

МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 73»
Нижнекамского муниципального района
Республики Татарстан

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете
протокол № 08
от «28» 08 2025г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий муниципального бюджетного
дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад комбинированного вида № 73» НМР РТ
И.А. Гришина
Вводится в действие на основании приказа
№ 100 от «2» 09 2025г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад комбинированного вида №73» НМР РТ**

**Кружок по обучению детей дошкольного возраста игре шахматы
«Шахматная страна»
(для детей 6-7 лет)**

Республика Татарстан
г. Нижнекамск

Содержание

Введение.	3
Пояснительная записка.	3
Условия реализации программы.	4
Цели программы.	4
Задачи программы.	5
Ожидаемые результаты.	5
Перспективное планирование по обучению детей игре в шахматы.	6
Содержание программы.	6
Список использованной литературы.	16
Приложение. Шахматная тетрадь для дошкольников.	18

Программа обучения детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы «Шахматная страна»

Введение

Шахматы - магическая игра. Их чары испытали на себе почти все великие люди всех времен и народов - от царей и полководцев до писателей и музыкантов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор никому не удалось. Даже современные ЭВМ в миллионы раз превосходящие по быстродействию человеческий мозг, не могут сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии. Кроме этого, шахматы необычайно эмоциональны, они дарят своим приверженцам сильные переживания и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре. Из всех видов игр, придуманных человечеством, это единственная игра, которая близка и к спорту, и к науке, и к искусству. Творческая деятельность, яркое эстетическое переживание, некая спортивная борьба, логика научного исследования и большое воспитательное действие присущи шахматам. Видимо, поэтому они сумели выделиться из множества других интеллектуальных игр и, пройдя сквозь эпохи, не только сохранили, но и приумножили интерес к себе со стороны общества.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник - выдержанней, зазнайка - самокритичнее. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным.

К тому же шахматы - замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских и добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Шахматы дают детям возможность более целостно взглянуть на окружающий мир. Основная задача - вызвать у детей интерес к игре, заразить их «шахматной лихорадкой» и по возможности отвлечь немного от телевизоров, фишек, наклеек, комиксов, тетрисов, тамагоч, планшетов, телефонов и т.д.

В наше время шахматы стали прочно входить и в образовательный процесс. Во многих школах и детских садах нашей страны и за рубежом, на протяжении многих лет, ведутся шахматные уроки.

Занятия шахматами в детском саду помогут детям лучше усвоить учебные предметы в школе. Например, с такими понятиями как «центр», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» и другими дети познакомятся в детском саду раньше, чем на уроках математики или геометрии в школе. Шахматная партия требует умения рассчитывать многочисленные варианты, а этот навык поможет детям в школе решать математические задачи любой сложности.

Пояснительная записка

Данная программа предназначена для работы с детьми старших и подготовительных групп детского сада в течение года. За это время дети получают

основы шахматных знаний, необходимые им для успешного ведения игры, узнают много интересного. Занятия по данной программе проводятся в нашем саду уже несколько лет. Все дети, прошедшие обучение, научились играть в шахматы. Некоторые воспитанники настолько увлеклись игрой и достигли таких хороших результатов, что смогли принять участие в районных соревнованиях по шахматам и заняли призовые места.

Кроме того, дети имеют возможность заниматься дальше и повышать свое мастерство уже в школе, т.к. установлена тесная связь со спорткомитетом района. Представитель спорткомитета приходит в детский сад и формирует из детей подготовительной группы шахматный кружок уже в школе.

В программе не ставится задача подготовка спортсменов. Прежде всего, она направлена на разностороннее развитие личности ребенка, расширение круга, навыков общения и полноценного самовыражения, раскрытие способностей детей. В ней даны сведения обо всех стадиях шахматной партии (дебют, середина игры и окончание), игровые приемы, знания по самостоятельному изучению шахмат, а так же некоторые сведения исторического характера.

Условия реализации программы.

Руководитель образовательной программы: Гарипова Лилия Ирековна, инструктор по физической культуре высшей квалификационной категории МБДОУ №73, спортивный судья 2 квалификационной категории по виду спорта «Шахматы».

Занятия проводятся по принципу дополнительной образовательной услуги для детей дошкольного возраста.

Объем занятий - один час в неделю с каждой подгруппой. Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН 2.4.1.2731-10 и составляет 25 минут для детей старшей группы (5-6 лет) и 30 минут для детей подготовительной к школе группы (6-7 лет) и предусматривает физкультминутки и подвижные игры. Программа рассчитана на проведение 8 занятий в месяц.

График проведения занятий: ежедневно с 7.30 до 8.00ч.

В конце года желательно провести турнир на 4 разряд и шахматную викторину совместно с родителями. Преподаватель может варьировать занятия по разделам и темам программы, опираясь на свой опыт и учитывая подготовленность детей. Одним из важнейших условий, обеспечивающих успешность занятий детей, является помощь родителей (повторение дома изученного материала, выполнение домашних заданий, практические игры), бабушек, дедушек и знакомых, умеющих играть в шахматы. В случае, если в окружении детей никто не умеет играть в шахматы, можно посоветовать взрослым учиться вместе с детьми. Общее увлечение благоприятно скажется на отношениях в семье, еще более сблизит родителей с детьми.

Цели программы.

На первый план выдвигаются следующие цели:

1. Заложить основы гармоничного развития детей и расширить их представление об окружающем мире.

2. Приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат.
3. Стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

Задачи программы.

1. вызвать у детей интерес к шахматам.
2. обучить детей основным приемам игры в шахматы.
3. развивать образное, логическое и ассоциативное мышление.
4. обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие.
5. расширять кругозор ребенка.
6. формировать познавательную активность.
7. развивать способность к самооценке и самоконтролю.
8. учить планировать свою игру и работу.

Ожидаемые результаты.

Обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др .
- правильное название шахматных фигур и их ходы.
- название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.
- 3 стадии шахматной игры: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.
- что такое шах, мат, пат.
- способы защиты от шаха.
- правила разыгрывания дебюта.
- простейшие тактические удары: вилка, связка, двойной шах, вскрытый шах.
- приемы и способы матования одинокого короля.
- правило квадрата и ключевых полей.
- некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.
- что такое «мельница» и цугцванг.
- сравнительную ценность фигур.

