

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПЛАТНОЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ УСЛУГИ  
ПРОВЕДЕНИЕ ЗАНЯТИЙ  
ПО ОБУЧЕНИЮ ДЕТЕЙ ИГРЕ В ШАХМАТЫ  
«БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»  
2023 – 2024 УЧЕБНЫЙ ГОД**



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Нижневартовска детский сад №69 «Светофорчик»

**ПРИНЯТА:**  
Педагогическим советом № 1  
Протокол № 1 от 31.08.2023г.

**УТВЕРЖДЕНА:**  
Заведующий МАДОУ г.Нижневартовска ДС  
№ 69 «Светофорчик» Е.Н.Кленичева  
Приказ № 331 от 31.08.2023г.

## **Программа дополнительной платной образовательной услуги**

**проведение занятий по обучению детей игре в шахматы  
«БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»  
2023 – 2024 учебный год**

Возраст воспитанников: 5-7(8) лет

Срок реализации: 1 год

**Составитель:** воспитатель  
Шайдулина М.В.

**Нижневартовск, 2023**

## Содержание

№ п/п	Наименование	страницы
<b>1.</b>	Паспорт программы	4
<b>2.</b>	Пояснительная записка	5
<b>2.1.</b>	Цели и задачи реализации Программы	7
<b>2.2.</b>	Планируемые результаты	7
<b>2.3.</b>	Объём образовательной нагрузки	8
<b>3.</b>	Содержание программы «Белая ладья»	9
<b>3.1</b>	Взаимодействие с родителями	17
<b>4.</b>	Организационно-педагогические условия	17
<b>4.1.</b>	Учебный план	20
<b>4.2</b>	Расписание занятий	20
<b>4.3.</b>	Календарный учебный график	20
<b>4.4</b>	Программно-методическое обеспечение	21
<b>4.5.</b>	Материально-техническое обеспечение	21
<b>5.</b>	Мониторинг.	21
<b>6.</b>	Список литературы	26
<b>7.</b>	Приложение	27

## 1. Паспорт программы

<b>Наименование программы</b>	Программа дополнительной платной образовательной услуги проведение занятий по обучению детей игре в шахматы «БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»
Основания для разработки	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Закон об образовании от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 23.07.2013) «Об образовании в Российской Федерации»</li> <li>• Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»</li> <li>• СП 2.4. 3648 -20 «Санитарно-эпидемиологические требования организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»</li> <li>• Устав ДОУ</li> <li>• Приказ «Об утверждении тарифов»</li> </ul>
Заказчики Программы	МАДОУ города Нижневартовска детского сада №69 «Светофорчик», родители (законные представители)
Составитель Программы	Воспитатель Шайдулина М.В.
Целевая группа	Дети дошкольного возраста 5-7 лет
Цель программы	Знакомство детей с игрой «шахматы»; формирование первичных умений игры в шахматы
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы.</li> <li>• Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур.</li> <li>• Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения задачи.</li> <li>• Познакомить с правилами поведения партнёров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.</li> <li>• Учить детей взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.</li> <li>• Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии.</li> <li>• Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.</li> </ul>

## 2. Пояснительная записка

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность.

**Актуальность** данной программы заключается в том, что шахматная игра дарит ребёнку-дошкольнику радость творчества, является универсальным средством развития его интеллектуальных способностей, обогащает духовный мир, расширяет кругозор, воспитывает находчивость, сообразительность, целеустремлённость, усидчивость, дисциплинированность, силу воли, спортивный характер, развивает у ребенка умение самостоятельно принимать решение, планировать свое время, системно мыслить.

С помощью специально разработанных дидактических заданий и мини-игр становится возможным достижение решения сразу нескольких задач:

- **Познавательную** - расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, действовать в «уме», предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает аналитико-синтетическую деятельность, логическое мышление, суждения, умозаключения, изобретательность.
- **Воспитательную** - вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, внимательность, самостоятельность, гибкость и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
- **Эстетическую** - обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.
- **Физическую** - побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.
- **Коррекционную** - помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит неспешно длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Суть шахматной игры – математическая логика и анализ, в ней нет места случайностям и, строго говоря, везению, поэтому ребёнок учится делать ответственный выбор хода, а если смотреть шире, то и поступка. В шахматах интересен сам процесс игры, а не только ее итог. Это путь озарённый стремлением к победе. На этом пути увлекает само движение к цели, и то, что при этом происходит – рождение замыслов, предвидение опасности, умение рисковать. Здесь ребёнок не созерцатель, а действующее лицо – создатель события. Игра в шахматы дарит дошкольникам радость творческого общения и возможность перенимать правильные и красивые поступки или учиться на ошибках.

В работе воспитателей на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое

наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Данная программа по обучению детей игре шахматам 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.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен детям старшего дошкольного возраста. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность во время непосредственно образовательной деятельности по обучению детей шахматам, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что ребёнку в простой и доходчивой форме, через разнообразные доступные методы и приёмы работы (чтение сказок, рассказов, стихов, беседы, рассматривание рисунков, диаграммы, подвижные шахматные игры, игры-задания, экскурсии, просмотр кинофильмов с шахматными фрагментами, самодеятельные театрализованные постановки, игры-эстафеты, викторины, сюжетно-ролевые игры, продуктивную деятельность) развивают личностные качества.

**Новизна** этой программы по обучению детей игре шахматам является то, что она насыщена большим количеством дидактических игр и заданий разного уровня сложности, а совместная деятельность составлена по принципу интегрированных видов деятельности, с учётом личностного ориентированного подхода к ребёнку. Программа помогает выявить шахматные дарования среди детей, привлечь родителей к развитию таланта у своего ребёнка.

Данная программа по содержательной, тематической направленности является социально-личностной; по функциональному предназначению - познавательной, по форме организации – групповой, по времени реализации – годичной.

Основные направления психолого-педагогической работы области «Познавательное развитие» связаны с развитием высших психических функций (восприятия, мышления, воображения, памяти, внимания и речи), познавательной мотивации, познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности (в интеграции с другими видами детской деятельности).

## **2.1. Цели и задачи реализации программы**

**Цель:** Знакомство детей с игрой «шахматы»; формирование первичных умений игры в шахматы.

**Задачи:**

- Формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур.
- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения задачи.
- Познакомить с правилами поведения партнёров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
- Учить детей взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии.
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

## 2.2 Планируемые результаты

**К концу учебного года дети должны знать:**

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

**К концу учебного года дети должны иметь представления об игре**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **2.3. Объём образовательной нагрузки**

Программа разработана для детей старшего дошкольного возраста.

Занятия проводятся 2 раза в неделю продолжительностью 30 минут.

Группа 8 детей.

Занятия проводятся вне образовательной деятельности.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы 1 учебный год.

### 3. Содержание программы «Белая ладья»

№ занятия	Тема	Задачи	Методические приемы
<b>Октябрь</b>			
1	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес». Беседа по содержанию сказки.
2	Шахматная доска	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение и инсценировка дидактической сказки <a href="#">«Удивительные приключения шахматной доски»</a> . Дидактическая игра «Да нет».
3	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль»	Показ. Беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.
4	Шахматная доска.	Упражнять детей в правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина <a href="#">«Приключения в Шахматной стране»</a> . Дидактическое задание «Диагональ».
5	Шахматная доска. «Шахматная эстафета».	Закреплять умение правильно называть и показывать поля.	Схематическое изображение доски. Дидактическое задание «Составь доску». Дидактическая игра «Пройди и назови поле».
6	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?».
7	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями,	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

		вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: «Ферзь любит свой цвет».	
8	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение сказки «Я – Ладья». Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
<b>Ноябрь</b>			
9	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение». «Ограничение подвижности».
10	Ладья.	Закрепить знания детей о шахматной фигуре «ладья», местом ладьи в начальном положении.	Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь».
11	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием легкая и тяжелая фигуры.	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
12	Слон.	Расширять знания о шахматной фигуре «слон».	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания: «Лабиринт» «Перехитри часовых» «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
13	Слон.	Закреплять знания о шахматной фигуре «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».
14	Ладья против слона.	Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	Дидактические задания: «Перехитри часовых». «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на

			уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона,
15	Ладья против слона.	Закреплять знания о шахматной фигурах «ладья», «слон».	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.
16	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «ферзь – тяжелая фигура»	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт». «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
<b>Декабрь</b>			
17	Ферзь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «ферзь».	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
18	«Грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	«Игра на уничтожение».
19	Ферзь против ладьи.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Дидактические задания: «Перехитри часовых». «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, две ладьи против ферзя).
20	Ферзь против слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Дидактические задания: «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на уничтожение»(ферзь против слона, два слона против ферзя).
21	Ферзь против ладьи и слона	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, две ладьи против ферзя)».
22	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «конь», местом ладьи в начальном	Рассказать и показать сложность ходов коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания

		положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	«Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
23	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «конь». Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	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» Дидактическая "Секретная фигура».
24	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактическая игра «Волшебный мешочек». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».
<b>Январь</b>			
25	Конь против ферзя, ладьи, слона	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Дидактические задания: «Перехитри часов». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».
26	Конь против ферзя, ладьи, слона	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».
27	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки «Чудесная Пешка». Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».
28	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля».
29	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение	Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной,

		«сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	одна пешка против двух, две пешки против двух). «Ограничение подвижности».
30	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Закреплять знания детей о пешке. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). «Ограничение подвижности».
31	Праздник пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Дидактические игры: «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Лабиринт» .
32	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
<b>Февраль</b>			
33	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить,	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».

		рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	
34	Король против других фигур.	Закрепить знания о короле и о правилах хода .	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).
35	Праздник фигур.	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», « Лабиринт».
36	« Тронул-ходи», «Ход сделан-обратно не вернёшь».	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.
37	Шах.	Познакомить детей с позицией «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
38	Шах.	Продолжать знакомить детей с позицией «шах». Развивать логического мышления.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
39	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

		выслушивать других детей.	
40	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». Дидактическое задание «Мат или не мат».
<b>Март</b>			
41	Мат.	Закреплять представления о том, что мат - цель игры, упражнение в определении шахматных ситуаций.	Дидактическое задание «Мат или не мат».
42	Мат в один ход.	Формировать представления о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
43	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
44	Шах и мат.	Формировать представления о комбинациях «шах», «мат».	Практические упражнения: « Дай мат в один ход», « Объяви шах».
45	Ничья.	Формировать представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки «Мат и пат». Рассказ о позициях «мат» и «пат». Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Примеры на пат.  Дидактическое задание «Пат или не пат».
46	Ничья.	Закреплять представление о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	«Загадки из тетрадки». Дидактическое задание «Пат или не пат».
47	Игра в парах.	Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
48	Рокировка.	Познакомить с понятием «рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

		творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	
<b>Апрель</b>			
49	Рокировка.	Закрепить правила запрещающие делать рокировку.	Дидактическое задание «Рокировка».
50	Самый смекалистый игрок.	Закрепить знания, почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	«Загадки из тетрадки».
51	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	«Загадки из тетрадки».
52	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями.	Рассматривание иллюстраций. Дидактическое упражнение « Слушай и отвечай».
53	Шахматная нотация.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв ( A,B,C,D,E,F,G,H).	Дидактическое упражнение « Повтори». Дидактическая игра « Загадки из тетрадки».
54	Эстафета.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	Дидактическое упражнение: « Кто быстрее», «Будь внимателен».
55	Мат белыми в один ход	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Дидактическое упражнение « Ограничение подвижности», « Защита контрольного поля».
56	Лучший ход белых.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», « Лабиринт».
<b>Май</b>			

57	Лучший ход чёрных.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Лабиринт».
58	Шахматная партия	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
59	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
60	Шахматная партия	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
61	Шахматный праздник.	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление. умение отгадывать загадки .	Дидактическое упражнение «Загадки из тетрадки».
62	Первые ходы.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая. Что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах.
63	Турнир на чемпиона	Закреплять знания игры в шахматы.	Игры в парах.
64	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить, как ходят фигуры, что такое, рокировка.	Дидактические упражнения: «Слушай и отвечай», «Назови и покажи».
<b>Итого: 64 занятия в год</b>			

### 3.1. Содержание взаимодействия с семьями воспитанников

Привлечение родителей расширяет круг общения, повышает мотивацию и интерес детей. Формы и виды взаимодействия с родителями: подготовка фото-видео отчетов, оформление буклетов, вечера встреч, соревнования.

### 4. Организационно – педагогические условия

## **Этапы обучения игре в шахматы**

*Задачи* каждого этапа решаются на разном материале.

1 этап - изучение шахматной доски

2 этап - знакомство с фигурами, их перемещением, взаимодействием

3 этап – освоение постановки шаха и мата, определение цели игры

4 этап – решение этюдов, задач

5 этап – знакомство с тактическими приемами. Игра всеми фигурами

### **Задачи:**

- вызвать интерес к игре
- развивать наблюдательность, внимание, память
- упражнять в пространственном ориентировании
- познакомить с координационной системой
- упражнять в количественном и порядковом счете
- развивать мыслительную деятельность
- тренировать внимание, память
- упражнять в сравнении, анализе, синтезе
- учить планировать действия, т.е. рассуждать
- учить подчиняться правилам игры
- закрепить материал 1 и 2 этапов
- выработать технические навыки игры (раздумье, поиск, аргумент)
- учить видеть цель игры, самостоятельно идти к ней
- развивать самостоятельную гибкость мышления
- учить правильно реагировать на проигрыш и победу
- закрепить знания о взаимодействии фигур, способах постановки мата
- закрепить игровые навыки
- учить рассуждать, делать умозаключения
- разбор этюдов, задач
- расширить знания о тактических приемах
- активизировать мышление
- развивать творчество, самостоятельность

## **Психологический аспект формирования логического мышления старших дошкольников**

### **Модель организации педагогического процесса**

- Логическое мышление
- Формы операции
- Понятие суждение
- Умозаключение
- Анализ синтез
- Сравнение обобщение
- Обучение игре в шахматы
- Специально организованное обучение
- Совместная деятельность педагога (П) и ребенка (Р)
- Самостоятельная деятельность детей
- Экскурсии в шахматную студию
- Беседы

- Игровая (сюжетно-ролевые, дидактические, словесные, математические, интеллектуальные игры)
- Речевая (сказки, стихи, загадки, описательные рассказы, сравнение, объяснения, рассуждения, умозаключения, аргументация и т.
- Театрализованная (постановка сказок, шахматных историй, инсценировки партий)
- Трудовая (изготовление пособий)
- Интеллектуальная (решение задач, головоломок)
- Спортивная (эстафеты, шахматные поединки, турниры, соревнования)
- Рисование, лепка
- Режиссерские игры
- Игры с правилами
- Головоломки, лабиринты

### **Организация взаимоотношений**

- Педагог - ребенок
- Ребенок - ребенок
- Ребенок - педагог

### **Средства обучения**

- сказки
- игрушки
- стихи, загадки
- символы
- схемы
- планы
- диаграммы
- мини-доски 3x3, 4x4
- шахматы
- д/игры
- лабиринты
- головоломки
- интеллектуальные игры
- игры по правилам
- турниры
- занимательные задачи

### **Формы занятий. Приемы**

- сюрпризные моменты
- фронтальная
- индивидуальная
- подгрупповая

### **Методы**

- игровая мотивация
- новизна материала
- проблемные ситуации
- активное участие воспитателя
- наглядный
- словесный практический
- игровой

#### 4.1. Учебный план

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	Октябрь	Май	32	64	2 раза в неделю по 1 акад. часа

#### 4.2 Расписание занятий

Дни недели	Время проведения занятия
Вторник, четверг	17.15-17.45

#### 4.3 Календарный учебный план

Тема	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Шахматная доска	5	-	-	-	-	-	-	-
Шахматные фигуры	2	6	3	3	2	-	-	-
Начальная расстановка фигур	1	-	-	-	-	-	-	-
Ходы и взятие фигур	-	2	5	5	2	5	3	3
Цель шахматной партии	-	-	-	-	4	2	1	1
Игра всеми фигурами из начального положения	-	-	-	-	-	1	5	4
<b>Итого занятий</b>	<b>8</b>							

#### 4.4 Программно-методическое обеспечение

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

#### 4.5. Материально-техническое обеспечение

Организация работы дополнительной образовательной услуги осуществляется в помещении на втором этаже МАДОУ города Нижневартовска ДС №69 корпус 2 «Светофорчик».

- Шахматные доски (деревянные, картонные, 40 х 40 см) - 8 шт.
- Фигуры к ним (деревянные, пластмассовые) -8 комплектов.
- Демонстрационная доска - 2 шт.
- Фигуры к ней - 2 комплект.
- Фигуры для гигантских шахмат (высота фигур от 12 до 25 см) - 1 комплект.



### 5. Мониторинг

#### Критерии педагогической диагностики

**0 БАЛЛОВ - (крайне редко) – данная характеристика не сформирована, а ее появление носит случайный характер.**

- ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух.
- Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры.

- Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.
- Не умеет записывать шахматные партии.

**1 БАЛЛ – (иногда) – характеристика предполагает периодическое появление, зависящее от особенностей ситуации, наличия контроля со стороны взрослого, настроения ребенка.**

- ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух.
- Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия.
- Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».
- Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения.
- Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

**2 БАЛЛА – (часто) – проявляющаяся характеристика является устойчиво сформированной, не зависит от особенностей ситуации, присутствия или отсутствия взрослого, других детей, настроения ребенка, успешности или не успешности от предыдущей деятельности.**

- Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве»
- Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку.
- Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.
- Знает, различает и называет шахматные фигуры.
- Знает ходы шахматных фигур и их отличия.
- Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур.
- Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе.
- У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение.
- Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число.
- Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук.
- Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.
- Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов.
- У ребенка развито логическое мышление.



## **Методика проведения диагностики**

### **Поле белое, черное, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.**

Покажи: белое, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

- умеет быстро находить поля, горизонталь, вертикаль, центр -2 балла
- затрудняется в умении правильно находить поля, горизонталь, вертикаль, центр -1 балл
- Ребенок не справляется с заданной задачей -0 баллов

### **Ладья, слон, конь, ферзь, король, пешка**

Назови шахматные фигуры: ладья, слон, конь, ферзь, король, пешка.

- Знает, различает, называет шахматные фигуры -2 балла
- Путает названия фигур – 1 балл
- не называет фигуры – 0 баллов

### **Ориентировка на доске**

Предложить рассказать о «шахматном королевстве». Умение ребенка быстро и правильно находить поля, вертикали, горизонтали, показывая и называя их вслух, черные и белые поля.

- имеет представление о « шахматном королевстве» Быстро и правильно называет, показывает, называет вслух – 2 балла
- Затрудняется при выполнении задания -1 балл

- не умеет называть, правильно находить поля, горизонтали, вертикали – 0 баллов

### **Правильно расставлять фигуры, играть с фигурами**

Вспомнить дидактическую сказку «Чудесные фигуры»

- правильно расставляет фигуры, понимает важность первых ходов – 2 балла

Затрудняется в расстановке фигур, не обдумывает свои действия – 1 балл

- путается в расстановке фигур, не понимает игру с фигурами – 0 баллов

### **Правила хода и взятия каждой фигуры**

Предложить ребенку сделать ход названной фигурой, показать приемы взятия фигур.

- знает ходы шахматных фигур, их отличия, имеет понятие о приемах взятия фигур

## 6. Литература

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.:
3. ГЦОЛИФК, 1984.
4. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 1980.
5. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. - Л.: Детская литература, 1985.
6. Князева В. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 1992.
7. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994.
8. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота.
9. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
10. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
11. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 1991.
12. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.
13. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. - М.: Астрель, АСТ, 2000.
14. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. - Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
15. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск: Духовное
16. возрождение, 1999.
17. Шахматы - школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. - М.: Педагогика, 19

## 7. Приложение.

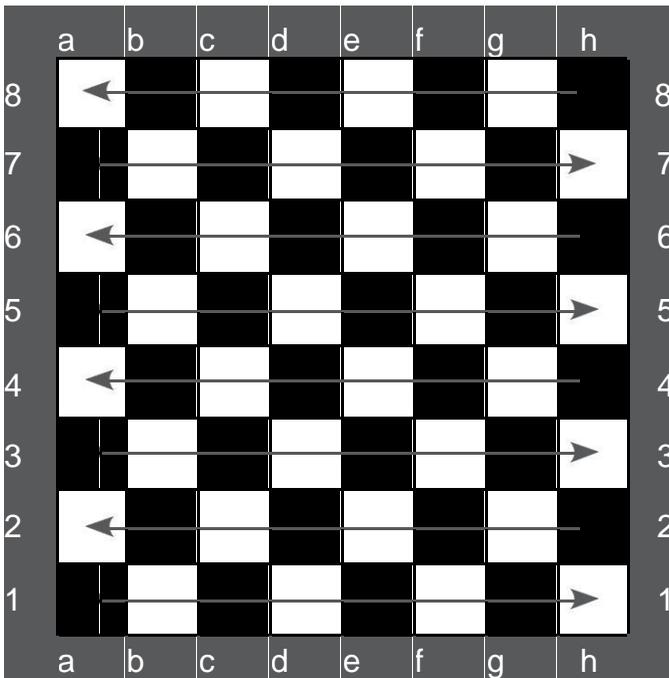
### ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Шахматная игра – это война, сражение между армиями белых и черных фигур.

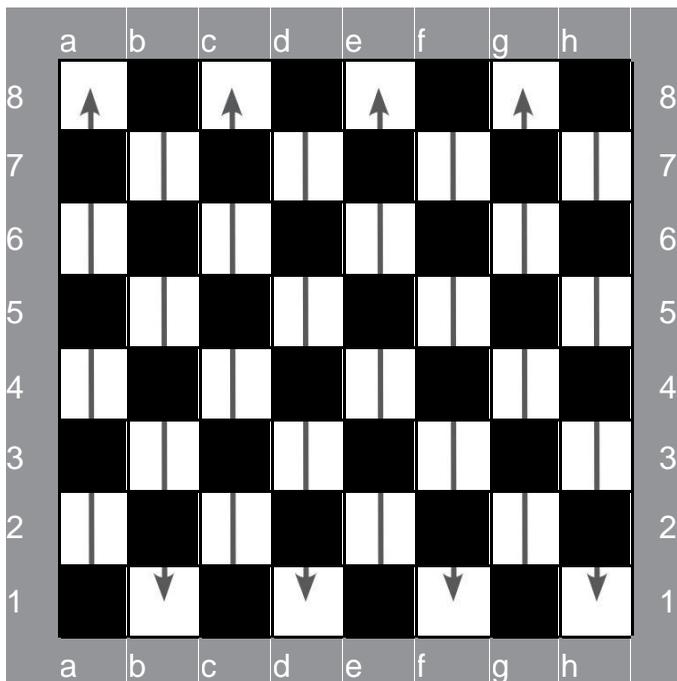
Поле шахматных сражений – шахматная доска. Каждый начинающий шахматист должен твердо усвоить: чтобы играть, надо хорошо знать доску.

На шахматной доске 64 клетки, она квадратная, с каждой стороны по 8 клеток, которые чередуются – белая, черная ...

Чтобы играть, надо располагать доску так, чтобы белое угловое поле было по правую руку от вас. Шахматная доска состоит из горизонталей, вертикалей и диагоналей:



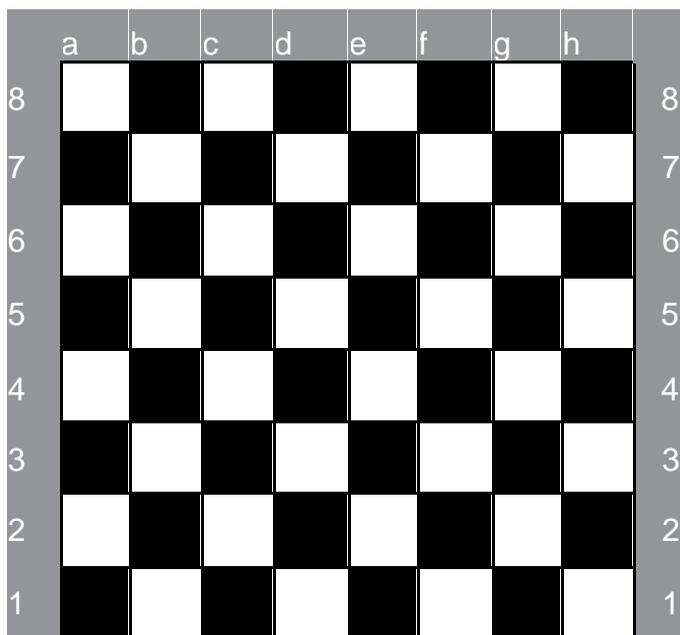
Горизонтالي обозначаются цифрами от 1 до 8;



Вертикали  
обозначаются  
латинскими  
буквами:  
а (а), b (бэ),  
с (цэ), d (дэ),  
е (е), f (эф),  
g (жэ), h (аш).

***Их надо знать наизусть!***

Диагонали состоят  
от 2-х до  
8-ми полей и  
обозначаются  
буквой и цифрой,  
– это начало,  
потом следует  
черточка (-),  
и снова идет буква  
и цифра – конец.  
Например,  
диагональ a1-h8.





