».
8. И. Сухин «Необыкновенные шахматные приключения».
9. И. Сухин «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны».
10. И. Сухин «Шахматы, первый год, или Учусь и учу».

Художественная литература и стихи о шахматах.

1. Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
2. Ильин Е. Приключения пешки. М.: ФиС, 1975.
3. Кэрролл Л. Алиса в зазеркалье. Любое издание.
4. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе. Любое издание.

Использование шахмат как средства обучения и воспитания позволяет наиболее полно реализовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре.

Шахматная педагогика, как и вся педагогическая деятельность, основывается на определенных принципах и методах.

Дидактические принципы.

Принцип научности – учебный материал отвечает современным достижениям науки, используются новейшие методики преподавания шахмат.

Принцип доступности – соответствие содержания, методов и форм обучения возрастным особенностям обучающихся, уровню подготовленности; переход от простого к сложному, от общего к частному.

Принцип наглядности – единство чувственного восприятия учебного материала и его логического осмысления. Применение наглядных и технических средств обучения, что способствует не только эффективному усвоению информации, но и активизирует познавательную деятельность обучающихся. Использование демонстрационной доски, карточек.

шахматного лото, специально созданной мной картотеки печатных диаграмм, стенда.

Принцип систематичности и последовательности - знания передаются в определенной последовательности; четко определено место каждой темы в учебно-тематическом плане, которые строго распределены по годам (этапам) обучения. Последовательность накопления знаний, формирование специальных умений и навыков.

Принцип прочности в овладении знаниями – проверка воспроизведения изученного и использование знаний в практической деятельности (зачеты, конкурсы, турнирные партии).

Принцип воспитывающего обучения - осуществляется воспитание через обучение, влияние личности педагога, детского коллектива.

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия проводятся в кабинете, в котором имеются:

- стол, стулья, стенка;
- комплекты шахматных досок с фигурами;
- демонстрационная доска с магнитными фигурами;
- библиотека шахматной литературы;
- информационный стенд;
- ноутбук.

7. ЛИТЕРАТУРА

1. Весела И. «Шахматный букварь». – Петрозаводск: «Кругозор». – 1994.
2. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы». – М.: «Просвещение». – 1991.
3. Зак А.З. Интеллектуальная игра «Как гусеница и муравей в гости ходили». – М. – 2001. – 72с.
4. Зенков Г.М. Первый шаг. – Кемеровская область: «Пласт». – 2013.
5. Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: «Физкультура и спорт». – 2012.
6. Кентлер А. Шахматный букварь – раскраска. СПб.: «Образование – культура». – 2010.
7. В. Костров, Д. Давлетов. Шахматы для детей и родителей. – М. – 2012. – 187с.
8. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – М.: Педагогика, 2006.
9. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 2009.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – М.: Педагогика, 2010.
11. Сухин И. Шахматы – первый год, или учусь и учу. – М.: Педагогика, 2010.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН старшая группа (5 – 6 лет)

Занятие 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котятыхвастунишки".

Занятие 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

Занятие 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".

Занятие 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

Занятие 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Занятие 6. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 7. ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 8. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Легкая и тяжелая фигура.

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 9. СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 10. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "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, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 11. ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Занятие 12. ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Занятие 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 14. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 15. КОНЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 16. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 17. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

Занятие 18. ПЕШКА. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 19. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 20. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не берут, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".

Занятие 21. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "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".

Занятие 22. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Занятие 23. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Занятие 24. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Занятие 25. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Занятие 26. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Занятие 27. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Занятие 28. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Занятие 29. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода"

Занятие 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятия 32. Повторение программного материала. Игра в шахматы с компьютером, праздник «В Королевстве шахматных фигур».

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН

Подготовительная к школе группа (6 – 8 лет)

Занятие 1. Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.

Шахматная нотация: адреса фигур.

Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)

Дома: игра в «Крестики-нолики», повторить цифры и буквы на шахматной доске.

Занятие 2. Начальная позиция.

«Адреса» фигур, правила хода; пешка (без правила превращения и взятия на проходе), ладья, слон, ферзь, король.

Игра: «Почтальоны» разные фигуры разносят «письма» по адресам, где буква - название улицы, а цифра - «номер дома»

Дома: игра «Морской бой», повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ. Написание букв. Начертить в блокноте шахматную доску.

Занятие 3. Шахматная доска.

На занятие дети приходят с блокнотами в крупную клетку, где начерчен квадрат 8x8 см. и обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

Шахматная нотация: Игра «Кто быстрее?». Преподаватель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой (предварительно потренироваться дома печатать буквы). Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе).

Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматное поле: страну).

Дома: обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами, повторить буквы и изучение правила хода фигур. Игра «Морской бой».

Занятие 4. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.

Игра: «Огонь». (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою.)

Игра: «Соберем урожай», (Расставить на доске пешки-овощи и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку. Можно провести на разных досках с элементом соревнования.)

Дома: попытаться белопольным слоном уничтожить пешку, стоящую на черном поле и наоборот. Расставить на поля одного цвета слона и ладью (любые поля). Определить, сколькими способами может ладья побить слона и наоборот.

Занятие 5. Король и ферзь. Ходы, взятия, удары, сила, первое понятие «шах».

Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)

Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).

Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).

Дома: потренироваться делать шах королю ферзем. Игра «Собери урожай» с королем (съесть королем все пешки на доске, стараясь не попадать под шах).

Занятие 6. Конь. Ходы, взятие, сила, удары.

Нарисовать в блокноте букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).

Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы).

Можно с элементом соревнования на двух досках.

Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на д8 и с а2 на п7).

Дома: нарисовать букву Г в разных положениях. Определить силу коня в углу и с краю доски. Поиграть в «Гости».

Занятие 7. Конь. Закрепление. Понятие «Вилка».

Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами.

Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.

Дома: посоревнуйтесь с детьми в скачках конем. В блокноте начертите квадрат 5x5 и ходом коня обойдите как можно больше клеток, останавливаясь в каждой не более раза. Кто больше займет клеток, тот победит.

Занятие 8. Пешка. Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе)

Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка)

Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь)

Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).

Дома: игра «Соберем урожай» (разные варианты), "Война пешею".