Дети должны уметь:

- хорошо ориентироваться на шахматной доске
- правильно делать рокировку
- играть фигурами без нарушения правил
- читать и записывать шахматную нотацию (до 10-15 ходов)
- видеть тактические удары
- разыгрывать несколько дебютов
- решать простейшие задачи на мат и пат в 1-2 хода
- провести пешку на поле превращения
- взаимодействовать фигурами в игре
- ставить линейный мат, мат ферзем, мат ладьей, мат двумя слонами, с помощью пешек

- выполнять шахматные упражнения (типа «сходи конем в гости», «огонь», «объединение» и др.)
- рассчитывать варианты в уме
- планировать свои действия
- играть в «морской бой», в «овцу и волков», «шахматные поддавки».

Перспективное планирование по обучению детей игре в шахматы

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в «шахматы»

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- Развитие умения ориентироваться на плоскости
- Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т.д.).
- Формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.
- Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т.п.
- Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри-снаружи, соприкосновение и т.п.).
- Выработка у ребенка волевых качеств
- Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- Развитие физической выносливости, физического здоровья.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятие 1.

Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол,.

Шахматная нотация: адреса фигур.

Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)

Дома: игра в «Крестики-нолики», повторить цифры и буквы на шахматной доске.

Занятие 2.

Начальная позиция. «Адреса» фигур, правила хода; пешка (без правила превращения и взятия на проходе), ладья, слон, ферзь, король.

Игра: «Почтальоны» разносят «письма» по адресам, где буква - название улицы, а цифра - «номер дома»)

Дома: игра «Морской бой», повторение названий: горизонталь, вертикаль,

диагональ. Написание букв. Начертить в блокноте шахматную доску.

Занятие 3.

На занятие дети приходят с блокнотами в крупную клетку, где начерчен квадрат 8x8 см. И обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

Шахматная нотация: Игра «Кто быстрее?». Преподаватель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой (предварительно потренироваться дома печатать буквы). Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе).

Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматное поле: страну).

Дома: обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами, повторить буквы и изучение правила хода фигур. Игра «Морской бой».

Занятие 4.

Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.

Игра: «Огонь». (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою.)

Игра: «Соберем урожай», (Расставить на доске пешки-овощи и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку. Можно провести на разных досках с элементом соревнования.)

Дома: попытаться белопольным слоном уничтожить пешку, стоящую на черном поле и наоборот. Расставить на поля одного цвета слона и ладью (любые поля). Определить, сколькими способами может ладья побить слона и наоборот.

Занятие 5.

Король и ферзь. Ходы, взятия, удары, сила, первое понятие «шах».

Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)

Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).

Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).

Дома: потренироваться делать шах королю ферзем. Игра «Собери урожай» с королем (съесть королем все пешки на доске, стараясь не попадать под шах).

Занятие 6.

Конь. Ходы, взятие, сила, удары. Нарисовать в блокноте букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске.

Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).

Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках.

Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на d8 и с a2 на p7).

Дома: нарисовать букву Г в разных положениях. Определить силу коня в углу и с краю доски. Поиграть в «Гости».

Занятие 7.

Конь. Закрепление. Понятие «Вилка».

Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами.

Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.

Дома: посоревнуйтесь с детьми в скачках конем. В блокноте начертите квадрат 5х5 и ходом коня обойдите как можно больше клеток, останавливаясь в каждой не более раза. Кто больше займет клеток, тот победит.

Занятие 8.

Пешка. Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе)

Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка)

Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь)

Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).

Дома: игра «Соберем урожай» (разные варианты), «Война пешею».

Занятие 9.

Шах и мат. Примеры. Способы защиты от шаха. Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Объяснить, что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах». Объяснить, как должен поступать король при шахе:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем.
- Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)
- Уйти из-под шаха на другое поле.

Продемонстрировать на доске варианты а, б, в. Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.). предложить спасти короля от этого «шаха».

Сделать вывод, что «мат» - это шах, то которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х».

Игра «Поставь защиту». Поупражнять детей в умении правильно защищать короля - закрыть со стороны нападения. Обратить внимание, что от коня защиты нет.

Дома: игра «кто объявит больше шахов королю?» (варианты шахов разными фигурами).

Занятие 10.

Рокировка. Закрепление понятий «шах» и «мат». Сказать, что т.к. король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход,

который называется рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о. Потренировать в выполнении рокировки без других фигур. Правила, когда рокировку делать нельзя:

1. если король уже ходил.
2. если ладья уже ходила.
3. если между королем и ладьей есть другие фигуры.
4. если королю шах.
5. если после рокировки попадает под шах.
6. если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой (битое поле).

Показать все варианты.

Игра: «Кто первый ?» (из 2-3 предложенных позиций найти где мат).

Дома: повторить, все случаи, когда нельзя делать рокировку. Предложить детям придумать несколько вариантов, когда рокировку делать можно, а когда - нельзя.

Занятие 11.

Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8-10 ходов). Показать несколько вариантов начала партий.

Игра: Игры в парах. Цель - развитие фигур (8-10 ходов). Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить все легкие фигуры, сделать рокировку).

Дома: проиграть варианты испанской партии, итальянской, защиту Филидора (по возможности) или просто потренироваться развивать фигуры.

Занятие 12.

Основные законы дебюта. Детский мат. Мат Легаля. Нападение на поле f7 и f2. Выполнить правила дебюта (занят центр, развит легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя вначале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). Показать варианты нападения на поле f7 - f2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат Легаля (конем).

Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии.

Дома: потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

Занятие 13.

Относительная ценность фигур. Размен. Выполнить игру «огонь» (сколько полей «обстреливает» каждая фигура). Рассказать детям о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица, конь и слон три единицы, причем слон в конце партии сильнее коня, а конь сильнее

в начале, ладья (тяжелая фигура)- пят единиц, ферзь (тяжелая фигура) - девять единиц, король бесценен). Решение примеров на нахождение эквивалента в боевых единицах другими фигурами ($C = 3П$, $Л = C + 2П = 5П$, $Ф = 2C + К = 9П = Л + C + П$ и др.). Шахматные задачи на определение выгоды размена.

Игра: «кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника.

Дома: сравнить силу 2 коней и 2 слонов в конце игры. Игра на «объединение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур).

Занятие 14.

