

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 177»  
Ковалева ул.8, г. КРАСНОДАР, 350062, тел./факс(861)2264307

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Шахматное королевство»**  
**по обучению детей 5 – 6 лет игре в шахматы**

**Автор программы:**

**Мамедова Д.Т.**

**педагог дополнительного образования**

**МБДОУ МО г.Краснодар**

**«Детский сад № 177»**

## Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение её анализировать и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы.

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Неценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник - выдержанней, зазнайка - самокритичней.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль. Само умение хорошо играть - это уже искусство, ибо, как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающее в себе строгие правила и самостоятельность, выдумку. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в шахматы можно где угодно.

Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.

1. Ранний старт оправдан, прежде всего, если мы хотим вырастить чемпиона. Многие великие шахматисты начали постигать азы древней игры довольно рано. Судите сами. Х.Р.Капабланка и А.Карпов познакомились с древней игрой в 4 года, Н.Гаприндашвили и Г.Каспаров - в 5 лет, В.Смыслов и Б.Спасский - в 6 лет, А.Алехин и М.Таль - в 7 лет.

2. Впрочем, не все дети, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами. Поэтому для большинства из нас важнее вторая причина раннего знакомства с шахматами - желание вырастить гармонично развитого человека. Не случайно охотно проводили досуг за шахматной доской А.С.Пушкин и М.Ю.Лермонтов, И.С.Тургенев и Л.Н.Толстой.

3. Последняя причина кроется в благотворном влиянии игры на подготовку к школе. Детсадовская пора когда-то закончится, а экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные довольно рано в волшебный мир шахмат,

лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, и даже быстрее делают домашние задания.

Такое положение вещей дает все основания широко- популяризировать шахматы среди воспитанников старшего дошкольного возраста. Шахматная игра - увлекательная игра для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и чёрные. Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребёнок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, и это стимулирует его более ответственно относиться к своим, действиям. Дети сами начинают стремиться к получению знаний. Вначале, под руководством взрослого, дети изучают правила игры, затем учатся составлять план игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии извечных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться.

Есть еще одно хорошее качество, которому обучается ребенок во время игры в шахматы. Он учится самостоятельно принимать свое собственное решение, а это очень важно. В ребенке также вырабатывается уверенность в собственном суждении, в умении правильно оценивать ход своих мыслей. И при этом шахматы учат ребенка не только логическому мышлению, но и делать соответствующие выводы. Хочется еще добавить, что, играя в шахматы и соблюдая законы и правила шахматной игры, ребенок вырабатывает в себе целый комплекс жизненно необходимых качеств, и что не менее важно, у ребенка вырабатывается свой собственный, спортивный характер. Не зря же в народе о шахматистах говорят так: «Шахматисты редко ошибаются, так как они умеют считать на несколько ходов вперед».

Дополнительная общеразвивающая программа по обучению детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы «Шахматное королевство» (далее - Программа) является **модифицированной** программой, созданной на основе книги И.Сухина «Шахматы для детей».

**Основная цель данной программы:** обучение детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы.

#### **Задачи программы:**

**Познавательная.** Расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника, учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.

**Воспитательная.** Выработать у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.

**Общеразвивающая.** Окунуть детей в мир сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, заинтересовать красотой и изяществом отдельных ходов, шахматных комбинаций. Научить находить в обыкновенном - необыкновенное, получать эстетическое наслаждение, восхищаться удивительной игрой. Обогащать детскую фантазию. Помочь детям стать сильными духом, преодолеть себя, достичь вершин мастерства. Воспитывать лидерство,

стремление стать первым, завоевывать высшие награды и титулы. Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

**Программа рассчитана на 2 года обучения.** В целях успешного обеспечения результата и развития навыка игры в шахматы, занятия рекомендуется начинать в 5 лет и продолжить до достижения ребёнком 7 лет. Такой курс в течение года позволит обеспечить непрерывность обучения и ощутимый результат.

**Продолжительность занятий:**

*Старшая группа (5-6 лет) - 25 мин.;*

*Подготовительная группа (6-7 лет) - 30 мин.*

Занятия проводятся 1 раз в неделю, состоят из 2 частей. Первая половина занятия - теоретическая часть: работа в рабочих тетрадях (задания на развитие мелкой моторики рук); вторая половина - практическая часть: непосредственное обучение игре в шахматы.

В ходе занятия проводится повторение и закрепление пройденного материала. Всего в год - 28 занятий.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории игры в шахматы через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Для проверки усвоения знаний, умений и навыков в конце каждого раздела программы предусмотрены тесты и упражнения для закрепления знаний, а также контрольные занятия по итогам обучения в полугодии, году.

**Прогнозируемый результат**

*К концу первого года обучения дети должны знать:*

- правила и цель игры;
- основные шахматные термины;
- ходы и взятие фигур;
- ценность фигур;
- первичные знания по началу партии;
- общие сведения из истории возникновения и развития шахматной культуры.

*Уметь:*

- читать шахматную нотацию;
- предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;
- правильно защищать короля от угроз;
- составлять простейший план действий - в игре.

*К концу второго года обучения дети должны знать:*

- простейшие тактические удары (двойной удар, связка);
- в каких случаях партия заканчивается вничью;

- три защиты от шаха;
- простейшие способы матования;
- ставить мат в один ход;
- «детский мат», «дурацкий мат»;
- основные правила игры в дебюте.

*Уметь:*

- правильно делать рокировку;
- ставить «вилки» и связки;
- ставить мат королю противника различными фигурами (ферзем, двумя ладьями);
- ставить мат в один ход;
- защищаться от «детского мата»;
- атаковать слабый пункт f7 (f2);
- видеть и наносить простейшие тактические удары;
- решать 1-2- ходовые задачи;
- от начала до конца грамотно разыгрывать шахматную партию.

