

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «КРЕПЫШ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД НОЯБРЬСК
(МБДОУ «Крепыш»)
ОКПО 44703441, ОГРН 1028900710849, ИНН/КПП 8905026465/890501001
Проспект Мира, дом 65а, город Ноябрьск, ЯНАО, Россия, 629800
тел.(3496) 42-47-99, 42-48-25 Email: krepysh07@inbox.ru

«Рассмотрено»
на заседании Педагогического
совета протокол № 1
от «08» 08 2020г.

Председатель Педагогического
совета: [подпись]

«Согласовано»
Заместитель заведующего
[подпись] Е.Г.Старцева
«08» 08 2020г.

«Утверждаю»
Заведующий МБДОУ «Крепыш»
[подпись] Л.В.Цэрүш
приказ от «08» 08 2020г.
№ 150



Рабочая программа
Образовательная область
«Познавательное развитие»
подготовительная к школе группа №6
образовательный компонент
«Обучение детей игре в шахматы»
на 2020– 2021 уч. год

**1 период организованной детской деятельности в неделю
(всего 37 периодов)**

Составитель: Гулева Н.А,
воспитатель МБДОУ «Крепыш»

2020 г

Пояснительная записка

Рабочая программа обучению детей подготовительной к школе группы игре в шахматы (далее - программа) составлена на основе основной образовательной программы дошкольного образования по образовательной области «Познавательное развитие».

Программа предназначена для расширения программного содержания основной образовательной программы дошкольного образования МБДОУ «Крепыш».

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта:

Рабочая программа рассчитана на использование учебно-методического комплекта:

1. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или учусь и учу / Пособие для учителя. - Обнинск: Духовное возрождение, 2015.

Рабочая программа рассчитана на 37 периодов организованной детской деятельности:

ОДД	6 – 7 лет
Длительность	30 мин
Количество в год	37
Всего: за 1 год	37

Цель программы - создание условий для построения воспитательно-образовательного процесса, направленного на личностное и интеллектуально-творческое развитие детей, формирование общей культуры посредством обучения детей игре в шахматы.

Задачи программы:

1. Способствовать освоению основных шахматных терминов: «белое поле», «черное поле», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр», «начальное положение», «белые», «черные», «ход», «взятие», «стоять под боем», «взятие на проходе», «рокировка», «шах», «мат», «пат», «ничья».
2. Формировать знания о шахматной доске, шахматных фигурах:
 - знакомить с шахматной доской, белыми и черными полями, взаимном расположении белых и черных полей на шахматной доске, понятием «центр»;
 - учить различать и называть вертикали, горизонтали и диагонали на шахматной доске, правильно располагать доску между партнерами;
 - формировать представление о шахматных фигурах (ладья, слон, ферзь, конь, король) и пешке, ценности шахматных фигур, месте ладьи, коня, слона, ферзя, короля и пешки в начальном положении;
 - учить правилам хода и взятия каждой фигуры;
 - учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
3. Сформировать представление о шахе, как угрозе королю, познакомить с понятием «Открытый шах», «Двойной шах», способами ухода от шаха.
4. Упражнять в постановке шаха всеми фигурами.
5. Учить игре всеми фигурами из начального положения.
6. Дать представление о пате, отличии пата от мата, вариантах ничьей.
7. Дать представление о том, что мат цель игры. Упражнять в постановке мата ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
8. Обеспечить успешное овладение основополагающих принципов ведения шахматной партии.
9. Познакомить с длинной и короткой рокировкой, правилами рокировки. Дать детям элементарные представления о шахматной нотации.

10. Обогащать представления обучающихся об истории шахмат, великих шахматистах современности, шахматных правилах FIDE.

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

12. Формировать устойчивый интерес к игре в шахматы.

13. Развивать умения устанавливать простейшие причинно-следственные связи и отношения в процессе решения учебных задач, в том числе шахматных.

14. Развивать навыки пространственного ориентирования в процессе работы с шахматной доской.

15. Развивать речь детей в процессе анализа шахматных задач и этюдов.

16. Развивать умения действовать в уме, находить простейшие тактические идеи и приемы, использовать их в практической игре.

17. Развивать творческий потенциал дошкольников.

18. Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

19. Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.

20. Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника.

21. Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач.

22. Формировать мотивацию к познанию и творчеству.

23. Воспитывать этику шахматной игры.

24. Воспитывать волевые качества личности: целеустремленность, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений, умение действовать в соответствии с правилами, желание прийти на помощь сверстнику.

Новизна программы

Новизна данной программы заключается в следующем:

- Единство образовательного и воспитательного процесса.
- Развитие интеллектуально-творческого потенциала каждого ребенка через использование ситуации успеха.

- Формирование свободной, физически здоровой, творчески мыслящей, социально активной личности, способной впоследствии на участие в социальном и духовном развитии общества.

Программа утверждает самоценность периода дошкольного детства, необходимость обеспечения индивидуального подхода к личностно-ориентированной модели воспитания; обеспечивает условия для полноценного самовыражения ребенка, совершенствования и развития когнитивных процессов (память, внимание, мышление), что является залогом успеха дошкольника в любой деятельности и в любом возрасте,

Отличительная особенность программы

Содержание программы направлено на создание условий для совершенствования содержания образования, развития способностей, психического, интеллектуального развития детей, развития мотивации к познанию и творчеству, целостность процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности ребенка. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Данная программа опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок И.Г.Сухина, в числе которых:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- 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".

