

ПРИНЯТА:
Протоколом № 1
Педагогического совета МБДОУ № 26
« 29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНА:
Приказ № 111 – ОД от 29.08.2024 г.
И.о.заведующего МБДОУ № 26
_____ И. В. Тимкова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ШАХМАТНОЙ СТУДИИ «БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»
по обучению дошкольников 5 – 7 лет игре в шахматы
срок реализации 1 год

Автор разработчик:
старший воспитатель Тимкова И. В.,
высшая квалификационная категория

Армавир, 2024 г.

Содержание программы

| И. Целевой раздел | | |
|------------------------------------|--|----|
| 1.1. | Пояснительная записка | 4 |
| 1.2. | Законодательно - нормативное обеспечение программы | 6 |
| 1.3. | Цель программы | 7 |
| 1.4. | Задачи обучения дошкольников игре в шахматы | 7 |
| 1.5. | Принципы | 7 |
| 1.6. | Методы организации и проведения познавательной деятельности | 8 |
| 1.7. | Планируемые результаты освоения программы | 9 |
| II. Содержательный раздел | | |
| 2.1. | Содержание образовательной деятельности по Программе | 10 |
| 2.1.1. | Перспективное планирование по программе «Белый слоненок» старшая группа | 10 |
| 2.1.2. | Перспективное планирование по программе «Белый слоненок» подготовительная к школе группа | 34 |
| 2.2. | Учебный план программы «Белый слоненок» | 56 |
| III. Организационный раздел | | |
| 3.1. | Требования к материально - техническим условиям | 57 |
| 3.2. | Этапы ознакомления дошкольников с игрой - шахматы | 57 |
| 3.2.1. | Шахматная игра. Шахматная доска. Как правильно установить доску | 57 |
| 3.2.2. | Правила шахмат | 59 |
| 3.2.3. | Шахматная нотация | 60 |
| 3.2.4. | Шахматная партия | 60 |
| 3.2.5. | Шахматные фигуры. Расположение фигур на доске: | 61 |
| | Король | 62 |
| | Ферзь | 63 |
| | Ладья | 64 |
| | Слон | 64 |
| | Конь | 65 |
| | Пешка | 67 |
| 3.2.6. | Рокировка | 69 |
| 3.2.7. | Связка | 71 |
| 3.2.8. | Шах и мат. Результат игры | 73 |
| 3.2.9. | Ничья в шахматах | 74 |
| 3.3. | Особенности взаимодействия с семьями воспитанников | 78 |
| 3.4. | Заключение | 79 |
| Список используемой литературы | | 80 |

| Приложение | | |
|-------------------|--|-----|
| 1. | Художественное слово о шахматах | 81 |
| 2. | Картотека дидактических игр | 100 |
| 3. | Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 5 – 6 лет | 108 |
| 4. | Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 6 – 7 лет | 110 |

СПИСОК ДЕТЕЙ

| № п/п | Ф. И. ребенка | Дата рождения | Домашний адрес |
|------------------|----------------------|--------------------------|---------------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ШАХМАТНОЙ СТУДИИ «БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

«Игра в шахматы – не просто праздное развлечение. Некоторые очень ценные качества ума, необходимые в человеческой жизни, требуются в этой игре и укрепляются настолько, что становятся привычкой, которая полезна во многих случаях жизни...»

Бенджамин Франклин

1.1. Пояснительная записка

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы.

Игра в шахматы – мощный инструмент гармоничного развития интеллекта. Она развивает изобретательность и логическое мышление, учит думать и запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Только шахматы наиболее полно развивают с малых лет такое ценнейшее качество, как умение составлять жизненные планы из нескольких последовательных шагов.

Шахматы – не только народная игра в России, но и в определенной степени интеллект российского государства. Это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство для их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико – синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но безусловно на уровне, доступном для ребенка. Л. Выготский

указывал, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести за собой. Так с какого же минимального возраста можно приобщать маленького человека к игре в деревянные королеи?

Программа «Белый слоненок» по обучению детей 5 - 7 лет игре в шахматы разработана на основе программы И. Г. Сухина «Шахматы для самых маленьких», направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, таких как логическое мышление, восприятие, внимание, воображение, память, начальные формы волевого управления поведением.

Она строится от простого к сложному, интересна и доступна детям дошкольного возраста.

Лучшее освоение игры в шахматы позволяет использование дидактических игр (шахматного содержания) и пособий, игровых ситуаций, приема обыгрывания заданий, игровой деятельности на занятиях.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность.

Данная программа направлена на:

- формирования общей культуры, сохранения и укрепления здоровья детей дошкольного возраста, развития их физических, интеллектуальных, нравственных, эстетических и личностных качеств, в том числе предпосылок учебной деятельности;

- сохранения уникальности и самооценки дошкольного детства как важного периода жизни человека;

- равных возможностей полноценного развития каждого ребенка в период дошкольного детства независимо от места проживания, пола, нации, языка и социального статуса;

- равного доступа к образованию для всех детей дошкольного возраста с учетом разнообразия особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей;

- развития индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребенка;

- преемственности дошкольного и начального уровней общего образования.

При разработке Программы учитывались:

личностная и деятельностная направленность дошкольного образования;

необходимость практической направленности образовательного процесса;

интегративный подход к отбору и организации содержания образования.

Общеобразовательная Программа ориентирована на учет:

интересов и потребностей потребителей образовательных услуг (воспитанников) и заказчиков образовательных услуг (родителей воспитанников, их законных представителей);

сложившихся в практике детского сада культурно-образовательных традиций.

1.2. Законодательно - нормативное обеспечение программы

Законодательно - нормативное обеспечение программы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012г №273 ФЗ (ред. От 13.07.2015г) «Об образовании в Российской Федерации».

2. Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи Сан ПиН 2.4.3648 – 20, Сан ПиН 1.2.3685-21.

3. Постановление Правительства Российской Федерации от 15 сентября 2020г. N 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;

4. На основании лицензии на право ведения образовательной деятельности от 24 августа 2018 г. № 08810, выданной Министерством образования, науки и молодежной политики Краснодарского края, регистрационный номер № 0006178 серия 23Л01

5. Устав МБДОУ № 26.

1.3. Цель Программы

Цель программы: формирование интеллектуального и личностного развития детей 5 - 7 лет через игровую деятельность, а именно игру в шахматы.

1.4. Задачи Программы

Задачи обучения дошкольников игре в шахматы:

Образовательная – расширяет кругозор, пополняет знания, активизирует мыслительную деятельность дошкольника, учит ориентироваться на плоскости, тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.д.;

Воспитательная – вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер;

Эстетическая – доставляет дошкольнику истинное удовольствие, умение находить в обыкновенном необыкновенное, обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой.

1.5. Принципы

Реализуя данные задачи в комплексе, программа «Белый слоненок» по обучению детей 5 - 7 лет игре в шахматы, строится на следующих принципах:

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса;

Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

Принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

1.6. Методы организации и проведения познавательной деятельности

Программа разработана с учетом современных требований педагогики, психологии, дидактики:

- мотивация с помощью сказочных персонажей: Мурзилки, Дюймовочки, Незнайки и др.;
- создание проблемных ситуаций;
- постановка и решение вопросов поискового, проблемного, провокационного характера;
- чтение сказок: «Шахматы для самых маленьких» И. Г. Сухина, «Малыши играют в шахматы» В. Г. Гришина;
- использование художественного слова: стихотворений, загадок, легенд;
- дидактические игры шахматного содержания;
- просмотр презентаций;
- совместные, подгрупповые и индивидуальные задания;

- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов
- Игры – соревнования;
- Шахматные турниры.

1.7. Планируемые результаты освоения программы

В результате реализации программы «Белый слоненок»

Первый год обучения:

ребенок

- имеет представление о шахматной доске;
- правильно размещает доску между партнерами;
- ориентируется на шахматной доске;
- различает и называет шахматные фигуры;
- правильно расставляет шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение перед партией;
- умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- имеет представление об элементарных правилах игры в шахматы;
- умеет перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- знает правила хода, взятие каждой фигуры;
- владеет основными шахматными терминами;
- умеет делать рокировку;
- умеет объявлять шах;
- умеет ставить мат;
- умеет решать задачи на мат в один ход.

Второй год обучения:

ребенок

- определяет ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- владеет основными тактическими приемами;
- умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводит элементарные шахматные комбинации;
- решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода;
- разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание образовательной деятельности по программе

2.1.1. ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

ПО ПРОГРАММЕ «БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»

СТАРШАЯ ГРУППА

| № занятия, | Тема | Программные задачи | Содержание |
|------------|--|--|---|
| Август | Ознакомление с темой. Подбор методического материала. | | |
| 1, 2 | «В увлекательной стране Шахмат» | Познакомить детей с игрой в шахматы. Историей возникновения шахмат. Пробудить интерес к шахматной игре. Познакомить с новыми понятиями — «шахматная доска», «белые и черные поля», «центр» шахматной доски. | Рассказать историю возникновения шахмат. Чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию. |

| | | | |
|------|--|---|---|
| 3, 4 | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахмат ы для самых маленьки х» Глава 1 «Мурзил ка рисует шахматн ые фигуры»</p> | <p>Познакомить детей с шахматными фигурами (внешний вид, название).</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию. <i>Д/И:</i> «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка».</p> |
|------|--|---|---|

| | | | |
|-----|--|---|--|
| 5,6 | «Волшебная доска» | <p>Познакомить детей с шахматной доской.</p> <p>Учить правильно располагать доску между партнерами.</p> <p>Выучить с детьми правило: «Левый нижний угол шахматной доски должен быть <u>черный!</u>».</p> <p>Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии, «диагональ».</p> <p>Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.</p> | <p>Дидактическая игра</p> <p>«Шахматная данетка».</p> <p>Задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - нарисовать шахматную доску и обозначить на ней вертикали буквами, а горизонтали цифрами; - нарисовать три шахматные доски и фломастерами провести горизонтальные, вертикальные и диагональные линии. |
| 7,8 | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких»</p> <p>Глава 2 «Удивительные клетки»</p> | <p>Продолжать знакомить с шахматной доской.</p> <p>Закрепить понятия: горизонтальная, вертикальная линии, «диагональ».</p> <p>Закрепить с детьми понятие – ЦЕНТР.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски; - вспомнить, где, кроме шахматной доски, он видел клетки; расположенные в шахматном порядке; - раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| | | | <p>раскрашена шахматная доска; - найти белые и черные шахматные поля на рисунке. Закрепить с детьми понятие – ЦЕНТР – четыре поля в середине шахматной доски.</p> |
| 9, 10 | <p>«Вертикаль, горизонталь» (работа в тетради «Шахматная доска»)</p> | <p>Продолжать знакомить детей с вертикальными и горизонтальными линиями.</p> | <p>Работа в тетради «Шахматная доска». Задание 1: правильно ли нарисованы вертикали? Исправь ошибки. Задание 2: правильно ли нарисованы горизонтали? Исправь ошибки. Задание 3: раскрась поля, так, чтобы получилась горизонталь. Задание 4: отметь синим карандашом вертикаль а. Задание 5: отметь красным карандашом горизонталь 3. (Все задания взяты из рабочей тетради «Шахматная доска». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 11, 12 | <p>«Диагональ» (работа в тетради «Шахматная доска»)</p> | <p>Закрепить с детьми понятие «диагональ». Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, горизонталей, вертикалей и</p> | <p>Работа в тетради «Шахматная доска». Задание 6: найди и обозначь: большие диагонали - красным карандашом, самые маленькие диагонали зеленым карандашом. Загадки из тетрадки</p> |

| | | | |
|--------|--|--|--|
| | | <p>диагоналей, показывая и называя их вслух.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. покажи шахматную доску, какое –нибудь белое поле, черное поле. Какие поля больше белые или черные? 2. Какая форма у шахматной доски: круглая или квадратная? А у шахматного поля? 3. Что меньше: шахматная доска или шахматное поле? 4. На каких полях ничего не растет? 5. Из каких досок не строят теремок? 6. Покажи на доске несколько горизонталей, вертикалей, диагоналей. 7. Как правильно сесть за шахматную доску? <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Шахматная доска». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 13, 14 | <p>«Шахматная нотация» (работа в тетради «Шахматная доска»). Начальное</p> | <p>Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Выучить с детьми</p> | <p>Дать понятие, что такое ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. <i>Работа в тетради «Шахматная доска».</i> Задание 9: Игра «Почтальон». Помоги почтальону найти адреса на шахматной доске: a2, b3, c4, b5, a6, b7, c8. Адреса отметь кружочком</p> |

| | | | |
|-----------|--|--|---|
| | положен ие фигур | правило: «Ферзь любит свой цвет». | красного цвета. Задание 10: на диаграмме отметь все белые поля на вертикале f, h . Поля отметь кружочком и назови их. Найди по адресу поля: y2, f4, g6, h2 . Задание 11: Игра «Почтальон». Помоги почтальону найти адреса на шахматной доске: e2, f3, h4, g5, h6, g7, e8 . Адреса отметь кружочком красного цвета. Задание 12: назови поля отмеченные крестиком. Задание 13: на диаграмме точками синего цвета отметь поля, точно, так как в задании 12. (Все задания взяты из рабочей тетради «Шахматная доска». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 15, 16 | «Знакомс тво с шахматн ой фигуро - Ладья» Чтение И. Г. Сухин | Познакомить с фигурой – ладья, со способом расстановки в начале партии и передвижения ладьи по шахматной доске. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Ладья ходит только по линиям – прямым дорожкам доски: влево, вправо, вперед и назад. За один ход ладья может пройти на любую клетку своей линии. Чтение стихотворений о ладье. |

