

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА
ДЕТСКИЙ САД №104 «БЭЛЭКЭЧ»

Набережные Челны

423822, улица С.Максютова, д. 4 (36/9-2),
(код города - 88552) ; 35-73-35, т/факс: 35-73-58

E-mail: madou104@yandex.ru

ОКПО: 30377110, ОГРН: 1111650020580

ИНН/КПП 1650230483 / 165001001



МУНИЦИПАЛЬ АВТОНОМИЯЛЕ
МЭКТЭПКЭЧЭ БЕЛЕМ БИРУ
УЧРЕЖДЕНИЯСЕ

«БАЛАЛАР БАКЧАСЫ – БАЛАНЫ
ҮСТЕРҮ ҮЗЭГЕ “БЭЛЭКЭЧ”

Яр Чаллы шәһәре

423822, С.Максютов урамы, 4 нче йорт (36/9-2),
(код города - 88552) ; 35-73-35, т/факс: 35-73-58

E-mail: madou104@yandex.ru

ОКПО: 30377110, ОГРН: 1111650020580

ИНН/КПП 1650230483 / 165001001



УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МАДОУ №104 “Бэлэкэч”

С.А.Сорошкина

« 31 » августа 20 22 год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО»

ПРИНЯТО

На заседании

Педагогического совета

Протокол № 1

От « 31 » августа 20 22 год

СОСТАВИТЕЛЬ:

Елшанская Альбина Равилевна



№	Содержание	стр
ВВЕДЕНИЕ		3
I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ		
1.	Пояснительная записка.	3
1.1.	Цели и задачи Программы	4
1.2.	Принципы и подходы к формированию Программы	4
1.3.	Возрастная характеристика особенностей обучения детей игре в шахматы	5
2.	Планируемые результаты	5
3	Развивающее оценивание качества образовательной деятельности по Программе	6
II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ		
2.1	Общие положения	8
2.2	Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребёнка, представленных в пяти образовательных областях.	8
2.2.1.	Социально-коммуникативное развитие	8
2.2.2.	Речевое развитие	8
2.2.3.	Познавательное развитие	8
2.2.4.	Художественно-эстетическое развитие	8
2.2.5.	Физическое развитие	8
2.3	Взаимодействие взрослых с детьми	8
2.4	Взаимодействие педагогического коллектива с семьями дошкольников	9
III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ		
3.1	Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребёнка	10
3.2	Организация развивающей предметно-пространственной среды	11
3.3.	Кадровые условия реализации Программы	12
3.4	Материально-техническое обеспечение программы	12
3.5	Финансовые условия реализации Программы	13
3.6	Планирование образовательной деятельности	13
3.7	Режим дня и распорядок	19
3.8	Перспективы работы по совершенствованию и развитию содержания Программы и обеспечивающих ее реализацию нормативно-правовых, финансовых, научно-методических, кадровых, информационных и материально-технических ресурсов	19
3.9	Перечень нормативных и нормативно-методических документов	20
3.10	Перечень литературных источников	20

Введение

Возможности обучения игре в шахматы как учебного предмета в реализации стратегической направленности детского сада на развитие личности поистине уникальны. Известно, что дошкольный возраст является благоприятным для обучения игре в шахматы, так как у маленького ребёнка прекрасно развита долговременная память. Ребёнок способен к более или менее продолжительной концентрации внимания, у него появляется способность к целенаправленной деятельности, он овладевает достаточным лексическим запасом и запасом речевых моделей для удовлетворения своих коммуникативных нужд.

Дополнительная образовательная программа «Шахматное королевство» является программой спортивно-технической направленности, реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5-6 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор. Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Обучение детей игре в шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка.

Программа дополнительного образования обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. №1155) на основе учебника «Шахматная школа» В. Барского.

Освоение детьми игры в шахматы осуществляется, в рамках ситуации общения. Программа рассчитана на 2 года обучения. Частота проведения занятий максимально учтена и исходит из реальных потребностей и интересов дошкольников в общении и познании. 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. Это подтверждается и многолетним практическим опытом: зарубежным и нашим. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях развития, таящихся в дошкольном детстве... Шахматные задачи, стихи рассчитаны на развитие и совершенствование умственного развития детей, совершенствование их памяти и внимания, создают благоприятный эмоциональный фон. Физкультминутки снимают усталость и напряжение у детей. Для создания коммуникативной обстановки во взаимодействии с детьми важно поддерживать высокую активность каждого ребёнка, нужно чтобы дети как можно раньше почувствовали результат своих усилий. Важно, прежде всего, оценивать успехи ребёнка, а не недоработки. Даже самая маленькая победа должна быть оценена. Успех обучения и отношение детей к предмету во многом зависит от того, насколько интересно и эмоционально педагог проводит занятия. Конечно, в процессе обучения игре в шахматы детей дошкольного возраста, большое значение имеет игра. Тем более уместно, когда педагог использует игровые приёмы, наглядность, тем прочнее ребёнок усваивает материал. Наблюдения показывают: укрепляя уверенность ребёнка в себе, а так же повышая его самооценку, педагог создаёт условия для его успехов и достижений в изучении иностранного языка. Даже исправление ошибок должно протекать как определённый этап игры.

Использование компьютерной поддержки очень важно, так как наглядность и ситуации на

мониторе вполне реальны. Но работа на компьютере не должна превышать 5-7 минут.