Применение в работе с детьми данной программы раннего обучения азам шахматной игры, способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

Предложенная система работы, включающая комплекс заданий и упражнений, разнообразных методов и приемов работы с детьми (наглядно-практические, игровые и словесные), помогает дошкольникам овладеть основами шахматной игры и применять полученные знания на практике в самостоятельной игровой деятельности.

Игровые ситуации с элементами соревнования мотивируют детей и направляют их мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. Методика работы подразумевает создание ситуаций содружества, содейственности, обеспечивающих всем детям равный старт.

Знания, полученные в ходе организованной детской деятельности по обучению детей игре в шахматы необходимо закреплять в повседневной жизни. С этой целью особое внимание уделяется обогащению предметно-развивающей среды, что стимулирует развитие интереса к игре и познавательной активности воспитанников.

Занятие состоит из нескольких частей:

1. «Мозговая гимнастика» (1-2 минуты)

Выполнение упражнений для улучшения мозговой деятельности при обучении игре в шахматы обосновано тем, что, как показывают исследования, под влиянием данных физических упражнений улучшаются показатели различных психических процессов, лежащих в основе творческой деятельности: увеличивается объем памяти, повышается устойчивость внимания, убыстряются психомоторные процессы.

2. Секреты шахматной шкатулки (2-3 минуты)

Основной задачей данного этапа является создание у детей определенного положительного эмоционального фона, без которого невозможно эффективное усвоение знаний. Данный этап включает отгадывание загадок, решение логических задач, задач-обманок.

3. Работа по формированию новых знаний. (10 минут), предусматривающая как теоретическую часть, так и выполнение практических заданий. Задания, используемые на этом этапе занятия, носят практико-ориентированный характер и, неся соответствующую дидактическую нагрузку, позволяют закрепить полученные знания.

4. Динамическая пауза (3 минуты);

5. Решение игровых шахматных заданий (10 минут);

6. Рефлексия - анализ детьми собственного состояния, переживания, мыслей по завершении деятельности. (2-3) минуты Основной целью данного этапа является развитие у дошкольников критического мышления и критического отношения к своей деятельности.

Основное время на занятии занимает самостоятельное решение детьми шахматных задач и этюдов. Предлагаемые задания направлены на отработку практических навыков. Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это не только позволяет сделать работу динамичной, но и способствует снижению утомляемости, повышению способности к произвольному контролю. Особое внимание уделяется формированию коммуникационных способностей: умению работать в коллективе, слушать и слышать собеседника, договариваться, действовать в соответствии с правилами. Знания, полученные в ходе организованной детской деятельности по

обучению детей игре в шахматы необходимо закреплять в повседневной жизни. С этой целью особое внимание уделяется оснащению предметно-развивающей среды шахматными досками с комплектами фигур, что способствует развитию интереса к игре и познавательной активности воспитанников.

Формы организации образовательного процесса

Содержание работы	Формы работы	Формы организации детей
личностное и интеллектуально-творческое развитие детей, посредством обучения дошкольников игре в шахматы.	Решение логических (в том числе шахматных) задач; Рассказ; Беседа; Дидактические игры и задания. Решение игровых шахматных заданий, комбинаций и этюдов, обсуждение результатов; Практическая игра; Просмотр мультимедийных презентаций.	Групповая

Тематический план

№ п/п	Тема (раздел)	Количество занятий	В том числе практических занятий
Шахматная доска		4	3
№ 1	Шахматная беседка	1	
№ 2	Линии. Вертикали и горизонтали	1	1
№ 3	Диагонали, центр	1	1
№ 4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	1
Шахматные фигуры		1	1
№ 5	Шахматные фигуры. Ценность шахматных фигур	1	1
Начальная расстановка фигур		1	1
№ 6	Начальное положение	1	1
Ходы и взятие фигур		18	18
№ 7-8	Ладья	2	2
№ 9-10	Слон	2	2
№ 11	Ладья против слона	2	2
№ 12	Что такое связка	2	2
№ 13-15	Ферзь	3	3
№ 16-17	Конь	2	2
№ 18	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	1
№ 19-20	Пешка	3	3
№ 21	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	1	1
№ 22-23	Король	2	2
№ 24	Король против других фигур	1	1
Шах		1	0,5
№25	Шах	1	0,5

Мат		3	2
№ 26	Мат	1	
№ 27 - 28	Мат в один ход	2	2
Пат		1	0,5
№ 29	Пат, ничья	1	0,5
Рокировка		1	0,5
№ 30	Рокировка	1	0,5
Шахматная партия		6	4,5
№ 31-32	Шахматная партия	2	1
№ 33-34	Короткие партии	2	2
№ 35	Подготовка к шахматному турниру,	1	1
Шахматный турнир		1	1
№ 36	Шахматный турнир	1	1
Итоговое мероприятие		1	1
№ 37	Познавательная- развлекательная программа для детей и родителей «В гостях у белой ладьи»	1	1
Итого в год		37	33

Требования к результатам освоения программы

К концу 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, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- элементарные правила и этику шахматной борьбы.
- имена нескольких выдающихся шахматистов

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

К концу учебного года дети должны иметь представление о шахматной нотации.