Угловое поле по правую руку от белых называется h8. Угловое поле по правую руку от черных называется a8. Каждое поле обозначается сначала буквой, а затем цифрой (например, e4, f5 и т.д.).

### **Задания:**

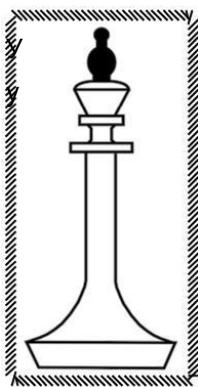
1. Нарисовать шахматную доску и обозначить на ней вертикали буквами, а горизонтали – цифрами.
2. Нарисовать три шахматные доски и фломастерами провести горизонтальные, вертикальные и диагональные линии.
3. Знать названия всех шестидесяти четырех шахматных полей.

## **ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМИ фигурами**

Сегодня познакомимся поближе с шахматными фигурами. Всего их 32 – 16 белых и 16 черных. Все они очень разные и непохожие друг на друга. И каждая имеет свою силу.

Начнем, конечно, с короля.

### **Король**



*Король – генерал на поле битвы,  
каждой стороны,  
белых и у черных, свой король.*

*Король ходит на одну клетку в любую сторону.  
Он может выбрать максимум 8 клеток,  
на которые он может переместиться. (Рис. 1а)*

*Однако, когда он находится на краю доски,  
его возможности ограничены.*

*Здесь он может пойти лишь на 5 клеток. (Рис. 1б)*

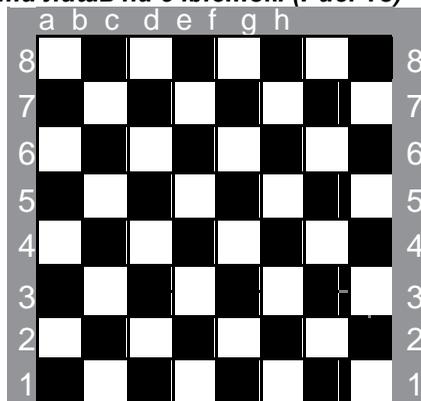
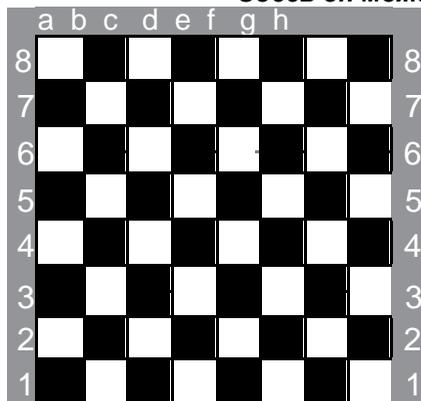




Рис. 1а



Рис. 1б

Короли не могут находиться на соседних клетках (ни прямо, ни по диагонали). Это запрещено в шахматах. Нужно, чтобы между королями была, как минимум, одна клетка. Сокращенно короля обозначают двумя буквами Кр. Например, Кре4. Это означает, что король стоит на клетке е4

На шахматных диаграммах короли рисуются вот такими значками:



*Белый король*



*Черный король*

Король берет незащищенные фигуры и пешки противника так же, как и ходит.

На начальной (исходной) позиции белый король размещается на поле e1, а черный на поле e8. Есть правило: «Королей не уничтожают» или «Без королей не играют». Никто не выигрывает, если у обоих игроков остается по королю, а все остальное войско перебито. Король не любит первым вступать в сражение. И до поры до времени стоит в безопасном месте под охраной своих пешек и фигур.

Самая ли сильная фигура король? Король – самая важная фигура. Его ценность не имеет цифрового выражения, так как без короля нельзя играть в шахматы. Короля нельзя выиграть. Он остается на доске до конца партии, даже когда ему объявили шах и мат.

### ***Задания:***

1. Написать начальную позицию белого и черного короля, обозначив их буквами.
2. Обойти королем шахматную доску с a1 на центральные поля (d4, d5, e4, e5) и угловые (a8, h8, h1) и вернуться на a1.

## **Ладья**



***Ладья – самая прямолнейшая фигура в шахматах. Она***

***ходит вертикально***

***и***

***горизонтально в обе стороны,***

***считается тяжелой фигурой.***

***Сокращенно ладья обозначается буквой «Л».***



Белая ладья



Черная ладья

Ладья, так же «бьет», как и ходит, на любое количество клеток.

В этом примере ладья может пойти на любое поле горизонтально, то есть, если ты пользуешься нотацией, с d4 на a4 или d4 на d1, как захочешь! Она также перемещается вертикально с d4 на d5 и с d4 на d1. Как видишь, ладья может ходить и назад, если никакая фигура не стоит на ее пути. (Рис. 2)

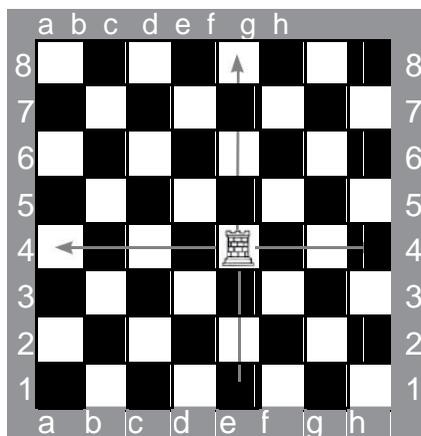


Рис. 2

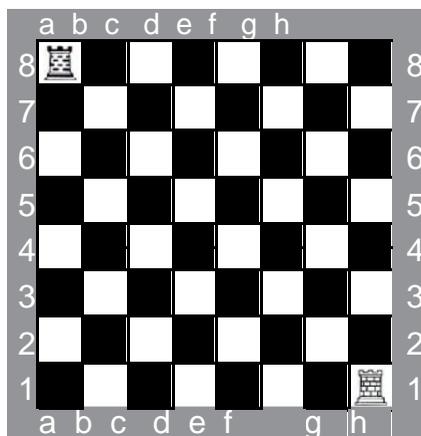


Рис. 3

Ее стоимость 5 очков. Она сильнее, чем слон или конь, но слабее ферзя. В каждом войске по две ладьи. Первоначальное место ладей та-кое: белые Л a1 и Л h1, черные Л a8 и Л h8. (Рис. 3)

Ладья может пойти на 14 полей.

### Как дать шах королю ладьей?

Черный король находится на линии, контролируемой ладьей. Следовательно, король атакован. Ему объявлен шах. Король должен уйти от шаха. Он может, однако, пойти на поля, обозначенные стрелками (h6, g6, g4, h4). (Рис. 4)

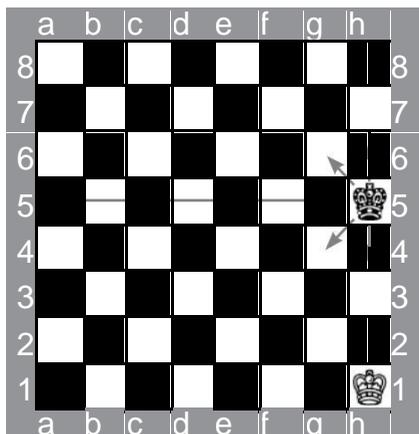


Рис. 4

### Рокировка

*Рокировка* – это особенный ход: он позволяет сыграть королем и ладьей одновременно. Главное, что король указывает, а ладья вступает в игру.

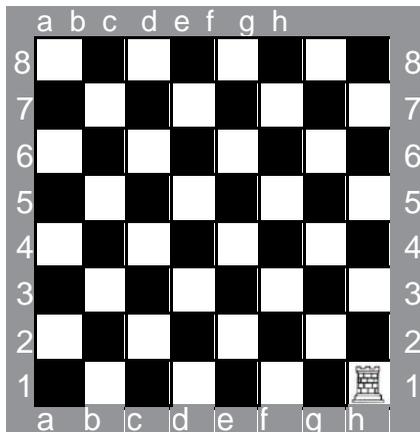


Рис. 5а

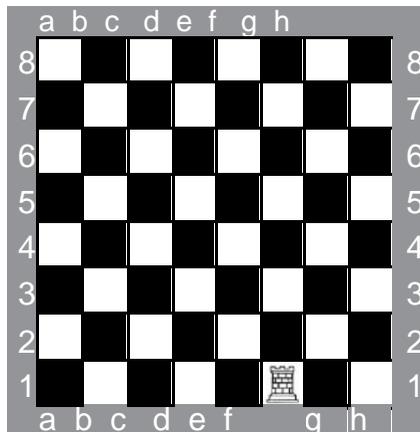


Рис. 5б

#### *Короткая рокировка*

Существует две рокировки – короткая и длинная. Пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Одним ходом перемещают сначала короля на две клетки с (e1 на g1) направо, а затем ставят ладью на f1 – рядом с новым местом короля. (Рис. 5а,б)