1.1. Цели и задачи реализации Программы:

Следует отметить, что цели и задачи данной Программы формируются на уровне, доступном детям данного возраста, исходя из их речевых потребностей и возможностей. Каждый вид занятия строится как вид общения, максимально приближенный к естественному общению.

Целью внедрения программы «Обучение детей игре в шахматы» является создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.»

Задачи обучения дошкольников игре в шахматы довольно широки и разнообразны:

а) *образовательные:*

Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы.

Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий

Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.

Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.

Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии

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

Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию,

б) *развивающие:*

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

Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;

Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника; Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

Формировать мотивацию к познанию и творчеству в)

в) *воспитывающие:* воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.2. Принцип и подход к формированию Программы

Дополнительная образовательная программа спортивно-технической направленности обучение детей игре в шахматы» для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы "Шахматы, первый год" И.Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок, а именно:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

«Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», - любил повторять А. Франс. Поэтому, в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам.

«Обучение детей игре в шахматы» осуществляется на основе следующих **принципов:**

- 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 обучающего процесса;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- Принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- Принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Это 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.

1.3. Возрастная характеристика особенностей обучения детей игре в шахматы.

Старший дошкольный возраст(5-6 лет)

Обучение игре в шахматы детей 5-6 лет рассматривается как один из важных предварительных этапов, готовящих ребенка к обучению в школе, способствует формированию мышления, внимания, памяти и других видов психических процессов. В старшей группе ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Не допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Знает шахматные фигуры, ходы шахматных фигур и их отличия. Знакомится с понятиями «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок обучается использовать линейки и тетради в клеточку, научатся быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух.

Ребенок на пороге школы (6-7 лет)

Дошкольники 6-7 лет обладают рядом преимуществ, позволяющих им успешно обучаться игре в шахматы. Дети этого возраста уже достаточно владеют родным языком, у них преобладает произвольное запоминание, они легко вступают в контакт. Преимуществом данного возраста является отсутствие так называемого языкового барьера, то есть страха торможения, мешающего вступить в общение с детьми и педагогом, сыграть партию.

2. Планируемые результаты.

Ожидаемые результаты в ходе реализации программы:

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).
4. Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный - в сентябре, итоговый - в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников

на каждом этапе обучения.

Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики. Содержание первого года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

К концу первого года обучения ребёнок должен знать: имена нескольких выдающихся шахматистов, шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья, историю возникновения шахматной игры; шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу второго года дети должны уметь: разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры; ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода, ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; решать элементарные шахматные задачи; правильно располагать доску м/у партнерами, расставлять фигуры; уметь ставить мат ладьями и ферзем.

3. Развивающее оценивание качества образовательной деятельности по Программе

Критерии оценки

2 (Высокий): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве. Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

1 (Средний): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): 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. 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» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Протокол диагностического обследования детей по программе «Обучение детей игре в шахматы»

Показатели		Дети														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Шахматные поля	Горизонталь															
	Вертикаль															
	Диагональ															
	Центр поля															
Правильное расположение доски м/у партнерами																
Начальное положение фигур																
Названия шахматных фигур	Ладья															
	Слон															
	Пешка															
	Конь															
	Король															
	Ферзь															
Правила хода и взятия каждой фигурой	Ладья															
	Слон															
	Пешка															
	Конь															
	Король															
	Ферзь															
Знает шахматные термины	Рокировка															
	Шах															
	Мат															
	Пат															
	Связка															
	Двойной удар															
	Линейный удар															
	Вскрытый шах															
	Открытое нападение															
	Двойной шах															
Знает ценность фигур																
Знает правила рокировки																
Умеет ставить линейный мат ферзем																
Умеет ставить линейный мат двумя ладьями																
Умеет ставить линейный мат одной ладьей																
Умеет ставить диагональный мат слоном																
Знает правила ничейного исхода																
Знает фамилии великих игроков																
Разыгрывает шахматную партию от																

начала до конца с соблюдением всех правил игры																				
Решает шахматные задачи в 1-2 хода																				
Итого:																				

Условные обозначения: 2 - высокий уровень 1 - средний уровень 0 - низкий уровень

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Общие положения

Обучение игре в шахматы в среднем и старшем дошкольном возрасте особенно эффективно, т.к. именно дети дошкольного возраста проявляют большой интерес к логическим заданиям, к заданиям, которые требуют умственных действий. Эти детские впечатления сохраняются на долгое время и способствуют развитию внутренней мотивации продолжать обучаться игре в шахматы в школе или в шахматно-шашечном клубе города и участвовать на соревнованиях на получение разряда. В целом, раннее обучение игре в шахматы несет в себе огромный педагогический потенциал как в плане умственного, так и общего развития детей.

Актуальность составления данной программы вытекает из потребностей современного общества. Ввиду особенностей детской психики, легкого восприятия и усвоения шахматного материала, при отсутствии психолого-педагогических противопоказаний рекомендуется начинать обучение игре в шахматы в среднем дошкольном возрасте, поскольку у ребенка формируются все психические процессы (память, внимание, мышление).

2.2 Описание образовательной деятельности в соответствии

с направлениями развития ребёнка, представленных в пяти образовательных областях.

Программа составлена на возраст детей 5-7 лет, её реализация предполагает 2 года.

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает 37 шахматных занятий (одно - в неделю). Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН 1.2.3685-21 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.

«Социально-коммуникативное развитие» направлено на формирование элементарных навыков общения в результате проведения соревнований на каждом конкретном отрезке и этапе раннего обучения. Развитие этих навыков осуществляется в тесной связи с овладением детьми языковыми средствами общения, страноведческой и предметной информацией, необходимыми общеучебными и компенсационными умениями, развитием социальной активности детей.