Содержание учебного предмета

№	Тема	Содержание учебного материала
----------	-------------	--------------------------------------

1	Шахматная беседа	<p>Познакомить с историей возникновения шахмат, шахматной доской (белыми и черными полями. их чередованием на шахматной доске)</p> <p>Познакомить с именами выдающихся шахматистов современности.</p> <p>Способствовать развитию интереса к шахматной игре.</p>
2	Линии. Вертикали и горизонтали	<p>Познакомить с понятиями: «горизонталь», «вертикаль» правильным расположением доски между игроками;</p> <p>Формировать первоначальные представления о пешках и фигурах;</p> <p>Упражнять в нахождении той или иной фигуры на ощупь;</p> <p>Развивать зрительное и слуховое внимание, мелкую моторику рук.</p>
3	Диагонали, центр.	<p>Познакомить с понятиями: «Диагональ», «центр»;</p> <p>Уточнить различия между диагональю и вертикалью (горизонталью);</p> <p>Упражнять в нахождении горизонталей, вертикалей и диагоналей;</p> <p>Развивать внимание, мелкую моторику рук</p>
4	Шахматные фигуры. Ценность шахматных фигур.	<p>Познакомить с шахматными фигурами: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;</p> <p>Отрабатывать умение различать горизонтали, вертикали и диагонали</p> <p>Развивать интерес к игре, внимание, творческое мышление мелкую моторику рук.</p>
5	Начальное положение	<p>Познакомить детей с начальным положением фигур, правилом: "Ферзь любит свой цвет", основными правилами шахматной игры;</p> <p>Закрепить представление о горизонталях, вертикалях, диагоналях</p> <p>Развивать интерес к игре, внимание, логическое мышление мелкую моторику рук.</p>
6	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	<p>Познакомить с шахматной нотацией, записью ходов;</p> <p>Отрабатывать умение различать горизонтали, вертикали и диагонали, правильно называть шахматные поля</p> <p>Развивать интерес к игре, внимание, творческое мышление, мелкую моторику рук.</p>
7	Прямолинейная, бесхитростная фигура. Ладья	<p>Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, понятиями «Ход ладьи», «Взятие», понятием «невозможный ход»;</p> <p>Развивать воображение, сообразительность, внимание, быстроту реакции, мелкую моторику рук.</p>
8	Ладья	<p>Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья, правилами хода и взятия ею другой фигуры, ценностью;</p> <p>Отрабатывать практические навыки игры ладьей;</p> <p>Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность.</p>

9	Слон	Познакомить с шахматной фигурой «слон», местом слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятиями: «легкая» и «тяжелая» фигуры Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.
10	Слон	Закреплять представления детей о шахматной фигуре «слон». Отрабатывать практические навыки игры; Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности
11	Ладья против слона	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику; Воспитывать умение играть по правилам.
12	Что такое связка.	Закреплять знания и умения, полученные ранее; Формировать понятие «Связка». Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.
13	Ферзь	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятие «Ферзь – тяжелая фигура». Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.
14	Ферзь	Закреплять знания о шахматной фигуре «Ферзь»: месте ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания. Отрабатывать практические навыки игры.
15	Ферзь против ладьи и слона	Закреплять ранее полученные знания; Отрабатывать практические навыки игры ферзем; Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности.
16	Прыг, скок и вбок. Конь	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Ввести понятие «Кони - легкая фигура»; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение отстаивать свою позицию.
17	Конь	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение отстаивать свою позицию.
18	Конь против ферзя, ладьи, слона	Познакомить детей с ценностью фигуры, правилами хода и взятия конем; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение сравнивать и обобщать; Воспитывать интерес к мыслительной деятельности.

19	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. Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания
20	Пешка	Продолжать знакомить детей с пешкой. Знакомить с именами выдающихся шахматистов современности (В.Крамник); Учить «сражаться пешками»; Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности; Поощрять стремление высказывать свое мнение.
21	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Продолжать знакомить детей с пешкой: правилами хода и взятия, взятия на проходе; Отрабатывать умение «сражаться пешками»; Развивать внимание, логическое мышление, находчивость.
22	Король – властелин шахмат	Показать, как ходит король. Разучить правило: «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать логическое мышление, внимание, умение отстаивать своё мнение. Воспитывать произвольное поведение, умение действовать по правилам.
23	Король «Волшебный квадрат»	Формирование представлений о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать логическое мышление, внимание, умение отстаивать своё мнение. Воспитывать произвольное поведение, умение действовать по правилам. Активизировать словарь.
24	Король против других фигур	Продолжать знакомить детей с королем. Знакомить с именами выдающихся шахматистов современности (Г.Каспаров); Отрабатывать практические умения. Закрепить знания о «Волшебном квадрате». Развивать находчивость, способность работать по правилам, умение отстаивать своё мнение.
25	Шах	Формировать представление о позиции «шах». Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности; Активизировать словарь.
26	Мат	Формировать представление о мате, как цели игры; упражнять в решении шахматных задач. Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности; Активизировать словарь.