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| | «Шахматы для самых маленьких» Глава 3 «Белая ладья» | | Д/И: «На одну клетку» «Через клетку» «Через две клетки» «Большой прыжок» «Задача направления» «Туда – сюда» «Длинный ход» «По всем углам» |
| 17, 18 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 4 «Бить или не бить?» «Ладья»(работа в тетради) | Познакомить детей с понятиями «стоит под боем», «размен», «ничья», «выгодное и невыгодное взятие». Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой Ладья, вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Работа в тетради «Ладья». Задание 1: какую ладью может побить белая ладья? Покажи стрелочкой взятие фигуры. Задание 2: раскрась, ладьи чередуя белая – черная. Каких ладей больше: белых или черных? Задание 3: - за сколько ходов ладья доберется в ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ угол? Покажи ответ на диаграмме № 1. - покажи на диаграмме № 2 путь ладьи, при котором она пройдет КАЖДОЕ поле шахматной доски. (Все задания взяты из рабочей тетради «Ладья». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО |

| | | | |
|-----------|-------------------------------|--|--|
| | | | ДЮСШШ г. Армавир) |
| 19, 20 | «Ладья» (работа в тетради) | Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой Ладья, вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры. Упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой черной ладьей на шахматной доске. | Работа в тетради «Ладья». Задание 4: «Лабиринт». Найди САМЫЙ КОРОТКИЙ ПУТЬ до замка X <u>белой ладьей</u> . Путь ладьи покажи стрелочками. Задание 5: «Перехитри стражников». Найди САМЫЙ КОРОТКИЙ ПУТЬ до замка X <u>белой ладьей</u> . Замок охраняют стражники – черные ладьи. Им попадаться под бой нельзя. Каждый ход ладья делает тихо и незаметно. Ходит только белая ладья, стражники стоят неподвижно, но бить белую ладью могут. Задание 6: выгодно ли белым бить черную ладью? А черным бить белую ладью? Покажи стрелочкой ВЫГОДНЫЙ удар.. (Все задания взяты из рабочей тетради «Ладья». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 21, 22 | «Ладья» (работа в тетради) | Закрепить знания детей о фигуре Ладья в игровой практике. Закрепить знания посредством дидактических игр. | Работа в тетради «Ладья». Задание 7: «Защита контрольного пункта». Сделай белой ладьей такой ход, чтобы черные не могли поставить ладью на поле отмеченной крестиком. |

| | | | |
|-----------|---|---|--|
| | | | <p>Задание 8: «Ограничение подвижности». Найди такой ход белой ладьей, при котором, она ограничит подвижность черной ладьи.</p> <p>Загадки из тетрадки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. По клеткам какого цвета ходят ладьи? 2. Может ли ладья пройти с белого поля на белое? С белого на черное? 3. Может ли ладья за один ход перепрыгнуть через два поля? Через три? Через пять? 4. На сколько сторон может пойти ладья с углового поля? А из центрального? 5. Может ли ладья пойти по диагонали? 6. «Ступеньки». Доберись ладьей до поля, отмеченного X. <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Ладья». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 23, 24 | «Знакомство с шахматной фигурой - Слон» | Познакомить с фигурой – белопольный и чернопольный слон, со способом расстановки в начале | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Слоны ходят только по косым дорожкам в любую сторону на любую клетку Чтение стихотворения о слоне, |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 5 «Белый слон»</p> | <p>партии и передвижения слона по шахматной доске. Закрепить знания посредством дидактических игр.</p> | <p>загадывание загадок. Объяснить детям, что по белым полям передвигаются белопольные слоны, а по черным клеткам ходят чернопольные слоны. Дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку» «Через две клетки» «Большой прыжок» «Поворот» «Задача направления»</p> |
| 25, 26 | <p>«Слон» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 6 «Слон против слона»</p> | <p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой Слон, вспомнить место чернопольного и белопольного слона в начальном положении, ход фигуры. Упражнять в умении ходить слоном, отслеживать взаимодействие между белым и черным слоном на шахматной доске. Закрепить понятие <i>выгодное</i> и <i>невыгодное</i> взятие.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Чтение стихотворения о слоне. Работа в тетради «Слон» Задание 1: какую ударную силу имеет <u>слон в углу доски</u>? Отметь все поля, которые держит под «прицелом» белый чернопольный слон. Задание 2: отметь крестиком X поля, на которые может пойти белый слон, а стрелочками поля, на которые может пойти черный слон. Задание 3: доведи <u>белого слона</u> до поля <i>c1</i>, а <u>черного слона</u> до поля <i>a8</i>. Покажи путь стрелочками. Задание 4: доведи <u>белого слона</u> до поля <i>a3</i>, а <u>черного слона</u> до поля <i>h7</i>. Покажи путь</p> |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | | | <p>стрелочками. Могут ли эти два слона встретиться?</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Слон». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 27, 28 | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 7 «Ладья против слона» «Слон» (работа в тетради)</p> | <p>(игровая практика) Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения. Познакомить детей с борьбой разнохарактерными фигурами, объяснить, что она значительно отличается от борьбы однотипными фигурами. Обучить</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Обучение дошкольников такой последовательности выбора хода:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника. 2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода. 3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой. 4. Делаем ход. <p>Работа в тетради «Слон». Задание 5: Напади слоном на ладью двумя способами Задание 6: раскрась только шахматного слона Задание 7: напади слоном на ладью, не ставя его под удар Задание 8: выполни «двойной удар» слоном (Все задания взяты из рабочей</p> |

| | | | |
|--------|---------------------------|---|---|
| | | детей определенной последовательности выбора хода. | тетради «Слон». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 29, 30 | «Слон» (работа в тетради) | Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр | Работа в тетради «Слон». Задание 9: «Слон на охоте». Каждым ходом слон должен бить одну из фигур. Задание 10: «Слон в лабиринте». Найди самый кратчайший путь до поля отмеченный Х. Задание 11: «Слон в лабиринте». Найди самый кратчайший путь до поля отмеченный Х. Будь внимательным, это поле охраняют «стражники» - черные ладьи и слон. Задание 12: напади белой ладьей на слона (двумя способами). (Все задания взяты из рабочей тетради «Слон». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 31, 32 | «Слон» (работа в тетради) | Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, | Работа в тетради «Слон». Задание 13: «Взятие». Побей не защищенную фигуру. Задание 14: «Защита». Какой ход надо сделать белым, чтобы не проиграть фигуру? Загадки из тетрадки: |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | | <p>что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр</p> | <p>1. По клеткам какого цвета ходит белопольный слон? Чернопольный?</p> <p>2. Может ли пойти с белого поля на черное? А с черного на белое?</p> <p>3. Может ли слон перепрыгивать через клетку? Через две? Четыре?</p> <p>4. Сможет ли слон пойти на семь полей?</p> <p>5. Может ли белый белопольный слон побить черного чернопольного слона? А черного белопольного? А белого белопольного?</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Слон». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 33, 34 | <p>«Знакомство с шахматной фигурой - Ферзь» Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких»</p> | <p>Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Ферзь – самая сильная фигура на шахматной доске, он может ходить и как ладья, и как слон. Д/И: «На одну клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок». «Задача направления», «Прямо и наискосок». Работа в тетради «Ферзь». Д/И:</p> |

| | | | |
|-------------------|--|---|---|
| | <p>х»</p> <p>Глава 8 «Белый ферзь» «Ферзь» работа в тетради)</p> | | <p>«Через клетку», «Поворот», «Туда – сюда», «Длинный ход».</p> <p>Задание 1: «Ферзь сладкоежка». Побей белым ферзем все фигуры соперника так, чтобы <u>каждым ходом бить по одной фигуре.</u> Черные фигуры не ходят – они «заколдованы», т. е. недвижимы.</p> <p>Задание 2: «Кратчайший путь». Как белому ферзю быстрее всего обратиться до поля отмеченного крестиком Х.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Ферзь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| <p>35, 36</p> | <p>«Ферзь» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 9</p> | <p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем. Закрепить полученные знания посредством</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Работа в тетради «Ферзь».</p> <p>Задание 3: «Лабиринт». Доберись ферзем до поля, отмеченного крестиком Х.</p> <p>Задание 4: «Атака». Найди все способы нападения белым ферзем на черные фигуры. При этом белый ферзь не должен попадать под удары фигур соперника.</p> |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| | «Черный ферзь» | дидактических игр. | (Все задания взяты из рабочей тетради «Ферзь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 37, 38 | «Ферзь» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 10 «Ферзь против ладьи и слона» | Игровая практика. Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Работа в тетради «Ферзь». Задание 5: «Двойной удар». Напади белым ферзем на две черные фигуры. Задание 6: «Взятие». Побей белым ферзем не защищенную фигуру черных. (Все задания взяты из рабочей тетради «Ферзь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 39, 40 | «Ферзь» (работа в тетради) | Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы | Работа в тетради «Ферзь». Задание 7: «Перехитри часовых». Доберись белым ферзем до поля отмеченного крестиком, не становясь под атаки черных фигур – часовых. Задание 8: «Выиграй фигуру». После какого хода белых черные проиграют одну из своих фигур. |

| | | | |
|-----------|---|---|--|
| | | поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу. | Задание 9: «Три хода». За три хода выиграй фигуру у черных. (Все задания взяты из рабочей тетради «Ферзь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 41, 42 | «Ферзь» (работа в тетради) | Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу. | Работа в тетради «Ферзь». Задание 10: «Ограничение подвижности». Ограничьте подвижность черного ферзя. Загадки из тетрадки: - По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? - Может ли ферзь пойти с белого поля на черное? А с черного на белое? - Может ли белый ферзь побить белую ладью? А черную ладью? (Все задания взяты из рабочей тетради «Ферзь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 43, 44 | «Знакомство с шахматной фигурой - Король» | Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Король – самая главная фигура на шахматной доске. Как и ферзь, король ходит в любую сторону: и по прямой, и наискосок, но только на одну |

| | | | |
|-------------------|---|---|---|
| | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 11 «Белый король»</p> | | <p>клетку. <i>Д/И:</i> «Поворот», «Задачи направления». Работа в тетради «Король». Задание 1: «Король сладкоежка». Побей белым королем все фигуры соперника так, чтобы каждым ходом бить по одной фигуре. Черные фигуры не ходят – они «заколдованы», т. е. не подвижны. Задание 2: «Кратчайший путь». За сколько ходов дойдет белый король до поля h8. Покажи путь короля. (Все задания взяты из рабочей тетради «Король». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| <p>45, 46</p> | <p>«Король» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких»</p> | <p>Познакомить детей с новым понятием ШАХ, тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игровых заданий, учить детей</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Чтение стихотворений, загадывание загадок. Работа в тетради «Король». Задание 3: «Взятие». Выполни выгодное взятие белым королем. Знакомство с понятием «ШАХ». Три способа защиты от ШАХА.</p> |

| | | | |
|-----------|---------------------------------------|---|--|
| | Глава 12 «Бей, король» | правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать. | Задание 4: «Защити короля». Найди защиту от шаха. (Все задания взяты из рабочей тетради «Король». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 47, 48 | «Король » (работа в тетради) | Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие — «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игрупражнений: учить детей правильно понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно. | Д/И: «Туда – сюда», «По всем углам», «Прямо и наискосок». Работа в тетради «Король». Задание 5: «Объяви шах». Объяви шах черному королю. Задание 6: «Защита». Найди защиту от шаха. Задание 7: «Ограничение подвижности». Ограничьте подвижность черного короля. (Все задания взяты из рабочей тетради «Король». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 49, 50 | «Король » (работа в тетради) | Вспомнить значение понятия ШАХ. Познакомить с новым понятием МАТ. Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где | Работа в тетради «Король». Задание 8: «Защити фигуру». Какой ход надо сделать белым, чтобы не потерять фигуру? Задание 9: «Захват контрольного пункта». За два хода белые должны захватить |

| | | | |
|--------|--|---|--|
| | | мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать. | <p>поле отмеченное крестиком Х. Фигуры ходят по очереди, причем черные стараются не пустить фигуру соперника на контрольное поле.</p> <p>Знакомство с понятием «МАТ».</p> <p>Задание 10: Реши задачи. «Мат в 1 ход».</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Король». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 51, 52 | «Знакомство с Пешкой» Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 13 «Белая пешка» | <p>Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие.</p> <p>Познакомить детей со сравнительной силой фигур и их стоимостью.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Пешка – самая слабая фигура на шахматной доске. Она ходит только вперед: на одну клетку по прямой, из начальной позиции она может пойти сразу на две клетки вперед., бьет пешка наискосок на одно поле вперед: направо или налево.</p> <p>Д/И: «Кто первый?», «На второй и третьей», «Весь отряд – восемь в ряд».</p> <p>Работа в тетради «Пешка».</p> <p>Задание 1: «Бить или не бить». Выгодно ли белым бить черную фигуру в следующих позициях?</p> |

| | | | |
|--------|---|--|---|
| | | | <p>Знакомство со сравнительной силой фигур и их стоимостью.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Пешка». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 53, 54 | <p>«Пешка» (работа в тетради)</p> <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких»</p> <p>Глава 14 «Превращение пешки»</p> | <p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе».</p> <p>Познакомить с новым понятием — «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Д/И: «Чемпион», «Кто первый?».</p> <p>Чтение стихотворений, загадывание загадок.</p> <p>Работа в тетради «Пешка».</p> <p>Знакомство с правилом «ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ»</p> <p>Задание 2: «Лабиринт».</p> <p>Обратите внимание: на то, что пешка может превратиться в любую фигуру, если дойдет до последней вертикали. Выберите нужную фигуру и проберитесь на поле, отмеченное крестиком.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Пешка». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 55, 56 | <p>«Пешка» (работа в тетради)</p> | <p>Продолжать знакомить детей с «пешкой». Место</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Работа в тетради «Пешка».</p> |

| | | | |
|--------|---|---|--|
| | <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 15 «Бьем наискосок»</p> | <p>пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.</p> | <p>Знакомство с понятием «ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ»</p> <p>Задание 3: «На проходе». Передвинь белую пешку через клетку. Может теперь черная пешка побить белую?</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Пешка». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 57, 58 | <p>«Пешка» (работа в тетради) «Рокировка»</p> | <p>Познакомить детей с новыми понятиями: «РОКИРОВКА», «ДЛИННАЯ И КОРОТКАЯ РОКИРОВКА».</p> <p>Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.</p> | <p>Работа в тетради «Пешка». Знакомство с понятием «РОКИРОВКА», «КОРОТКАЯ И ДЛИННАЯ РОКИРОВКА».</p> <p>Когда можно делать рокировку?</p> <p>Задание 4: «Рокировка». Какой король может сделать рокировку? Покажи этот ход стрелочкой на диаграмме.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Пешка». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 59, 60 | <p>«Пешка» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин</p> | <p>Продолжать знакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Работа в тетради «Пешка».</p> <p>Задание 5: «Выиграй фигуру». После какого хода белых черные проиграют одну</p> |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| | <p>«Шахматы для самых маленьких»</p> <p>Глава 17 «Ферзь, король, ладья и слон против пешки»</p> | | <p>из своих фигур?</p> <p>Задание 6: «Перехитри часовых». Пробрись белым королем на поле отмеченное крестиком X, не становясь на поля, атакованные черными фигурами – часовыми. Черные не ходят.</p> <p>Задание 7: «Мат в 1 ход». Реши задачи. Решение покажи стрелочкой.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Пешка». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШ г. Армавир)</p> |
| 61, 62 | <p>«Знакомство с шахматной фигурой - Конь»</p> <p>Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких»</p> <p>Глава 18 «Белый конь»</p> | <p>Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Конь – самая хитрая фигура на шахматной доске Ходит он в любую сторону так: два поля прямо, потом одно поле вбок. Или Одно поле прямо, потом два поля вбок. И останавливается конь только на этом третьем поле, когда пойдет вбок.</p> <p>Работа в тетради «Конь».</p> <p>Задание 1: «Конь сладкоежка». Побей белым конем все фигуры соперника так, чтобы <u>каждым ходом бить по одной фигуре.</u> Черные фигуры не ходят – они</p> |