«Познавательное развитие» предполагает развитие познавательной мотивации, любознательной активности детей и формирование положительного отношения к обучению; развитие мышления, внимания и памяти.

Образовательная область «Речевое развитие» включает владение речью, как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

«Художественно-эстетическое развитие» предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусств (словесного, музыкального, изобразительного) с использованием шахматных фигур; формирование элементарных навыков восприятия музыки, художественной произведений, связанных с шахматами.

«Физическое развитие» включает приобретение опыта в следующих видах деятельности детей: двигательной, связанной с выполнением общеразвивающих упражнений, направленных

на развитие равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук; формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение иноязычными хороводными и спортивными играми.

2.3 Взаимодействие педагога с детьми

Основные формы и средства обучения:

Дидактические игры и задания;

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

Практическая игра;

Теоретические занятия, шахматные игры;

Шахматные турниры.

Виды и формы взаимодействия педагога с детьми.

1. Имитация.
2. Создание образов: визуальных, музыкальных, пластических (картинок. образов, музыки.)
3. Использование дидактических игр.
4. Драматизация
5. Подвижные игры (хороводные игры, спортивные)
6. Творческая деятельность.
7. Воспроизведение ситуативных диалогов.
8. Рассказ по картинке.

В процессе обучения детей обучения шахматам на раннем этапе согласно программе используются следующие основные методы: коммуникативный, наглядный, проектный.

Коммуникативный метод является верховным, доминирующим, в наибольшей степени соответствующий специфике обучения игре в шахматы как учебного предмета. С помощью данного метода решается первоочередная задача – развитие мышления, памяти и внимания.

Наглядный метод предусматривает непосредственный показ предметов и явлений окружающего мира, наглядных пособий с целью облегчения понимания, запоминания и использования учебного материала практической деятельности детей.

Проектный метод позволяет реализовать интегративные связи в обучении, расширить «узкое пространство» общения в шахматный кабинет, осуществить широкую опору на практические виды деятельности, типичные для детей указанного возраста. Таким образом, у детей развивается элементарная креативная компетенция как показатель развития психических процессов на данном этапе его изучения.

Содержание программы, учебные и дополнительные материалы программы призваны:

- способствовать дальнейшему развитию способностей личности ребенка: мышления, памяти, внимания, восприятия, языковой догадки, эрудиции, дисциплины;
- развивать его речевые способности;
- развивать мотивацию, волю и активность детей;
- приучать дошкольников к коллективной и самостоятельной работе;
- развивать любознательность, артистизм и др.

Программа предполагает непрерывное знакомство с чемпионами мира, шахматными турнирами, которые проводятся в городе, по стране и в мире, с применением мультимедийных средств обучения.

2.4 Взаимодействие тренера-преподавателя по шахматам с семьями дошкольников

В данной программе указанные задачи и основополагающие принципы решаются в процессе целенаправленной деятельности: на дополнительных занятиях, различных внеклассных мероприятий, в практической деятельности, в тесном сотрудничестве с родителями воспитанников.

Рекомендуется использовать следующие формы работы с родителями:



В течение учебного года с родителями воспитанников проводятся консультации «Ваш ребенок обучается игре в шахматы», «Раннее изучение шахматных фигур» «Мама, поиграй со мной!». Проводятся мастер - классы с родителями воспитанников «Как заниматься с ребенком, обучая его игре в шахматы», «Шахматы с увлечением», «Игра в шахматы вместе с папой, вместе с мамой». Ежеженедельно организуются встречи с родителями, на которых проводится индивидуальная беседа с целью реализации единого подхода к ребенку, максимального развития его по решению шахматных задач. Родители получают информацию об успехах и неудачах, могут посетить занятия, открытые мероприятия.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка

в соответствии с Рабочей программой базируются на созданных следующих психолого - педагогических условиях, обеспечивающих развитие ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными возможностями и интересами.

Для выполнения поставленных целей и задач необходимо использование методики обучения игре в шахматы в дошкольном возрасте. Методика проведения занятий по данному курсу строится с учетом возрастных и индивидуальных особенностей структуры интеллектуальных способностей детей и направлена на их развитие. Обучение дошкольников обучению игре в шахматы носит коммуникативный характер, когда ребенок овладевает языком, как средством общения, то есть не просто усваивает отдельные слова и речевые образцы, но учится конструировать высказывания по известным ему моделям в соответствии с возникающими у него коммуникативными потребностями;

В соответствии с психо-физиологическими особенностями детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности школьника является игра. В курсе используются различные виды игр.

Языковые игры с коммуникативным характером, отражающие специфику дошкольного возраста.

Ситуативные или ролевые игры, которые моделируют ситуации общения по тому или иному поводу. Они, в свою очередь, делятся на игры репродуктивного характера, когда дети

воспроизводят типовой, стандартный диалог, применяя его к той или иной ситуации и импровизационные игры, требующие применения и видоизменения различных моделей. Естественно, может (и должен) возникнуть промежуточный момент, когда в репродуктивную игру вносится элемент импровизации.

Соревновательные игры способствуют усвоению правил игры в шахматы.

Художественные, или творческие, игры, такие как драматизации (постановку маленьких сенок про шахматные фигуры); изобразительные игры, такие как аппликация и рисунок для объяснения определенных языковых единиц и словесно-творческие (подбор рифмы, коллективное сочинение маленьких сказок) развивают коммуникативную, компенсаторную и экзисциальную компетентности ребенка.