Черные совершают короткую рокировку таким же образом: черный король перемещается с e8 на g8, а черная ладья – с h8 на f8. Короткая рокировка обозначается двумя полями через черточку: o-o

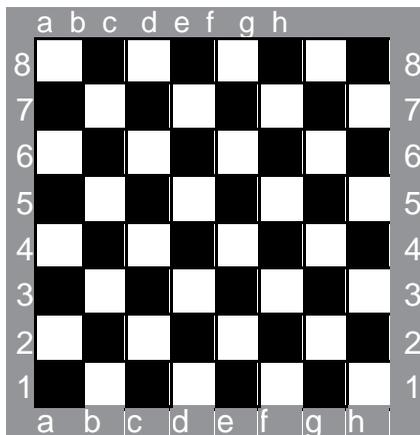


Рис. 6а

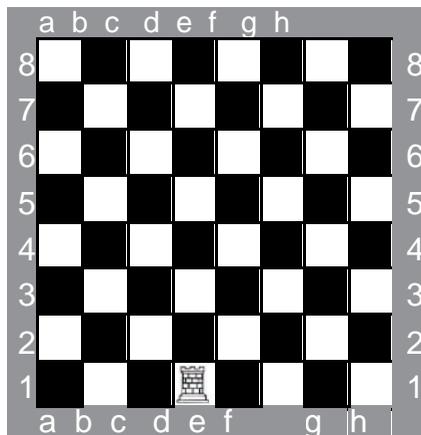


Рис. 6б

### *Длинная рокировка*

Длинная рокировка похожа на короткую: пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Сначала король перемещается с e1 на cl, а потом идет с a1 на d1. (Рис. 6а,б)

Длинная рокировка обозначается 3-мя полями: o-o-o

*Условия для совершения рокировки.*

1. Ни король, ни ладья еще не двигались. (Рис. 7а)
2. Король не находится под шахом. (Рис. 7б)
3. Король не может пройти поля, контролируемые неприятельскими фигурами. (Рис. 7в)

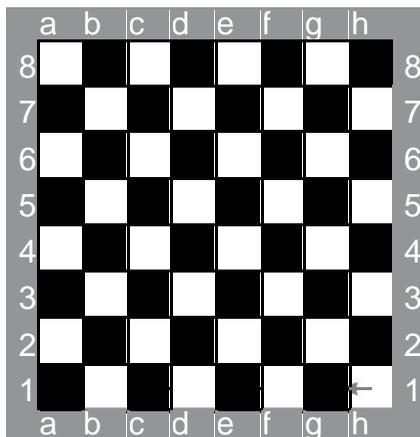


Рис. 7а

*1. Ни король, ни ладья  
еще не двигались.*

*В этой позиции белая ладья  
уже переместилась на g1.*

*Белые не имеют право  
сделать короткую рокировку.*

2. *Король под шахом. Королю объявлен шах слоном на b4. Он не может сейчас рокироваться ни в короткую, ни в длинную стороны.*

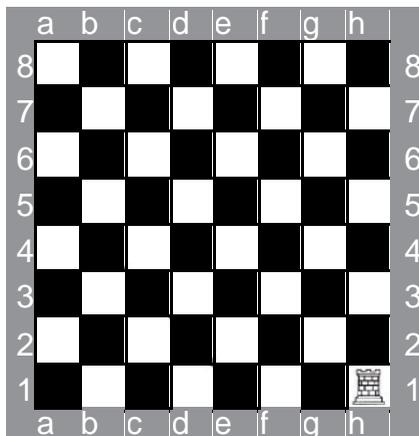


Рис. 76

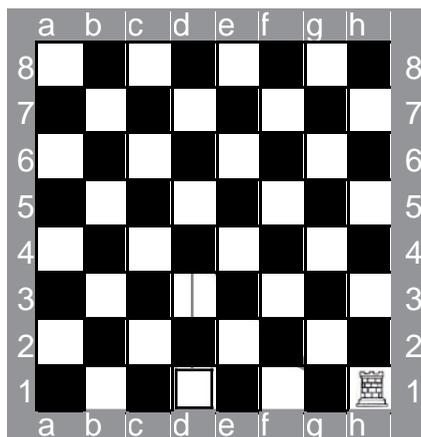


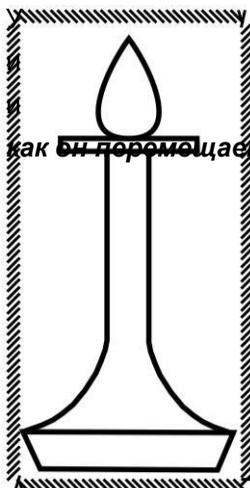
Рис. 7в

3. *Битые поля. Белый король не может рокироваться ни в одну из сторон. Ведь для того, чтобы сделать длинную рокировку, король должен пройти через поле d1, атакованное ферзем, а короткая рокировка невозможна, потому что на поле g1 король тоже окажется под шахом.*

Какая рокировка лучше: короткая или длинная? В зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, т.к. при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных остаются незащищенными). Сколько рокировок может быть за всю партию (игру)? Всегда не более одной у любого игрока (а всего за игру две).



# СЛОН



как он перемещается по диагонали.

*каждого игрока два слона,  
каждый слон ходит по полям одного  
того же цвета всю партию, так*

*как и ладья слон может пойти так далеко,  
как ему угодно, если только никакая фигура  
не загромождает ему дорогу.*

*На одну клетку или до конца диагонали.*

*На доске диагонали белые и черные,  
поэтому один слон ходит по диагоналям  
белого цвета (Рис. 8а), другой – черного (Рис. 8б).*

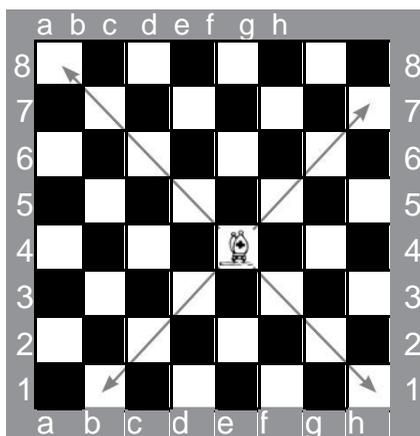


Рис. 8а. Белопольный слон

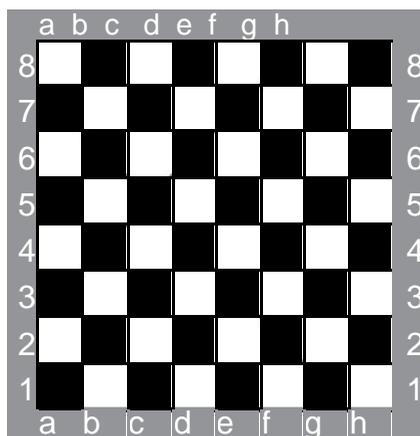


Рис. 8б. Чернопольный слон

Сокращенно слон обозначается буквой С (Ц).  
Обозначение слонов на диаграмме вот такое:



Белый слон



Черный слон

Из центра Слон может сделать 13 различных ходов, а если стоит в углу, то только 7.

Слон очень любит делать связки!

**Связка** – это нападение на такую фигуру или пешку, за которой на этой линии стоит другая, более ценная чужая фигура или Король.

Слон делает связки по диагонали. “Связанная” фигура не может уйти со своей клетки, потому что тогда погибнет более ценная фигура или откроется нападение на Короля (“шах”).

Открывать “шах” Королю или ставить Короля под “шах” правилами запрещается.

Исходная позиция для слонов: белые Сс1 и Сf1, черные – Сс8 и Сf8. На черных полях стоят чернополюсные слоны, на белых f1 и c8 – белополюсные. Слон уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит. Слоны оцениваются в 3 очка. Слон слабее ладьи, но сильнее, чем пешка. Слонов следует как можно быстрее выводить в центр для скорейшего участия в сражении. Слон называется легкой фигурой.