| | | | |
|-----------|---|--|--|
| | | | <p>«заколдованы», т.е. не движимы.</p> <p>Задание 2: «Кратчайший путь». Как белому коню быстрее всего добраться до поля е6.</p> <p>Задание 3: «Побей фигуру». Выполни выгодное взятие белым конем.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Конь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 63, 64 | <p>«Конь» (работа в тетради)</p> <p>Чтение</p> <p>И. Г. Сухин</p> <p>«Шахматы для самых маленьких»</p> <p>Глава 19 «Конь против коня»</p> | <p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «конь», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (место коня в начальной позиции, ход коня, взятие).</p> <p>Упражняться в ходе коня и во взятии.</p> <p>Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.</p> | <p>Чтение главы из книги, беседа по содержанию.</p> <p>Чтение стихотворений, загадывание загадок.</p> <p>Работа в тетради «Конь».</p> <p>Задание 4: «Атака». Напади белым конем на черную фигуру. При этом белый конь не должен попадать под удары фигур соперника.</p> <p>Задание 5: «Лабиринт». Доберись конем до поля отмеченного крестиком Х.</p> <p>Задание 6: «Двойной удар». Одним ходом напади белым конем на две черные фигуры.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Конь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г.</p> |

| | | | |
|-----------|---|---|--|
| | | | Армавир) |
| 65, 66 | «Конь» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 20 «Ферзь, ладья и слон против коня» | Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Работа в тетради «Конь». Задание 7: «Перехитри часовых». Доберись белой фигурой до поля, отмеченного крестиком, не становясь под атаки черных фигур – часовых. Задание 8: «Выиграй фигуру». После какого хода белых черные проиграют одну из своих фигур? Задание 9: «Шах». Объяви шах черному королю. (Все задания взяты из рабочей тетради «Конь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 67, 68 | «Конь» (работа в тетради) Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 21 «Король | Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и | Работа в тетради «Конь». Задание 10: «Мат». Поставь мат черному королю. Загадки из тетрадки: 1. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? 2. Может ли конь пойти с белого поля на черное? С белого на белое? 3. Может ли белый конь побить белую ладью? А черную ладью? А короля? |

| | | | |
|------------------|----------------------|---|--|
| | и пешка против коня» | применять полученные знания о шахматных фигурах (короле и пешке) в процессе игры. | <p>4. На шахматных клетках – полях можно встретить: слона, бегемота или коня?</p> <p>5. Самый сильный шахматист, который: лучше всех соображает, лучше всех дерется. Или лучше всех играет в шахматы?</p> <p>6. Играя в шахматы, партнеры стараются побить: ферзя, ладью или друг друга?</p> <p>7. Когда шахматную фигуру бьют, то ее: ставят рядом с шахматной доской, кладут рядом с шахматной доской или выкидывают?</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Конь». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 69, 70, 71 | Диагностика | | |

**2.1.2. ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ПО ПРОГРАММЕ «БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»
ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА**

| № п/п Месяц | Тема | Программные задачи | Содержание |
|-------------------|------|--------------------|------------|
|-------------------|------|--------------------|------------|

| | | | |
|------|--|--|--|
| 1, 2 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 22 «ШАХ» | Закрепить понятие «Шах», «Двойной шах». Научить определять объявлен ли шах в том или ином положении. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Познакомить детей с понятиями «ШАХ», «ДВОЙНОЙ ШАХ» Решение шахматных задач |
| 3, 4 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 23 «Ставим шах» | Научить детей ставить шах. Попрактиковать детей в объявлении шаха. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Д/И Два хода» Решение шахматных задач. |
| 5, 6 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 24 «Ни иди, король под шах» | Научить детей не вставать королем под шах. | Решение шахматных задач |
| 7, 8 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 25 «Защита короля от шаха» «Шах. | Показать детям способы защиты от шаха. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Знакомство со способами защиты от шаха: - король может просто уйти от шаха. - можно закрыть короля от шаха любой фигурой или пешкой. - можно побить фигуру, |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| | Защита короля» (работа в тетради) | | которая объявила шах Работа в тетради «Шах. Защита от шаха» Задание: Найди защиту от шаха. Порешать все шахматные позиции на стр. 1-5 (Все задания взяты из рабочей тетради «Шах. Защита от шаха». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 9, 10 | «Шах. Защита короля» (работа в тетради) | Закрепить с детьми способы защиты от шаха. | Работа в тетради «Шах. Защита от шаха» Задание: Найди защиту от шаха. Порешать все шахматные позиции на стр. 7-12 (Все задания взяты из рабочей тетради «Шах. Защита от шаха». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 11, 12 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 26 «Умный шах» | Продолжать учить детей ставить шах, выбирать наилучшее решение. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Задание: Предложить детям 5 позиций, в которых из двух возможных шахов, они должны выбрать лучший. Решение шахматных задач. |

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| 13, 14 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 27 «Мат» | Продолжать знакомить с понятием МАТ, уметь определять стоит ли на доске мат. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию. Задание: решить предложенные позиции и определить, стоит ли на доске мат черному королю. |
| 15, 16 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 28 «Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход» | Научить детей ставить мат, и мат в 1 ход. | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Задание 1: про решать четыре позиции, где мат в 1 ход черному королю дает белый ферзь. Задание 2: про решать четыре позиции, где мат в 1 ход черному королю дает ладья. Задание 3: про решать четыре позиции, где мат в 1 ход черному королю дает слон. Д/И: «На уничтожение», «На мат» Задание 4: решить предложенные позиции, где белые должны объявить черному королю мат в 1 ход. |
| 17, 18 | Работа в тетради «Шах. Мат в 1 ход» | Продолжать учить детей объявлять шах. Продолжать учить детей ставить мат в | Работа в тетради «Шах. Мат в 1 ход» Задание 1: «Дай шах». Объяви шах чёрному королю так, чтобы чёрные |

| | | | |
|--------|-------------------------------------|---|---|
| | | 1 ход. | <p>не побили атакующую фигуру</p> <p>Задание 2: «Шах или не шах». Объявлен ли чёрному королю шах?</p> <p>Задание 3: «Шах с выигрышем фигуры». Объяви белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить чёрную фигуру.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Шах. Мат в 1 ход». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 19, 20 | Работа в тетради «Шах. Мат в 1 ход» | <p>Продолжать учить детей объявлять шах.</p> <p>Продолжать учить детей ставить мат в 1 ход.</p> | <p><i>Работа в тетради «Шах. Мат в 1 ход»</i></p> <p>Задание 4: «Защита от шаха». Королю объявлен шах. Найди защиту от шаха.</p> <p>Задание 5: «МАТ В 1 ХОД». Найди мат в 1 ход. Решение покажи стрелочкой</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Шах. Мат в 1 ход». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |

| | | | |
|-----------|---------------------------|--|---|
| 21, 22 | Работа в тетради «Связка» | Познакомить с понятием «СВЯЗКА», разновидностью связок, приемами избавления от связки. | <p>Работа в тетради «Связка»</p> <p>Знакомство с понятием «СВЯЗКА». Связка – это нападение линейной фигурой (слоном, ладьей, ферзем) на фигуру неприятеля, которая закрывает собой либо другую фигуру (обычно более ценную), либо важное поле.</p> <p>В связке участвует три фигуры, которые находятся на одной линии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • связывающая - нападающая фигура. • связанная (заслоняющая) -защищающая. <p>Связка обычно приводит к ограничению её подвижности и атакующих действий.</p> <ul style="list-style-type: none"> • прикрываемая - защищаемая. <p>Существует полная и неполная связка.</p> <p>1. Полная — связка, в которой король является прикрываемой фигурой. Различают два вида полной связки:</p> <p>- абсолютная — связка, в которой связанная фигура</p> |
|-----------|---------------------------|--|---|

| | | | |
|--------|---------------------------|---|--|
| | | | <p>полностью теряет способность двигаться.</p> <p>- относительная — связка, в которой заслоняющая фигура имеет возможность двигаться по линии связки.</p> <p>2. Неполная — связка, в которой связанная фигура может двигаться куда-либо.</p> <p>Существует масса возможностей спастись от связки!</p> <p>Приемы избавления от связки:</p> <p>-УЙТИ от прикрываемой фигуры;</p> <p>-ПЕРЕКРЫТЬ линию связки другой фигурой;</p> <p>-ПОБИТЬ фигуру, создавшую связку;</p> <p>-НАПАСТЬ на фигуру, создавшую связку (вариант – контр связка);</p> <p>-ОТВЛЕЧЬ фигуру, осуществляющую связку.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Связка».</p> <p>Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 23, 24 | Работа в тетради «Связка» | Знакомство детей с горизонтальной, вертикальной и | Работа в тетради «Связка» Различают |

| | | | |
|--|--|-----------------------------|---|
| | | <p>диагональной связкой</p> | <p>горизонтальную, вертикальную и диагональную связку. Рассмотрим примеры: СВЯЗЫВАНИЕ ПО ГОРИЗОНТАЛИ По горизонтали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: ладьи и ферзя. Задание № 1: Реши задачи - мат в 1 ход. «Связывание по горизонтали». СВЯЗЫВАНИЕ ПО ВЕРТИКАЛИ По вертикали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: ладьи и ферзя. Задание № 2: Реши задачи - мат в 1 ход. «Связывание по вертикали». СВЯЗЫВАНИЕ ПО ДИАГОНАЛИ По диагонали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: слона и ферзя. Задание № 3: Реши задачи - мат в 1 ход. «Связывание по диагонали»</p> |
|--|--|-----------------------------|---|

| | | | |
|--------|--|--|--|
| | | | <p>Задание № 4: найди защиту от связки.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Связка».</p> <p>Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 25, 26 | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Черепашка» | Упражнять детей в решении шахматных задач | <p>Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Черепашка»</p> <p>Решение шахматных задач.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Мат в один ход» Черепашка».</p> <p>Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 27, 28 | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Черепашка» | Упражнять детей в решении шахматных задач | <p>Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Черепашка»</p> <p>Решение шахматных задач.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Мат в один ход» Черепашка».</p> <p>Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 29, 30 | Работа в тетради «Задачи. Мат в один | Упражнять детей в решении шахматных задач. | <p>Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Ежик»</p> <p>Задание: Реши задачи: Мат в 1 ход. Покажи стрелочкой</p> |

| | | | |
|-----------|--|--|---|
| | ход» «Ежик» | | ход. (позиции на стр. 1 – 6) (Все задания взяты из рабочей тетради «Задачи. Мат в один ход» Ежик». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 31, 32 | Работа в тетради «Задачи. Мат в один ход» «Ежик» | Упражнять детей в решении шахматных задач. | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Ежик» Задание: Реши задачи: Мат в 1 ход. Покажи стрелочкой ход. (позиции на стр. 7 – 12) (Все задания взяты из рабочей тетради «Задачи. Мат в один ход» Ежик». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 33, 34 | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Крош» | Упражнять детей в решении шахматных задач. | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Крош» Задание: Реши задачи: Мат в 1 ход. Покажи стрелочкой ход. (позиции на стр. 1 – 6) (Все задания взяты из рабочей тетради «Мат в один ход» Крош». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |

| | | | |
|-----------|---------------------------------------|---|--|
| 35, 36 | Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Крош» | Упражнять детей в решении шахматных задач. | <p>Работа в тетради «Мат в 1 ход» «Крош»</p> <p>Задание: Реши задачи: Мат в 1 ход. Покажи стрелочкой ход. (позиции на стр. 7 – 12) (Все задания взяты из рабочей тетради «Мат в один ход» Крош». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 37, 38 | Работа в тетради «Линейный Мат» | <p>Познакомить с понятием «ЛИНЕЙНЫЙ МАТ».</p> <p>Упражнять детей в решении шахматных задач.</p> | <p>Работа в тетради «Линейный Мат»</p> <p>Знакомство с понятием «ЛИНЕЙНЫЙ МАТ»</p> <p>Для того чтобы поставить мат на последней вертикали или горизонтали, надо ограничить короля в подвижности фигурами (пешками) или королем соперника и нанести решающий удар - мат.</p> <p>Задание №1: реши задачи «Мат в 1 ход».</p> <p>Задание №2: реши задачи «Мат в 1 ход» за белых и за черных.</p> <p>«МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ»</p> <p>ПЛАН:</p> <p>1. Выбрать край доски, на котором будем ставить мат.</p> |

| | | | |
|--------|---------------------------------|---|---|
| | | | <p>2. Отрезать короля. 3. Оттеснить короля. 4. Перебросить ладью на безопасное поле. 5. Поставить мат.</p> <p>Задание № 3: реши задачи «Мат в 2 хода» (Все задания взяты из рабочей тетради «Линейный Мат». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШ г. Армавир)</p> |
| 39, 40 | Работа в тетради «Линейный Мат» | Упражнять детей в решении шахматных задач | <p><i>Работа в тетради «Линейный Мат»</i></p> <p>ЛИНЕЙНЫЙ МАТ ФЕРЗЕМ И ЛАДЬЕЙ</p> <p>Задание № 4: реши задачи «Мат в 2 хода». Будь внимателен, задачи достаточно сложные.</p> <p>МАТ ЛАДЬЕЙ В 2 ХОДА. «ПРАВИЛО ТРЁХ МАГНИТОВ».</p> <p>Задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Отметь цветным карандашом поля, на которые может пойти чёрный король. - Отрежь вертикаль или горизонталь ладьей, тем самым заставляем чёрного короля стать в аппозицию. - Поставь мат ладьёй. - Поставь мат ферзем. |

| | | | |
|-----------|-----------|------------------------------------|---|
| | | | (Все задания взяты из рабочей тетради «Линейный Мат». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир) |
| 41, 42 | Рокировка | Познакомить с понятием «РОКИРОВКА» | <p>Познакомить с понятием «РОКИРОВКА»</p> <p>Король самая важная фигура на шахматной доске, и, потому, он нуждается в постоянной защите. Обычно в начале партии борьба завязывается в центре. Именно там, где расположен король. Потому встает вопрос, куда его спрятать от потенциального обстрела фигур соперника. Ответ – сделать рокировку!</p> <p>Рокировка – это ход в шахматах, при котором король перепрыгивает через одно поле вправо, или влево, а ладья закрывает его, вставая на соседнее поле.</p> <p>Рокировку могут делать и белые и черные. Рокировка бывает короткая и длинная. Короткая делается в сторону королевского фланга, длинная в сторону</p> |

