

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад  
общеразвивающего вида №26 «Ёлочка» г. Альметьевска, РТ

Рассмотрено и утверждено  
на педагогическом совете  
от «28» 08 2024 г.  
протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО  
Заведующий МБДОУ «Дс №26 «Ёлочка»  
Мингулова А.Г.  
Приказ № 10 от «28» 08 2024 г



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ – ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
физкультурно-оздоровительной направленности  
«Черное, белое»  
для детей 6-7 лет  
срок исполнения 1 год

Составитель:  
Николаева С.М.  
воспитатель высшей кв. категории  
Муниципального бюджетного дошкольного  
образовательного учреждения  
«Детский сад общеразвивающего вида №26 «Ёлочка»  
г. Альметьевска

г. Альметьевск, 2024 г.

## Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Примерное планирование занятий .....	12
3. Приложение.....	22
4. Список используемой литературы.....	53

## Пояснительная записка

В проекте Федерального компонента государственного образовательного стандарта общего образования одной из целей, связанных с модернизацией содержания общего образования, является гуманистическая направленность образования. Она обуславливает личностно-ориентированную модель взаимодействия, развитие личности ребенка, его творческого потенциала. Процесс глубоких перемен, происходящих в современном образовании, выдвигает в качестве приоритетной проблему развития творчества, мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности. Ребенок по своей природе - исследователь, экспериментатор, с радостью и удивлением открывающий для себя мир. Математика входит в жизнь ребенка с момента рождения. Ребенок растет и каждый день слышит много для себя нового. Если с раннего детства предоставить ребенку возможность познакомиться с математикой, подружиться с ней, увидеть в ней интересную игру, в которой хочется познавать что-то новое и необычное, тогда в школе с математикой будут связаны положительные эмоции, чувство владения предметом, интерес к нему. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную задачу, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом.

Навыки и умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба: решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка; ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Логические приемы - сравнение, синтез, анализ, классификация, доказательство и другие - применяются во всех видах деятельности. Их используют начиная с первого класса для решения задач, выработки правильных умозаключений. Сейчас, в условиях коренного изменения характера человеческого труда, ценность такого знания возрастает. Свидетельство тому - растущее значение компьютерной грамотности, одной из теоретических основ которой является логика.

Программа позволяет индивидуализировать сложные игровые задания: более сильным детям можно находить варианты посложнее, менее подготовленным – работу попроще. При этом обучающий и развивающий смысл игры сохраняется. Это дает возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, научить без боязни творить и создавать.

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление.

Умственное развитие, развитие мышления является важной стороной в развитии личности дошкольников, в частности ее познавательной сферы. Захотелось помочь детям лучше подготовиться к школе, обучая их игре в шахматы, перечитав специальную литературу о шахматах и об обучении дошкольников игре в шахматы И.Г. Сухина, В.Г. Гришина, А.А. Барташникова, много полезной информации было извлечено из интернета. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития.

Шахматы - это древняя игра, которая способствует развитию интеллекта ребенка. Во многих странах мира в последние годы заметно повысился интерес к детским шахматам. И это не случайно. Древняя игра, оказывает огромное влияние на развитие интеллекта и тех личностных качеств ребенка, которые необходимы в современном мире. Например, вырабатывает умение в короткий промежуток

времени принимать правильное решение. С медицинской точки зрения шахматы очень полезны. Если ребенок непоседлив, не может сосредоточиться, то после занятий шахматами он постепенно избавляется от этих недостатков. Так что детские шахматы теперь занимают в досуге ребят чуть ли не ведущее место.

*Примерная тематика курса*

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания*

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

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

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания*

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Дидактические игры и задания*

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

*Примечание.* Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 5–6 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

*Дидактические игры и задания*

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Ожидаемые результаты

1. Обучить шахматной игре как можно больше дошкольников.

2. Подготовить детей к школе, благодаря шахматам, развивать их интеллектуальный уровень, логическое мышление, память, внимание, усидчивость, общение.

3. Довести обучение игре в шахматы детей дошкольного возраста до более высокого уровня.

Игры и упражнения с шахматами предлагаю детям на занятиях. Для закрепления полученных на занятии знаний в группе ДОУ создан уголок развивающих игр, где дети могут в любое время позаниматься.

Находясь в группе большую часть времени, ребёнок может в удобный момент взять интересующий его материал и без помощи взрослого позаниматься с ним, а затем убедиться в правильности выполнения задания самостоятельно.