Мат и пат. Решение задач в один ход на мат и пат. Показать детям 2 позиции в конце игры. Предложить их оценить, определить, где мат, рассказать, что во 2 позиции получилась ничья, которая называется пат. Показать несколько позиций и рассказать, как получился пат. Определить, кому выгоден пат, а кому - нет. Сказать детям об осторожности в конце игры, что бы «не загнать» короля противника под пат.

Игра. Игры в парах. Эндшпиль (поставить мат за один - три хода).

Дома: решение задач на пат и мат (отгадать, что королю : мат или пат), предложить детям придумать несколько вариантов, когда королю - пат; дать детям возможность поохотиться за вашим «голым» королем, ферзем и ладьями, стараясь поставить мат.

Занятие 15.

Мат двумя ладьями (линейный мат, варианты). Повторение шахматной нотации. Сказать детям, что сегодня королю придется побегать, т.к. мы будем учиться делать мат двумя ладьями, который называется линейным, т.к. получается на одинаковых линиях доски - горизонталях или вертикалях. Поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5). Предложить определить (посчитать клетки) к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Показать, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой - нападая (по горизонтали и по вертикали). Напомнить, что бы ладьи не подходили близко к королю, что бы он их не съел. Упражнения в постановке мата двумя ладьями (со всей подгруппой, аргументируя предложения хода).

Игра. Тренировка в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат). Спросить какая фигура может заменить одну и ладей (ферзь). Записать в блокноте обозначения - символа для записи шахматной нотации.

Дома: поупражняться в постановке линейного мата с записью в блокноте.

Занятие 16.

Мат ферзем. Повторение понятия «пат». Сказать детям, что сегодня королем опять придется побегать, т.к. мы будем учиться ставить мат с помощью ферзя.

Помнить, что такой мат получается в углу или на крайней вертикали или горизонтали, и что ферзь должен оттеснять короля, отставая от него на «ход коня». При этом в углу немного отступит, чтобы не получился «пат», пока свой король идет на помощь ферзю. Показать варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.

Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты). Педагог следит, как дети усвоили материал занятия, и помогает затрудняющимся детям). За постановку мата дети получают одно очко, за пат - 0. Подсчитать очки и похвалить победителя.

Дома: поупражняться в постановке мата ферзем с записью в блокноте. Повторить постановку линейного мата.

Занятие 17.

Мат ладьей. Понятие «оппозиция». Сказать детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция». Объяснить, что оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом. Упражнение в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.

Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля: заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

Игра. Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

Дома: повторить понятие «оппозиция», поупражняться в постановке мата ладьей и королем.

Занятие 18.

Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат (постараться выяснить усвоение материала каждым ребенком). Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает.

Игра. Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1½ очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1½ очка за нерациональное решение; 0 очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

Дома: тренировка в придумывании и решении задач по теме. Записать варианты в блокнот.

Занятие 19.

Проверка домашнего задания по теме 18. Проигрывание лучших вариантов. Шахматные игры на объединение. Правило взятия на проходе. Совместное решение лучших вариантов придуманных дома задач. Сказать детям, что у нас сегодня будет соревнование на «объединение» (цель: съесть большее количество фигур за 10-15 ходов). Перед началом соревнования познакомить с правилом взятия на проходе (показать несколько вариантов).

Игра. Турнир на «объединение» (за каждую съеденную фигуру - 1 очко + очки за стоимость каждой фигуры (пешка - 1, конь и слон - 3, ладья -5, ферзь - 9)) за 10-5 ходов. Определить победителя, наградить шахматным конем (силуэт из картона).

Дома: повторить правило взятия на проходе, посоревноваться с родителями, знакомыми в игре на «объединение». Игра «гости» на закрепление хода коня (переправиться на заданное поле (в гости к другому коню)) самой короткой дорогой.

Занятие 20.

Вилка и связка. Двойной шах. Спросить, знают ли дети, что такое «ловушка»? сказать, что в шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы, используемые в шахматной игре. Сказать, что такое вилка, сколько, сколько у нее может быть концов. Показать вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня. Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи. Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок. Показать, как получается двойной шах. Обратить внимание, что защититься от него с помощью других фигур нельзя, король спасается сам.

Игровые упражнения «Сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «Свяжи фигуру», «Поставь двойной шах».

Дома: закрепить понятие «вилка», «связка», «двойной шах», Записать варианты в шахматный блокнот.

Занятие 21.

Защита от связки. Вскрытый шах, спертый мат. Напомнить о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту. Показать, как по возможности защититься от связки (думать о последствиях каждого хода, не допуская «связывания» фигур, а если фигура уже «связана», постараться тоже совершить равнозначное нападение на фигуры противника) показать защиту от вилки конем и спертый мат (исп. Коня).

Объяснить понятие «вскрытый шах». Показать варианты постановки такого шаха.

Игровые упражнения со всей подгруппой детей: «Придумай конечный вариант спертого мата», «Покажи варианты мата Легаля», «Расставь фигуры, предложенные педагогом, так, чтобы противнику не удалось сделать вилку», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».

Дома: игры с родителями, знакомыми, используя знания, полученные

на занятиях 20 и 21.

Занятие 22.

Пешки против королей. Правило квадрата. Расставить 2 позиции: король с пешкой против короля. Сказать, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция опытные шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поле превращения или король противника ее догонит (в результате - ничья). Показать позицию, где пешка побеждает. Познакомить с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет. Упражнения на прохождение квадрата пешек (сторона квадрата - длина пути пешки до поля превращения). Выложить на доске фишками квадрат каждой пешки. Показать позицию, где побеждает король. Попросить рассчитать в уме, кто побеждает, объяснить и проверить в игре. Показать 2 случая исключения из правила: пешка победит, даже если король находится в квадрате, если:

1. пешка стоит на начальной позиции (горизонталь 2 или 7), т.к. она может пойти сразу на 2 поля.
2. если король в погоне за пешкой натывается на препятствие - свою пешку. Потребуется лишний ход, чтобы обойти препятствие или убрать его (сделать ход этой пешкой) соревнование на расчет вариантов в уме «кто быстрее всех считает». За каждый правильный расчет - 1 очко.

Дома: научить родителей находить квадрат пешки и пользоваться правилом квадрата. Потренироваться, кто быстрее считает варианты.

Занятие 23.

Пешечные окончания. Расчет вариантов. Сказать, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель - добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь) Показать пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Помочь сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.

Упражнение в парах. Рассчитать варианты при двух пешках, стоящих в начальной позиции на одинаковых вертикалях (с2, d2, и с7, d10). Сделать вывод.