Занятие 9. Шах и мат. Примеры. Способы защиты от шаха.

Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Объяснить, что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах». Объяснить, как должен поступать король при шахе:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем.
- Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)
- Уйти из-под шаха на другое поле.

Продемонстрировать на доске варианты а, б, в.

Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.). предложить спасти короля от этого «шаха».

Сделать вывод, что «мат» - это шах, то которого нет защиты и конец шахматной игры.

«Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х»,

Дома: игра «кто объявит больше шахов королю?» (варианты шахов разными фигурами).

Игра «Поставь защиту». Поупражнять детей в умении правильно защищать короля - закрыть со стороны нападения. Обратит внимание, что от коня защиты нет.

Занятие 10. Рокировка. Закрепление понятий «шах» и «мат».

Сказать, что т.к. король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход, который называется рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о.

Потренировать в выполнении рокировки без других фигур.

Правила, когда рокировку делать нельзя:

1. если король уже ходил.
2. если ладья уже ходила.
3. если между королем и ладьей есть другие фигуры.
4. если королю шах.
5. если после рокировки попадает под шах.
- б. если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой (битое поле).

Показать все варианты.

Игра: «Кто первый ?» (из 2-3 предложенных позиций найти где мат).

Дома: повторить, все случаи, когда нельзя делать рокировку.

Предложить детям придумать несколько вариантов, когда рокировку делать можно, а когда - нельзя.

Занятие 11. Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8 - 10 ходов).

Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 - 10 ходов).

Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить все легкие фигуры, сделать рокировку).

Дома: проиграть варианты испанской партии, итальянской, защиту Филадельфии (по возможности) или просто потренироваться развивать фигуры.

Занятие 12. Основные законы дебюта. Детский мат. Мат Легалья.

Нападение на поле f7 и f2 .

Выполнить правила дебюта (занят центр, развит легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя вначале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). Показать варианты нападения на поле f7 - f2

(мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат Легалья (конем).

Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии.

Дома: потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

Занятие 13. Относительная ценность фигур. Размен.

Выполнить игру «огонь» (сколько полей «обстреливает» каждая фигура). Рассказать детям о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица, конь и слон три единицы, причем слон в конце партии сильнее коня, а конь сильнее в начале, ладья (тяжелая фигура)- пять единиц, ферзь (тяжелая фигура) - девять единиц, король бесценен). Решение примеров на нахождение эквивалента в боевых единицах другими фигурами ($C = 3П$, $Л = C + 2П = 5П$, $Ф = 2C + К = 9П = Л + C + П$ и др.). Шахматные задачи на определение выгоды размена.

Игра: «кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника.

Дома: сравнить силу 2 коней и 2 слонов в конце игры. Игра на «объединение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур).

Занятие 14. Мат и пат. Решение задач в один ход на мат и пат.

Показать детям 2 позиции в конце игры. Предложить их оценить, определить, где мат, рассказать, что во 2 позиции получилась ничья, которая называется пат.

Показать несколько позиций и рассказать, как получился пат.

Определить, кому выгоден пат, а кому - нет. Сказать детям об осторожности в конце игры, что бы «не загнать» короля противника под пат.

Игры в парах. Эндшпиль (поставить мат за один - три хода).

Дома: решение задач на пат и мат (отгадать, что королю: мат или пат), предложить детям придумать несколько вариантов, когда королю - пат; дать детям возможность поохотиться за вашим «голым» королем, ферзем и ладьями, стараясь поставить мат.

Занятие 15. Мат двумя ладьями (линейный мат, варианты).

Повторение шахматной нотации.

Сказать детям, что сегодня королю придется побегать, т.к. мы будем учиться делать мат двумя ладьями, который называется линейным, т.к. получается на одинаковых линиях доски - горизонталях или вертикалях.

Поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5). Предложить определить (посчитать клетки) к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Показать, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой - нападаая (по горизонтали и по вертикали). Напомнить, что бы ладьи не подходили близко к королю, что бы он их не съел. Упражнения в постановке мата двумя ладьями (со всей подгруппой, аргументируя предложения хода).

Тренировка в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат). Спросить какая фигура может заменить одну и ладей (ферзь). Записать в блокноте обозначения - символа для записи шахматной нотации.

Дома: поупражняться в постановке линейного мата с записью в блокноте.

Занятие 16. Мат ферзем. Повторение понятия «пат».

Сказать детям, что сегодня королем опять придется побегать, т.к. мы будем учиться ставить мат с помощью ферзя. Помнить, что такой мат получается в углу или на крайней вертикали или горизонтали, и что ферзь должен оттеснять короля, отставая от него на «ход коня». При этом в углу немного отступит, чтобы не получился «пат», пока свой король идет на помощь ферзю.

Показать варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.

Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).

Педагог следит, как дети усвоили материал занятия, и помогает затрудняющимся детям). За постановку мата дети получают одно очко, за пат - 0. Подсчитать очки и похвалить победителя.

Дома: поупражняться в постановке мата ферзем с записью в блокноте.

Повторить постановку линейного мата.

Занятие 17. Мат ладьей. Понятие «оппозиция».

Сказать детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».

Объяснить, что оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом.

Упражнение в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.

Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля: заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

Дома: повторить понятие «оппозиция», поупражняться в постановке мата ладьей и королем.

Занятие 18. Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.

Выяснить усвоение материала каждым ребенком.

Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.

Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1\2 очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1\2 очка за нерациональное решение; 0 очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

Дома: тренировка в придумывании и решении задач по теме. Записать варианты в блокнот.

Занятие 19. Проверка домашнего задания по теме 18. Проигрывание лучших вариантов. Шахматные игры на объединение. Правило взятия на проходе. Совместное решение лучших вариантов придуманных дома задач.

Сказать детям, что у нас сегодня будет соревнование на «объединение» (цель: съесть большее количество фигур за 10 - 15 ходов). Перед началом соревнования познакомить с правилом взятия на проходе (показать несколько вариантов).

Турнир на «объединение» (за каждую съединенную фигуру - 1 очко + очки за стоимость каждой фигуры (пешка - 1, конь и слон - 3, ладья -5, ферзь - 9)) за 10 - 15 ходов.