### **Принципы, лежащие в основе программы:**

- доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям).
- наглядность (наличие дидактических материалов).
- демократичность и гуманизм (взаимодействие педагога и ребенка, реализация творческих потребностей).
- научность (обоснованность, наличие методических рекомендаций и теоретической основы).
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам, ребенок

### **Актуальность**

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

### **Новизна**

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, "волшебных" свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

## **Цель программы:**

Обучение дошкольников принципам шахматной игры; а также помочь гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, научить непоседу сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Программа предназначена для детей старше 5 лет.

Режим работы кружка – один раз в неделю вне рабочего времени воспитателя.

- Проведение занятий фронтально;
- Оснащение необходимым оборудованием и наглядными пособиями;
- Взаимодействие с семьей ребенка по вопросам обучения.

## **Задачи программы:**

### 1. Образовательные:

1. Побуждать детей к активному участию использовать все окружающее пространство
2. Совершенствовать умение детей анализировать свойства предметов.
3. Познакомить родителей со структурой игры в шахматы

### 2. Развивающие:

1. Развивать желание играть в игры с математическим содержанием, умение мыслить логически, развивать речь, обогащать словарный запас

Развивать умение придумывать и составлять самостоятельно детьми и их родителями новых упражнений, игр в шахматы.

### 3. Воспитательные:

1. Воспитывать у детей организованность, чувство коллективизма
2. Воспитывать отзывчивость, желание помогать другим

## **Создание педагогических условий:**

### 1. Создание развивающей среды.

2. Привлечение к проекту родителей: информационные стенды, конкурсы совместных работ, изучение литературы

Основные (ближайшие) действия по реализации проекта:

Создание новых форм игровой деятельности с дошкольниками, при которой сохранялись бы элементы познавательного, логического и игрового общения. Реализация программы строится на следующих принципах: актуальность, системность, доступность, наглядность, деление материала на основные темы, творческое исследование.

Начинают обычно с простого знакомства с шахматами. Выкладывают набор, а ребенок играет с ним. Самые маленькие могут с помощью блоков познакомиться с простейшими геометрическими формами, понятиями "большой - маленький", "толстый - тонкий", "такой же" "не такой". В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети учатся сравнивать, обобщать, классифицировать предметы по различным признакам, что важно не только в плане предметно-математической подготовки, но и с точки зрения общего интеллектуального развития.

Использование шахмат развивает не только память детей, но и мыслительные процессы. Дидактический материал способствует развитию таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета.

Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики. Дети учатся догадываться, доказывать.

Программа позволяет индивидуализировать сложные игровые задания: более сильным детям можно находить варианты посложнее, менее подготовленным – работу попроще. При этом обучающий и развивающий смысл игры сохраняется. Это дает возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, научить без боязни творить и создавать. В процессе работы по программе кружка дети усваивают игру в шахматы; названия и отличительные признаки шахмат, обогащают словарный запас, учатся работать по схемам, решать шахматные задачи.

#### **Методическое обеспечение:**

игра «Шахматы»

Программа предназначена для детей дошкольного возраста. Возраст детей - 5-6 лет.

Режим работы кружка – один раз в неделю *вне рабочего времени воспитателя во вторую половину дня в 15ч 30 мин.*

- Проведение занятий фронтально;
- Оснащение необходимым оборудованием и наглядными пособиями;
- Взаимодействие с семьей ребенка по вопросам обучения.

С детьми проводится индивидуальная работа. Продолжительность занятий составляет 25 минут, в неделю – 1 час. В месяц – 4 занятия, за учебный год – 32 занятия, итого – 32 часа.

К концу учебного года дети должны *знать*:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, рокировка, шах, мат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны *уметь*:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

**Перспективный план по обучению игре  
в шахматы детей 5-6 лет.**

	Тема	Программное содержание	Кол-во часов	Методические приемы
<b>Сентябрь</b>				
1 неделя	Общие понятия о шахматах.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная и очень интересная игра, заинтересовать детей	1	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2 неделя	Загадка шахматной доски	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	1	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да, нет»
3 неделя	Шахматная беседа	Введение понятия "горизонталь", "вертикаль", упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	1	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина. Дидактическое задание "Диагональ".
4 неделя	Волшебный мешочек	Познакомить детей с названиями шахматных фигур. Развивать любознательность и потребность в приобретении новых знаний.	1	Дидактическая игра: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего?»; «Большая и маленькая».
<b>Октябрь</b>				
1 неделя	" Королевство шахмат "	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная и очень интересная игра, заинтересовать детей	1	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.