| | | | |
|-----------|-----------------------------|---|---|
| | | | ферзевого фланга. Визуально как делают рокировку белые и черные рассмотрим на диаграммах. |
| 43, 44 | Рокировка | Познакомит с правилами выполнения рокировки. Учить детей выполнять длинную и короткую рокировку. | Рокировку можно делать, если соблюдаются следующие правила: 1. Ни король, ни ладья, с которой делается рокировка, не делали до этого ни одного хода. 2. Между королем и ладьей нет других фигур. 3. Королю не объявлен шах. То есть, если вам объявили шах, то рокировку в этот момент делать нельзя. 4. Поле, через которое перепрыгивает король и поле, на которое он становится не пробивается фигурами противника. Рокировка считается одним ходом, несмотря на то, что участие в ней принимают две фигуры. Рокировку можно делать только один раз за партию. Решение шахматных задач |
| 45, 46 | Чтение И. Г. Сухин «Шахматы | Научить детей ставить мат конем, пешкой и королем | Чтение главы из книги, беседа по содержанию Задание № 1: Реши задачи, |

| | | | |
|-------------------|--|--|---|
| | <p>для самых маленьких»</p> <p>Глава 29 «Конь, пешка и король дают мат в один ход»</p> | <p>Знакомство с понятием «ПАТ»</p> | <p>где нужно поставить мат конем.</p> <p>Задание № 2: Реши задачи, где нужно поставить мат пешкой.</p> <p>Задание № 3: Реши задачи, где нужно поставить мат королем.</p> <p>Задание № 4: Реши задачи, где белые должны объявить черному королю мат в один ход.</p> <p>Познакомить с понятием «ПАТ».</p> <p>Пат - одна из разновидностей ничьей.</p> <p>Рассмотреть с детьми примеры ПАТА.</p> |
| <p>47, 48</p> | <p>Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы»</p> | <p>Познакомить детей с понятием «НИЧЬЯ». Продолжать учить детей решать шахматные задачи.</p> | <p>Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы»</p> <p>Знакомство с понятием «Ничья в шахматах» – это результат партии, который означает равенство сторон. То есть не победили ни белые, ни черные.</p> <p>Ничья может быть зафиксирована в следующих случаях:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Исчерпан материал для ведения дальнейшей борьбы. 2. Троекратное |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| | | | <p>повторение позиции.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Согласие на ничью ввиду предложения одной из сторон. 4. Вечный шах. 5. Пат. 6. Правило «50 ходов». <p>Задание № 1: «Пат или не пат?». Внимательно изучи позиции и определи пат или нет? Если пат, то обведи букву «П».</p> <p>Задание № 2: «Мат или пат?». Внимательно изучи позиции и определи мат или пат? Если мат, то обведи букву «М». Если пат, то обведи букву «П».</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Ничья. Правила игры в шахматы». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 49, 50 | Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы» | Упражнять детей в решении шахматных задач. | <p><i>Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы»</i></p> <p>Задание № 3: «Преобразование». Внимательно изучи позиции и определи, в какую фигуру надо</p> |

| | | | |
|-----------|--|--|---|
| | | | <p>превратить пешку, чтобы не было пата. Обведи нужную фигуру в кружочек.</p> <p>Задание № 4: «Найди лучший ход». Обведи стрелочку в кружочек, которая указывает на лучший ход.</p> <p>Задание № 5: «Лучший ход». Ответ покажи стрелочкой.</p> <p>Задание № 6: «Мат в 1 ход». Ответ покажи стрелочкой.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Ничья. Правила игры в шахматы». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 51, 52 | Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы» | Закрепить с детьми правила игры в шахматы. | <p>Работа в тетради «Ничья. Правила игры в шахматы»</p> <p>Закрепить с детьми правила игры в шахматы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пешка, достигнув последнего поля, может быть повышена до ферзя, ладьи, слона или коня, в тот же ход - этот процесс называется превращением пешки. Результат превращения |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>происходит сразу же. Поэтому, если пешка превращается в ферзя, ферзь, если ситуация позволяет, сразу ставит шах или даже мат вражескому королю.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Каждый ход должен совершаться одной рукой. • Фигура, за которую игрок уже взялся, должна быть обязательно передвинута, только если ее передвижение не ставит своего короля под шах. Это правило называется «взялся – ходи». • Если затронута вражеская фигура, то она должна быть взята, если это возможно. Если это не возможно, то игра продолжается, как будто фигуру и не затрагивали. • Игрок может поправить фигуру на доске во время своего хода, сказав при этом «поправляю». • Во время рокировки сначала передвигается король, и затем ладья. |
|--|--|--|--|

| | | | |
|-----------|-----------|---------------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Игра должна проводиться с уважением к оппоненту. Игрок не должен отвлекать или мешать своему оппоненту. • Игрок может добровольно сдаться, в случае чего он проигрывает, а его противник выигрывает. Также игрок может предложить ничью - если противник принимает предложение, объявляется ничья, иначе игра продолжается. • Правило 50 ходов: если было совершено 50 последовательных ходов, как белыми, так и черными, и при этом не было ни одного взятия, и не было ни одного хода пешкой, можно потребовать ничью. <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Ничья. Правила игры в шахматы». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 53, 54 | Чтение И. | Познакомить детей с | Чтение главы из книги, |

| | | | |
|--------|--|---|---|
| | <p>Г. Сухин «Шахматы для самых маленьких» Глава 30 «Начальное положение»</p> | <p>расстановкой шахматных фигур на доске. Закрепить знания посредством дидактических игр.</p> | <p>беседа по содержанию Показать детям расстановку всех фигур на шахматной доске. Д/И: «Войско из мешочка», «Соседи», «Лови – не лови», «Шахматные классики» Предложить детям выполнить задания - Решить шахматные задачи.</p> |
| 55, 56 | <p>Работа в тетради «Шахматная нотация»</p> | <p>Познакомить детей с понятием «ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ». Показать детям, что такое ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ и ее запись в шахматном бланке.</p> | <p>Работа в тетради «Шахматная нотация» Познакомить с понятием «ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ» Нотация - это система записи ходов в шахматной партии. В эту систему входит несколько методов изображения, это: Буквы латинского алфавита; Сокращённые названия шахматных фигур; Специальные шахматные символ; Цифры. Знакомство с шахматной партией. Шахматная партия записывается в шахматный бланк. В нем указывается фамилии игроков, дата тура, номер тура и сами ходы.</p> |

| | | | |
|-----------|--------------------------------------|---|---|
| | | | <p>В первой колонке пишутся ходы белых, во второй – ходы черных. Сначала пишется символ фигуры, которая ходит, затем клетка и её номер.</p> <p>Цифра 1. означают порядковый номер хода; т.к. название пешки не пишется, то пишем только место куда она пошла e4. Чёрные отвечают на ход белых: пешкой на e5. Оба хода (за белых и за чёрных) записываются, как один общий номер 1. Следующий ход будет под номером 2. Обратите внимание на знаки в шахматной партии: X мат, : взятие фигуры, ? плохой ход, ?! больше плохой ход чем хороший. (Все задания взяты из рабочей тетради «Шахматная нотация». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 57, 58 | Работа в тетради «Шахматная нотация» | Продолжать учить детей ставить мат в 1 ход и вести записи ходов в бланке. | Работа в тетради «Шахматная нотация» Задание № 1. Реши задачи и запиши их решение. |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| | | | <p>Задание № 2. Реши задачи и за белых и за черных МАТ В 1 ХОД.</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Шахматная нотация».</p> <p>Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 59, 60 | Работа в тетради «Задачи. Мат в 1 ход» | Продолжать учить детей ставить мат в 1 ход и вести записи ходов в бланке. | <p>Работа в тетради «Задачи. Мат в 1 ход»</p> <p>Задание: Реши задачи и запиши решения (позиции на стр. 1 – 6)</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Задачи. Мат в 1 ход». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 61, 62 | Работа в тетради «Задачи. Мат в 1 ход» | Продолжать учить детей ставить мат в 1 ход и вести записи ходов в бланке. | <p>Работа в тетради «Задачи. Мат в 1 ход»</p> <p>Задание: Реши задачи и запиши решения (позиции на стр. 7 – 12)</p> <p>(Все задания взяты из рабочей тетради «Задачи. Мат в 1 ход». Автор: тренер – преподаватель Онищук Е. Н. МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавир)</p> |
| 63-69 | Практическая отработка навыков игры в шахматы | | |

| | |
|-------|------------------|
| 70-72 | Диагностика |
| 73 | Шахматный турнир |

2.2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРАКТИКУМА

«БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»

| Содержание рабочей программы | Объем учебной нагрузки по рабочей программе | |
|------------------------------|---|-------------------------|
| | Старшая группа | Подготовительная группа |
| Всего в неделю | 2 | 2 |
| Всего в месяц | 8 | 8 |
| Всего в год | 73 | 73 |

Форма подведения итогов: диагностическое обследование детей по усвоению программы, для которого разработаны диагностические критерии. Проводится в форме индивидуальной беседы, через решение практических задач.

Длительность образовательной деятельности

| Возрастная группа | Длительность |
|---------------------------------|--------------|
| Старшая группа | 25 минут |
| Подготовительная к школе группа | 30 минут |

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Требования к материально - техническим условиям

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) требования к развивающей предметно - пространственной среде включают в себя:

- трансформируемость;
- содержательную насыщенность;
- вариативность;
- доступность;
- безопасность;

Организация образовательного пространства, материалов и оборудования для познавательно - исследовательской деятельности должно соответствовать требованиям ФГОС к развивающей предметно - пространственной среде.

Материально-техническое обеспечение

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- обучающие видеоуроки по шахматам;
- родительский уголок «Обучаем игре в «Шахматы».
- технические средства обучения: компьютер, проектор, акустическая система, принтер.

3.2. Этапы ознакомления дошкольников с игрой шахматы

3.2.1. Шахматная игра. Шахматная доска.

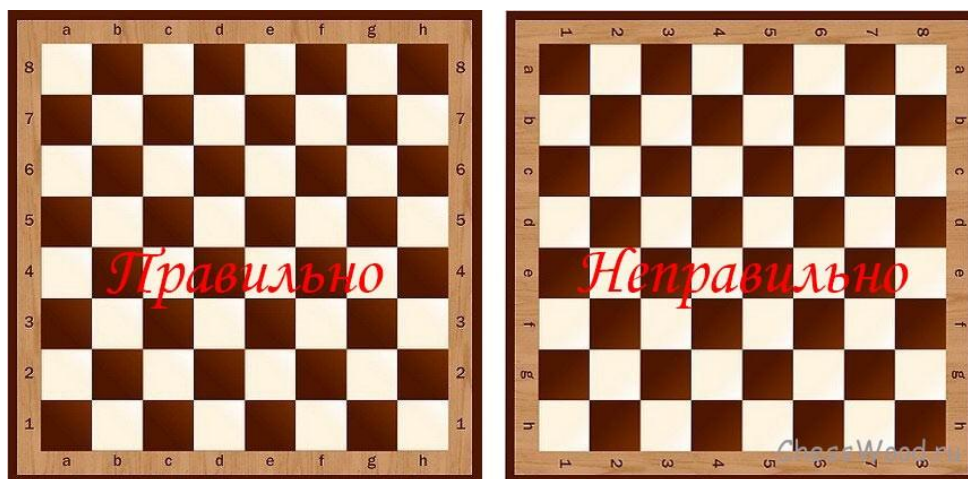
Шахматы – это настольная интеллектуальная игра, в которой соревнуются две стороны с имитацией военных действий и практически неисчерпаемым количеством вариантов. Шахматная игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или поля.

Шахматная доска – это место, где проводится шахматная партия, то есть своеобразный полигон для ведения военных действий.

Шахматная доска – это квадрат 8 на 8 клеток (полей). Поля белого и черного цвета попеременно чередуются. Всего на доске 64 клетки (32 – белые и 32 черные).

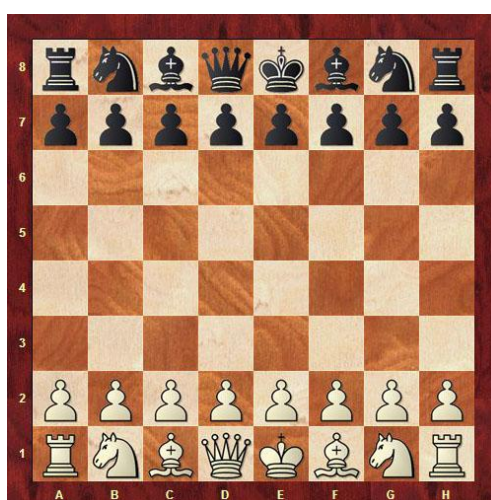
Как правильно установить доску

Перед игрой доска устанавливается так, чтобы в нижнем правом углу у каждого игрока была белая (или светлая) клетка.



Затем фигуры расставляются на доске каждый раз на одни и те же клетки. Второй ряд занимают пешки. Ладьи стоят по углам, далее рядом с ними – кони, после коней – слоны, затем ферзь ставится на клетку того же цвета, что и он сам (белый ферзь на белую клетку, чёрный ферзь на чёрную), и, наконец, король занимает место на оставшейся клетке.

Начальная позиция выглядит так:



Вертикали – столбики. Вертикали - линии, идущие сверху вниз. Вертикали обозначаются буквами: а (читается а), b(бэ), с(цэ), d (дэ), е(е),

f(эф), g(жэ), h(аш). Вертикали состоят из клеток разных цветов: белых и черных, чередующихся попеременно.

Горизонталы – «лежачий полицейский». Горизонталы – линии, идущие слева направо. Горизонталы обозначаются цифрами от 1 до 8. Горизонталы состоят из клеток разных цветов: белых и черных, чередующихся попеременно.

Диагонали -линии, состоящие из клеток одного цвета, идущих от одного края доски до другого.



3.2.2. Правила шахмат

- Пешка, достигнув последнего поля, может быть повышена до ферзя, ладьи, слона или коня, в тот же ход - этот процесс называется превращением пешки. Результат превращения происходит сразу же. Поэтому, если пешка превращается в ферзя, ферзь, если ситуация позволяет, сразу ставит шах или даже мат вражескому королю.
- Каждый ход должен совершаться одной рукой.
- Фигура, за которую игрок уже взялся, должна быть обязательно передвинута, только если ее передвижение не ставит своего короля под шах. Это правило называется «взялся – ходи».