Определить победителя, наградить шахматным конем (силуэт из картона).

Дома: повторить правило взятия на проходе, посоревноваться с родителями, знакомыми в игре на «объединение». Игра «гости» на закрепление хода коня (переправиться на заданное поле (в гости к другому коню)) самой короткой дорогой.

Занятие 20. Вилка и связка. Двойной шах.

Спросить, знают ли дети, что такое «ловушка», сказать, что в шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы, используемые в шахматной игре.

Сказать, что такое вилка, сколько, сколько у нее может быть концов.

Показать вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня. Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи.

Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок.

Показать, как получается двойной шах. Обратить внимание, что защититься от него с помощью других фигур нельзя, король спасается сам.

Игровые упражнения «Сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «Свяжи фигуру», «Поставь двойной шах».

Дома: закрепить понятие «вилка», «связка», «двойной шах», Записать варианты в шахматный блокнот.

Занятие 21. Защита от связки. Вскрытый шах, спертый мат.

Напомнить о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту.

Показать, как по возможности защититься от связки (думать о последствиях каждого хода, не допуская «связывания» фигур, а если фигура уже «связана», постараться тоже совершить равнозначное нападение на фигуры противника) показать защиту от вилки конем и спертый мат (исп. Коня).

Объяснить понятие «вскрытый шах». Показать варианты постановки такого шаха.

Игровые упражнения со всей подгруппой детей: «Придумай конечный

вариант спертого мата», «Покажи варианты мата Легалья», «Расставь фигуры, предложенные педагогом, так, чтобы противнику не удалось сделать вилку», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах»,

Дома: игры с родителями, знакомыми, используя знания, полученные на занятиях 20 и 21.

Занятие 22. Пешки против королей. Правило квадрата.

Расставить 2 позиции: король с пешкой против короля. Сказать, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция опытные шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поле превращения или король противника ее догонит (в результате – ничья).

Показать позицию, где пешка побеждает. Познакомить с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.

Упражнения на прохождения квадрата пешек (сторона квадрата - длина пути пешки до поля превращения). Выложить на доске фишками квадрат каждой пешки.

Показать позицию, где побеждает король. Попросить рассчитать в уме, кто побеждает, объяснить и проверить в игре.

Показать 2 случая исключения из правила: пешка победит, даже если король находится в квадрате, если:

1. пешка стоит на начальной позиции (горизонталь 2 или 7), т.к. она может пойти сразу на 2 поля.

2. если король в погоне за пешкой наткнется на препятствие - свою пешку. Потребуется лишний ход, чтобы обойти препятствие или убрать его (сделать ход этой пешкой) соревнование на расчет вариантов в уме «кто быстрее всех считает». За каждый правильный расчет - 1 очко.

Дома: научить родителей находить квадрат пешки и пользоваться правилом квадрата. Потренироваться, кто быстрее считает варианты.

Занятие 23. Пешечные окончания. Расчет вариантов.

Сказать, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель - добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь)

Показать пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Помочь сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.

Упражнение в парах. Рассчитать варианты при двух пешках, стоящих в начальной позиции на одинаковых вертикалях (с2, d2, и с7, d10). Сделать вывод.

Игровое упражнение «Война пешею» - игра одними пешками с целью добраться до поля превращения. За каждую прошедшую пешку очко.

Дома: игра в «Войну пешею» - закрепить умение рассчитывать варианты в уме. Повторение правила квадрата и правила взятия на проходе.

Занятие 24. Король с пешкой против короля. Правило «ключевых полей».

Сказать, что сегодня король будет сам помогать своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». «Ближние ключевые поля» (БКП) находятся через ряд по ходу движения пешки. Далее следуют «поля шестой горизонтали» (ПШГ). Вокруг поля превращения пешки находятся «решающие ключевые поля» (РКП), король сам идет в наступление, стараясь занять одно из БКП, а затем одно из ПШГ, затем одно из РКП. В нужный момент, когда король противника встает в оппозицию, пешка помогает своему королю и делает промежуточный ход.

Проиграть со всей подгруппой варианты прохода пешки, потренироваться, в расчете вариантов. Показать когда правило не действует (для пешек на крайних вертикалях, если чужой король стоит на той же вертикали, что и пешка).

Тренировка в парах.

1. задание: определить БКП, ПШГ и РКП.
2. задание: провести пешки на поле превращения.
3. задание: король противника побеждает и делает ничью.

Дома: отметить в блокноте «ключевые поля» для пешек 2Й, 3Й, 4Й горизонтали (7Й, 6Й, 5Й - для черных). Потренироваться проводить пешку с помощью короля, а также наоборот - делать, ничью.

Занятие 25. Мат двумя слонами. Варианты пата.

Сказать, что сегодня воевать с королем противника будут слоны и сам король, т.е. мы будем учиться ставить мат двумя слонами. Объяснить, что, чтобы поставить мат двумя слонами нужно оттеснить одного короля в угол.

Мат двумя слонами похож на линейный мат ладьями, только слоны будут вести двойной огонь по диагонали, а король будет им помогать. Показать конечную позицию с матом, сказать, что король, помогающий

слонам, должен обязательно встать от угловой клетки на ход коня, иначе мат не получится. Расставить на доске позицию и показать, как ставить мат двумя слонами.

Напомнить об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат.

Показать, как это может случиться.

Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры). За каждый мат - 1 очко, а пат - 0, помощь преподавателя 1/2 очка.

Дома: поупражняться в постановке мата двумя слонами. Поиграть в «войну» слонов против пешек (цель - уничтожить всех пешек противника).

Занятие 26. Шахматные игры.

Предложить решить задачу на мат в 1 ход.

Сказать, что сегодня мы должны вспомнить все, чему мы учились и применить это в игре. Дети играют партию до постановки мата (если мат поставлен быстро, играют вторую партию, если мат не получается - преподаватель помогает). Обратит внимание, как дети усвоили правила разыгрывания дебюта, кто применяет в игре связки, вилки, как научились действовать пешками, как играют в эндшпиле. На следующем занятии повторить с детьми приемы, которые дети усвоили плохо.

Дома: игра в шахматы до мата.