27	Мат в один ход	Закрепить представления детей о позиции «мат» на примере простых шахматных задач; Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, быстроту реакции. Воспитывать организованность, умение играть в соответствии с правилами.
28	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат»; Продолжать знакомить с именами выдающихся шахматистов современности (Анатолий Карпов); Развивать быстроту реакции. Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать; Воспитывать организованность.
29	Пат. Ничья	Формировать представление о положении «пат», отличии пата от мата; Развивать произвольное внимание, логическое мышление; Воспитывать интерес к мыслительной деятельности; Активизировать словарь.
30	Рокировка.	Дать представление о понятии «Рокировка», её назначении и правилах проведения, правиле «Рокировка – это ход короля»; Развивать устойчивость внимания, логическое мышление, самостоятельность, произвольное поведение.
31	Партия.	Обобщить и систематизировать знания о шахматных фигурах, правилах хода и взятия; Развивать навык игры всеми фигурами из начального положения; Развивать произвольное внимание, логическое мышление. Воспитывать культуру игры.
32	Партия.	Развивать навык игры всеми фигурами из начального положения; Воспитывать культуру игры; Развивать произвольное внимание, логическое мышление.
33	Короткие партии	Познакомить с понятием «дебют». Формировать представления о принципах разыгрывания дебюта на примере партий № 1-3 учебника. Продолжать учить игре всеми фигурами из начального положения; Развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику. Воспитывать культуру игры.
34	Короткие партии	Формировать представления о принципах разыгрывания дебюта на примере партий № 6 - 9 учебника. Продолжать учить игре всеми фигурами из начального положения; познакомить с именами известных шахматистов мира: (Капабланка); Развивать произвольное внимание, логическое мышление, интерес к игре.

35	Подготовка к шахматному турниру	Закреплять представления о принципах разыгрывания дебюта. Познакомить с шахматными часами Развивать произвольное внимание, логическое мышление; Поддерживать интерес к игре.
36	Шахматный турнир	Совершенствовать умение применять полученные знания на практике; Развивать внимание, логическое мышление, самостоятельность; Поддерживать интерес к игре; способствовать популяризации шахмат, оптимизации детско-родительских отношений
37	Познавательная-развлекательная программа для детей и родителей «В гостях у белой ладьи»	Совершенствовать умение применять полученные знания на практике; Развивать внимание, логическое мышление, самостоятельность; Поддерживать интерес к игре; способствовать популяризации шахмат, оптимизации детско-родительских отношений

Способы проверки освоения содержания программы

Определение уровня освоения программы по обучению детей игре в шахматы проводится 2 раза в год с использованием низко формализованных методов - наблюдение, беседа и в форме индивидуальной работы. Диагностические мероприятия позволяют определить стартовые возможности детей и отследить успехи воспитанников. Кроме того, в целях проверки результативности обучения предусмотрено участие воспитанников в шахматных турнирах, интеллектуальных олимпиадах различного уровня.

Методика проведения обследования уровня освоения детьми 6-7 лет программного материала по образовательному компоненту «Обучение детей игре в шахматы»

Вопросы и задания:

1. Поставь фишку на белое поле (черное поле) и назови его.
2. Что такое горизонталь?
2. Закрой фишками все поля на 3 горизонтали.
3. Что такое вертикаль. Покажи и назови все вертикали на доске.
4. Покажи короткую диагональ, большую белую диагональ.
5. Покажи большую черную диагональ.
6. Обозначь фишками центр. Сколько в нем полей? Назови их?
7. Как правильно расположить шахматную доску?(Правило белой клетки)
8. Покажи белую и черную пешки, слона, ладью, ферзя, коней, королей
9. Расставь на шахматной доске начальное положение.
10. Сколько фигур можно передвинуть за один ход?
11. Что означает «стоять под боем»?
12. Как правильно выполнить взятие? Обязательно ли взятие в шахматной игре?
13. Как перемещается по доске ладья (ферзь, конь, слон, король, пешка)? Покажи три хода ладьи (ферзя, коня, слона, короля, пешки)?.
14. Что такое рокировка? Как правильно выполнить рокировку?
- 15 что такое шах? Назови три способа ухода от шаха.
16. Что такое «Пат»?
17. Что такое «Мат»?

18. Игровое задание «Мат или не мат»?

19. Назови известных тебе шахматистов.

Критерии оценки

2 (Высокий): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приемах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет представление о рокировке, шахе, мате и т.д.; Знает и называет имена выдающихся шахматистов.

1 (Средний): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Допускает незначительные ошибки в названии шахматных фигур, правилах хода шахматных фигур и взятия; затрудняется в определении понятий «рокировка», «шах», «Мат», «Пат», «Битое поле», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. не различает и не называет большинство шахматных фигур; Не знает правил хода шахматных фигур и взятия. Не имеет представления о терминах: «рокировка», «шах», «мат».

**Протокол
диагностического обследования детей 6 -7 лет
образовательного компонента «Обучение детей игре в шахматы»**

№ п/ п	Фамилия, имя ребенка	Итог	Знает имена выдающихся шахматистов	Знает шахматные термины						Решает шахматные задачи в 1-2 хода	названия шахматных фигур, правила хода и взятия						Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры
				Рокировка	Нотация	Битое поле	Мат	Шах	Пат		ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
		2 балла															
		1 балл															
		0 баллов															

Условные обозначения:

- 2 – высокий уровень
- 1 - средний уровень
- 0 – низкий уровень

Литература и средства обучения

Методическая литература

1. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу / Пособие для учителя. Обнинск: Духовное возрождение, 2015.

Дополнительная литература для педагога:

1. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. М.: Поматур, 2000.