- Если затронута вражеская фигура, то она должна быть взята, если это возможно. Если это не возможно, то игра продолжается, как будто фигуру и не затрагивали.
- Игрок может поправить фигуру на доске во время своего хода, сказав при этом «поправляю».
- Во время рокировки сначала передвигается король, и затем ладья.
- Игра должна проводиться с уважением к оппоненту. Игрок не должен отвлекать или мешать своему оппоненту.
- Игрок может добровольно сдаться, в случае чего он проигрывает, а его противник выигрывает. Также игрок может предложить ничью - если противник принимает предложение, объявляется ничья, иначе игра продолжается.
- Правило 50 ходов: если было совершено 50 последовательных ходов, как белыми, так и черными, и при этом не было ни одного взятия, и не было ни одного хода пешкой, можно потребовать ничью.

3.2.3. Шахматная нотация

Нотация - это система записи ходов в шахматной партии.

| | |
|-------|--|
| 0—0 | короткая рокировка |
| 0—0—0 | длинная рокировка |
| : | обозначает ход с взятием фигуры противника |
| + | шах |
| ++ | двойной шах |
| x | мат |
| ! | хороший, сильный ход |
| ? | неудачный, слабый ход. |

При записи партии названия фигур пишутся сокращённо: Король - Кр, Ферзь - Ф, Ладья - Л, Слон - С, Конь - К, обозначение пешек обычно не пишется

3.2.4. Шахматная партия

Шахматная партия записывается в шахматный бланк. В нем указывается фамилии игроков, дата тура, номер тура и сами ходы.

В первой колонке пишутся ходы белых, во второй – ходы черных. Сначала пишется символ фигуры, которая ходит, затем клетка и её номер.

Цифра 1. означают порядковый номер хода; т.к. название пешки не пишется, то пишем только место куда она пошла e4. Чёрные отвечают на ход белых: пешкой на e5. Оба хода (за белых и за чёрных) записываются, как один общий номер 1. Следующий ход будет под номером 2. Обратите внимание на знаки в шахматной партии: X мат, : взятие фигуры, ? плохой ход, ?! больше плохой ход чем хороший.

Запись на большинстве турниров обязательна.

Благодаря этому приему Вы всегда сможете воспроизвести на доске партию, которые играли, скажем, несколько лет назад или посмотреть партию гроссмейстеров.

Бланк шахматной партии

Белые _____

Черные _____

№ белые черные

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

результат

белые черные

3.2.5. Шахматные фигуры. Расположение фигур на доске.

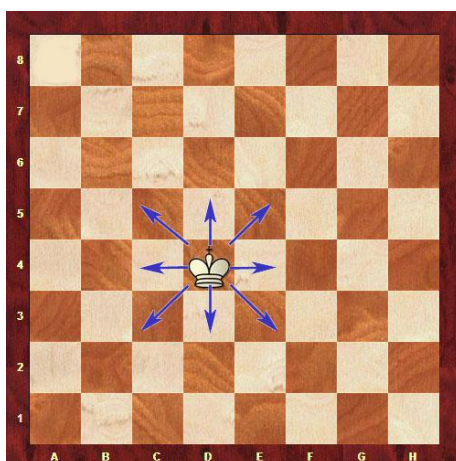
Каждая из 6 фигур ходит по-разному. Фигуры не могут перепрыгивать через другие фигуры (делать это может только конь),

никогда не могут вставать на клетку, где уже стоит фигура того же (своего) цвета. Однако они могут вставать на место фигуры противника, которую они захватывают (берут в плен). Фигуры обычно размещают на такие позиции, откуда они могут захватывать другие фигуры (вставая на место захваченной фигуры и заменяя её на доске), защищать свои собственные фигуры, когда им грозит захват, или контролировать важные клетки в игре.

КОРОЛЬ

Король - самая важная фигура, но при этом и одна из самых слабых. У каждой стороны, у белых и у черных, свой король.

Король может ходить только на одну клетку в любом направлении - вверх, вниз, в стороны и по диагонали. Он может выбрать максимум 8 клеток, на которые он может переместиться. Однако, когда он находится на краю доски, его возможности ограничены. Здесь он может пойти лишь на 5 клеток.



Король никогда не может ходить на клетку, которая находится под шахом (где его может взять фигура соперника). Когда король атакован другой фигурой, это называется "шах".

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

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

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

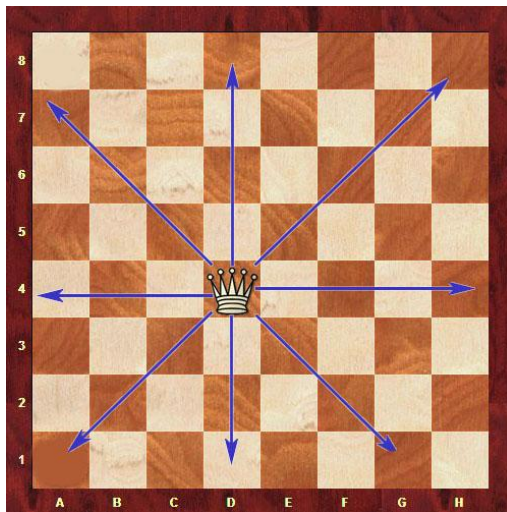
Самая ли сильная фигура король? Король – самая важная фигура. Его ценность не имеет цифрового выражения, т. к. без короля нельзя играть в шахматы. Короля нельзя выиграть. Он остается на доске до конца партии, даже когда ему объявили шах и мат.

ФЕРЗЬ

Ферзь - самая сильная и могучая фигура.

В центре доски он контролирует 27 полей, и почти половину шахматной доски.

Он ходит и как ладья (по горизонтали и вертикали), и как слон (по диагонали) на любое возможное количество клеток, но при этом он не может перепрыгивать через другие фигуры. Если ферзь или любая другая фигура берёт фигуру соперника, ход заканчивается.



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

Ферзь оценивается в 10 очков, сокращенно обозначается большой буквой Ф.

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

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

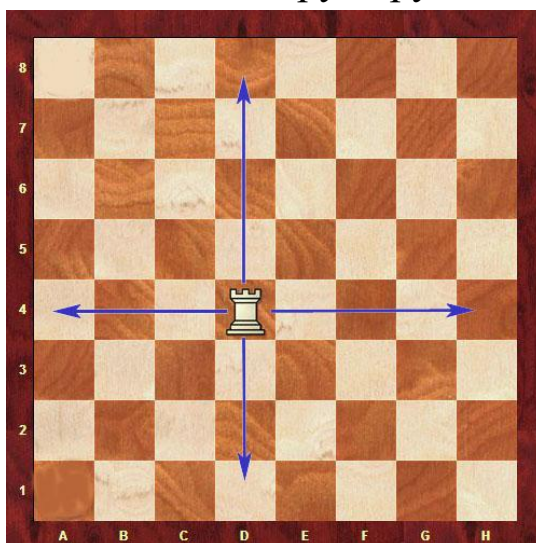
Ферзь равен двум ладьям, т.е. примерно 10 – и пешкам.

ЛАДЬЯ

Ладья самая прямолинейная фигура в шахматах. Она ходит вертикально и горизонтально в обе стороны, считается тяжелой фигурой.

Сокращенно ладья обозначается буквой «Л».

Ладья так же бьет, как и ходит, на любое количество клеток. Ладьи особенно сильны, когда они защищают друг друга и действуют сообща!



Стоимость ладьи 5 очков. Она сильнее, чем слон и конь, но слабее ферзя.

В каждом войске по две ладьи. Первоначальное место ладей такое: белые Ла1 и Лh1, черные Ла8 и Лh8. Ладья может пойти на 14 полей.

СЛОН

У каждого игрока два слона, и каждый слон ходит по полям одного и того же цвета всю партию, так как он перемещается по диагонали.

Как и ладья слон может пойти так далеко, как ему угодно, если только никакая фигура не загромождает ему дорогу. На одну клетку или до конца диагонали.

На доске диагонали белые и черные, поэтому один слон ходит по диагоналям белого цвета, другой – черного.

Слон ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние как показано на рисунке.



Сокращенно слон обозначается буквой С.

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

Слон очень любит делать связки.

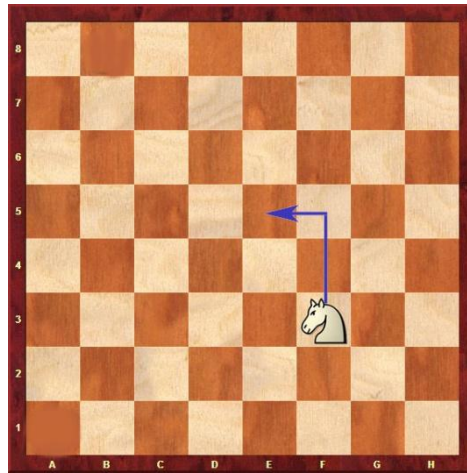
Исходная позиция для слонов: белые Сс1 и Cf1, черные – Сс8 и Cf8. На черных полях стоят чернополюсные слоны, на белых – белополюсные. Слон уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит.

Слоны оцениваются в 3 очка. Слон слабее ладьи, но сильнее, чем пешка. Слонов следует как можно быстрее выводить в центр для скорейшего участия в сражении. Слон называется легкой фигурой.

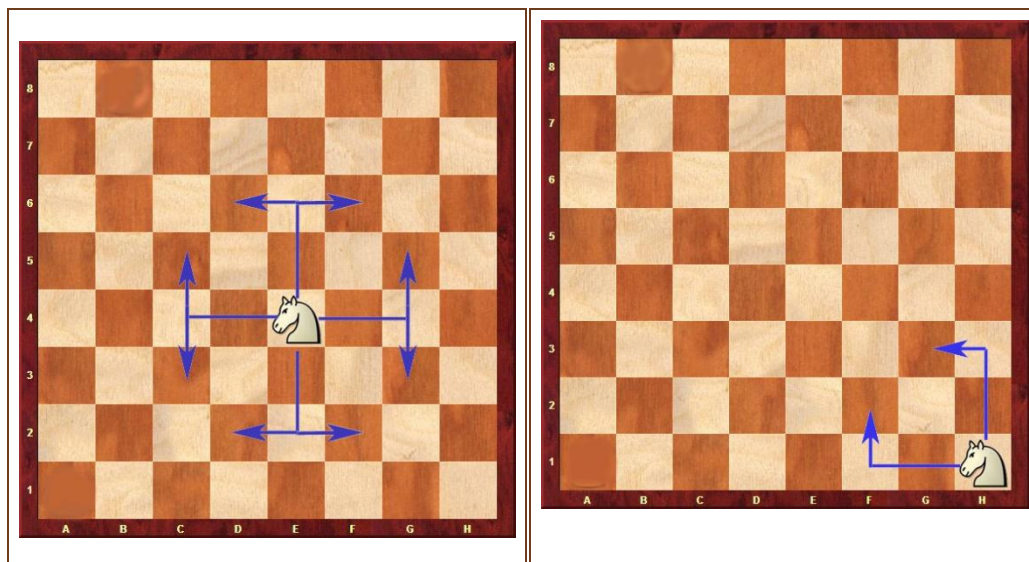
КОНЬ

Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Он ходит очень необычно – буквой «Г», передвигаясь на два поля, как ладья, и затем сворачивая на одно поле налево или направо. Тонкость, которую должны знать – конь,двигающийся с белого поля, всегда попадает на черное. И наоборот, конь,двигающийся с черного поля, обязательно, попадает на белое...

Траектория его хода указана ниже на диаграмме:



То есть конь своим ходом передвигается на 2 клетки вперед и одну клетку в сторону, образуя букву «Г». Таким вот образом конь может передвигаться и наносить удары в любую сторону. Находясь в центре доски, он имеет восемь возможных ходов, а в самом углу только два, со своей исходной позиции он имеет возможность сделать только 3 хода.



Сокращенно конь обозначается К.

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

Хитрость коня заключается в том, что он может «сделать вилку».

«Вилка» -это одновременное нападение на две и более фигур.

Одновременно напасть на две фигуры может и ферзь, и ладья, и слон. Но у них это получается очень заметно, «прямолинейно». А вилка коня незаметна и поэтому очень опасна!

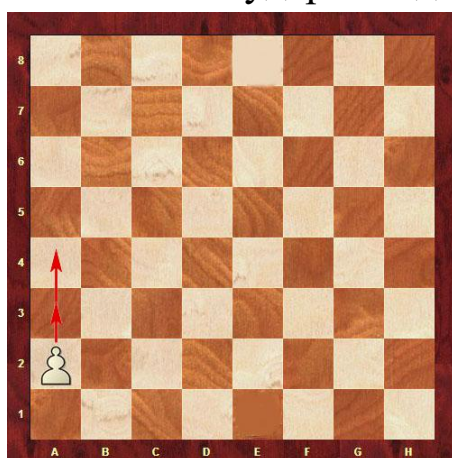
Белых и черных коней по два, до начала игры белые стоят на Кb1 и Кg1, черные Кb8 и Кg8. Конь как и слон, считается легкой фигурой.

Конь всегда совершает только три хода и встает на свободное от своих фигур поля, если ему выгодно, он может побить фигуру или пешку противника, а сам встать на это поле.

ПЕШКА

Пешка – пехотинцы двух армий. Они образуют оборонительный эшелон против неприятельских атак. В начале партии все белые пешки выстроены на второй горизонтали, а все черные – на седьмой горизонтали.

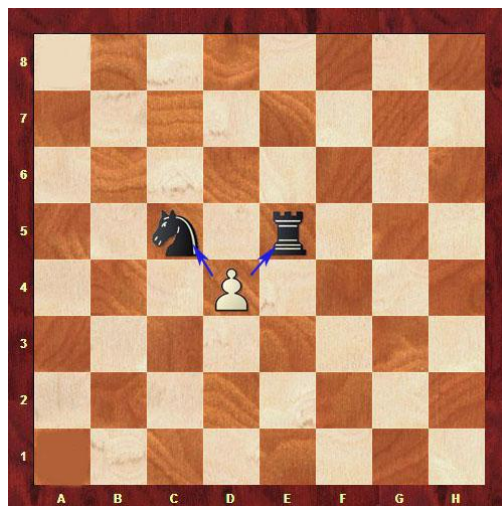
Как продвигать пешки? «Хожу всегда я по прямой, а бью наискосок». Ходят пешки только вперед. Это единственная фигура, которая НЕ может ходить и наносить удар назад или по горизонтали.



Пешки продвигаются лишь на одно поле прямо – по той вертикали, на которой они расположены. У них есть одна привилегия – они могут, если хотят, продвинутся на два поля, если они еще не покинули свою начальную позицию: на второй горизонтали для белых и на 7 – ой горизонтали для черных.