Игровое упражнение «Война пешею» - игра одними пешками с целью добраться до поля превращения. За каждую прошедшую пешку очко.

Дома: игра в «Войну пешею» - закрепить умение рассчитывать варианты в уме. Повторение правила квадрата и правила взятия на проходе.

Занятие 24.

Король с пешкой против короля. Правило «ключевых полей». Сказать, что сегодня король будет сам помогать своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». «Ближние ключевые поля» (БКП) находятся через ряд по ходу движения пешки. Далее следуют «поля шестой горизонтали» (ПШГ). Вокруг поля превращения пешки находятся «решающие ключевые поля» (РКП), король сам идет в

наступление, стараясь занять одно из БКП, а затем одно из ПШГ, затем одно из РКП. В нужный момент, когда король противника встает в оппозицию, пешка помогает своему королю и делает промежуточный ход. Проиграть со всей подгруппой варианты прохода пешки, потренироваться, в расчете вариантов. Показать когда правило не действует (для пешек на крайних вертикалях, если чужой король стоит на той же вертикали, что и пешка).

Тренировка в парах.

1. задание: определить БКП, ПШГ и РКП.
2. задание: провести пешки на поле превращения.
3. задание: король противника побеждает и делает ничью.

Дома: отметить в блокноте «ключевые поля» для пешек 2Й, 3Й, 4Й горизонтали (7Й, 6Й, 5Й - для черных). Потренироваться проводить пешку с помощью короля, а также наоборот - делать, ничью.

Занятие 25.

Мат двумя слонами. Варианты пата. Сказать, что сегодня воевать с королем противника будут слоны и сам король, т.е. мы будем учиться ставить мат двумя слонами. Объяснить, что, чтобы поставить мат двумя слонами нужно оттеснить одного короля в угол. Мат двумя слонами похож на линейный мат ладьями, только слоны будут вести двойной огонь по диагонали, а король будет им помогать. Показать конечную позицию с матом, сказать, что король, помогающий слонам, должен обязательно встать от угловой клетки на ход коня, иначе мат не получится. Расставить на доске позицию и показать, как ставить мат двумя слонами. Напомнить об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Показать, как это может случиться.

Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры). За каждый мат - 1 очко, а пат - 0, помощь преподавателя 1/2 очка.

Дома: поупражняться в постановке мата двумя слонами. Поиграть в «войну» слонов против пешек (цель - уничтожить всех пешек противника).

Занятие 26.

Шахматные игры. Предложить решить задачу на мат в 1 ход. Сказать, что сегодня мы должны вспомнить все, чему мы учились и применить это в игре.

Игра. Дети играют партию до постановки мата (если мат поставлен быстро, играют вторую партию, если мат не получается - преподаватель помогает). Обратить внимание, как дети усвоили правила разыгрывания дебюта, кто применяет в игре связки, вилки, как научились действовать пешками, как играют в эндшпиле. На следующем занятии повторить с детьми приемы, которые дети усвоили плохо.

Дома: игра в шахматы до мата.

Занятие 27.

Повторение приемов шахматной игры. На основе наблюдения, проведенного за игрой детей на занятии NQ26, проиграть плохо усвоенные детьми приемы шахматной игры.

Игра. Не шахматная игра на шахматной доске: «овца и волки» (1 белая пешка - овца, 4 черные - волки, стоят на черных клетках как шашки и ходят наискосок на клетку. Волки не могут ходить назад. Цель волков поймать овечку. Цель овцы - пройти сквозь цепь волков до 8й горизонтали).

Дома: игра в шахматы до мата.

Занятие 28.

Проигрывание учебных партий (можно взять из «шахматный букварь аскраска» - А. Кентлера). Сказать детям, что, чтобы научиться хорошо, играть в шахматы, нужно проиграть партии шахматистов, сыгранные ранее, используя запись партии (шахматную нотацию).

Игра. Проиграть несколько партий варианты мата Легалья, защиту Филидора, ферзевый гамбит, партию с красивой жертвой). По ходу игры задавать детям вопросы: зачем был сделан ход? Как можно было исправить положение? Всегда ли хорошо польститься на жертву? Сделать вывод, что во время игры надо быть внимательным, хорошо видеть все шахматное поле, уметь развивать фигуры, точно рассчитывать свою комбинацию и предвидеть комбинации противника, намечать план игры, рассчитывать все возможные способы достижения победы, не допуская ошибок.

Дома: проиграть несколько вариантов разыгрывания дебюта. Проиграть одну - две рабочие партии с разбором. Сыграть целую партию с записью ходов.

Занятие 29.

Решение задач на мат в два хода.

Игра. Разделить детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый - тот получает одно очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, спросить, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4-5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.

Дома: придумывание задач на постановку мата в 1-2 хода. Повторение мата двумя слонами, ферзем, ладьёй.

Занятие 30.

Мельница. Цугцванг. Рассказать детям, что во время шахматной партии, встречается комбинация под названием «мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница. Сказать, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг» (когда один из соперников вынужден делать единственные, как правило, проигрывающие ходы). Показать позицию, когда один из соперников находится в положении цугцванга. Повторить понятия «двойной удар», предложить расставить варианты позиций на доске. Если останется время, можно рассказать о наиболее знаменитых гроссмейстерах.

Дома: шахматные игры до постановки мата.

Занятие 31.

Шахматная эстафета. Разделить детей на две команды, предложить решить занимательные задачи с шахматными фигурами на скорость.

1. проходная решетка
2. «запри фигуры в ящик» (чтобы они могли сделать как можно меньше ходов)
3. «расставь часовых» (расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей)
4. «поставь защиту»
5. «самый быстрый джигит» (упражнения с конями)
6. «расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьёй, мат ферзём, мат с помощью пешек).

Эстафета может быть проведена совместно с родителями (команда детей - команда родителей или две команды детей, две - родителей, если родителей мало - сделать смешанные команды из детей и родителей) победившая команда награждается (силуэт шахматного коня на тесемке).

Дома: подготовка к шахматному турниру: повторение правил разыгрывания дебюта, шахматных ловушек, правило квадрата и ключевых полей, постановку мата в эндшпиле.

Занятие 32.

Шахматный турнир.