### **Методическое обеспечение программы.**

Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.

Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников и младших школьников.

Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми в группе. Педагогу необходимо поддерживать положительную эмоциональную атмосферу как на занятиях, так и в период отдыха; добиваться применения знаний и умений не только на занятиях, но и в повседневной жизни.

Методы, используемые на занятиях:

- игровые;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- словесно-логические.

Основные формы занятий: беседа и игра.

Формы итоговых занятий по каждому разделу: тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний.

Формы подведения итогов: по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом (тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний).

Техническое оснащение занятий:

Учитывая возрастные и психофизиологические особенности детей стар-

шего дошкольного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть яркой, доступной по содержанию, разнообразной.

В качестве обязательных учебных принадлежностей необходим следующий набор: демонстрационная шахматная доска, наборы шахмат, карандаши простые, листы бумаги или блокноты.

С целью формирования элементарной ИКТ-культуры ребёнка и повышения интереса к занятиям предполагается использование мультимедийного оборудования, ПК.

### Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Программные задачи	Методические приемы
<b>Первый год обучения</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-инсценировка, дидактическая игра «Да нет».
3.	Шахматная доска. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль».	Чтение сказки И.Г.Сухина «Шахматная беседка».
4.	Шахматная доска	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина. Дидактическое задание «Диагональ».
5.	Шахматная доска «Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «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, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур, правилами: «Ферзь любит свой цвет».	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
8.	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».
9.	Слон	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон». Отработка практических навыков.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
10.	Слон	Отрабатывать практические навыки.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
11.	Ладья	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	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».
12.	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».

13.	Ладья против слона	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. 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).
14.	Ладья	Отрабатывать практические навыки.	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.
15.	Ферзь	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь - тяжелая фигура».	Чтение дидактической сказки «Кони черные и белые». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
16.	Ферзь против ладьи и слона	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
17.	Конь	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию. Рассказать и показать сложность ходов коня (ход коня, взятие. Конь - легкая фигура).	Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
18.	Конь	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь». Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию, в которой конь ставит «вилку».	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», «Секретная фигура».
19.	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.	Д/и «Волшебный мешочек». Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного



			поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».
20.	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 «Детский сад «Чудесная Пешка». Рассказ о пешке. Дидактические задания: «Лабиринт», «Один в поле воин». Д/и «Волшебный мешочек».
21.	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 игра «Захват контрольного поля».
22.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Продолжать знакомить детей с пешкой. 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».
23.	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.	Соревнования
24.	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».
25.	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активи-	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические иг-

		зирать словарь.	ры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
26.	Турнир на чемпиона	Закрепить знания детей, полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
27.	Правила игры	Объяснить детям правила для играющих: «Тронул - ходи». Ход сделан - обратно не вернёшь». Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.
28.	Мониторинг		

## Содержание программы

### Первый год обучения.

#### **Введение в программу обучения. Цель и задачи курса.**

Знакомство с группой. Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ.

#### **История шахматной культуры**

*Задачи:* познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития.

#### **Ходы фигур. Правила игры.**

Материал раздела позволяет детям в увлекательной игровой сказочной форме познакомиться с шахматными фигурами и их свойствами.

#### **Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.**

*Задачи:* продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонтали», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.

#### **Изучение шахматной нотации**

*Задачи:* повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии

шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

### **Знакомство с шахматными Фигурами**

*Задачи:* повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами.

### **Начальное положение шахматных фигур**

*Задачи:* познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.

### **Пешки - душа шахматной партии**

*Задачи:* повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой».

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

### **Виды пешек**

*Задачи:* повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

### **Ладья. Ходы и взятия ладьей**

*Задачи:* повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Ладья против ладьи. Ладья против пешек**

*Практические занятия.*

*Задачи:* повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Слон. Ходы и взятия слоном**

*Задачи:* повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр Слон против слона, ладьи. Слон против пешек.

*Практические занятия.*

**Задачи:** повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Ферзь. Ходы и взятия Ферзем**

**Задачи:** повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.

**Практика:** закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

### **Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек**

*Практические занятия.*

**Задачи:** повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Конь. Ходы и взятия конем**

**Задачи:** повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.

**Практика:** закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Конь против Фигур и пешек**

*Практические занятия.*

**Задачи:** повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Ценность фигур. Выгодно - невыгодно**

*Практические занятия.*

**Задачи:** повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.

### **Король Ходы и взятия королем**

**Задачи:** повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгоды или невыгоды размена. Познакомить детей с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.

**Практика:** закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.  
Король против фигур и пешек.

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

### **Тесты и упражнения для закрепления знаний**

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры».

Цель шахматной партии

Материал раздела позволит детям в увлекательной игровой форме познакомиться узнать о цели шахматной партии.

### **Нападение на короля – шах.**

Задачи: повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

### **Три способа защиты от шаха**

Задачи: объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

### **Вскрытый шах и двойной шах**

Задачи: повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

### **Мат как цель игры в шахматы**

Задачи: повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

### **Тесты и упражнения для закрепления знаний**

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии».

**Игра из начального положения.**

Практические занятия.

Задачи: проверить качество усвоения ЗУНов по итогам первого года обучения в процессе турнирных и тренировочных партий.

**Контрольные занятия по итогам полугодия (года)**

Практические занятия.

Задачи: определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### 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 обучающихся на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

**«Угадай-ка».** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**«Секретная фигура».** Все фигуры стоят на столе педагога 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 загадана.

**«Что общего?».** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает

детей, 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**». Дети 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 детьми 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 дети 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 дети должны определить: дан ли мат черному королю.

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

**«Рокировка».** Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**«Два хода».** Для того чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозу, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход тренера обучающийся отвечает двумя своими ходами.