Занятие 27. Повторение приемов шахматной игры.

На основе наблюдения, проведенного за игрой детей на занятии NQ26, проиграть плохо усвоенные детьми приемы шахматной игры.

Не шахматная игра на шахматной доске: «овца и волки» (1 белая пешка - овца, 4 черные - волки, стоят на черных клетках как шашки и ходят наискосок на клетку. Волки не могут ходить назад. Цель волков поймать овечку. Цель овцы - пройти сквозь цепь волков до 8й горизонтали).

Дома: игра в шахматы до мата.

Занятие 28. Проигрывание учебных партий.

Сказать детям, что, чтобы научиться хорошо играть в шахматы, нужно проиграть партии шахматистов, сыгранные ранее, используя запись партии (шахматную нотацию).

Проиграть несколько партий (варианты мата Легалья, защиту Филидора, ферзевый гамбит, партию с красивой жертвой).

По ходу игры задавать детям вопросы: зачем был сделан ход? Как можно было исправить положение? Всегда ли хорошо польститься на жертву?

Сделать вывод, что во время игры надо быть внимательным, хорошо видеть все шахматное поле, уметь развивать фигуры, точно рассчитывать свою комбинацию и предвидеть комбинации противника, наметить план игры, рассчитывать все возможные способы достижения победы, не допуская ошибок.

Дома: проиграть несколько вариантов разыгрывания дебюта.

Проиграть одну - две рабочие партии с разбором. Сыграть целую партию с записью ходов.

Занятие 29. Решение задач на мат в два хода.

Разделить детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый - тот получает одно очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, спросить, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 - 5 задач).

Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.

Дома: придумывание задач на постановку мата в 1 - 2 хода.

Повторение мата двумя слонами, ферзем, ладьёй.

Занятие 30. Мельница. Цугцванг.

Рассказать детям, что во время шахматной партии, встречается комбинация под названием «мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница.

Сказать, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг» (когда один из соперников вынужден делать единственные, как правило, проигрывающие ходы). Показать позицию, когда один из соперников находится в положении цугцванга.

Повторить понятия «двойной удар», предложить расставить варианты позиций на доске.

Если останется время, можно рассказать о наиболее знаменитых гроссмейстерах.

Дома: шахматные игры до постановки мата.

Занятие 31. Шахматная эстафета.

Разделить детей на две команды, предложить решить занимательные задачи с шахматными фигурами на скорость.

1. Проходная решетка.
2. «Запри фигуры в ящик» (чтобы они могли сделать как можно меньше ходов).
3. «Расставь часовых» (расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей).
4. «Поставь защиту».
5. «Самый быстрый джигит» (упражнения с конями)
6. «Расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьёй, мат ферзём, мат с помощью пешек).

Эстафета может быть проведена совместно с родителями (команда детей - команда родителей или две команды детей, две - родителей, если родителей мало - сделать смешанные команды из детей и родителей) победившая команда награждается (силуэт шахматного коня на тесемке).

Дома: подготовка к шахматному турниру: повторение правил разыгрывания дебюта, шахматных ловушек, правило квадрата и ключевых полей, постановку мата в эндшпиле.

Занятие 32. Шахматный турнир.

Сказать, что сегодня у нас начинается настоящий шахматный турнир на звание чемпиона детского сада. Нужно быть предельно собранными, и внимательными. Проигравшим не надо сильно расстраиваться, т.к. даже все выдающиеся гроссмейстеры когда-нибудь проигрывали. Из проигрыша нужно извлечь уроки на будущее.

Разбить всю группу на 2 подгруппы, приблизительно равные по силам. Затем выигравшие играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими и т. д. за мат получают одно очко, ничью - 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпион детского сада), 2 м, 3 м. Победители награждаются грамотами и призами.

Если времени не хватит, провести еще на одном занятии шахматный турнир.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Из истории происхождения шахмат

Рассказ детям «Как произошли шахматы»

Вероятно, нет такой игры, о которой так много и в течение стольких столетий писали, как шахматы. Они называются «королевской игрой», т.е. считаются королём среди игр. Шахматы также, вероятно, старейшая из известных игр, некоторые утверждают, что им около 5000 лет! Мы знаем, что слово «шахматы» произошло от персидских слов «шах мат», что означает «король мёртв».

Но персы ли создали шахматы? Определённо этого не знает никто. Дело в том, что происхождение шахмат в разное время приписывалось грекам, римлянам, вавилонянам, египтянам, евреям, персам, китайцам, индусам, арабам и многим другим!

По одной из версий, шахматы зародились среди буддистов в Индии. По буддийским обычаям война и убийство другого человека, независимо от цели, преступны. И вот поэтому, чтобы заменить войну, они и изобрели шахматы!

Многие авторитеты сейчас считают, что шахматы, возможно, зародились в Индии, распространились в Персию, Аравию, а затем в Западную Европу. Что касается отдельных шахматных фигур, они за долгую историю шахмат подверглись многим изменениям.

Король когда-то был захвачен в плен, что, конечно, невозможно в тех шахматах, в какие играем мы сейчас. «Рокировка» была новой идеей, добавленной к шахматам около 400 лет назад.

Королева в шахматах имеет, может быть, самую интересную историю. Когда-то эта фигура называлась «визирь», что означает «первый министр»! Сегодня, теряя в игре королеву, вы лишаетесь своей самой сильной фигуры. Но в древние времена она передвигалась только на одну клетку по диагонали и поэтому была самой слабой фигурой на доске! Только около 500 лет назад королеве была дана её сегодняшняя сила.

Ладьи и кони, похоже, не изменились годами. Кстати, английское название ладьи – «рук» - происходит от индийского «рукх» и персидского «рок», что означает «солдат».

Сегодня в шахматы играют во всём мире, и миллионы людей с интересом следят за международными турнирами, которые проводятся регулярно.

Информация для родителей об истории происхождения шахмат

Вероятно, нет такой игры, о которой так много и в течение стольких столетий писали, как шахматы. Они называются «королевской игрой», т.е. считаются королём среди игр. Шахматы также, вероятно, старейшая из известных игр, некоторые утверждают, что им около 5000 лет!