Сказать, что сегодня у нас начинается настоящий шахматный турнир на звание чемпиона детского сада. Нужно быть предельно собранными, и внимательными. Проигравшим не надо сильно расстраиваться, т.к. даже все выдающиеся гроссмейстеры когда-нибудь проигрывали. Из проигрыша нужно извлечь уроки на будущее. Разбить всю группу на 2 подгруппы, приблизительно равные по силам. Затем выигравшие играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими и т. д. за мат получают одно очко, ничью - 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпион детского сада), 2 м, 3 м. Победители награждаются грамотами и призами. Если времени не хватит, провести еще на одном занятии шахматный турнир.

Список использованной литературы

1. Балашова Е.Ю. Шахматная азбука, 1 ступень. Герои сказки играют в шахматы / Е.Ю. Балашова. – М.: Просвещение, 2009. – 72 с.
2. Балашова Е.Ю. Герои сказки играют в шахматы / Е.Ю. Балашова. – М.: Просвещение, 2009. – 96 с.
3. Балашова Е.Ю. Задачник 1 ступень / Е.Ю. Балашова. – М.: Просвещение, 2009. – 64 с.
4. Балашова Е.Ю. Шахматная азбука. Первая ступень / Е.Ю. Балашова. – М.: Просвещение, 2009. – 144 с.
5. Весела И.И. Шахматный букварь: Книга для учащихся / И.И. Весела. –

Петрозаводск: БНП, «Кругозор», 1994. – 112 с.

6. Гришин В.Г. малыши играют в шахматы: Кн. Для воспитателя дет. сада: Из опыта работы / В.Г. Гришин. – М.: Просвещение, 1991. – 158 с.
7. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам! /А. Дорофеева – М.: Просвещение, 2007. – 160 с.
8. Журавлев Н.И. В стране шахматных чудес / Н.И. Журавлев. – М.: А\О «Международная книга», 1991. – 128 с.
9. Касаткина В. Шахматная тетрадь / В. Касаткина. – М.: Просвещение, 2009. – 32 с.
10. Костенюк А., Костенюк Н. Как научить шахматам. Дошкольный шахматный учебник / Костенюк А., Костенюк Н. – М.: Просвещение, 2007. – 144 с.
11. Лобач П. Правила шахмат / П. Лобач. – Саратов, 2009. – 16 с.
12. Сухин И. Шахматы для самых маленьких / И. Сухин. – М.: Просвещение, 2007. – 280 с.
13. Фоминых М. Шахматы для друзей / М. Фоминых. – Чебоксары, 2009. – 64 с.

Приложение

Шахматная тетрадь для дошкольников

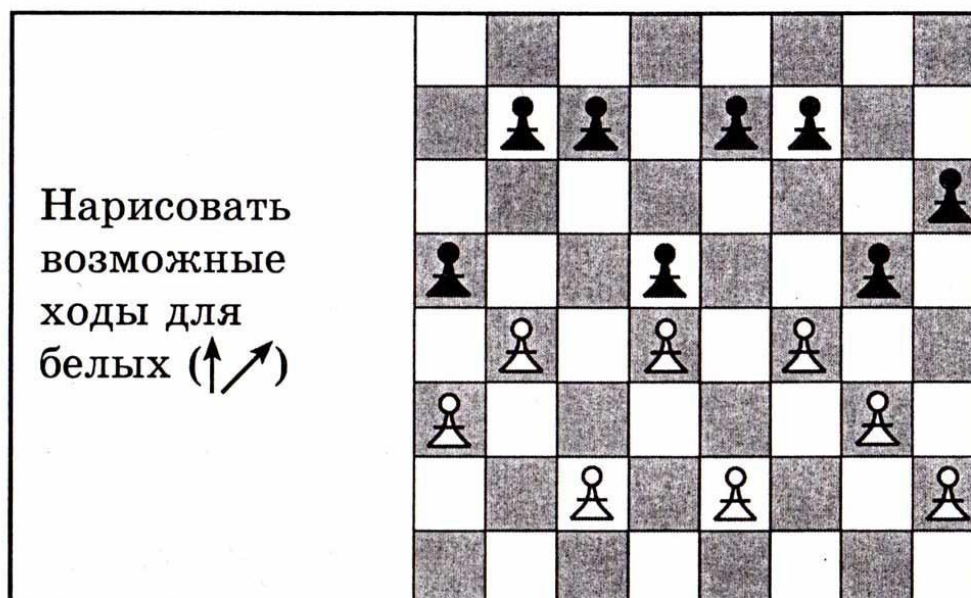
Учимся рисовать фигуры

Пешка								
Слон								
Ладья								
Конь								
Ферзь								
Король								

Какая фигура занимает не своё место?

Стрелочками вернуть их на нужное место								
								
								
								

Пешка ходит вперёд, а бьёт наискосок



Дойти белой пешкой до финиша
($\Phi_1, \Phi_2, \Phi_3, \Phi_4, \Phi_5, \Phi_6$)
 применяя правила ходов и взятий.
 Чёрные фигуры неподвижны («спят»)