Технические средства обучения

1. Ноутбук

Интернет – ресурсы

1. «Психогимнастика: упражнения для мозга!»// «Психолог» (Электронный ресурс). - <http://psiholog1.com/> - [http://psiholog1.com/razvivaem s pelenok/superdetki-3-5-let/psixogimnastika-uprazhneniya-dlya-mozga.html](http://psiholog1.com/razvivaem_s_pelenok/superdetki-3-5-let/psixogimnastika-uprazhneniya-dlya-mozga.html)
2. Биографии великих шахматистов - <https://chessmatenok.ru/category/biografii-shahmatistov/>

Календарно-тематическое планирование

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения, материал
Сентябрь	1.			Шахматная беседа	Познакомить с историей возникновения шахмат, шахматной доской (белыми и черными полями. их чередованием на шахматной доске) Способствовать развитию интереса к шахматной игре.	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Рассказ педагога об истории шахмат; Демонстрация шахмат различных по оформлению и размеру; Беседа с опорой на демонстрационный материал о шахматной доске: её форме, шахматных полях, закономерности размещения белых и черных полей на шахматной доске; Д/и: «Фишке - место» Интерактивная игра: «Котята-хвастунишки» Мини-викторина: «Загадки из тетрадки»	Комплекты шахмат, демонстрационная доска, Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. С. 11 - 13; ММП: «Котята-хвастунишки»; Игровые фишки по кол-ву детей, белое и черное поля 5x5 см.
	Примечание						

	2.		Линии. Вертикали и горизонтали	Познакомить с понятиями: «горизонталь», «вертикаль» правильным расположением доски между игроками; Формировать первоначальные представления о пешках и фигурах; Упражнять в нахождении той или иной фигуры на ощупь; Развивать зрительное и слуховое внимание, мелкую моторику рук.	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Д/и: «Узнавайка» Знакомство с правилом: «Белое поле - справа»; Д/и: «Кто быстрее»; Знакомство с понятиями «горизонталь», «вертикаль»; беседа по содержанию; «Горизонтально-вертикальная игра»; Д/и: «Строители»; Работа в тетрадах	демонстрационная доска, Сухин И.Г. Учебник С.10 – 14; 10 черно-белых кубиков; Шахматные доски, карандаши, ластик по кол-ву детей, фишки (по 4 на каждого ребенка).
Примечание						
	3.		Диагонали, центр.	Познакомить с понятиями: «Диагональ», «центр»; Уточнить различия между диагональю и вертикалью (горизонталью); Упражнять в нахождении горизонталей, вертикалей и диагоналей; Развивать внимание, мелкую моторику рук	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Д/и: «Вертикаль-горизонталь» Знакомство с диагональю: «большая белая (черная) диагональ», «короткая диагональ» Д/и: «Считай, не ошибись», «Диагональ», «Горизонтально- вертикально-диагональная игра»; Знакомство с центром доски: Д/и: «Кто быстрее»; «Ответь, да или нет»;	демонстрационная доска, 10 черно-белых кубиков; Учебник Сухин И.Г. с.15- 17; Шахматные доски, карандаши, ластик по кол-ву детей, фишки (по 4 на каждого ребенка).
Примечание						

	4.			Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Познакомить с шахматной нотацией, записью ходов; Отрабатывать умение различать горизонтали, вертикали и диагонали, правильно называть шахматные поля Развивать интерес к игре, внимание, творческое мышление, мелкую моторику рук.	Мозговая гимнастика. Секреты шахматной шкатулки Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое поле идет. Например, «Король с g7 – на f8».	Шахматная доска Комплекты шахматных фигур по количеству детей.
Примечание							
Октябрь	5.			Шахматные фигуры. Ценность шахматных фигур.	Познакомить с шахматными фигурами: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; Отрабатывать умение различать горизонтали, вертикали и диагонали Развивать интерес к игре, внимание, творческое мышление мелкую моторику рук.	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Д/и: «Самолет, вираж, ракета»; Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; Д/и: «Найди такую же фигуру»; Работа с учебником; Просмотр ММП: «Приключения в шахматной стране»; Д/и «Угадайка», «Возьми и назови», «Запретная фигура», «Волшебный мешочек»	Шахматная доска Комплекты шахматных фигур по количеству детей. Учебник Ч.1 с.18 -19; ММП: «Приключения в шахматной стране»
	Примечание						

6.			Начальное положение	Познакомить детей с начальным положением фигур, правилом: "Ферзь любит свой цвет", основными правилами шахматной игры; Закрепить представление о горизонталях, вертикалях, диагоналях Развивать интерес к игре, внимание, логическое мышление мелкую моторику рук.	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Д/и: «Волшебный мешочек», «Узнай и назови»; Знакомство с понятием: «Начальное положение»; Слушание и инсценировка стихотворения о начальном положении шахматных фигур. Работа с учебником, тетрадью; Просмотр ММП: «Книга шахматной мудрости»; Дидактические задания и игры «Фигуре - место», «Секретная фигура», «Угадай», «Мяч».	Шахматная доска Комплекты шахматных фигур по количеству детей. Учебник Ч.1 с.18 -19. ММП: «Книга шахматной мудрости» Слайд с.21, шапочки с изображением шахматных фигур;
Примечание						
7.			Прямолинейная, бесхитростная фигура. Ладья	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, понятиями «Ход ладьи», «Взятие», понятием «невозможный ход»; Развивать воображение, сообразительность, внимание, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Мозговая гимнастика; Секреты шахматной шкатулки Игровое задание «Фигуре - место»; Чтение дидактической сказки «Я – Ладья» Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки».	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Учебник Ч.1 с.22 -25; Карандаши, ластик по кол-ву детей.