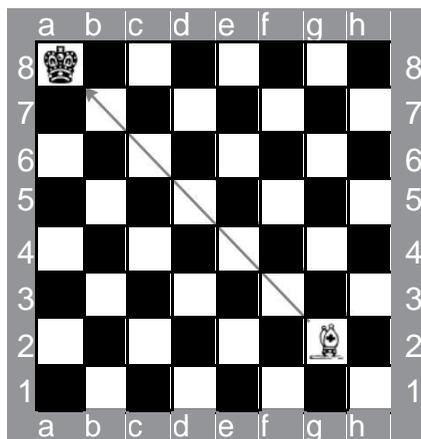


Рис. 9

### Как дать шах и мат слоном

*Черному королю объявил шах*

*Белополюсный слон g2.*

*Король не может пойти на черное поле b8, так как другой слон h2 контролирует черную диагональ.*

*Нет у короля и спасительного выхода на a7, так как это поле охраняет белый король.*

*Таким образом, черному королю объявлен шах и мат. (Рис. 9)*

### Задания:

1. Придумать такую шахматную позицию, в которой слон ставит «связку».
2. Найти такой путь слона, чтобы он, начиная с клетки a1, за 8 ходов побывал в центре и во всех углах доски и вернулся на a1. записать все ходы слона.
3. Почему слонов необходимо быстрее выводить в центр? (В центре контролирует 13 полей, вместо 7 полей на исходной позиции).

## ферзь

**Ферзь – самая сильная и могучая фигура.**

**В центре доски он контролирует 27 полей, почти половину шахматной доски (Рис. 10).**

**Он ходит и как ладья (горизонтально и вертикально),**

**и как слон (по диагонали). Ферзь ходит на любое возможное количество клеток.**

**«Ферзь» любит свой цвет!». Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета: белый d1, черный d8.**

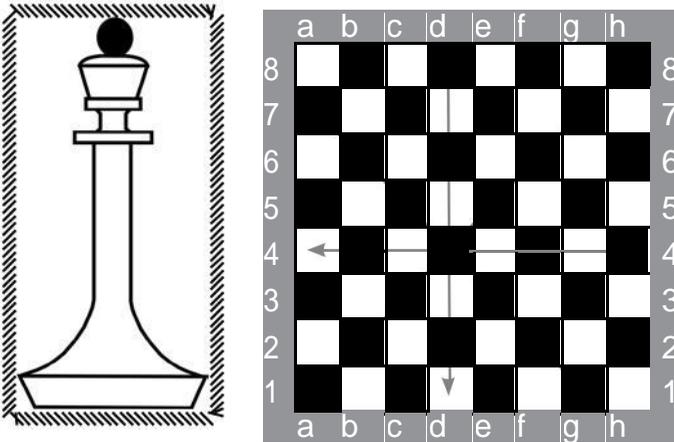


Рис. 10

Ферзь оценивается в 10 очков, сокращенно обозначается большой буквой Ф. Обозначают ферзей на диаграммах так:



Белый ферзь

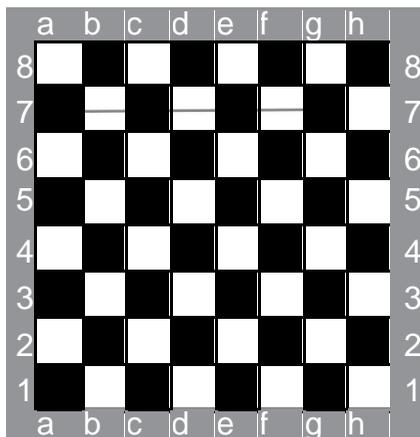


Черный ферзь

Во время игры не следует слишком рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру.

Ферзь самая мощная фигура, наиболее близкая к королю. Ферзь контролирует наибольшее число полей, поэтому надо стараться сохранить его подольше.

Ферзь равен двум ладьям, то есть примерно 10-и пешкам.



### Как поставить мат ферзем

*В этой позиции ферзь, кажется, расположен далеко*

*и может дать много шахов. (Рис. 11)*

*Но только один шах может оказаться смертельным ударом для черного короля.*

*Ферзь пересекает всю доску, как ладья, и «приклеивается» к полю g7 между двумя королями.*

*Черному королю объявлен шах и мат. Белый король защищает своего ферзя.*

Рис. 11

### Задания:

1. Куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски? (Это место в центре доски: d4, d5, e4, e5; 8 линий под прицелом 27 полей)

2. За какое количество (самое минимальное) ходов ферзь попадает на поле a8? Впереди своя пешка.

*(1-ый вариант. Ферзь перемещается на поле h1 и по диагонали h1-a8; 2-ой вариант. Ферзь по диагонали a1-h8 1-им ходом идет на поле h8, 2-ой ход делает по 8-ой горизонтали до a8).*

### КОНЬ

**Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Он ходит очень необычно – буквой “Г”, передвигаясь на два поля, как ладья, затем сворачивая на одно поле налево или направо.**

**Тонкость, которую вы должны знать – конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на черное. И наоборот, конь,двигающийся с черного поля, обязательно, попадает на белое...**



Сокращенно конь обозначается буквой К (большой). Обозначается на диаграмме так:



*Белый конь*



*Черный конь*

Оценивается конь в 3 очка, по силе равен слону или 3 пешкам.

Из центра конь может сделать 8 различных ходов, со своей исходной позиции он имеет возможность сделать только 3 хода. Хитрость коня заключается в том, что он может «сделать вилку».

«Вилка» – это одновременное попадание на две и более фигур. Одновременно попасть на 2-е фигуры может и ферзь, и ладья, и слон. Но у них это получается очень заметно, «прямолинейно». А вилка коня незаметна и поэтому очень опасна!

Белых и черных коней по два, до начала игры белые стоят на Ы и g1, черные на Ъ8 и g8. конь, как и слон, считается «легкой» фигурой.

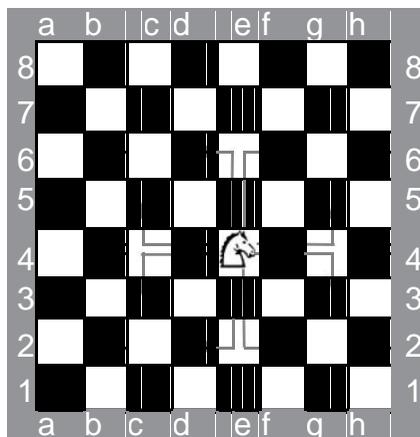


Рис. 12

*Конь всегда совершает только 3 шага и встает на свободное от своих фигур поля, если ему выгодно, он может побить фигуру или пешку противника, а сам встать на это поле. (Рис. 12)*

Первое время детям можно разрешить показывать ход коня, последовательно передвигая его на каждую клетку. И только потом, когда они твердо усвоят перемещение коня, можно разрешить им ставить его сразу на конечную «остановку». Это делается для того, чтобы ребята запомнили ходы не механически, а осмысленно.

Конь – очень подвижная, коварная фигура. Его стремительные, неожиданные, лихие ходы – наскоки опасны для противника.

## Как ставить мат конем?

*Нужно объявить шах черному королю. В данной позиции у белых есть для этого единственная возможность. (Рис. 13а)*

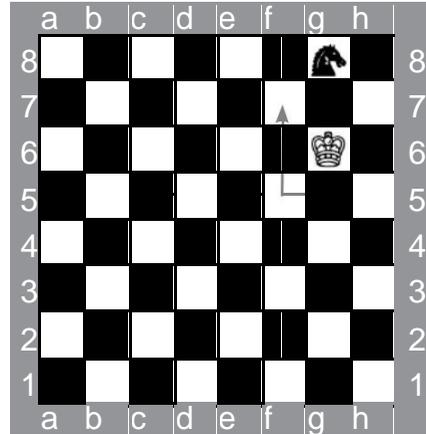


Рис. 13а

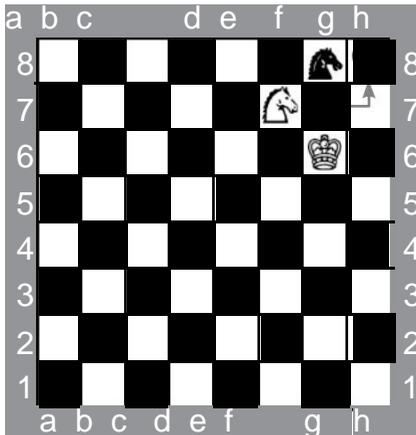


Рис. 13б

*Конечно же! Прыгнув буквой «Г» с черного поля g5 на белое поле f7, конь дает шах черному королю. Это – шах и мат! Королю нет спасения: рядом с ним поле занято черным конем. Впереди же поля g7 и h7 контролируются белым королем. (Рис. 13б)*

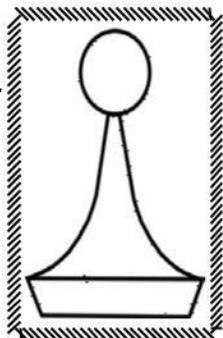
### **Ответ на вопросы:**

1. Чем король отличается от всех остальных фигур?
2. Почему король называется легкой фигурой?
3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля?