Весомый вклад в освоение программы вносят наглядные материалы: раскрашивание, карточки с шахматными фигурами и т.д.

Концепция данной программы определяет комплексный подход к обучению игре в шахматы и выделяет следующие основополагающие моменты успешного овладения дошкольниками правил игры в шахматы:

- разнообразие методов, форм, приемов и средств обучения, учитывая индивидуальные особенности и способности детей. Учет индивидуальных особенностей восприятия позволяет направить интересы, индивидуальные и личностные качества детей на решение образовательной задачи;

- толерантность по отношению к ребенку повышает рефлексивные способности ребенка, речевое поведение учителя определяет речевое и интеллектуальное развитие ребенка;

- системное увеличение учебного материала:

- 1 занятие-введение нового материала.

- 2 занятие- закрепление.

- 3-6 занятия - активизация полученных знаний и введение нового материала.

3.2. Организация развивающей предметно-пространственной среды

Мир шахматной игры полон новых, неизведанных дорог. Ребенок познает его руками, глазами и слухом. Если ребенок чувствует, значит - знает. Творчество - это тот канал, по которому может выявляться и реализовываться в материале внутренняя жизнь детской души. Задача педагога - создать для этого все необходимые условия. Предметная развивающая среда обучения игре в шахматы в группе - важный компонент обучения игре в шахматы детей в детском саду. Она способствует развитию творческой личности, формирует образ мира ребенка. Для обеспечения подлинно творческого развития ребенка необходимо единство развивающей предметной среды и содержательного общения взрослых и детей. Она строится с целью предоставления детям как можно больше возможностей для целенаправленной и разнообразной деятельности.

Развивающая предметно-пространственная среда создается педагогами для развития индивидуальности каждого ребенка с учетом его возможностей, уровня активности и интересов, поддерживая формирование его индивидуальной траектории развития.

Для выполнения этой задачи РППС должна быть:

- 1) *содержательно-насыщенной* – включать средства обучения (в том числе технические и информационные), материалы (в том числе расходные), инвентарь, игровое, спортивное и оздоровительное оборудование, которые позволяют обеспечить игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий детей, экспериментирование с материалами, доступными детям; двигательную активность, в том числе развитие крупной и мелкой моторики, участие в подвижных играх и соревнованиях; эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением; возможность самовыражения детей;

- 2) *трансформируемой* – обеспечивать возможность изменений РППС в зависимости от образовательной ситуации, в том числе меняющихся интересов, мотивов и возможностей детей;

- 3) *полифункциональной* – обеспечивать возможность разнообразного использования составляющих РППС (например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм, в том числе

природных материалов) в разных видах детской активности;

4) *доступной* – обеспечивать свободный доступ воспитанников (в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья) к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности;

5) *безопасной* – все элементы РППС должны соответствовать требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования, такими как санитарно-эпидемиологические правила и нормативы и правила пожарной безопасности, а также правила безопасного пользования Интернетом.

Развивающая среда обучения игре в шахматы в группах организуется таким образом, чтобы дети имели возможность самостоятельно применять свои компетентностные показатели развития в практической деятельности по обучению игре в шахматы. Наличие современных игр и игрушек способствуют организации творческих, подвижных, динамических, спортивных и т.п. игр. Чтобы обучение игре в шахматы превратилось в удовольствие, необходимо уделять особое внимание: оформлению предметно-развивающей среды обучения игре в шахматы в группе, качеству наглядных пособий, картин, слайдов, т.е. всему методическому инструментарию. Все это должно вызывать эстетическую мотивацию к обучению игре в шахматы и способствовать развитию детей, обеспечению состояния комфорта.

Предметно-развивающая среда в группе - это маленькая заграница, окно в англоязычную страну. В условиях группы нужно передать дух игры в шахматы. Подобный подход не только повысит мотивацию детей и их родителей к изучению, но и будет способствовать нравственному и эмоциональному развитию. Поэтому, чем больше сил вложено в его оформление, тем проще детям будет настроиться на обучение игре в шахматы.

Предметно-развивающая среда помещений и групповых комнат МБДОУ

Вид помещения	Основное предназначение	Оснащение
Полилингвальный кабинет	Непосредственно образовательная деятельность Консультативно-просветительская работа с родителями Дополнительные образовательные услуги	Интерактивная доска Мультимедийное оборудование, Магнитофон Демонстрационный материал, Аудиоматериал (диски), анимационные сюжеты, Различные виды театра, картотеки игр, картотека с загадками, песнями, рифмовками, физминутками, текстами для аудирования. альбомы, мини-музей Стеллажи для пособий, игрушек, атрибутов
Групповое помещение	Обеспечить познавательную, исследовательскую и творческую активность детей	Познавательный материал: предметные и сюжетные картинки, картины, изображающие достопримечательности, Дидактические игры Плакаты. Настольно-печатные игры

Обеспечение методическими рекомендациями и средствами обучения и воспитания

Программы и пособия для реализации	- Барский В. Шахматная школа.- СПб.: Поляндрия, 2016.- 96с. - Шахматные задачи «Матовая атака в дебюте» -Шахматные игры для дошкольников. Учебно-развивающая интерактивная
---	--

3.3. Кадровые условия реализации Программы

Реализация Программы осуществляется педагогом с высшим профессиональным образованием – тренером-преподавателем.