2 неделя	Шахматная доска	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	1	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да, нет»
3 неделя	Проспекты, улицы, переулки волшебной шахматной доски.	Введение понятия "горизонталь", "вертикаль", упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	1	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина. Дидактическое задание "Диагональ".
4 неделя	Жители шахматного королевства	Познакомить детей с названиями шахматных фигур. Развивать любознательность и потребность в приобретении новых знаний.	1	Дидактическая игра: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего?»; «Большая и маленькая».
<b>Ноябрь</b>				
1 неделя	«Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	1	Схематическое изображение доски. "Составь доску", "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".
2 неделя	Кто главный в королевстве шахмат (занятие-тайна)	Дать детям понятие, что каждая фигура может быть главной в отдельной игре и сам король ничего не представляет без своего войска, но все же самый главный – это военачальник данного войска – сам играющий, все зависит от него. Воспитывать в детях умение брать ответственность на себя.	1	Чтение сказки "Чудесные фигуры" Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?"
3 неделя	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	1	Схематическое изображение доски. "Составь доску", "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".
4 неделя	Вежливые и уважаемые слоны	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	1	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", отгадывание загадки о слоне
<b>Декабрь</b>				
1 неделя	Прямолинейная, бесхитростная фигура – Ладья	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном	1	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном

		положении, ходами. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, внимание, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.		положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
2 неделя	Как ходит ладья.	Познакомить детей с внешним видом ладьи, ее ценностью, правилами хода и взятия ею другой фигуры. Развивать внимание усидчивость, сосредоточенность.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
3 неделя	Могучая фигура (Ферзь)	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	1	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
4 неделя	Размен фигур.	Познакомить детей с выгодным, невыгодным и равноценным разменом фигур. Учить детей думать, запоминать, сравнивать и обобщать.	1	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
Январь				
1 неделя	Прыг, скок и вбок (Конь)	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	1	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
2 неделя	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и "Секретная фигура"
3 неделя	Сложный ход коня.	Познакомить детей с ценностью этой фигуры, правилами хода и взятия ею другой фигуры. Развивать умение запоминать, думать, сравнивать и обобщать	1	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"
4 неделя	Пешки - это шахматная пехота	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	Чтение дидактической сказки «Детский сад «Чудесная Пешка» Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Д/и «Волшебный мешочек»
Февраль				

1 неделя	Героическая пешка «Ни шагу назад!»	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	1	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
2 неделя	Праздник пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	1	Соревнования.
3 - 4 неделя	Король – властелин шахмат	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	2	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
Март				
1 неделя	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	1	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
2 неделя	Что нужно для игры в шахматы.	Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы. Вызвать желание иметь шахматы дома и привлекать родителей в свою игру.	1	Дидактическая игра: «Что общего?»
3 неделя	Кто побеждает.	Познакомить детей с положениями в игре: выигрышное – мат, опасное – шах, тупиковое – пат. Воспитывать самокритичность, самостоятельность, умение принимать решения.	1	Дидактические игры: «Шах или не шах», «Дай шах».
4 неделя	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
Апрель				
1 неделя	Запись шахматных партий.	Познакомить детей с языком записи шахматных ходов –	1	Дидактические игры: «Узнай адрес фигуры»,

		нотацией. Дать знания обозначения каждой фигуры. Развивать внимательность и собранность.		«Разнеси письма по адресам».
2 неделя	Рокировка.	Познакомить детей с четырьмя правилами рокировки. Учить радоваться красивым комбинациям. Расширять кругозор, умение предвидеть результаты своей деятельности.	1	Дидактические игры: «Рокировка», «Волшебный мешочек».
3 неделя	Взятие фигур противника.	Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий. Развивать умение применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.	1	Дидактические игры: «Взятие», «Пять шахов».
4 неделя	Окончание партии.	Познакомить детей с самой короткой партией в два хода. Дать понятия в шахматной игре: ничья; пат; мат. Научить детей планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку в процессе шахматной игры.	30 мин	Дидактические игры: «Мат или не мат», «Мат в два хода».
Май				
1 неделя	Ответы к задачам.	Учить детей самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи. Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения.	1	Дидактическая игра: «Защита от шаха».
2 неделя	Победа и поражение.	Обучать успешному овладению детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии на всех ее стадиях. Выбатывать целеустремленность, стимулировать детей к созданию новых творческих идей и решений.	1	Дидактическая игра: «Два хода».
3 неделя	Разрешения и запреты в шахматном королевстве.	Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры. Учить детей играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.	1	Дидактическая игра: «Защита контрольного поля».
4 неделя	Что мы знаем о шахматах.	Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция)	1	Дидактические игры: «Рокировка», «Первый шах», «Мат или не мат».