## пешка

**Пешки – пехотинцы двух армий. Они образуют оборонительный эшелон против неприятельских атак. В начале партии все белые пешки выстроены на второй горизонтали, все черные пешки – на седьмой горизонтали. Я бы сказала, что пешка является душой шахмат.**



Как продвигать пешки? «Хожу всегда я прямо, а бью наискосок». Пешки продвигаются лишь на одно поле прямо – по той вертикали, на которой они расположены. Они никогда не отступают. У них есть одна привилегия – они могут, если хотят, продвинуться на 2 поля, если они еще не покинули свою начальную позицию: на второй горизонтали для белых и на 7-ой горизонтали для черных.

*В этой позиции все белые пешки находятся на своих исходных местах. Королевская пешка решает продвинуться на два поля. (Рис. 14) После она имеет право продвигаться только на одно поле.*

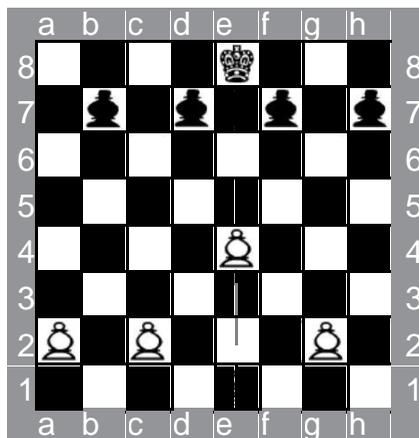


Рис. 14

Пешка самая маленькая, самая слабая фигурка в шахматном войске. Пешек –16 в начале партии (по 8 в каждом войске). В то же время пешка – самый смелый и стойкий воин на шахматной доске. Когда Пешка нападает на чужую фигуру, то фигура чаще всего отступает, потому что не хочет размениваться на маленькую пешку.

На диаграммах изображение пешки очень похоже на настоящую пешку:



Белая пешка



Черная пешка

У пешки нет буквенного обозначения. Поэтому, если пешка с клетки e2 пойдет на e4, то этот ход будет записан так: 1. e2-e4.

Пешка – шахматный эталон. Она оценивается в одно очко. Имея, как капитал, в начале партии 8 пешек, можно говорить о 8-и очках. Надо быть очень бдительным, чтобы не растратить пешки безрассудно. И чем больше у вас пешек, тем больше шансов пройти в ферзи.

Если пешка во время шахматного сражения прорвется на 8-ую (белая) или 1-ую (черная) горизонталь, то она имеет право превратиться в любую фигуру: ферзя, ладью, слона, коня, только не в короля – командир должен быть в войске один. Пешка не именуется фигурой, просто пешка и все.

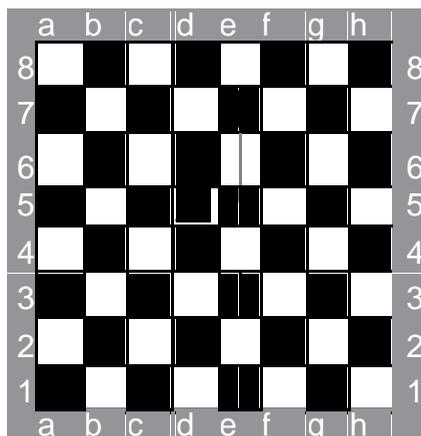
Уже одними пешками можно вступать в настоящее шахматное сражение с соперником.

### Взятие

Пешка продвигается прямо, но совершает взятие, продвигаясь на одно поле по диагонали.

### Взятие на проходе

Это самый странный, особенный ход в шахматах. Взятие пешкой можно осуществить с одной из двух соседних вертикалей, только когда неприятельская пешка продвигается на 2-а поля.



*В следующей позиции черные рискнули сыграть своей пешкой с e7 на e5. (Рис. 15a)*

*Белая пешка,  
находящаяся на соседнем поле,  
берет на проходе черную пешку,  
как будто бы та продвинулась  
на одно поле. (Рис. 15б)*

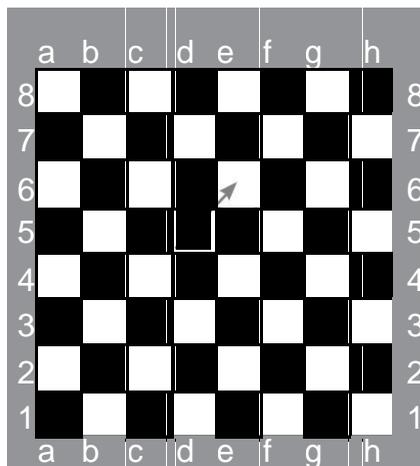


Рис. 15б

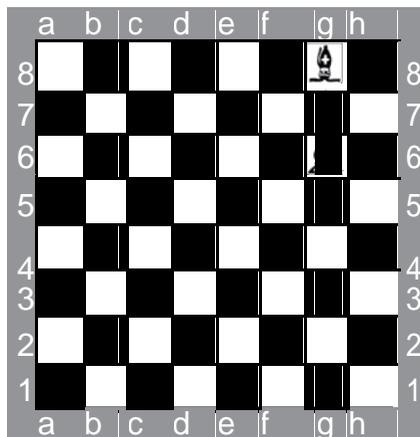


Рис. 16

**Как поставить мат пешкой?**

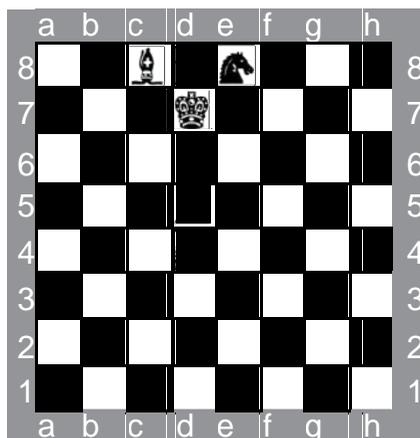
*Достаточно продвинуть пешку вперед.*

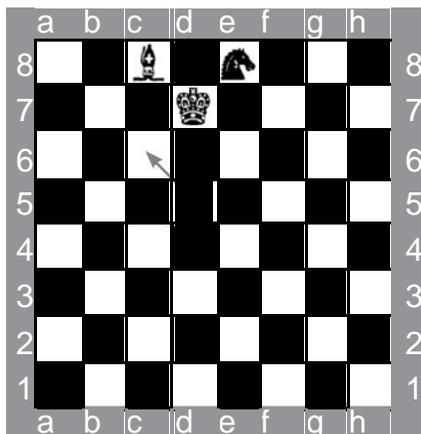
*Черному королю объявлен шах,  
он не может взять пешку,  
защищенную белым королем.*

*Он не может пойти на соседнее поле g8,  
занятое его собственным слоном,  
а поле h7 охраняется белым королем.  
Шах и мат черному королю. (Рис. 16)*

**Как поставить мат, взяв пешку на проходе?**

*Черные продвинули  
свою пешку с c7 на c5. (Рис. 17а)*





*Белая пешка берет черную пешку  
на проходе на поле с6  
и делает шах и мат. (Рис. 176)*

Рис. 176

**Задания.**

1. Определить, сколько ходов потребуется сделать, чтобы дойти до крайней горизонтали, белой пешки b3 и черной пешке g7, записать ходы.
2. Если белая пешка находится на поле e2, а черная на поле c7, смогут ли они беспрепятственно пройти до поля e8 и, соответственно, до c1? *(Да, смогут. Пешки не встречают преграды, т. к. продвигаются по разным вертикалям – «e» и «c», между ними есть свободная вертикаль «d»)*

## Линейный мат

Мат двумя ладьями называется **линейным**.

Сначала надо четко решить, на какую крайнюю вертикаль или горизонталь оттеснять короля. Выбирать надо ту, к которой король находится ближе. Одна ладья закрывает путь королю, другая нападает (шахует).

Ладьи отводим дальше от короля, чтобы их не потерять. Вместо одной из ладей может действовать ферзь. Ферзь и ладья тоже могут поставить «Линейный мат».

### **Задания.**

1. Сделать короткую и длинную рокировки на шахматной доске.
2. Сколько полей контролирует ладья? (14 полей, независимо от того, где она расположена на доске).
3. Какие линии называются открытыми и какое значение они имеют для ладей?