После своего первого хода пешка передвигается только на одну клетку вперед за один ход.

Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево



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

С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – **правило превращения**. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (кроме короля). Наглядно это видно в позициях ниже.

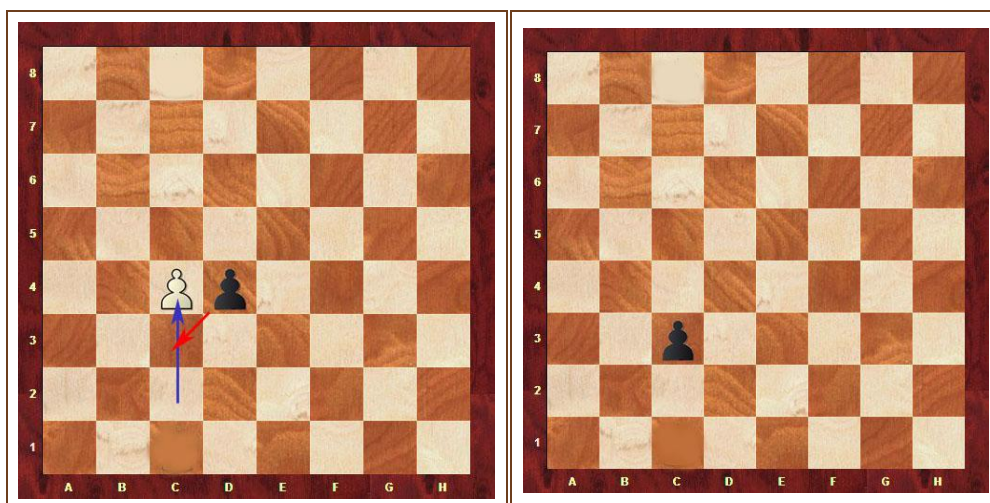


Пешка своим ходом шагнула на последнюю вертикаль и превратилась в ферзя. Важно понимать, что такое превращение является одним ходом. То есть после такого превращения очередь хода переходит к сопернику.

Ещё одно правило, связанное с пешкой – правило взятия на проходе.

Взятие на проходе – это ход, при котором пешка может ударить пешку соперника, если та перепрыгнула через битое поле.

Наглядно это выглядит так:



1) Белая пешка только что пошла на два хода вперед. Поле, которое она перепрыгнула пробивает черная пешка

2) Черная пешка сбивает белую. При этом становится на битое поле

Таким образом, черная пешка ударила белую и при этом встала на битое поле, а не на поле где стояла белая пешка, как это бывает при обычных ударах. При этом совершить взятие на проходе можно только на следующий ход, иначе потом это право утрачивается.

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

Пешка – шахматный эталон. Она оценивается в 1 очко.

3.2.6. Рокировка

Ещё одно особое шахматное правило называется «рокировкой». Рокировка – это особенный ход: он позволяет сыграть королем и ладьей одновременно. Главное, что король указывает, а ладья вступает в игру.

Рокировка позволяет сделать две важные вещи за один ход: обезопасить (по возможности) короля и вывести из угла ладью, тем самым включив её в игру. Совершая рокировку, игрок может передвинуть

своего короля на две клетки вправо или влево и переставить ладью из соответствующего угла на клетку рядом с королём с противоположной стороны. Рокировку можно делать только при соблюдении следующих условий:

1-е условие. Если не король, ни ладья не трогались с места (если уходили со своего поля, но вернулись вновь, рокировка не разрешается).

2-е условие. Если между королем и ладьями нет ни своих, ни неприятельских фигур.

3-е условие. После рокировки король не должен попасть под шах от любой фигуры или пешки.

4-е условие. Король во время рокировки не находится под шахом.

5-е условие. При рокировке король не должен переходить, пересекать поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой.

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

Черные совершают рокировку таким же образом: черный король перемещается с e8 на g8, а черная ладья – с h8 на f8.

Короткая рокировка обозначается двумя полями через черточку: о-о.

Короткая рокировка



Длинная рокировка похожа на короткую: пространство между королем и ладьей должно быть свободным. Сначала король перемещается с e1 на c1, а потом ладья с a1 на d1.

Длинная рокировка обозначается тремя полями: o-o-o.

Длинная рокировка



Какая рокировка лучше: короткая или длинная? В зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, т.к. при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных остаются незащищенными).

Сколько рокировок может быть за всю партию (игру)? Всегда не более одной у любого игрока (а всего за игру две).

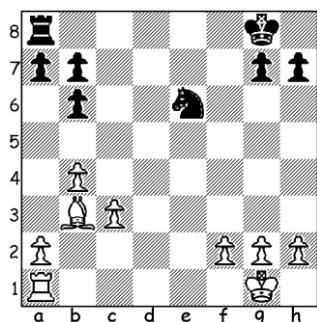
3.2.7. Связка

Связка – это нападение линейной фигуры (слона, ладьи, ферзя) на фигуру неприятеля, которая закрывает собой либо другую фигуру (обычно более ценную), либо важное поле.

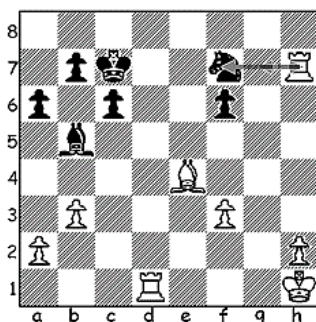
В связке участвует **три** фигуры, которые находятся на одной линии:

- **связывающая** - нападающая фигура.
- **связанная** (заслоняющая) - защищающая. Связка обычно приводит к ограничению её подвижности и атакующих действий.
- **прикрываемая** - защищаемая.

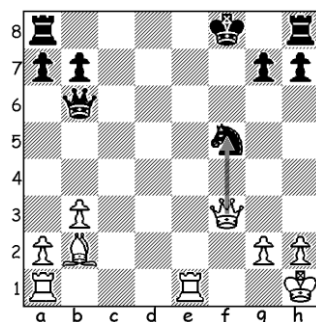
Различают горизонтальную, вертикальную и диагональную связку. Рассмотрим примеры:



Белый слон по диагонали связал черного коня на поле **е6**.



Белая ладья по горизонтали связала черного коня на поле **f7**



Белый ферзь по вертикали связал черного коня на поле **f5**.

Связка – это грозное оружие. С её помощью слабая фигура может отвлечь от поля боя превосходящие силы противника.

Связка встречается на всех стадиях партии. Почаще применяй её в своих партиях и сам не попадайся на неё! Но если противник применил связку, то не спеши сдаваться.

Полная — связка, в которой король является прикрываемой фигурой. Различают два вида полной связки:

- **абсолютная** — связка, в которой связанная фигура полностью теряет способность двигаться.
- **относительная** — связка, в которой заслоняющая фигура имеет возможность двигаться по линии связки.

Неполная — связка, в которой связанная фигура может двигаться куда-либо.

В этой позиции чёрные не могут ходить конём с6, так как он на одной диагонали между чёрным королём и белым слоном b5. Это **абсолютная** связка. Белым же невыгодно ходить конём f3, потому что это ведёт к потере ферзя белых, но это **неполная** связка.

Существует масса возможностей спастись от связки!

Приемы избавления от связки:

- **УЙТИ** от прикрываемой фигуры;

- **ПЕРЕКРЫТЬ** линию связки другой фигурой;
- **ПОБИТЬ** фигуру, создавшую связку;
- **НАПАСТЬ** на фигуру, создавшую связку (вариант – контр связка);
- **ОТВЛЕЧЬ** фигуру, осуществляющую связку.

СВЯЗЫВАНИЕ ПО ГОРИЗОНТАЛИ

По горизонтали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: **ладьи** и **ферзя**.

СВЯЗЫВАНИЕ ПО ДИАГОНАЛИ

По диагонали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: **слона** и **ферзя**.

СВЯЗЫВАНИЕ ПО ВЕРТИКАЛИ

По вертикали конструкция связывания строится с помощью двух линейных фигур: **ладьи** и **ферзя**.

3.2.8. Шах и мат. Результат игры.

Шах – это нападение на короля соперника.

От шаха есть три варианта защиты:

1. Уйти королем.
2. Прикрыть короля какой-либо фигурой.
3. Ударить фигуру противника, которая объявляет шах.



В позиции на диаграмме черная ладья объявила шах белому королю. Белые могут защититься тремя вариантами:

1. Король может уйти от этого шаха,

2. Слон может прикрыть короля от нападения,
3. Ферзь может ударить черную ладью и снять нападение с короля.

Мат – это шах, от которого нет защиты.



В данной позиции черная ладья также напала на короля белых, но королю бежать некуда, прикрыться нечем, и также нечем ударить черную ладью. Значит это мат, черные выиграли.

Всего в шахматной партии могут быть три вида результата:

- Выигрыш белых
- Выигрыш черных
- Ничья

По традиционной системе подсчета за победу дается 1 очко. За ничью 0,5 очка. За поражение 0.

По статистике белые побеждают чаще, чем черные, так как они делают первый ход. Победа той или иной стороне присуждается в случае, если поставлен мат сопернику или если одна из сторон сдается в виду неминуемого поражения. В профессиональных соревнованиях шахматы играют на время, то есть каждому игроку дается определенное количество времени на размышление. Если время заканчивается, засчитывается поражение.

3.2.9. Ничья в шахматах.

Ничья на профессиональном уровне встречается достаточно часто. Чаще чем победа одной из сторон. В основном это связано с тем,

что многое в шахматах уже изучено и есть даже целые теоретические варианты, автоматически приводящие к ничью.

Международная Шахматная Федерация (FIDE) последнее время стала даже бороться с так называемой ничейной засухой в профессиональных шахматах. На некоторых турнирах вводится специальное правило, по которому нельзя предлагать сопернику ничью до определенного хода и т.д. Надо сказать, что такие правила не всем шахматистам по душе.

Ничья в шахматах – это результат партии, который означает равенство сторон. То есть не победили ни белые, ни черные.

Ничья может быть зафиксирована в следующих случаях:

1. Исчерпан материал для ведения дальнейшей борьбы.

Это означает, что ни та, ни другая сторона не сможет объявить мат сопернику, ввиду того, что фигур осталось слишком мало, или не осталось совсем. Классический пример, на доске остались одни короли, которые не смогут поставить друг другу мат.

Вариантов позиций, когда материал исчерпан достаточно много. У одной их сторон может остаться легкая фигура против одинокого короля. Большинство позиций, где у каждой стороны остается по ладье; по ферзю и т.д. это все теоретические ничьи. Таких случаев в современных профессиональных шахматах очень мало. Сильные шахматисты обычно предвидят такую перспективу заранее.

| | |
|---|--|
|  |  |
| <p>На доске только короли, это ничья</p> | <p>С одной легкой фигурой поставить мат невозможно. Поэтому - ничья</p> |

2. Троекратное повторение позиции.

Если одна и та же позиция повторяется на доске три раза, то любая сторона может требовать ничью. Обычно такая ситуация возникает, когда шахматисты умышленно повторяют позицию друг за другом, в случае, если ничейный результат их устраивает.

3. Согласие на ничью ввиду предложения одной из сторон.

На доске примерное равновесие, соперник не слабее вас, ничья вас устраивает. В этом случае оптимально будет предложить сопернику ничью. Это самый часто встречающийся вариант ничьи в современных шахматах. Имейте в виду, что предлагать ничью нужно только когда очередь хода за вашим соперником. Если сейчас Ваш ход, и вы предлагаете ничью, соперник может попросить сначала сделать ход, а только потом обдумать ваше предложение.

4. Вечный шах.

В мире нет ничего вечного, а вот в шахматах есть вечный шах! Шах, как мы знаем, это нападение какой-либо фигуры на короля соперника. Вечный же шах, это ситуация, когда шах ставится королю каждым следующим ходом. При этом король, скрываясь от нападения, никак не может предотвратить дальнейшее нападение на себя. Вариантов вечного шаха очень много. Чаще всего он применяется, для спасения от поражения.

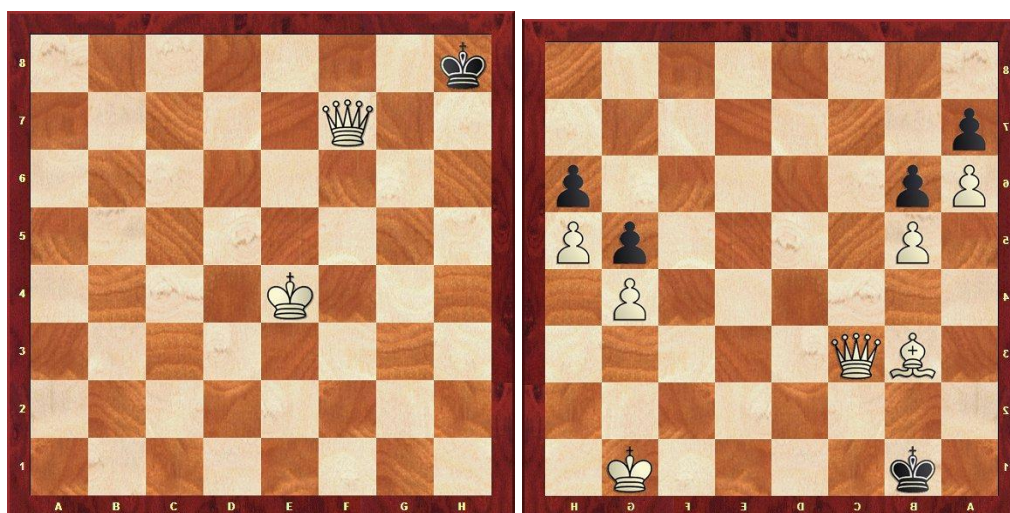


На диаграмме выше белые прижали черного короля и следующим ходом готовы объявить мат. Защиты от этой угрозы у черных нет, но очередь хода за ними и их ферзь может объявить шах белому королю. Как мы знаем, когда объявлен шах нужно думать только о том, как защититься

короля. Собственные угрозы отходят на второй план. Король белых отходит от нападения, но ферзь черных снова объявляет шах, как указано на следующей диаграмме. Таким образом, вечный шах спасает черных от неминуемого проигрыша.

5. Пат.