3.4. Материально-техническое обеспечение Программы

Дошкольное учреждение, реализуя Программу, обеспечивает материально-технические условия, позволяющие достичь обозначенные ею цели и выполнить задачи:

— осуществление всех видов деятельности ребенка, как индивидуальной самостоятельной, так и в рамках каждой дошкольной группы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, их особых образовательных потребностей;

— организация участия родителей воспитанников (законных представителей), педагогических работников и представителей общественности в разработке основной образовательной программы, в создании условий для ее реализации, а также мотивирующей образовательной среды, уклада организации, осуществляющей образовательную деятельность;

— использование в образовательном процессе современных образовательных технологий (в т. ч. игровые, коммуникативные, проектные технологии и культурные практики социализации детей);

— обновление содержания основной образовательной программы, методики и технологий ее реализации в соответствии с динамикой развития системы образования, запросами воспитанников и их родителей (законных представителей) с учетом особенностей социокультурной среды развития воспитанников и специфики информационной социализации детей;

— обеспечение эффективного использования профессионального и творческого потенциала педагогических, руководящих и иных работников организации, осуществляющей образовательную деятельность, повышения их профессиональной, коммуникативной, информационной, правовой компетентности и мастерства мотивирования детей;

— эффективно управлять организацией, осуществляющей образовательную деятельность, с использованием технологий управления проектами и знаниями, управления рисками, технологий разрешения конфликтов, информационно-коммуникационных технологий, современных механизмов финансирования.

Программой предусмотрено также использование Учреждением обновляемых образовательных ресурсов, в т. ч. расходных материалов, подписки на актуализацию электронных ресурсов, техническое и мультимедийное сопровождение деятельности средств обучения и воспитания, спортивного, музыкального, оздоровительного оборудования, услуг связи, в т. ч. информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

3.5. Финансовые условия реализации Программы

Финансовое обеспечение реализации дополнительной образовательной программы дошкольного образования опирается на внебюджетный источник.

3.6. Планирование образовательной деятельности

ООД в соответствии с программой проводятся 1 раз в неделю. Количество ООД в месяц - 4, в год – 32 (с октября по май месяц).

Формы организации образовательной деятельности в дошкольных группах - подгрупповые, в парах, фронтальные.

Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности

для детей 6-го года жизни - не более 25 минут

для детей 7-го года жизни - не более 30 минут.

Максимально допустимый объем образовательной нагрузки соответствует санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы

дошкольных образовательных организаций», утвержденным постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2

В середине времени, отведенного на непрерывную образовательную деятельность, проводят физкультминутку. Перерывы между периодами непосредственно образовательной деятельности - не менее 10 минут.

Образовательная деятельность осуществляется с учетом:

- построения образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми: основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра;
- решения программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов в соответствии со спецификой дошкольного образования.

В основе планирования образовательной деятельности лежит комплексно-тематическое планирование воспитательно-образовательной работы в детском саду.

Цель: построение воспитательно-образовательного процесса, направленного на обеспечение единства воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач, с учетом интеграции на необходимом и достаточном материале, максимально приближаясь к разумному «минимуму» с учетом контингента воспитанников, их индивидуальных и возрастных особенностей, социального заказа родителей.

**Тематическое планирование образовательной деятельности
по реализации УМК «Шахматное королевство»
1-ый год обучения**

Месяц	Тема занятия	Содержание ОД	Количество занятий
Октябрь	Поле битвы	Знакомство с детьми Ознакомление с правилами посещения занятия История о появлении игры в шахматы Опрос согласно протоколу обследования Проведение игры: «Что не так?» Демонстрация шахматной доски с фигурами	1
	Фигура «Ладья»	место расположения, ходы	1
	Фигура «Ладья»	взятие	1
	Фигура «Король»	место расположения, ходы	1
Ноябрь	Король	Взятие фигуры противника королем	1
	Слон	Слон. Место расположения, ходы	1
	Слон	Взятие фигуры противника слоном	1
	Ферзь	Место расположения, ходы	1
Декабрь	Ферзь	Взятие фигуры противника ферзем	1
	Конь	расположение, ходы	1
	Конь	взятие фигуры противника конем	1
	Пешка	расположение, ходы	1
Январь	Пешка	взятие фигуры противника пешкой, превращение пешки, взятие на проходе	1
	Расположение фигур на доске	Расположение фигур на доске	1
	Рокировка	Рокировка	1
	Сила фигур	Сила фигур	1
Февраль	Шах, мат, пат	Беседа о родине шахмат	2