*(Линии, на которых нет ни своих, ни чужих фигур и пешек. Чаще всего это вертикальные. Ладья должна стремиться занять открытую линию, на которой она прекрасно «видит» все поля и может скорее пробраться в тыл противника).*

## Пат

**Пат** – это не мат, скорее, это – весьма оригинальный способ свести партию вничью. Пат определяется 3-мя условиями:

1. Король не должен быть под шахом.
2. Король не может двигаться, хотя ему и не объявлен шах.
3. Невозможно сделать ход какой-либо другой фигурой.

Как правило, сторона, которой поставлен пат, находилась до этого в проигрышном положении. Для нее такая возможность – счастливое спасение.

Патовое положение в шахматной партии – явление редкое. Оно, как правило, вызывает чувство досады у шахматиста, вынужденного признать ничью.

**Мат** – это такое положение на шахматной доске, когда одному из королей объявлен шах, а у него нет ни одной зашиты от этого шаха. Это означает конец игры.

**Шах** – нападение на короля.

**Ничья** – окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа (или остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске и т.д).

## **Взятие и размен.**

### **Можно ли взять все неприятельские фигуры**

Да, все фигуры могут быть взяты. Единственным исключением является король.

#### **Как происходит взятие в шахматах**

В отличие от других игр, где фигуры перепрыгивают через фигуры противника, в шахматах фигура, которая совершает взятие, становится на место взятой фигуры. Все фигуры могут брать, отступая назад, за исключением пешек (пример см. в «Учитесь шахматам» А. Карпова, 68-69).

#### **Размен**

Размен фигур – это взаимное взятие, обмен равноценных фигур. Например: белые и черные берут по очереди пешки друг друга. В таких случаях говорят, что произошел размен пешек (см. «Учитесь шахматам» А. Карпова, 69-72). Если 2 ладьи и 2 ферзя исчезли с доски, говорят, что произошел размен ладьей с ферзем.

## **Правила игры**

Как и во всех играх, в шахматах есть точные правила, которые нужно соблюдать.

В шахматной партии всегда начинают белые, черные отвечают. Вы уже знаете, что белое угловое поле находится по правую сторону от каждого игрока. Ходы делают по очереди. Нужно вытянуть жребий, каким цветом вам играть. Спрятать белую пешку в одной руке, а черную – в другой: ваш партнер, указав на одну из рук, выбирает цвет фигур.

Шахматная партия заканчивается победой (или поражением) или ничьей. Выигранной считается партия, когда вы объявляете шах и мат, или когда ваш соперник, не желая получить мат в несколько ходов сдает партию, предлагая сыграть еще одну.

#### **Что такое поражение?**

Вы проигрываете, когда вашему королю объявлен шах и мат, или когда вы сдаете партию, чтобы попытаться счастья в следующей.

#### **Ничья**

В шахматах иногда не бывает ни победителя, ни побежденного. Это бывает в следующих случаях:

1. Партия считается завершившейся вничью, если на доске остались только два короля.

2. Когда один из королей находится в положении пата.
3. Когда остались на доске король и конь против короля или конь и слон против короля.
4. Если одна и та же позиция повторяется 3 раза. (в классических шахматах)
5. Когда один соперник объявил другому вечный шах.
6. Партия заканчивается вничью по взаимному соглашению соперников.

### **Тронул – ходи**

Это одно из основных правил шахмат. Если дотронулся до фигуры, то должен ею играть. Если игрок еще не отпустил фигуру, он может поставить ее на другое поле, которое выберет в последний момент. Отпустил фигуру – ход сделан. Уже не можешь взять ход назад и сыграть иначе. Подумай дважды, прежде чем сделать ход.

### **Рокировать, коснувшись сначала короля**

Правила игры беспощадны: чтобы рокировать, надо сначала коснуться короля. Если прежде чем рокировать, ты коснулся ладьи, то не можешь рокироваться и должен играть ладьей – следуя правилу «тронул – ходи».

### **Дебют – начало партии**

В шахматной партии всегда начинают белые. Белое угловое поле находится по правую сторону от каждого игрока. Расставить начальную позицию всех фигур. Вытянуть жребий, каким цветом играть, ходы делать по очереди.

### **Три главных правила дебюта**

1. Шахматная партия должна начинаться борьбой за центр на шахматной доске. Центр шахматной доски: d4, e4, d5, e5.
  2. Ходы к центру делают «легкие» фигуры: кони, а за ними слоны.
  3. Рокировка, т.к. опасно быть в центре королю.
- Выполнять основные правила дебюта можно разными ходами, даже в одном и том же дебюте.

### **Нотация – система записи ходов шахматной партии**

Каждое поле на шахматной доске имеет свой код. Он определяется буквой и цифрой. Каждая буква имеет свой инициал; он указывает перед

названием поля, на которое она перемещается. Пешка не имеет инициала. Существует две нотации: одна полная, а другая – краткая. При полной нотации указывается поле, на котором была фигура и поле, на которое она переместилась, а при краткой нотации указывается только поле, на которое фигура переместилась.

+ шах  
 : взятие  
 ! хороший ход  
 !! очень хороший  
 ход ? плохой ход ??  
 грубая ошибка  
 O- O короткая рокировка O-O-O  
 длинная рокировка

### Полная нотация

<i>Саша</i>	<i>Коля</i>
1. e2-e4	1. e7-e5
2. 2Kgl-f3	2. Kb8-c6
3. Cf1-c4	3. K g8 - f6
4. 0-0	4. a7-a6?
5. Kf3-g5	5. Kc6-e7??
6. Cc4:f7x	

### Краткая нотация

<i>Саша</i>	<i>Коля</i>
1. e4	1. e5
2. Kf3	2. Ke6
3. Cc4	3. Kf6
4. 0-0	4. a6?
5. Kg5!	5. Ce 7??
6. C:f7x	

### Задания

- Чем быстрее всего и какими ходами можно захватить центр? (1. e2-e4 или 1. d2-d4 – белые, черные 1.....e7-e5 или 1.....6-d5).
- Привести примеры названий шахматных дебютов. («Итальянская партия», «Русская партия», «Испанская партия», «Английское начало», «Староиндийская защита» и т.д.)  
 За победу в шахматных турнирах или матчах шахматисту записывают в таблицу 1 очко, а за поражение – 0. Если силы соперников равны, тогда партия заканчивается вничью. При этом каждый из партнеров получает половину очка – ½

## Краткий шахматный словарь

1. *Активные шахматы* – когда время на партию отводится по 30 минут на каждого игрока.
2. *Арбитр* – шахматный судья.
3. *Анализ* – подробный разбор позиции, партии.
4. *Битое поле* – поле, которое контролируется пешкой или фигурой.
5. *Вертикаль* – линия, которая идет от игрока к игроку, обозначается восемью буквами.
6. *Блиц* – быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится по 5 минут.
7. *Вилка* – одновременное нападение на две фигуры.
8. *Взятие* – уничтожение пешки или фигуры.
9. *Горизонталь* – прямая на шахматной доске, идущая слева направо, обозначается цифрами.
10. *Диагонали* – линии доски, идущие наискосок. Состоят из полей одного цвета, разной длины.
11. *Гамбит* – жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.
12. *Диаграмма* – шахматная доска, печатаемая в книгах. Белые фигуры располагаются внизу.
13. *Дальнобойные фигуры* – фигуры, которые контролируют поле по всем линиям доски. Это ферзь, ладья и слон.
14. *Развитие* – ввод фигур в игру.
15. *Позиция* – размещение фигур и пешек на шахматной доске.
16. *Поле* – одна из клеток на шахматной доске.
17. *Разряд* – шахматная квалификация, самый низший 4 разряд, затем идет 3, 2 и 1, кандидат в мастера, мастер, гроссмейстер.
18. *Размен* – обмен фигурами или пешкам. Бывает выгодный и невыгодный.
19. *Турнир* – вид шахматных соревнований: на получение разряда, на личное первенство, на звание сильнейшего, командный.
20. *Таблица* – документ, куда записываются очки игроков.

### 6. Список литературы

- Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. - М.,2015.
- Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. - М., 1991.
- Костенюк А.К. «Как научить шахматам» М. 2008
- Гришин В.Г. «Мальши играют в шахматы». Книга для воспитателя детского сада. М. Просвещение, 1991
- Авербах Ю. Шахматы для самых маленьких//Шахматы.-1989.
- Петрушина Н.М. «Шахматный учебник для детей» Р. на Д. 2015.
- А.С. Трофимова «Шахматная тетрадь – раскраска» Р. на Д. 2015
- Видеотека «Как играть в шахматы»
- Мультфильмы «Приключения в шахматной стране»

### Табель посещения

Месяц \_\_\_\_\_ 201 г.

№	Ф.И. ребенка	Дни посещения																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10																																
11																																
12																																
13																																