Примечание						
8.			Ладья	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья, правилами хода и взятия ею другой фигуры, ценностью; Отрабатывать практические навыки игры ладьей; Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры, «Игра на уничтожение», «Найди фигуру», «Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля» Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Учебник Ч.1 с.26 -29; Карандаши, ластик по кол-ву детей.
Примечание						
9.			Слон	Познакомить с шахматной фигурой «слон», местом слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны, понятиями: «легкая» и «тяжелая» фигуры Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания «Лабиринт» «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки».	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластик по кол-ву детей. Учебник Ч.1 с.30 -33
Примечание						

Ноябрь	10		Слон	Закреплять представления детей о шахматной фигуре «слон». Отрабатывать практические навыки игры; Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля». «Игра на уничтожение»; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей. Учебник Ч.1 с.33 -36
	Примечание					
	11		Ладья против слона	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику; Воспитывать умение играть по правилам.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания: «Перехитри часовых» «Защита», «Выйграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	Учебник. Демонстрационная доска с набором шахматных фигур; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.42-45.
	Примечание					
12		Что такое связка.	Закреплять знания и умения, полученные ранее; Формировать понятие «Связка». Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Закрепление хода слоном. Понятие «связка» решение шахматных задач и этюдов Д/и «Расставь на доске», «Пройди и назови поле».	Демонстрационная доска, шахматные фигуры, шахматные доски (одна на двоих детей) с комплектом фигур, альбомные листы, цветные карандаши.	

Примечание						
	13		Ферзь	<p>Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятие «Ферзь – тяжелая фигура».</p> <p>Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания.</p>	<p>Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Просмотр ММП «Волшебные шахматные фигуры»; беседа по содержанию: знакомство с шахматной фигурой «Ферзь», местом фигуры в начальном положении, ходами ферзя, взятием; Дидактические игры «Один в поле воин», «Кратчайший путь»;</p>	<p>Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.46 -50.</p>
Примечание						
Декабрь	14		Ферзь	<p>Закреплять знания о шахматной фигуре «Ферзь»: месте ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания. Отрабатывать практические навыки игры.</p>	<p>Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания: «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».</p>	<p>Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.51-53.</p>
	Примечание					

15		Ферзь против ладьи и слона	Закреплять ранее полученные знания; Отрабатывать практические навыки игры ферзем; Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности.	Мозговая гимнастика; Дидактические задания: «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение» «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности» Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки».	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.53 -58.
Примечание					
16		Прыг, скок и вбок. Конь	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Ввести понятие «Кони - легкая фигура»; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение отстаивать свою позицию.	Мозговая гимнастика Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Игровое задание «Назови задуманную фигуру»; Знакомство с фигурой: Чтение сказки «Прыг, скок и вбок», беседа по содержанию (Место в начальном положении, Ход коня, взятие, «Конь – легкая фигура»); Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.62 - 64.
Примечание					

17			Конь	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение отстаивать свою позицию.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Д/и «Секретная фигура»	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.65 - 68.
Примечание						
18			Конь против ферзя, ладьи, слона	Познакомить детей с ценностью фигуры, правилами хода и взятия конем; Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания, умение сравнивать и обобщать; Воспитывать интерес к мыслительной деятельности.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Д/и «Волшебный мешочек»; Задания: «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.1 с.69 - 77.
Примечание						

Январь	19		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. Развивать концентрацию, устойчивость и произвольность внимания	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» (Д/и «Волшебный мешочек».) Чтение дидактической сказки «Детский сад «Чудесная Пешка»» Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.3-5.
	Примечание					
	20		Пешка	Продолжать знакомить детей с пешкой. Знакомить с именами выдающихся шахматистов современности; Продолжать учить «сражаться пешками»; Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности; Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Мозговая гимнастика; Секреты «Шахматной шкатулки»: сообщение о Владимире Крамнике; Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля»	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Портрет В.Крамника Учебник Ч.2 с. - 8.
Примечание						

	21		Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Продолжать знакомить детей с пешкой: правилами хода и взятия, взятия на проходе; Отрабатывать умение «сражаться пешками»; Развивать внимание, логическое мышление, находчивость.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух), «Двойной удар» «Ограничение подвижности», «Защита», «Перехитри часовых»	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластик по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.9 - 16.
Примечание						
	22		Король – властелин шахмат	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать логическое мышление, внимание, умение отстаивать своё мнение. Воспитывать произвольное поведение, умение действовать по правилам,	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» 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».	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластик по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.17 – 19. Костюмы для инсценировки.
Примечание						

Февраль	23		Король «Волшебный квадрат»	Формирование представлений о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать логическое мышление, внимание, умение отстаивать своё мнение. Воспитывать произвольное поведение, умение действовать по правилам; Активизировать словарь.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Захват контрольного поля».	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.20 – 22. Экран, проектор.
	Примечание					
	24		Король против других фигур	Продолжать знакомить детей с королем. Знакомить с именами выдающихся шахматистов современности; Отрабатывать практические умения. Закрепить знания о «Волшебном квадрате». Развивать находчивость, способность работать по правилам, умение отстаивать своё мнение.	Мозговая гимнастика; Секреты «Шахматной шкатулки»: сообщение о Гарри Каспарове человеке, победившем компьютер в шахматной партии; Дидактические задания: «Атака неприятельской фигуры», «Взятие». Дидактические игры «Сними часовых», «Захват контрольного поля». Ответы на вопросы «шахматной шкатулки».	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Портрет Г.Каспарова Учебник Ч.2 с.23 – 28. Экран, проектор.
Примечание						