		<p>Определение мата, шаха и пата</p> <p>Дидактические задания на определения мата, шаха и пата</p>	
	Ничейный исход	<p>Беседа с детьми о позициях мата, шаха и пата</p> <p>Беседа с детьми о случаях ничейного исхода</p>	1
	Мат двумя ладьями	<p>Проводится беседа о слоне, о том, как он ходит и берет фигуры противника</p> <p>На демонстрационной шахматной доске наглядно показывается взятие слона</p> <p>Совместно с детьми стараемся поставить мат королю двумя ладьями</p> <p>Домашнее задание, дети демонстрируют родителям мат двумя ладьями</p>	1
Март	Мат ферзем и королем	<p>Шахматный план - как ставить мат ферзем и королем?</p> <p>Беседа с детьми о мате двумя ладьями с применением демонстрационной шахматной доски</p> <p>Демонстрация мата с помощью ферзя</p> <p>Домашнее задание – демонстрация родителям мата ферзем</p>	1
	Мат одной ладьей и королем	<p>Шахматный план - как ставить мат одной ладьей и королем?</p> <p>Беседа с детьми о мате двумя ладьями с применением демонстрационной шахматной доски</p> <p>Беседа о мате с помощью ферзя, используя демонстрационную шахматную доску</p> <p>Проводится демонстрация на шахматной доске мата короля и ладьи против короля соперника</p> <p>Дети самостоятельно ставят мат 1 ладьей</p> <p>Домашнее задание: демонстрация родителям мата 1 ладьей</p>	2
	Три фазы игры в шахматы	<p>Беседа о мате с 1 ладьей, с ферзем и с двумя ладьями, используя демонстрационную шахматную доску</p> <p>Беседа о разделении партии на части (начало, середина, конец), о центре доски</p> <p>Дети самостоятельно стараются поставить мат королю противника (1 ладьей, ферзем, 2 ладьями)</p>	1
Апрель	Дебют четырех коней	<p>Беседа с ребятами о частях партии</p> <p>Демонстрация дебюта четырех коней</p> <p>Дети самостоятельно играют дебют четырех коней</p> <p>Дети играют друг с другом</p> <p>Домашнее задание: демонстрация родителям дебюта четырех коней</p>	1
	Детский мат	<p>Показать на демонстрационной шахматной доске детский мат</p> <p>Дети пытаются друг с другом сыграть детский мат</p> <p>Дети играют друг с другом</p>	1

		Домашнее задание: демонстрация родителям детского мата	
	Дурацкий и спертый мат	На демонстрационной шахматной доске вместе с детьми играем детский мат, вспоминаем защиту от него Показать на демонстрационной шахматной доске спертый мат, дурацкий мат Дети пытаются друг с другом сыграть спертый мат, дурацкий мат и детский мат	1
	Диагональный мат слоном, конем и ферзем	На демонстрационной шахматной доске дети пытаются поставить дурацкий, детский и спертый маты Объясняется, что такое диагональный мат слоном, конем и ферзем Совместное решение задач на диагональный мат слоном, конем и ферзем Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на мат в 1 ход	1
Май	Диагональный мат слоном, конем и ферзем	На демонстрационной доске дети решают задачи на диагональный мат слоном и ферзем Проводится беседа о коне и как он берет фигуры противника Знакомим детей с диагональным матом конем Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на мат в 1 ход	3
	Турнир по решению шахматных задач	Турнир по решению шахматных задач	1

**Тематическое планирование образовательной деятельности
по реализации УМК «Шахматное королевство»
2-ой год обучения**

Октябрь	Диагональный мат слоном, конем и ферзем	На демонстрационной доске дети решают задачи на диагональный мат слоном и ферзем Знакомим детей с диагональным матом конем Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на мат в 1 ход	1
	Горизонтальный, вертикальный мат	Решение задач на горизонтальный и вертикальный мат ладьей, как на диаграммах, так и совместно на демонстрационной шахматной доске Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на мат в 1 ход	2
	Турнир по решению шахматных задач	Турнир по решению шахматных задач	1
Ноябрь	Эполетный мат	Решение задач по теме на демонстрационной шахматной доске (работа в группе) Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на мат в 1 ход	1
	Мат в один ход	Мат в один ход	1
	Размен	Размен	1
	Расчет	Расчет	1

Декабрь	Защита (уход из под боя)	Защита (уход из под боя)	2
	Защита другой фигурой	Защита другой фигурой	2
Январь	Защита с помощью перекрытия	Защита с помощью перекрытия	2
	Защита путем уничтожения нападающей фигуры противника	Защита путем уничтожения нападающей фигуры противника	2
Февраль	Связка	Детям дается определение связки Проводится демонстрация примеров связки на демонстрационной доске Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач со связкой	3
	Двойной удар	Дается определение двойного удара Решение задач двойного удара по диагонали, вертикали и двум диагоналям; игра в шахматы Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач с двойным ударом	1
Март	Двойной удар	Дается определение двойного удара Решение задач двойного удара по диагонали, вертикали и двум диагоналям; игра в шахматы Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач с двойным ударом	2
	Вскрытый шах	Дается определение вскрытому шаху Демонстрация примеров вскрытого шаха на демонстрационной шахматной доске Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач со вскрытым шахом	2
Апрель	Открытое нападение	Проводится беседа о связке, двойном ударе и вскрытом шахе Демонстрация примеров открытого нападения на демонстрационной шахматной доске Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач с открытым нападением	1
	Двойной шах	Проводится беседа об открытом нападении Демонстрация примеров двойного шаха на демонстрационной шахматной доске Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач на двойной шах	1
	Линейный удар	Беседа с детьми о линейном ударе. Демонстрация примеров линейного удара Дети играют друг с другом в шахматы Дается домашнее задание на решение задач на линейный удар	2

Май	Правило квадрата пешки	Задержка пешки, поставив короля в квадрат пешки	1
	Борьба за блокирующие поля пешки	Учим детей останавливать пешки соперника в окончании, что бы та не превратилась в другую фигуру	1
	Повторение пройденных тем. Минимум для победы	Подготовка к шахматному турниру, напоминание правил рокировки, правил поведения при невозможном ходе, нетипичных ходов пешки Дети играют друг с другом в шахматы	1
	Проведение шахматного турнира	Проведение шахматного турнира. Каждый играет с двумя соперниками. Те, кто вошел в финал разыгрывают призовое место	1

Каждое занятие (ОД) курса имеет свою структуру. Начинается с обычного приветствия, которое постепенно запоминается детьми. Затем вспоминаем с детьми, что было пройдено на прошлом занятии. Опрос проводится в виде беседы. В основной части занятия дети узнают новые правила игры, решают шахматные задачи, закрепляя пройденный материал. В конце занятия ребята вспоминают, чему научились, детям раздаются шахматные задачи, которые совместно с родителями они могут решать. Шахматные задачи касаются темы текущего занятия. Затем следует прощание. Для работы на занятии используются магнитофон и диски с шахматными задачами.