Ладья ходит по вертикалям и горизонталям



Сила ладьи: $\text{Л} = \text{В} + \dots\dots\dots$

Дойти ладьёй до финиша (Ф), обходя камни – преграды



Дойти ладьёй до финиша (Ф), прыгая по камням



Сбить ладьёй 8 пешек за 8 ходов, не попадая под бой



Слон ходит по диагоналям



Сила слона: ♗ = ♘ +

Дойти слоном до финиша (Ф),
обходя камни — преграды



Дойти слонем до финиша (Ф), прыгая по камням



Сбить слоном 10 фигур за 10 ходов не попадая под бой



**Ферзь ходит по вертикалям,
горизонталям и диагоналям**



Сила ферзя: ♔ = ♖ +

**Дойти ферзём до финиша (Ф),
обходя камни-преграды
разными маршрутами за 4 хода**



**Дойти ферзём до финиша (Ф),
прыгая по камням**



**Сбить ферзём 12 фигур за 12 ходов
не попадая под бой**

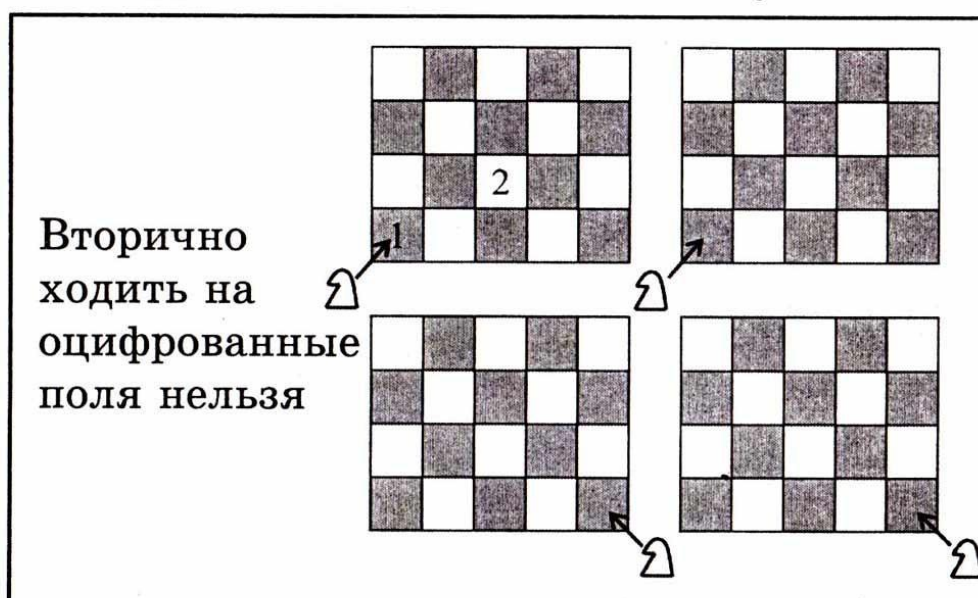


**Конь ходит на одно поле по вертикали
или горизонтали и на одно поле по
диагонали, удаляясь от прежнего места**



Сила коня: ♞ = ♞ +

**Сделать как можно больше ходов конём,
оцифровывая поля, где конь уже был**



Дойти конём до финиша (Ф),
обходя камни-преграды
или перепрыгивая
через них за 7 ходов



**Сбить конём 12 фигур за 12 ходов
не попадая под бой**



**Король ходит в любую сторону
на одно поле**

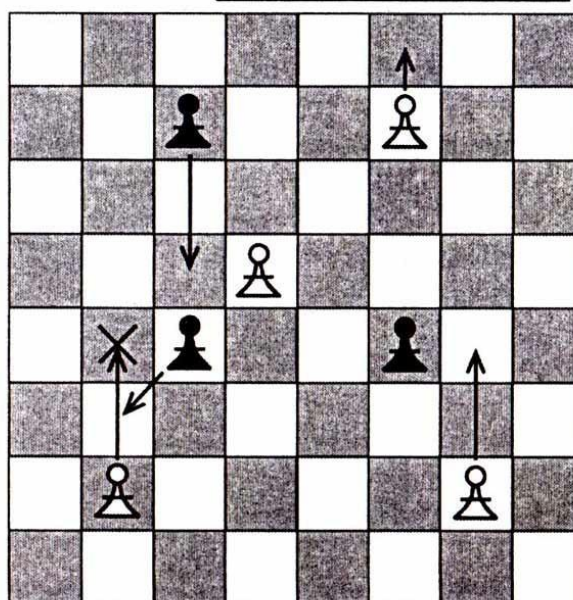


**Король-разведчик.
Проникнуть во вражеский штаб.
Ходить под бой фигур противника
нельзя.**



Необычные ходы пешкой

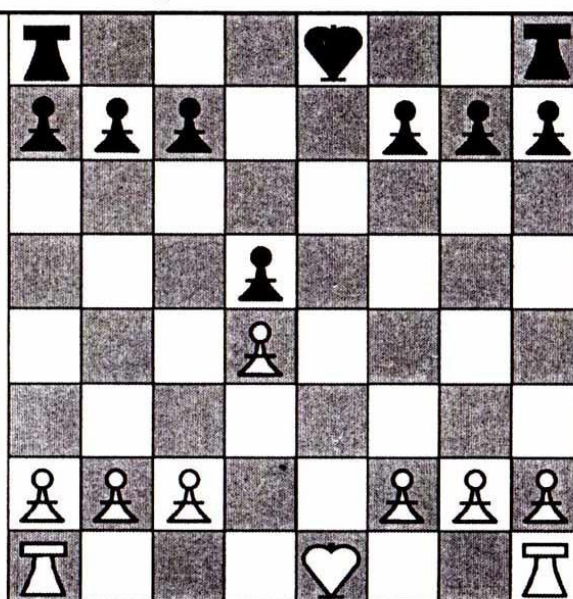
а) превращения пешки
(нарисовать, в какие фигуры она превращается);
б) взятие пешкой на проходе
(нарисовать возможные взятия пешек)



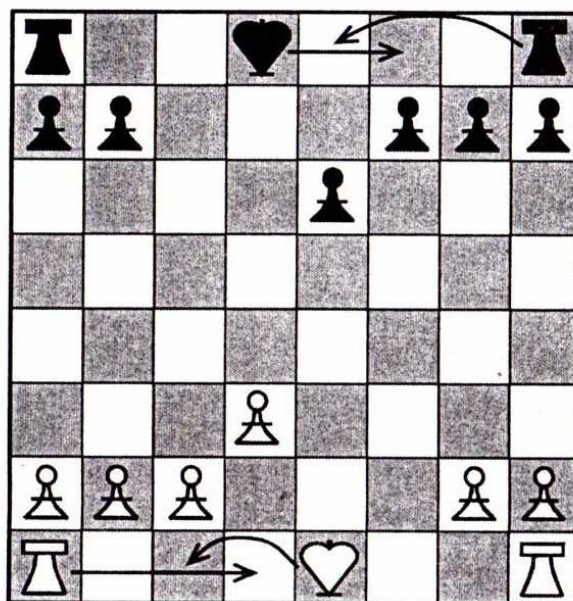
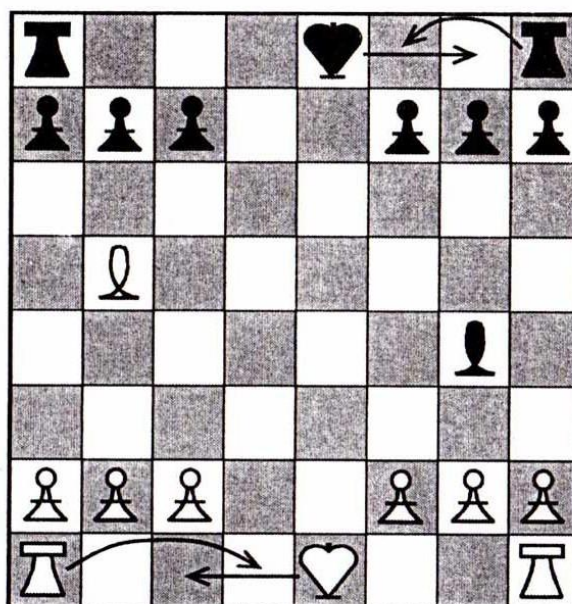
Необычный ход — рокировка.