Мы знаем, что слово «шахматы» произошло от персидских слов «шах мат», что означает «король мёртв». Но персы ли создали шахматы? Определённо этого не знает никто. Дело в том, что происхождение шахмат в разное время приписывалось грекам, римлянам, вавилонянам, египтянам, евреям, персам, китайцам, индусам, арабам и многим другим!

По одной из версий, шахматы зародились среди буддистов в Индии. По буддийским обычаям война и убийство другого человека, независимо от цели, преступны. И вот поэтому, чтобы заменить войну, они и изобрели шахматы!

Многие авторитеты сейчас считают, что шахматы, возможно, зародились в Индии, распространились в Персию, Аравию, а затем в Западную Европу. Что касается отдельных шахматных фигур, они за долгую историю шахмат подверглись многим изменениям.

Король когда-то был захвачен в плен, что, конечно, невозможно в тех шахматах, в какие играем мы сейчас. «Рокировка» была новой идеей, добавленной к шахматам около 400 лет назад.

Королева в шахматах имеет, может быть, самую интересную историю. Когда-то эта фигура называлась «визирь», что означает «первый министр»! Сегодня, теряя в игре королеву, вы лишаетесь своей самой сильной фигуры. Но в древние времена она передвигалась только на одну клетку по диагонали и поэтому была самой слабой фигурой на доске! Только около 500 лет назад королеве была дана её сегодняшняя сила.

Ладьи и кони, похоже, не изменились годами. Кстати, английское название ладьи – «рук» - происходит от индийского «рукх» и персидского «рок», что означает «солдат».

Сегодня в шахматы играют во всём мире, и миллионы людей с интересом следят за международными турнирами, которые проводятся регулярно.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Игра А.З. Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили»

В начале игры необходимо дать ребёнку лист с заданиями. Далее сказать: «Мы сегодня будем разгадывать интересные загадки. В них нужно отгадать, куда гусеница и муравей в гости ходили».

Каждый раз обращать внимание ребёнка на дом, в каждом окошке которого кто – то живёт. Так, жителями дома №1 являются: чёрная точка и круг (они живут на втором этаже), крестик и квадрат (живут на первом этаже).

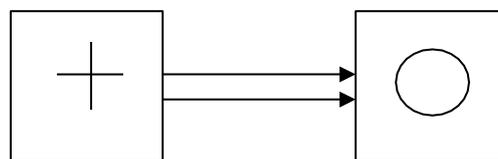
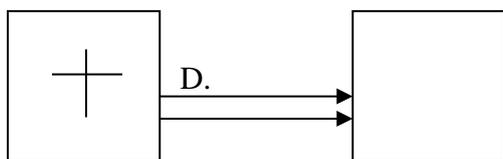
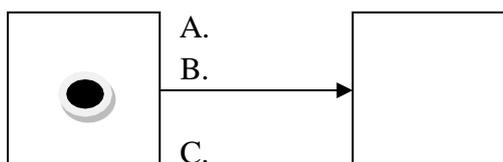
Вот в гости к этим жителям и ходит гусеница и муравей: от одного жителя к другому. Но гусеница может ходить между окошками только прямо (на примере рассмотрим дом №1, если она вначале была у крестика, то ей можно одним шагом пойти в гости только к квадратику или к точке. А вот в гости к кругу ей нельзя идти, потому что круг живёт в окошке, которое наискосок от крестика, а не прямо), а вот муравей, наоборот, ходит только наискосок. В одних заданиях между клетками есть одинарная стрелка, в других – двойная. Так вот, двойная стрелка означает, что в гости ходил муравей, а не гусеница.

Варианты заданий:

а). Найти одиночный ход гусеницы/муравья («Куда может пойти...?»);

ЗАГАДКИ:

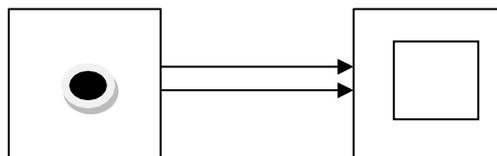
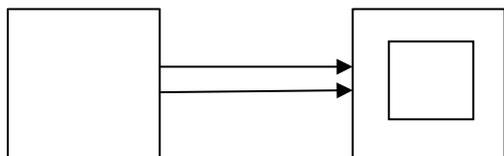
ОТГАДКИ:



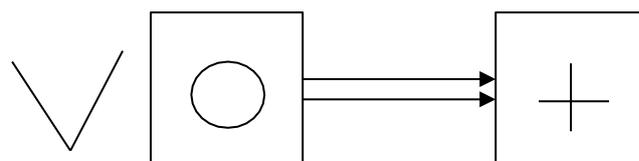
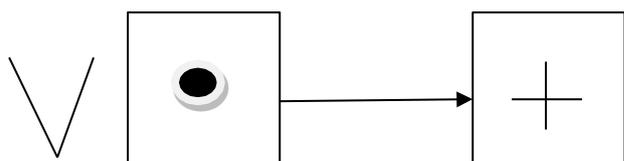
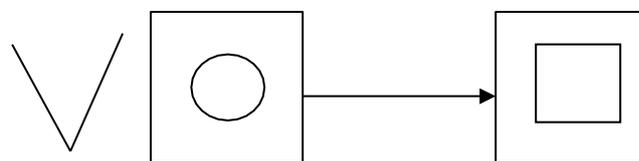
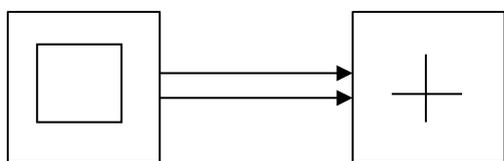
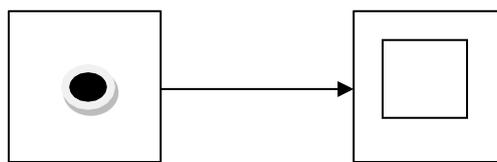
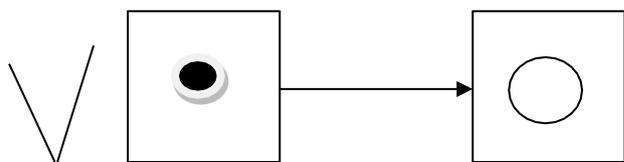
б). Найти одиночный ход гусеницы/муравья («Откуда может прийти...?»);