Примерный план ОД:

1. Приветствие.
2. Подвижная разминка.
3. Повторение пройденного и введение нового материала.
4. Разминка с использованием подвижных игр.
5. Активизация пройденного закрепление нового материала.
6. Подведение итога.
7. Прощание.

Принципы работы:

1. Обязательно использовать различные средства поощрения (вербальные, материальные).
2. Формировать у детей положительный образ тренера-преподавателя по шахматам, что повышает рефлексивные способности ребенка.
3. Системно вводить правила игры в шахматы.
4. Учитывать кратковременную память детей на данном этапе развития, системно возвращаться к ранее пройденному материалу и включать его в последующие занятия.
5. Отдавать преимущественное предпочтение парному и групповому обучению. Это помогает установить благоприятный психологический климат и снимает языковые барьеры.
6. Развивать быстроту реакции на команды и вопросы тренера-преподавателя.

В процессе обучения детей игре в шахматы педагог использует следующие приемы обучения: хоровое повторение за преподавателем, индивидуальное повторение, хоровое и индивидуальное пение, декламация стихов, организация игр с элементами соревнования, чередование подвижных и спокойных игр, рисование, решение шахматных задач индивидуально и с группой у демонстрационной доски.

Работа с шахматными задачами.

Работа с шахматными задачами позволяет развивать у детей мышление и внимание. Дети научаются из множества фигур находить нужную, вспоминать ее ходы и особенности взятия других фигур, начертить ход. При этом, решая задачи, ребенок учится слушать инструкцию взрослого, понимать ее и выполнять ее без помощи педагога.

Работа с игрушкой или картинкой.

Исходя из того, что у детей дошкольного возраста развита в основном образная память, следует вводить новую фигуру путем наглядной семантизации. В этих целях для занятий следует подбирать яркие и красочные игрушки, картинки, использовать предметы окружающей ребенка обстановки. При подборе картинки необходимо обращать внимание на ее выразительность, с тем, чтобы тот предмет, который вводится в речь детей, был наиболее рельефным, не терялся в большом количестве других изображений на рисунке.

Разучивание и декламация стихов, песенок.

Комплексное решение практических, образовательных, воспитательных и развивающих задач обучения дошкольников игре в шахматы возможно лишь при условии не только воздействия на сознание ребенка, но и проникновения в его эмоциональную сферу. Разучивая стихотворение или песенку, ребенок легко запоминает фигуру, ее ход и отличительные признаки. Рифмованный текст является полезным фонетическим упражнением, а также материалом для запоминания слов. Но чтобы слова вошли в активный запас ребенка, а также в грамматические конструкции, нужны специальные упражнения и игры со словами вне контекста стихотворения. Дошкольный период - это период, когда ребенку интересна звуковая культура слова. Читая рифмовки, ребенок вслушивается в звуки речи, оценивает их созвучие. В рифмовке слово приобретает особый характер, оно звучит отчетливее, привлекает к себе внимание. Рифмовка как заученный блок создает у ребенка ощущение уверенности, проведение хоровой работы над рифмовкой способствует консолидации группы детей. Значение рифмовки в развитии выразительности и эмоциональности речи огромно.

Алгоритм разучивания стихов, рифмовок, песенок

1. Аудирование с опорой на наглядность
2. Поиск детьми знакомых слов
3. Отработка новых слов и фраз
4. Ответы на вопросы
5. Повторение текста вместе с детьми
6. Самостоятельное хоровое исполнение детьми
7. Индивидуальное исполнение каждым ребенком

3.7. Режим дня и распорядок

Организация образовательного процесса регламентируется годовым календарным учебным графиком, согласованным с Учредителем и графиком проведения занятий в порядке оказания дополнительных образовательных услуг в 2022-2023 учебном году, который разрабатывается и утверждается образовательным учреждением самостоятельно.

Режим оказания дополнительных образовательных услуг устанавливается в соответствии с СанПиНом 1.2.3685-21

Занятия проводятся после дневного сна в форме совместной партнёрской работы.

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает 32 шахматных занятия (одно - в неделю). Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН 1.2.3685-21 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.

Занятия проводятся по подгруппам из 10-12 человек.

Продолжительность учебного года по дополнительному образованию детей:

Начало учебных занятий по дополнительному образованию детей – 01 октября каждого года

Окончание учебных занятий – 30 мая каждого года.

Реализуется по Программе дополнительного образования детей социально-педагогической направленности «Шахматы -детям»

Режим занятий: Занятия проводятся по расписанию, утвержденному заведующим.

Родительские собрания по дополнительному образованию детей проводятся на начало

учебного года (сентябрь)

Открытые занятия для родителей по дополнительному образованию детей проводятся в конце учебного года (апрель-май).