Нарисовать возможную рокировку белых и чёрных.

Обозначения:
—→ — первое перемещение фигуры
↷ — второе перемещение фигуры

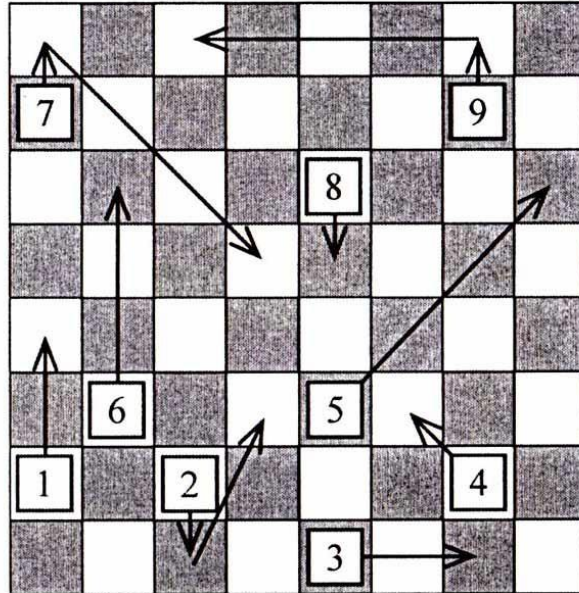
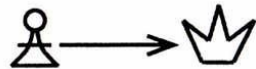


Где рокировка сделана неверно?
 (отметить в квадратике крестиком)
 Почему?

☐

☐
☐

☐

Какие фигуры могли так походить?

Квадратик с цифрой — это фигура или несколько фигур, которые могли так походить. Если сделано два хода и превращалась пешка, то её обозначать, например, так:



1	—
2	—
3	—
4	—
5	—
6	—
7	—
8	—
9	—

Шах – нападение на короля.