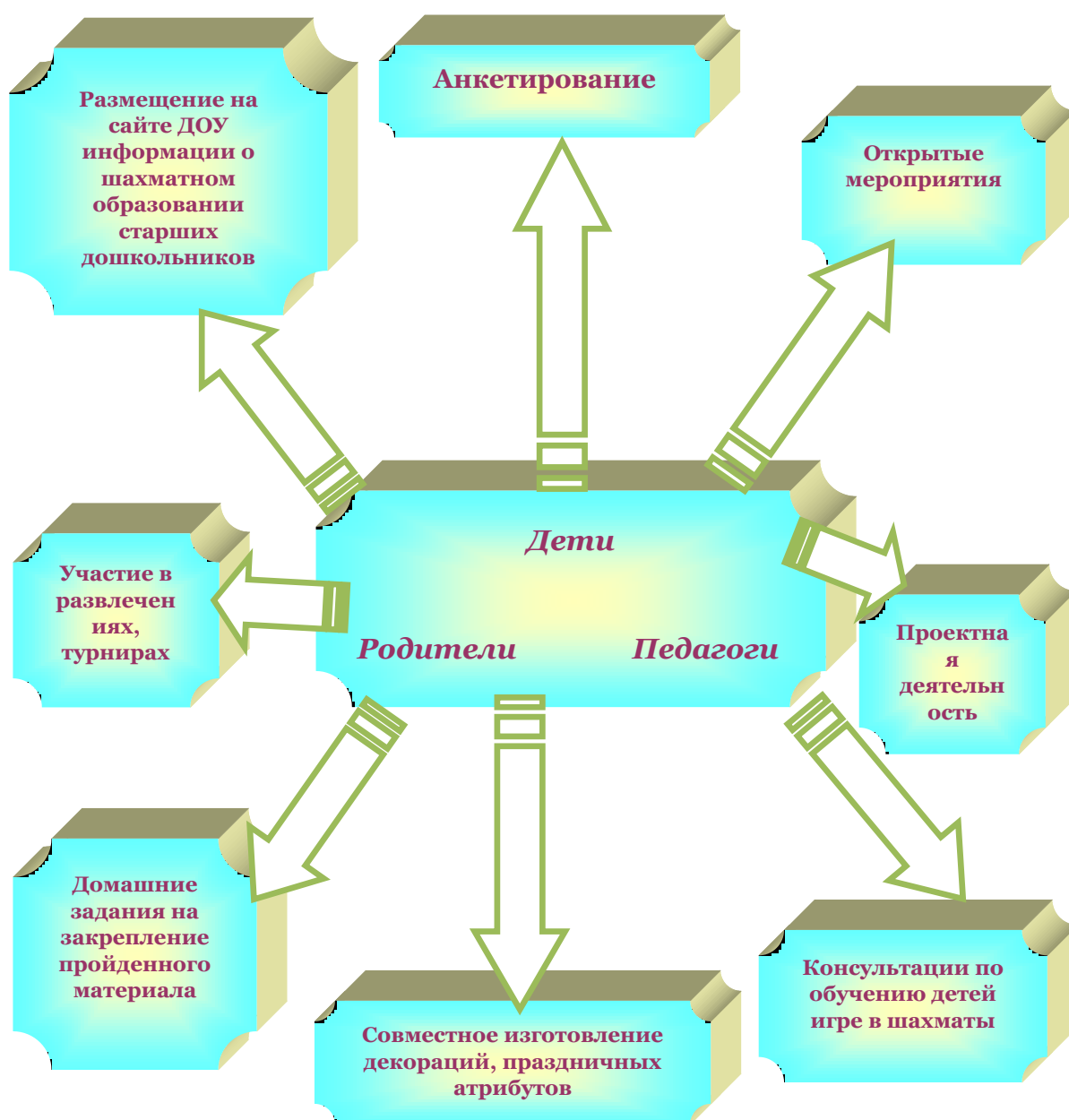
Пат – это ситуация в шахматах, когда сторона обладающая правом хода не имеет возможности совершить данный ход. При этом шаха на доске нет. Пат часто используется как средство спасения для стороны, которая проигрывает. Пример пата указан в следующих позициях. Очередь хода за черными, но, ни одного возможного хода нет. Это и называется пат – ничья.



7. Правило «50 ходов». Если в течение 50 ходов ни одна сторона не совершила взятие фигур соперника, и не было ни одного хода пешками, любой из участников партии может фиксировать ничью.

3.3. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Формы работы с родителями по обучению старших дошкольников игре в шахматы



Выбор форм взаимодействия с родителями определяется возрастными особенностями дошкольников.

Родители имеют возможность быть не только наблюдателями, но и активными участниками: это свободное посещение занятий.

3.4. Заключение

Шахматы – это целый мир со своими законами, легендами, традициями.

Шахматы – великолепная игра с древнейшей историей, сегодня это популярный вид спорта, которым увлекаются миллионы людей во всех уголках планеты, наряду с этим это прекрасный тренажер для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности.

Шахматы – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть ученых придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия. Название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мертв.

В шахматы играли известные политики, философы и ученые, ими увлекались писатели, художники и музыканты.

Покоритель городов, великий воин Тамерлан, предпочитал интеллектуальную игру в шахматы рукопашному бою. Император Фридрих Великий не мог найти себе достойного соперника по игре среди окружающих и вел «сражения» по переписке с философом Вольтером, который считал шахматы ежедневной необходимой гимнастикой для ума. Охотно проводили свой досуг за шахматной доской А. Пушкин, М. Лермонтов, Л. Толстой.

Неоспорима польза игры в шахматы для детей, начиная увлекаться этой игрой в раннем возрасте, ребенок получает мощный толчок развития, как в интеллектуальном, так и в личностном плане. Помимо того, что у ребенка активно развивается мышление, вырастает способность концентрироваться и улучшается память, у него формируются такие важные черты характера как эмоциональная устойчивость, твердая воля, решимость и стремление к победе. При этом поражения, которые постигают игрока, учат его стойко и достойно переживать проигрыш, относиться к себе самокритично и анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. И. Г. Сухин, «Шахматы для самых маленьких». - М.: Астрель, АСТ, 2008.
2. И. Г. Сухин. «Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны» Часть 1. - 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
3. И. Г. Сухин. «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем» Часть 2. - 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.
4. И. Весела. «Шахматный букварь». – М.: Просвещение, 1983.
5. В. Гончаров. «Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре». – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. В. Гришин, Е. Ильин. «Шахматная азбука». – М.: Детская литература, 1980.
7. <http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry>
8. <http://www.chitaupou.ru/programmi-dlya-doshkolyat/shahmati-dlya-detej/>

Художественное слово о шахматах

Эта чудная игра - шахматы

Эта чудная игра
Нам известна с детства.
Отправляемся!
Пора в шахмат королевство!
Там и ныне, словно встарь.
На высоком троне
Восседает грозный царь
В шахматной короне.
Там отважны и сильны
Пешки - храбро бьются.
Там и кони, и слоны
Доблестно дерутся.
Ферзь с ладьёй на страх врагам
Поспевают всюду.
Кем, не скажете ли нам,
Выдуманно чудо:
Чёрно-белые поля
И фигур сраженья.
Ждёт победа короля
Или поражение?
Вступают в битву с королями
Ферзи и кони, слоны с ладьями.
Войска сражаются с охотой,
Смешалась конница с пехотой.
Но нет ни крови здесь, ни боли
На деревянном этом поле.
Коль безнадёжно положение.
Король признает поражение.
Чтоб победить в игре-сражении,
Войска спасти от поражения,
Толковый полководец нужен,

Который с шахматами дружен!

В каждом отряде — ты сам погляди —
оба угла занимают ладьи.
Рядом с ладьями кони видны,
рядом с конями встали слоны.
Кто ж посредине? Ферзь с королём —
самые главные в войске своём.
Чтобы не путать, какие поля
тут для ферзя и для короля,
нужно запомнить одну из примет:
ферзь выбирает свой собственный цвет —
белый на белом квадрате стоит,
чёрному чёрный удачу сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя,
путать ферзей с королями нельзя!
А перед всеми — ладьёй и конём,
перед слоном, королём и ферзём —
пешки-малышки стали стеной,
им начинать этот сказочный бой.

Авторы: Инна и Иржи Веселы

Шахматная доска

На доске квадратной, плоской
Встало шахматное войско.
Впереди, равняясь в ряд,
Пешки храбрые стоят.
Ряд фигур представлю вам:
Ладьи встали по углам.
Рядом с ними бьют копытом Кони грозно и сердито.
Ближе к королю - слоны.
И храбры, и сил полны.
Два осталось поля здесь,
На одном, конечно ферзь

У него такой секрет:
Любит он всегда свой цвет.
Все ли заняты поля?
Есть одно – для короля.

«Вся в квадратах – белых,
чёрных – деревянная доска,
а ряды фигур точёных –
деревянные войска.
ты, дружок мой, без опаски,
без смущения вступай,
словно в мир чудесной сказки,
в чёрно-белый этот край».

Вся в квадратах — белых,
чёрных — деревянная доска,
а ряды фигур точёных —
деревянные войска.
Люди их передвигают,
коротают вечера,
люди в шахматы играют —
интересная игра!
Ты, дружок мой, без опаски,
без смущения вступай,
словно в мир чудесной сказки,
в чёрно-белый этот край.
Что? Трёхглавые драконы
нас не ждут здесь? Не беда!
Тут зато лихие кони
и пехота хоть куда!
Тут ферзи, слоны отважны,
мчатся поперёк и вдоль,
и, совсем как в сказке, важный
возвышается король.

Тут герои в каждом войске,
и выходит рать на рать
хитроумно и геройски
воевать и побеждать!

Авторы: Инна и Иржи Веселы

Шахматная партия

Партия – запомнить ты готов? –
Из отдельных состоит ходов.
Что такое ход? Сейчас узнаем.
Вот фигурку мы передвигаем
С одного квадрата на другой –
Совершаем ход очередной.
А потом противника фигура
Выносится на поле, будто бы скульптура,
Не дает твоей фигуре встать
Как тут быть? С доски фигуру снять,
На освободившейся квадратик
Встанет твоей армии солдатик.
Не стесняйся делай ход такой,
Ведь игра напоминает бой.
Тот, кто белым войском управляет,
Первым ходом битву начинает
А подряд два хода можно? Нет!
Нужно ждать противника ответ.
Так за ходом ход идет сраженье,
Наступление и отступление.
Игроки же видят цель одну:
Шахматную выиграть войну!

Шахматные часы.

А еще нужны часы нам,
Чтобы время узнавать,
Не успеешь мат поставить,

Значит можешь проиграть!

Ладья

Фигуру вам представлю я
С красивым именем Ладья!
Как танк могучий и стальной.
Она несется по прямой.
Любые ей доступны дали.
По вертикали, горизонтали
Вот только жаль, что ей не дали
Ходить и по диагонали.

Видимо, ладья 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.
Шаг тяжелый у ладьи,
В бой скорей ее веди.

Ладья имеет крепкий вес,
Она матует там и здесь.
Хоть она не грациозна
К ней относятся серьезно.
И словно подлодка
Прямою наводкой
В несчастного короля
Прицельно стреляет ладья.

Её манёвр — сплошной кроссворд.
Горизонтали, вертикали...
Ладье по нраву — «тихий» ход,

Но вот — удар, и враг в печали!

Автор Винокур Роман

Мы могли на ней не плыть
С русским князем по воде,
Но позволено ходить
И по клеточкам ... (ладье)

Стою на самом краю,
Путь откроют – пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу. (ладья)

Вперед и назад ходит браво,
Промчится налево, направо.
Ту фигуру знаю я,
Ведь зовут ее ... (ладья)

Слон

Если слон на белом поле
Встал вначале (не забудь)
Он другой не знает доли –
знает только белый путь.
А когда на поле черном
Слон стоит, вступая в бой
Ходит правилам покорный,
Черной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
Цвету одному верны.

Поделили свой мир пополам:
Один ходит по белым полям,
А по чёрным шагает другой
И на цвет, на чужой, ни ногой.

Так среди одноцветных дорог
Слоны движутся наискосок.

Дальнобойные они,
Белопольный, чернопольный,
В связке нет слона прикольной.
Слона зовут фигурой легкой
Он ведь легок на подъем,
Все отлично со сноровкой —
Для Ферзя помощник ловкий

Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же названье
У фигуры этой - ... (слон)

Он наискосок идет,
Только прикажи.
В плен противник попадет,
Вставший на пути. (слон)

Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косо́й он ходит,
Хоботом не водит. (слон)

Когда мы встанем в строй,
Нас спутает любой.
Но лишь начнется бой,
У каждого путь - свой. (белопольные и чернопольные слоны)

Два братца в одной армии служат,
А встретиться друг с другом не могут. (белопольные и чернопольные слоны)

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

Ферзь

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить как ладья и как слон
И прямо, и наискосок.
Направо, налево, вперед и назад...
А бьет он и вдаль и в упор.
И кажется будто ферзю тесноват
Доски черно – белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали
Ты больше вниманья ферзю удели.

Ферзь тяжелая фигура,
Слишком тонкая натура.
Самый сильный Ферзь и быстрый
Стал он шахматным министром.
«Очень я люблю на ужин
Что – то вкусное покушать.
Беззащитная Ладья?
Проглочу – ка ее я!»

Может он ходить и прямо,
И наискосок.
Высоко его оценит
Опытный игрок. (Ферзь)

Самый храбрый – это я!!!
Самый сильный – это я!!!
Хожу как Слон и как Ладья,
И нет преграды для меня!
Узнаете вы, друзья,

Чуть хвастливого ... (ферзя)

Король

А сейчас я вам, друзья,
Расскажу про Короля.
Самый главный, самый важный
Наш Король – боец отважный.
В заварушке не струхнет –
В рукопашную пойдет.

Король любит гладкий, расчищенный путь:
в любую он сторону может шагнуть,
однако легко ты заметишь, дружок,
что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле — вот шага длина,
не очень проворен король-старина.
Зато начеку королевская рать —
должна короля она оберегать.
Ведь если б король беззащитный погиб,
фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: король всех главней, всех важней,
нет в шахматном войске важнее вождей!

Авторы: Инна Весела, Иржи Веселы

Белый король.

Король всегда в начале боя
Стоит отважно в центре строя
Команды отдаёт без спешки,
Его собой прикрыли пешки.
Хотя король имеет власть,
Без пешек может он пропасть.

Чёрный король.

Главнее всех всегда король,
Все слушаться его изволь.
Ведь возглавляет он в бою

Лихую гвардию свою.

Быть особо защищенным – у него такая роль,
Это правило резонно,
Потому что он - ... (король)

Это есть не поражение,
Не фиаско, и не крах,
А всего лишь нападение –
Королю объявлен ... (шах)

Пешка

Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждет.
Чтоб с квадрата на квадрат
Двинуться вперед.
На войну, не на парад,
Пешка держит путь,
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей,
В рукопашный бой,
Первым ходом можно ей
Сделать шаг двойной.
А потом – вперед, вперед,
За шажком – шажок.
Ну, а как же пешка бьет?
Бьет наискосок.
Если доску всю пройдет
Пешка до конца -
Ждет там звание ферзя
Храброго бойца.