ЗАГАДКИ:

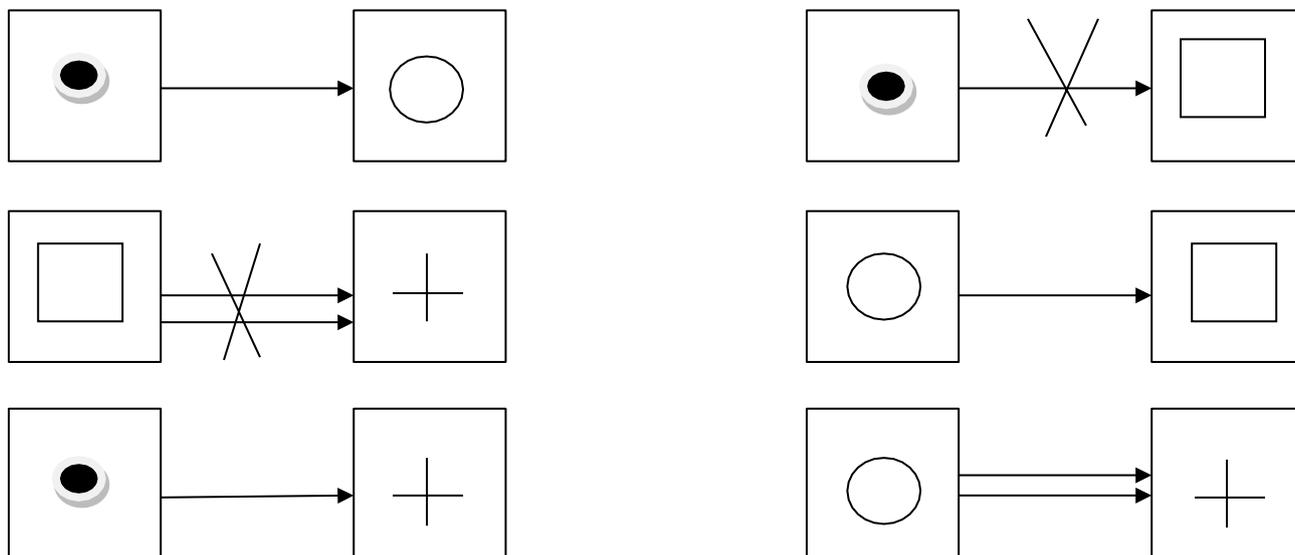
ОТГАДКИ:



в). Найти правильный одиночный ход гусеницы/муравья («Проверить, может ли так ходить...?»);



г). Найти неверный ход гусеницы/муравья («Проверить, может ли так ходить...?»);



д). Придумать правильный ход гусеницы/муравья («Обозначить начальную и конечную клетки одиночного хода...»).

Каждый раз в начале игры ребёнку необходимо дать лист с заданиями, обратить внимание на жителей дома и рассказать правила игры, закрепляя изученные, затем познакомить с новыми правилами.

При проведении каждой игры следует ориентироваться на предлагаемые рекомендации. Однако в зависимости от успехов ребёнка и в соответствии с содержанием «занятия» можно вносить разнообразные дополнения, например, увеличивать или уменьшать количество заданий.

Следует добавить, что в том случае, если ребёнку трудно выполнять те или иные задания, то целесообразно их упрощать с тем, чтобы предоставить ребёнку возможность мысленные действия совершать реально, т.е. обозначать возможные перемещения персонажей игры движением пальца или проводя линии карандашом.

Если же ребёнку легко даётся выполнение заданий, то целесообразно предложить ему самому придумывать аналогичные задания для взрослых, которые, включаясь в игру, выполняют эти задания иногда успешно, а иногда намеренно неправильно, в этом случае ребёнку придётся проявить дополнительную активность, поправляя взрослого.

Игровая ситуация «**настоящие друзья**».

Однажды поползла гусеница в лес за хворостом. А навстречу ей муравей. Поздоровался муравей и предложил помочь. Гусеница сказала, что ей не ей не тяжело, и она сможет справиться сама. Муравей пригласил гусеницу в гости. Гусеница согласилась и пошла прямо по дорожке. А муравей наискосок пошел - так быстрее. Он уже пришел домой, чай поставил, пирогов испек, а гусеницы все нет. Вышел он из дома и стал поджидать свою подругу. А вот и она.

- Где ты так долго ползала? Наверно по пути кого-то встретила?

- Нет, муравей нигде я не была.

- Надо ходить короткой дорогой, как я.

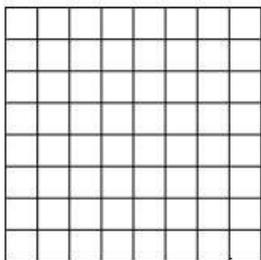
- Не учи, я не могу ходить наискосок, а только прямо!

Муравей не обиделся, а пригласил гусеницу пить чай. Другьями они стали с тех пор, хоть и ходят разными путями.

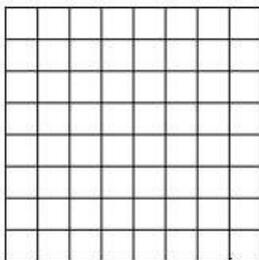
ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Задания для индивидуальной работы

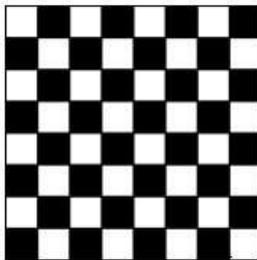
Задания теста № 1



Раскрасьте шахматную доску



Раскрасьте все диагонали



Обозначьте вертикали и горизонтали



За 4 хода попасть слонем на поле **g1**, не ставя его под бой.



За 4 хода попасть белым Ферзём на поле **h8**, не ставя его под бой.



Забрать все чёрные пешки за 7 ходов, не ставя Ладью под бой.



За 5 ходов попасть Слоном на поле **a1** не ставя его под бой.



За сколько ходов Конь попадёт на поля **g1, h1, a8, b8, f7**?