	25		Шах	<p>Формировать представление о позиции «шах». Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности; Активизировать словарь.</p>	<p>Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Двойной шах с выигрышем фигуры», «Лучший шах».</p>	<p>Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.29 - 43.</p>
Примечание						
	26		Мат	<p>Формировать представление о мате, как цели игры; упражнять в решении шахматных задач. Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать. Воспитывать интерес к мыслительной деятельности; Активизировать словарь.</p>	<p>Мозговая гимнастика. Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна» Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Ответы на вопросы «шахматной шкатулки».</p>	<p>Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластики по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.44 - 45. Экран, проектор.</p>
Примечание						

Март	27		Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» на примере простых шахматных задач; Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, быстроту реакции. Воспитывать организованность, умение играть в соответствии с правилами.	Мозговая гимнастика; Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Игровое задание «Продолжи предложение»; Решение простых шахматных задач с небольшим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	Шахматная доска и комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластик по кол-ву детей; Учебник Ч.2 с.46-51. Экран, проектор.
	Примечание					
	28		Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Продолжать знакомить с именами выдающихся шахматистов современности; Развивать быстроту реакции. Развивать зрительное восприятие, произвольность внимания, умение рассуждать и анализировать; Воспитывать организованность.	Мозговая гимнастика; Секреты «Шахматной шкатулки»: сообщение об Анатолии Карпове Решение сложных шахматных задач с небольшим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход», «Пять матов», «Пропавшая фигура».	Шахматная доска и комплекты шахматных фигур по кол-ву детей; Карандаши, ластик по кол-ву детей; Портрет А.Карпова Учебник Ч.2 с.52-59. Экран, проектор.
Примечание						

	29		Пат. Ничья.	<p>Формировать представление о положении «пат», отличии пата от мата;</p> <p>Развивать произвольное внимание, логическое мышление;</p> <p>Воспитывать интерес к мыслительной деятельности;</p> <p>Активизировать словарь.</p>	<p>Мозговая гимнастика;</p> <p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»</p> <p>Чтение сказки «Мат и пат», Рассказ о позициях «мат» и «пат»</p> <p>Вариантах ничьей. Примеры на пат.</p> <p>Дидактическое задание «Пропавшая фигура», «Пат или не пат»;</p>	<p>Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей</p> <p>Учебник Ч.2 с.61 - 62.</p> <p>Экран, проектор.</p>
	Примечание					
	30		Рокировка.	<p>Дать представление о понятии «Рокировка», её назначении и правилах проведения, правиле «Рокировка – это ход короля»;</p> <p>Развивать устойчивость внимания, логическое мышление, самостоятельность, произвольное поведение.</p>	<p>Мозговая гимнастика;</p> <p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»</p> <p>Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактические задание «Рокировка», «Мат в один ход», «Выиграй фигуру».</p>	<p>Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей</p> <p>Учебник Ч.2 с.63 - 68.</p>
Примечание						
Апрель	31		Партия.	<p>Обобщить и систематизировать знания о шахматных фигурах, правилах хода и взятия;</p> <p>Развивать навык игры всеми фигурами из начального положения;</p> <p>Развивать произвольное внимание, логическое мышление.</p> <p>Воспитывать культуру игры.</p>	<p>Мозговая гимнастика;</p> <p>Уточнение представлений детей о шахматной партии;</p> <p>Разыгрывание детьми в парах шахматной партии; Демонстрация «Итальянской партии», «Ферзевого гамбита».</p>	<p>Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей</p> <p>Учебник Ч.2 с.69 - 73.</p>
	Примечание					

32			Партия.	Развивать навык игры всеми фигурами из начального положения; Воспитывать культуру игры; Развивать произвольное внимание, логическое мышление.	Мозговая гимнастика; Уточнение представлений детей о шахматной партии; Объяснение правил поведения за шахматной доской; Демонстрация партий: «Морфи-консультанты», «Сицилианская защита». Разыгрывание детьми в парах шахматной партии.	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Учебник Ч.2 с.69 - 73.
Примечание						
33			Короткие партии	Формировать представления о принципах разыгрывания дебюта на примере партий № 1-3 учебника. Продолжать учить игре всеми фигурами из начального положения; Развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику. Воспитывать культуру игры.	Логическая минутка; Секреты «Шахматной шкатулки»: Знакомство с понятием «дебют». Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Партии № 1 - 3	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Учебник Ч.2 с.75 - 76.
Примечание						

	34		Короткие партии	Формировать представления о принципах разыгрывания дебюта на примере партий № 6 - 9 учебника. Продолжать знакомить с именами выдающихся шахматистов современности. Продолжать учить игре всеми фигурами из начального положения; Развивать произвольное внимание, логическое мышление, интерес к игре.	Логическая минутка; Секреты «Шахматной шкатулки»: сообщение о Хосе Рауле Капабланке; Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Партии № 6 - 9	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Портрет Капабланки. Учебник Ч.2 с.76 - 79.
Примечание						
Май	35		Подготовка к шахматному турниру	Отрабатывать игру всеми фигурами из начального положения; Закреплять представления о принципах разыгрывания дебюта. Познакомить с шахматными часами. Развивать произвольное внимание, логическое мышление; Поддерживать интерес к игре.	Мозговая гимнастика. Секреты «Шахматной шкатулки»: знакомство с шахматными часами, Игровое задание «Вопрос – ответ». Повторение правил шахматной игры. Решение шахматных этюдов. Дидактические задания. «Пропавшая фигура», «Мат или пат». Жеребьевка.	Демонстрационная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей
	Примечание					