Конь

Не мила коню неволя,
Перед ним простор широк,

Очень ловко на два поля
Совершает конь прыжок,
Замечательный прыжок:
Поле – прямо, поле – вбок!
Ну, а если угрожает
Окружения заслон, через тех, кто окружает,
Перепрыгивает он,
Совершает конь прыжок:
Поле – прямо, поле – вбок.
Замечательный прыжок:
Поле – прямо, поле – вбок!

У шахматной лошадки
Коварные повадки.
Прыгнет конь. Подковы - звяк!
Необычен каждый шаг:
Буквой «г» и так и сяк
-Что ни шаг, то зигзаг.

Он н, не цокает, конечно,
Но легко перешагнем
Через ряд фигур и пешек
Этим шахматным... (конем)

Я бываю деревянный,
Из пластмассы – я литой.
Я скачу в игре всемирной.
Догадались, кто такой?
(шахматный конь)

Грива есть, но нет хвоста
Фигура эта не проста (конь)

«СКАЗКА ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ»

Пантелеева М. А.

Давным-давно, 1,500 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» - спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» - закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» - спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» - объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по - царски наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

Жили- были когда-то давным –давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами-просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг-друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей.

Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие черствые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы: мальчики женились, создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратикам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу-живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им

старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками. Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть-исполнилось предсказание старой колдуньи-прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки.

С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.

БЕГЛЯНКА.

Автор: Рыбина А.

В одном необычном шахматном королевстве королеве не разрешалось выходить из дворца, т. к. совсем рядом находился неприятель. Королева шагала по паркету, состоявшему из черных и белых клеток, и мечтала погулять вне стен дворца. Её охранял преданный визирь по имени Ферзь - Всемогущий, а также армия военачальников и простых солдат–пешек. Визирь умел двигаться по всему шахматному полю по вертикали, по горизонтали и даже по диагонали, как шахматные слоны. И вот, однажды, когда после разведывательной операции Ферзь уснул, королева вышла из стен дворца мимо спящей охраны и решила погулять по шахматным окрестностям. Ведь ночью шахматное поле должно покрываться цветами. Так сказала королеве Белле накануне зашедшая гадалка. Королева не знала, что это была вражеская лазутчица. Конечно, беглянку черный король взял в плен. Ей было предложено сдать войско в угоду черным. Она гордо отказалась и была заперта в темницу (шах). Подоспевшие солдаты, слоны,двигающиеся крепости (ладьи), кони во главе с Ферзем Всемогущим начисто разгромили соперников и освободили прекрасную беглянку. С той поры черный король одумался и они вместе с белой королевой разбили на шахматном поле цветочные клумбы.

ШАХМАТНОЕ СРАЖЕНИЕ

Автор: Жуков Р.

По соседству располагались два шахматных королевства со своими шахматными законами, которые издавали черный и белый короли, а разглашали законы их помощники ферзи. И вот были изданы указы о взаимном нападении. Ведь у белых и черных было всего по 16 квадратов земли, а остальные 32 квадрата пустовали. Вот на этих пустующих землях и развернулось сражение. Грозно стуча, вперед шли шеренги солдат, по диагонали двигались слоны, из-за шеренг неожиданно выскакивали игривые кони, ладьи двигались по вертикали и горизонтали. И даже первые помощники королей покидали их и вступали в бой. Короли наблюдали из укрытий. В конце концов, остались в живых короли и несколько стражников.

И тогда война прекратилась. А короли подружились и стали ходить друг к другу в гости, но из-за своей гордости не могли приблизиться вплотную. А стражники, прошагав на противоположную горизонталь, превратились в важные фигуры. Нейтральные поля отдали под строительство дач и офисов. Короли стали бизнесменами и лишь изредка на компьютерах играли в шахматы.

ШАХМАТНЫЕ БАТАЛИИ

Автор: Арбакова Р.

На шахматной доске слышны звуки: «ё-мое». Это черная пешка – воин прикорнула и чуть не упала во сне. Тут же ее поправил Говорящий Слон: «Не «ё – мое», а e7-e5. Выйди-ка, сынок, посмотри, что на неприятельской стороне, да и мне ход дашь выйти, по полю пробежаться, кости размять». У слона с пешкой – воином часто был такой уговор. Решили – сделали, да и как раз вовремя. Оказывается, белые фигуры уже начали наступление, и, белая пешка-воин сходила e2-e4. Слон, конечно, возмутился и доложил по телефону Королю о надвигающейся опасности. Король после совета с генералом Ферзем решил дать отпор противнику. Черные кони неожиданно перескочили через строй своих воинов, в бой пошел другой, только Неговорящий Слон. Король совершил рокировку и спрятался за Ладью. Ферзь вместе с Ладьей и слонами помогли своим

коням и воинам, поэтому Белый Король был взят в заточение и признал свое поражение.

Автор: Антон, ученик 8 класса средней школы № 70 города
Нижнего Новгорода

Давным-давно, когда в мире жили волшебники, а люди верили в чудеса, за лесами, за горами раскинулись две прекрасные страны Шахландия и Маталия. Жили в этих странах добрые, трудолюбивые люди, а правили теми странами братья- короли, которые ничего не хотели делать, только сражаться друг с другом. Каждый день братья выводили свои войска на поле, которое лежало на границе двух стран и называлось Шахматное, и начиналась битва. Хотя сражения эти были не настоящие, они сильно надоели жителям Шахландии и Маталии. Ведь каждый день мужчинам королевства приходилось оставлять свои семьи, свои дела и отправляться по приказу короля в королевское войско. Некому стало работать на полях и в садах, ловить рыбу, ухаживать за животными. Только на Шахматном поле день за днем кипели сражения, слышался стук деревянных мечей и крики: «Шах, Шах!» – это солдаты Шахландии нападали на неприятеля. «Мат, мат!» – кричали воины Маталии, тесня вражеского короля. Итак день за днем, день за днем...

Настало время, когда жителям королевств стало невозможно сражаться друг с другом, и отправили они посланцев с просьбой о помощи к могучему волшебнику.

Долго думал волшебник о том, как помочь бедным жителям королевств, ибо знал он, что милее всего двум королям битвы. Конечно, он мог бы превратить королей во что угодно, но он был добрый волшебник и не хотел никому причинять зло. И вот он придумал.

Утром, как обычно, два короля вывели свои войска на Шахматное поле и...

Раздался гром, вспыхнул ослепительный свет, из которого шагнул маленький старичок с длинной седой бородой. В руках он держал небольшую деревянную коробку.

«Приветствую Вас, славные короли Шахландии и Маталии! По всей земле идет слава о ваших сражениях, да только устали ваши подданные сражаться целыми днями.»

Да что же нам теперь делать?, – переглянулись короли, – Мы больше ничего не умеем делать, да и не хотим учиться, дело королей – сражаться в битвах.

Я подарю вам другое войско, которое не знает усталости, и подарю вам поле битвы, где ваши сражения никому не будут мешать, – с этими словами волшебник раскрыл коробку, которая оказалась квадратной доской с черными и белыми клетками.

Вот вам поле для сражений, – сказал старичок, – а вот и ваши войска.

На доске друг против друга выстроились деревянные фигуры, волшебник махнул рукой и сражение началось.

Солнце уже клонилось к земле, а короли заворуженно наблюдали за битвами, которые разыгрывались на волшебной доске с помощью волшебных фигур. У каждого короля были и кони, и слоны, и тяжелые ладьи, и солдаты-пешки, и многоопытный генерал-ферзь, которые защищали своего короля от неприятеля. Каждая фигура и пешка сражалась по своим правилам. Самым сильным был генерал-ферзь, а слабым- пешка, но пешка обладала удивительным свойством – она иногда могла превращаться в любую фигуру на доске.

Эту игру я назову шахматами, в честь ваших стран, – сказал на прощание волшебник и исчез.

С тех пор короли Шахландии и Маталии сражались только за доской, которую называли шахматной. Постепенно волшебство утратило силу, фигуру перестали двигаться сами. Но короли уже настолько увлеклись новой игрой, что запомнили все правила, по которым двигались фигуры, и играли без помощи волшебства. К ним в гости приезжали соседи – правители других стран и все они увлекались игрой в шахматы.

Давно уже исчезли страны Шахландия и Маталия, никто не помнит имена тех королей, но древняя игра в шахматы до наших дней сохранила свою притягательную силу.

Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходит.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги. Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, напоил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры.

Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приезжавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Дидактически игры для дошкольников

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадях в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.
2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.
3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».
4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).
5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.
6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).
7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т. д.).

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. *«Какой буквы не хватает?»*. Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.
2. *«Шахматное лото»*. Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.
3. *«Почта»*. На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.
4. *«Найди адрес»*. Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. *«Найди фигуру»*. На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.
2. *«Волшебный мешочек»*. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
3. *«Угадай-ка»*. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей

описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. *«Снежный ком»*. Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т. д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. *«Черные и Белые пешки»*. Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. *«Какой фигуры не стало»*. В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

7. *«Секретная фигура»*. Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

8. *«Угадай»*. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. *Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»*. Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. *Подвижная игра: «Берегитесь пешки»*. Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

11. *«Что общего?»*. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

12. *«Большая и маленькая»*. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

13. *«Кто быстрее»*. Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).
14. *«Куча мала»*. Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.
15. *«Ряд»*. Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.
16. *«Пирамида»*. Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.
17. *«Прятки»*. В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.
18. *«Над головой»*. Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.
19. *«На стуле»*. На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
20. *«Шахматный теремок»*. Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.
21. *«Шахматный колобок»*. Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

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

23. *«Белые и чёрные»*. В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.

24. *«Убери такую же»*. Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

25. *«Полна горница»*. Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. *«Мешочек»*. Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. *«Что пропало?»*. В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

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

4. *«Король, найди свое место»*. На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.
5. *«Путаница»*. Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.
6. *«Пешки, в домики»*. Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.
7. *«Найди свое место»*. Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.
8. *«Кто быстрее составит фигуры»*. Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.
9. *«Фигуры в домики»*. Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.
10. *«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.

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. *«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.
2. *«Разыгрывание позиций»*. Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет

одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. *«Цепочка»*. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

5. *«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.

6. *«Кратчайший путь»*. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

7. *«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

8. *«Защита контрольного поля»*. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

9. *«Атака неприятельской фигуры»*. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

10. *«Двойной удар»*. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

11. *«Взятие»*. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

12. *«Защита»*. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

13. *«Выиграй фигуру»*. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

14. *«Ограничение подвижности»*. Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

1. *«Шах или не шах»*. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
2. *«Дай шах»*. Требуется объявить шах неприятельскому королю.
3. *«Пять шахов»*. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
4. *«Защита от шаха»*. Белый король должен защититься от шаха.
5. *«Мат или не мат»*. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.
6. *«Первый шах»*. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
7. *«Рокировка»*. Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**Диагностические задания по оценке уровня освоения программы
детьми 5-6 лет.**

Цель: выявить умение правильно располагать шахматную доску, шахматные фигуры и пешки на шахматной доске, знание названий шахматных фигур, действий с шахматными фигурами и пешкой.

Задание № 1.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску.

Задание № 2.

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Задание № 3.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Задание № 4.

Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Задание № 5.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 3:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Показатели освоения программы первого года обучения:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов.

Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из – под удара.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах», «мат». Ребенок не может вести игру.

Протокол диагностического обследования детей 5-6 лет по программе «БЕЛЫЙ СЛОНЕНОК»

| № п/п ребенка | Шахматные термины | | | | | Правильно е расположение доски между партнерами | Названия шахматных фигур | | | | | | Правила хода и взятия каждой фигурой | | | | | |
|---------------|-------------------|-------------|-----------|-----------|------------|---|--------------------------|------|-------|------|--------|-------|--------------------------------------|------|-------|------|--------|-------|
| | Шахматные поля | Горизонталь | Вертикаль | Диагональ | Центр поля | | Ладья | Слон | Пешка | Конь | Король | Ферзь | Ладья | Слон | Пешка | Конь | Король | Ферзь |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Условные обозначения:

2 – высокий уровень

1 - средний уровень

0 – низкий уровень

**Диагностические задания по оценке уровня освоения
программы детьми 6-7 лет.**

Цель: выявить знания детей истории шахматной игры, действий с шахматными фигурами и пешкой, умение определять, где на шахматной доске объявлен «шах», «мат» королю, умение разыгрывать шахматные положения, умение ставить шах, мат.

Задание № 1.

Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Задание № 2.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Задание № 3.

Инструкция:

Скажи, что такое «шах». Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «шах».

Задание № 4.

Инструкция:

Скажи, что такое «мат» в шахматах. Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «мат».

Задание № 5.

Инструкция 1:

Определи на шахматной доске - куда должен встать белый слон, чтобы перекрыть ход черной пешке?

Инструкция 2:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому королю?

Инструкция 3:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому ферзю, чтобы напасть на ладью?

Инструкция 4:

Определи на шахматной доске - куда сходить белой ладье, чтобы сделать тупик коню?

Инструкция 5:

Определи на шахматной доске - как черному слону напасть на белую ладью?

Задание № 6.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске черному королю «шах» ладьей (слоном, конем, ферзем, пешкой).

Задание № 7.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске «мат» черному королю.

Показатели освоения программы второго года обучения:

Высокий уровень: ребенок умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; владеет основными тактическими приемами; знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; путает термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры, но в игре допускает ошибки.

Низкий уровень: ребенок не умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; не владеет основными тактическими приемами; не знает, что означают следующие термины:

дебют, миттельшпиль, эндшпиль; не умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; затрудняется в решении простейших шахматных задач в 1-2 хода; не умеет разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

**Протокол диагностического обследования детей 6 -7 лет
по программе «Белый слоненок»**

| № | Ф.И.п/б/пнк/а | Знает шахматные термины | | | | | Знает имена выдающихся шахматистов | Решает шахматные задачи в 1 – 2 хода | Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил | Знает названия шахматных фигур, правила хода и взятия | | | | | | | | | | | |
|---|---------------|-------------------------|---------|-----|-----|-----|------------------------------------|--------------------------------------|---|---|------|-------|------|--------|-------|--|--|--|--|--|--|
| | | Рокировка | Нотация | Мат | Шах | Пат | | | | Ладья | Слон | Пешка | Конь | Король | Ферзь | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Условные обозначения:

2 – высокий уровень

1 - средний уровень

0 – низкий уровень