Забрать наибольшее количество пешек и напасть поочередно на на Короля, Ферзя и Ладью



Забрать белым Конём наибольшее количество чёрных пешек и фигур



Дойти Слоном до поля **b7** за 5 ходов, не ставя его под бой.



Дойти белым Конём до поля **a8**, за 3 хода, а до поля **e7** за 4 хода не ставя его под бой.



Дойти Конём до поля **d1**, за 3 хода не ставя его под бой.



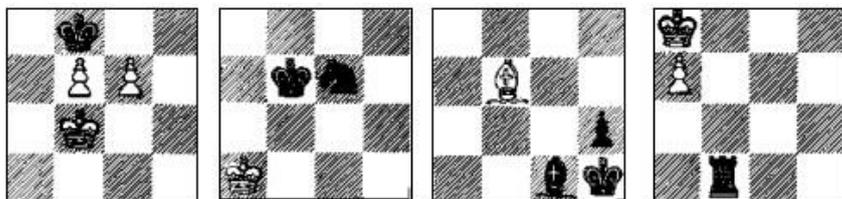
За 4 хода попасть Ладьёй на поле **b6** не ставя её под бой.



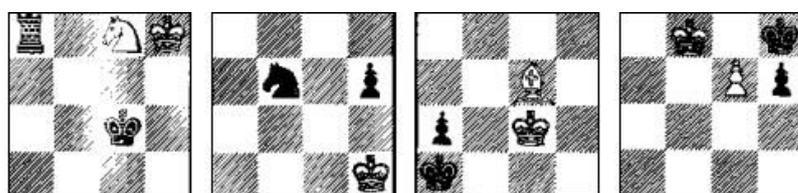
Забрать Королём все пешки и фигуры чёрных не становясь под шах

Задания теста № 2

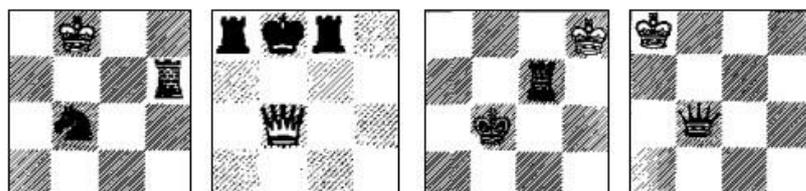
Карточка № 1 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



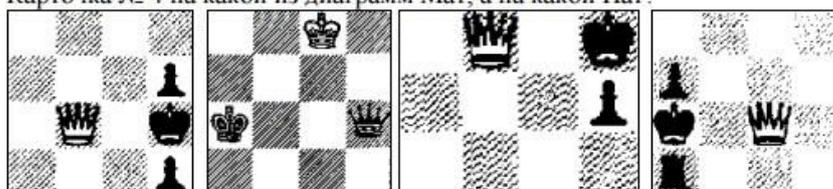
Карточка № 2 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



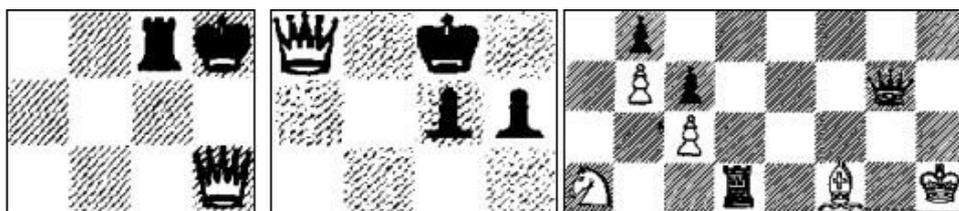
Карточка № 3 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



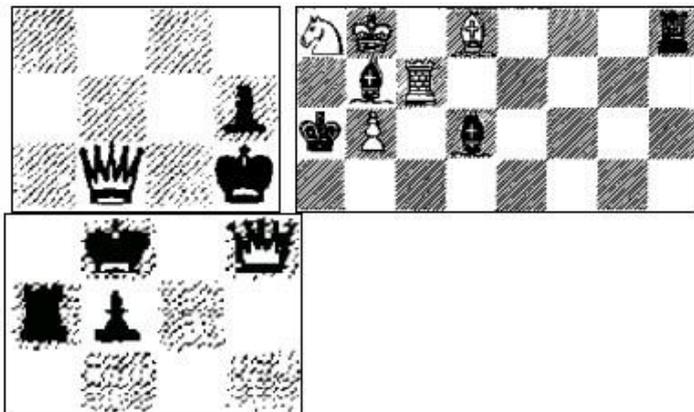
Карточка № 4 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



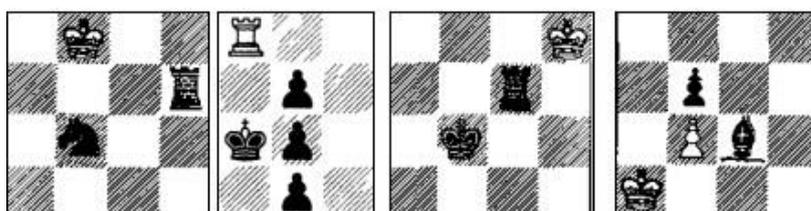
Карточка № 5 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



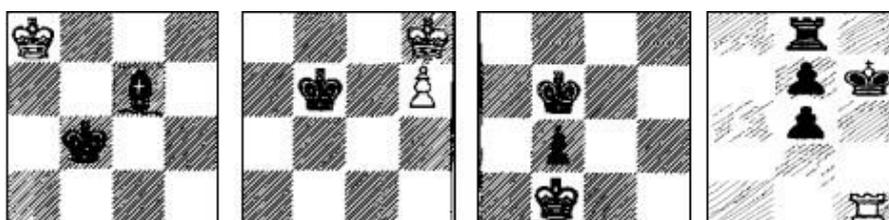
Карточка № 6 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



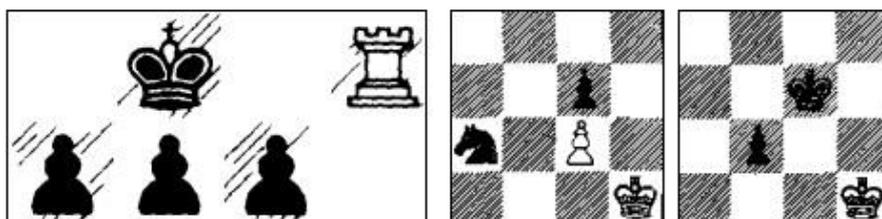
Карточка № 7 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



Карточка № 8 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



Карточка № 9 на какой из диаграмм Мат, а на какой Пат?