	36		Шахматный турнир	Совершенствовать умение применять полученные знания на практике; Развивать внимание, логическое мышление, самостоятельность; Поддерживать интерес к игре; способствовать популяризации шахмат	Повторение правил шахматной игры. Размещение участников за столами. Разыгрывание партий. Подведение итогов, награждение победителей.	Комплекты шахматных фигур по количеству участников, турнирная таблица, грамоты.
Примечание						
	37		Познавательная о-развлекательная программа для детей и родителей «В гостях у белой ладьи»	Совершенствовать умение применять полученные знания на практике; Развивать внимание, логическое мышление, самостоятельность; Поддерживать интерес к игре; способствовать популяризации шахмат, оптимизации детско-родительских отношений	Деление на команды. Выполнение заданий участниками Подведение итогов, награждение победителей.	Приложение 3
Примечание						

Дидактические игры

"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, (фрагмента игрового поля) 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.

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств)

отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как

середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

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

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года.

Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионкой (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для

быстрейшей подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно).

Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных

полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Сценарий

Познавательной- развлекательной программы для детей и родителей «В гостях у белой ладьи»

Звучит торжественный марш, входят участники праздника.

Ведущий приветствует гостей и участников. Звучат фанфары.

Входит ребенок в костюме пажа с шахматным знаменем, объявляет: “Ее Величество Шахматная Королева!”

Входят “шахматные фигуры”, исполняют танец “Полонез”.

Шахматная Королева: Здравствуйте, дорогие ребята, уважаемые взрослые! Вы меня узнали? (Ответы детей.) Приветствую вас в моем шахматном королевстве и представляю своих верных помощников.

1-й ребенок.

Вся в квадратах — белых, черных —
Деревянная доска,
А ряды фигур точеных —
Деревянные войска.

2-й ребенок.

Этот маленький солдат
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперед.
На войну, не на парад
Солдат тот держит путь.
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
(Пешка.)

3-й ребенок.

Видимо, она упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она,
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
(Ладья.)

4-й ребенок.

Я слон, я строен, я высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок.
(Слон.)

5-й ребенок.

А повадки у лошадки

Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И скакнет из-за спины.
(Конь.)

6-й ребенок.

Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют —
Гениальная игра!

Шахматная Королева: Я пригласила вас, самых отважных рыцарей, сразиться на шахматном и шашечном турнире. Надеюсь, что сегодняшняя встреча подарит вам радость творчества, веселья, множество увлекательных игр и загадок и выявит сильнейшего в этом турнире.

Ведущий представляет участников турнира, и они занимают свои места за столами.

Шахматная Королева. А сейчас я предлагаю вам показать свою смекалку.

Ребята, время не теряйте,
Шахматные фигуры отгадайте.
Игра “Шахматная шкатулка”.

Дети поочередно вытягивают из шкатулки загадки, Шахматная Королева их зачитывает, а участники отгадывают.

Игра “Волшебная доска”

Шахматная Королева:

На черно-белом
Крыльце сидели:
Король, Королева,
У них 2 коня, 2 слона,
Возле башен — ладья
И строй солдат впереди.
Попробуй выстроить их ты.

Ведущий: Ребята, за три минуты вы должны расставить шахматные фигуры на своей доске, Королева оценит правильность выполнения.

Ведущий: Уважаемая Шахматная Королева, наши дети очень любят играть в шахматы, а за что любишь шахматы ты? С шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть.

Ведущий: С шахматами можно...

Шахматная Королева: Помечтать.

Ведущий: С шахматами можно...

Шахматная Королева: Победить!

Ведущий: С шахматами можно...

Шахматная Королева: Подвиг совершить.

Ведущий: А еще с шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть в увлекательную игру, которая называется «Шахматные слова». Дети по очереди называют шахматные слова. За каждое названное слово участник получает фишку.

Игра «Фигуры заблудились»

Шахматная Королева: Ребята, вы любите играть в прятки? Вот и мои придворные фигуры тоже очень любят играть в прятки. Но они так разыгрались, что перепутали свои места и заблудились. Помогите им найти свои места.

Участники находят ошибки и правильно расставляют шахматные фигуры.

Игра «Волшебный мешочек»

Шахматная Королева:

Пусть темнота
И нету света —
Узнай фигуру:
Та иль эта?

Шахматная Королева поочередно подходит к каждому участнику и просит достать из «волшебного мешочка» заданную шахматную фигуру.

Игра «Реши sudoku»

Игра «Найди правильный ответ»

Каждый участник получает игровое задание: объяснить и показать, как ходит и бьет названная шахматная фигура.

Дети, участники турнира, выполняют задание. Шахматная Королева проверяет правильность их выполнения, за что дети получают новые фишки. Затем члены жюри подводят итоги турнира. Наступает самый торжественный момент.

Шахматная Королева: Вы все просто молодцы, дети! Главное то, что вы полюбили шахматы, знаете фигуры, их расположение на шахматной доске, умеете играть. И впереди у нас еще много встреч на шахматных турнирах. Ну, а те взрослые и дети, которые еще не умеют, или хотят хорошо подучиться играть в эту удивительную игру, я приглашаю на уроки по шахматам.

Шахматная Королева вручает дипломы и подарки участникам.

Шахматная Королева:

Вы заслужили все достойные награды
И в королевстве шахмат мы всегда вам рады,
Вам по плечу любое сложное задание,
Здоровья вам, удачи, до свиданья!
Звучат фанфары, участники совершают круг почета. Взрослые и дети аплодируют им.