Объявить шах всеми фигурами

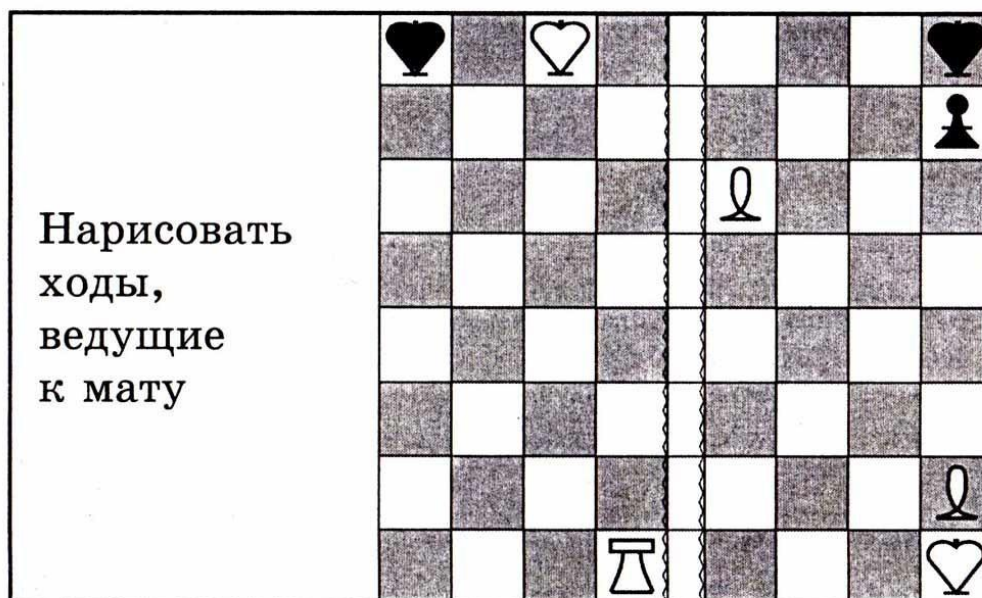


Защититься от шаха тремя способами

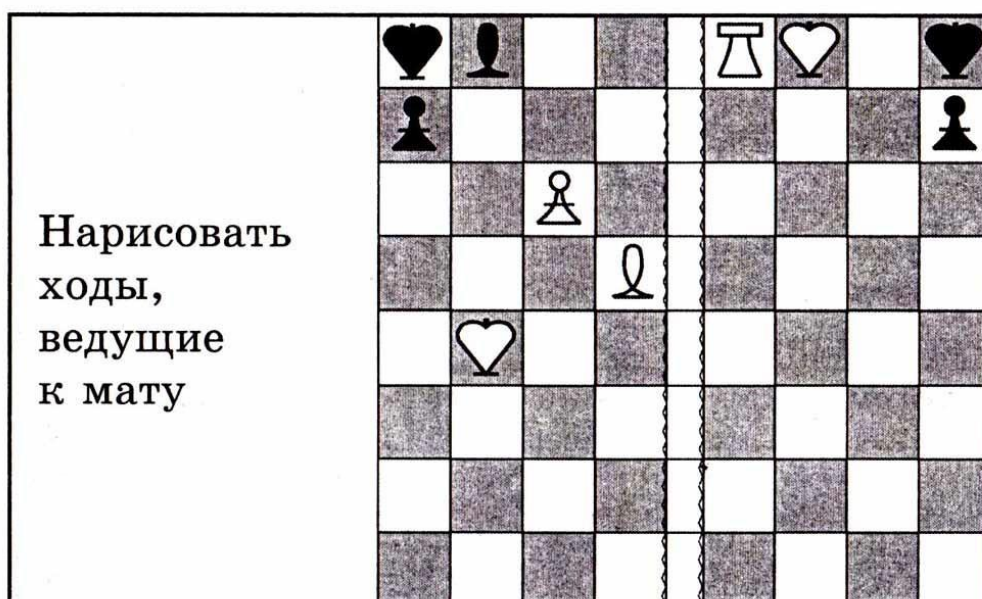


Мат — шах, от которого нет защиты

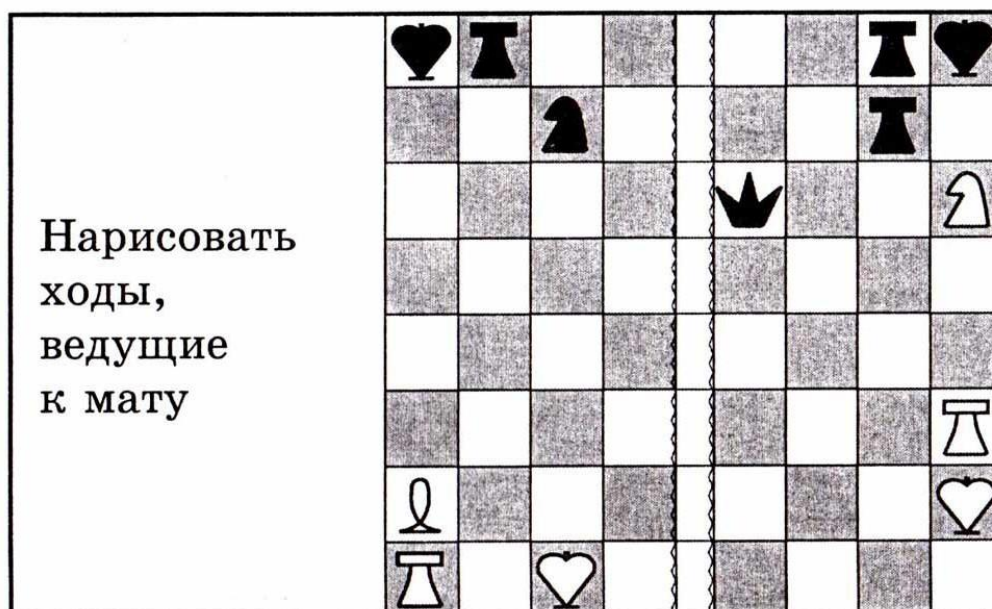
а) объявить мат чёрному королю
нападающей фигурой;



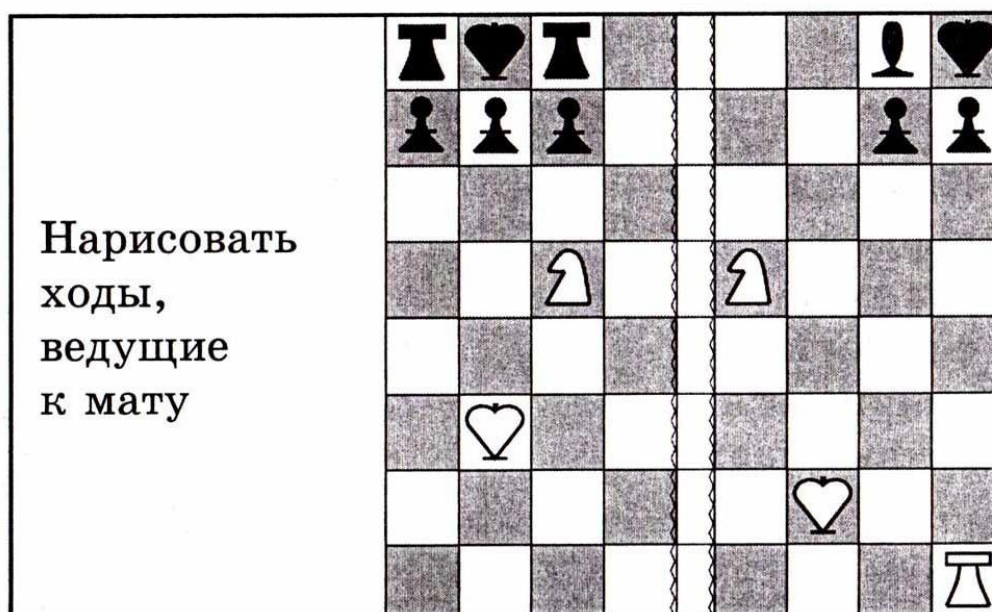
б) объявить мат чёрному королю
вскрытым (открытым) шахом;



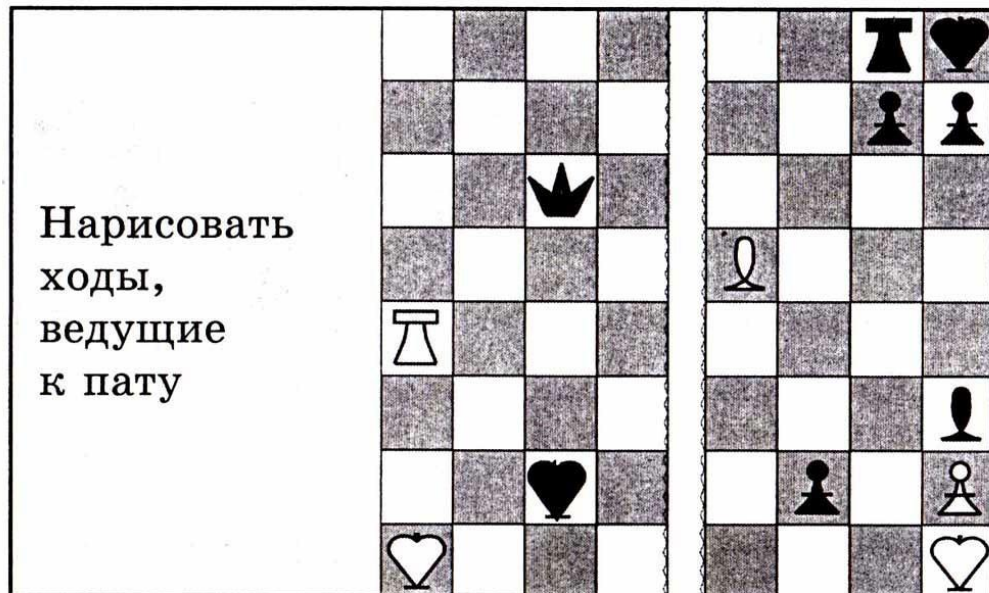
в) объявить мат чёрному королю
двойным шахом;



г) спёртый мат — мат конём запертому
королю;



Пат — позиция в которой нет ходов
Спасти партию с помощью пата



Вечный шах — позиция, где не прекращаются нападения на короля
Спасти партию с помощью вечного шаха