ПРИЛОЖЕНИЕ Е

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".

"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.

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

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

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

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками

ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

"Атака неприятельской 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.

"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.

"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.

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Советы родителям при обучении игре в шахматы

Цепкая память и любознательность детей позволяют увлечь их игрой в шахматы. Попробуйте перелистать историю шахмат: бросится в глаза, что многие шахматисты познакомились с этой игрой в раннем детстве.

Советский гроссмейстер Пауль Керес и чемпион мира кубинец Х.Р. Капабланка пристрастились к шахматам в четырёхлетнем возрасте, чемпион мира Анатолий Карпов- в пятилетнем, чемпионка мира среди женщин Нона Гаприндашвили – в шестилетнем.

Обучать надо начинать с 5-6 лет. Для того чтобы ребёнок научился играть в шахматы, достаточно уделять этому 20-30 мин. в день. Помимо вовлечения детей в мир шахмат эти занятия помогут воспитать у них внимание, наблюдательность, выдержку, умение сосредоточиваться, быстро принимать решения. Разумеется, приобщать детей к шахматам нужно без принуждения, опираясь лишь на их любознательность, которую вы должны стимулировать увлекательными пояснениями.

Начинать изучение игры никогда не поздно, лишь бы не допускать увлечения шахматами в ущерб режиму дня и другим интересам ребёнка. Воспитание детей дошкольного возраста должно быть разносторонним, гармоничным. Родителям следует помнить, что форсировать обучение шахматной игре не следует. Делать это надо не спеша, растянув курс обучения на год.

Основной метод обучения детей шахматам – игра. Уже сам процесс познания должен быть облечён в форму увлекательной и доступной игры. Формы, методы, приёмы постоянно разнообразятся с учётом возрастных и индивидуальных особенностей ребёнка.

Теперь о самом процессе обучения. Мы начинаем его с пешки – и не случайно: эта фигура для восприятия всего понятнее детям, и уже одними пешками можно начинать игру. Познакомившись с пешкой, принимаемся за изучение других фигур.

На первых порах ни в коем случае не следует предлагать играть сразу играть всеми фигурами. Соблюдая это условие, мы приучаем детей видеть поле, распределять внимание по всей доске. Постепенно количество знакомых и изученных фигур увеличивается до полного комплекта, и только тогда юные игроки приступают к игре всеми фигурами, разучивают их взаимодействия, запоминают простейшие комбинации игры и затем переходят к решению простых задач в один ход.

На разных этапах обучения форма познания детьми шахматных правил должна меняться в зависимости от подготовленности и способности игроков. В начале обучения, преобладающим способом сообщения новых знаний должен быть рассказ или объяснение взрослого с обязательным показом на шахматной доске. Объяснения должны быть ясными и чёткими. По мере того как ребёнок овладевает основами игры, ему предоставляется возможность играть чаще.

Наблюдая за игрой, взрослый сосредотачивает всё внимание лишь на характерные ошибки, показывая и разбирая их на шахматной доске. Можно обратиться к ребёнку с вопросом: «А может пешка ходить и есть назад?» При этом взрослый старается добиться от ребёнка правильного ответа. Таким образом, детям предоставляются большие возможности для размышлений и совершенствования самостоятельных творческих поисков.

Взрослый должен умело направлять эту деятельность, обращаясь к детям примерно с такими словами: «Лена, ты сделала хороший ход. А теперь, дети, давайте вместе подумаем, нет ли здесь ещё лучшего хода». И если дети отыскивают его, надо тщательно обсудить этот ход, объяснить, чем хорош и чем лучше Лениного. Чем больше таких находок, тем крепче дети привязываются к игре, тем больше удовольствия получают от общения с ней.

Для обучения игре лучше приобрести шахматы с размером доски 40-40 см. Фигуры здесь располагаются свободнее, просторнее, чем на доске меньшего размера. Учиться игре на таких шахматах детям легче. При игре доска всегда располагается так, чтобы на левом углу было чёрное поле, а на правом - белое. Обратите на это внимание, потому что очень часто дети ставят доску не правильно.

Интерес к шахматам у детей проявляется по - разному: одни сразу заболевают ими, других нужно к ним подтолкнуть. Оказывая ребенку, помощь в изучении игры, старайтесь тактично, неназойливо поддержать его интерес к игре. Нельзя хвалить одних детей и ругать других за их успехи и неудачи.

Познание шахматной игры у детей идёт неравномерно. Очень важно в процессе обучения воспитывать привычку к преодолению трудностей, строя игру по принципу от простого к сложному, от лёгкого к более трудному, вкрапливая в уроки элементы занимательности и новизны. Перед игрой не лишней будет беседа такого содержания: «Шахматисты играют не торопясь и ведут себя тихо, чтобы можно было обдумать хороший ход. Во время игры нельзя спорить, громко разговаривать – так вы будете мешать себе и другим.»

Родители часто задаются вопросом, а поддаваться ли ребёнку в игре. Иногда стоит сделать вид, что вы проиграли ребёнку. Но часто делать этого не следует: дети привыкают к лёгким победам, и будут воспринимать проигрыш весьма болезненно. Лучше дать ему фору (отдать, например, ферзя, ладью, а то и несколько фигур сразу), оставляя такое минимальное количество фигур, чтобы обе стороны испытывали к игре обоюдный интерес, преодолевая одинаковые трудности.

Тогда дети будут совершенствоваться в игре быстрее. Правда, не все дети и не всегда охотно берут фору, считая, видимо, что они и так хорошо играют. Когда дети повысят свой класс игры, фора уменьшается настолько, насколько сильнее станет игра юного шахматиста.

Родителям полезно после игры разобрать с детьми их ошибки. Необходимо постепенно приучать их из нескольких ходов в игре выбирать самый лучший, наиболее выигрышный