3.8. Перспективы работы по совершенствованию и развитию содержания Программы и обеспечивающих ее реализацию нормативно-правовых, финансовых, научно-методических, кадровых, информационных и материально-технических ресурсов

1. Планируется совершенствование Рабочей программы, с привлечением общественности:
 - предоставление возможности давать экспертную оценку, рецензировать и комментировать ее положения на открытых научных, экспертных и профессионально-педагогических семинарах, научно-практических конференциях;
 - предоставление возможности апробирования Рабочей программы, в т. ч. ее отдельных положений, а также совместной реализации с вариативными образовательными программами на базе экспериментальных площадок и других заинтересованных организаций, участвующих в образовательной деятельности и обсуждения результатов апробирования с Участниками совершенствования Рабочей программы.
2. Апробирование разработанных материалов в организациях, осуществляющих образовательную деятельность на дошкольном уровне общего образования.
3. Внесение корректив в Рабочую программу, разработка рекомендаций по особенностям ее реализации и т. д.
4. Разработка авторской работы, на основе полученных наработок.

Совершенствование материально-технических условий, в т. ч. необходимых для создания развивающей предметно-пространственной среды, планируется осуществлять в процессе реализации Программы

3.9. Перечень нормативных и нормативно-методических документов

1. Конвенция о правах ребенка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года.— ООН 1990.
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (с изменениями от 14.07.2022г.) «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации: — Режим доступа: pravo.gov.ru..
3. Федеральный закон 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р о Концепции дополнительного образования детей.
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р о Стратегии развития воспитания до 2025 г.[Электронный ресурс
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды, обитания» (вместе с СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные правила и нормы..»)
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013г., регистрационный № 30384).
8. Приказ Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010 г. № 761н (ред. от 31.05.2011) «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (Зарегистрирован в Минюсте России 6 октября 2010 г. № 18638)
- 9 Письмо Минобрнауки России «Комментарии к ФГОС ДО» от 28 февраля 2014 г. № 08-249 // Вестник образования.— 2014. — Апрель. — № 7.

3.10. Перечень литературных источников

1. Весела И., Веселый. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.- М. «Просвещение» 1991.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.: ГЦОЛИФК, 1984
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. - Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Кастор Харриет Играем в шахматы. - М. «Махаон» 1998
7. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А.Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-х до 7 лет. - Москва «Дом XXI» 2006
8. Севостьянова Е.О.«Хочу все знать» (развитие интеллекта детей 5-7 лет). - М. ТЦ «Сфера» 2006
9. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994.
10. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992
11. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. - Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
12. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
13. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 1991.
14. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.
15. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. - М.: Астрель, АСТ, 2000.
16. Тихомирова Л.Ф.«Развитие логического мышления детей» «Академия развития» Ярославль 1998
17. Тарабарина Т.И.«И учеба, и игра: математика» «Академия развития» Ярославль 2006

Методическое обеспечение программы

1 занятие

Здравствуйте, ребята! Меня зовут..... Мы собрались, чтобы научиться играть в шахматы. Сперва, ребята, давайте познакомимся, я каждому буду кидать мячик, тот, у кого мячик будет в руке, называет свое имя и говорит, знаком ли с игрой в шахматы или нет, почему решил научиться? Игра «Мячик»

Далее, с детьми обсуждаем правила посещения занятий. Им объясняется то, что на занятии нельзя перебивать других, отвечает на вопрос только тот, кого спросили, а остальные молчат и ждут, когда их спросят. Если вопрос был задан всей группе, то не выкрикивать, а поднять руку и ждать, когда спросят. Ведущий дает возможность высказаться по очереди всем желающим.

Также, можно с помощью мяча опросить детей (диагностика) об игре в шахматы. Детям задаются следующие вопросы: Ребята, а в какой стране придумали шахматы? Как это было? Что такое белое и черное поле? Сможете показать на доске горизонталь, вертикаль и диагональ? Покажите центр доски, как должна располагаться доска? С какими фигурами вы знакомы? Как они ходят и бьют другие фигуры?

Ведущий опрашивает каждого и отмечает знания в протоколах, которые представлены в пункте программы «пояснительная записка».

Ребята, игра в шахматы зародилась в Индии. Это было так. Давным-давно, 2000 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.



к 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 внимательно 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.

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 бывшей 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.

Расскажи, что идёт снизу-вверх? Решётки, дома, ноги, столбы... Так ты быстро познакомишься с вертикалями. А что располагается слева-направо? Провода, рельсы, пол, след от самолёта, улицы в городах, поверхность воды...

Как соединяются клетки в горизонталях, вертикалях и диагоналях? В горизонталях соседние клетки соединяются **боковыми сторонами**, в вертикалях – **верхней и нижней сторонами**, а в диагоналях клетки соединяются **противоположными углами**.

Выводы: давайте повторим, что мы узнали нового. Родина шахмат (индия), как правильно располагать доску (с правой стороны белая клеточка), сколько игроков и как они располагаются (два игрока, сидят на против друг друга за шахматной доской). Покажите диагональ, вертикаль, горизонталь. Сколько клеточек по горизонтали, а сколько по вертикале? (восемь) Самое минимальное число клеточек по диагонали (две), а максимальное (восемь)? Можно уточнять, когда один ответил, кто считает также и почему, а кто считает по-другому и почему. Повторим правила игры: доска располагается таким образом, что у каждого игрока с правой стороны располагается белая клетка, первыми игру начинают белые, вторыми ходят черные, так по очереди ходят то белыми, то черными.

В конце занятия все дети поощряются наклейками.

ПОЛЕ БИТВЫ

Шахматная доска квадратной формы, каждая ее сторона разделена на восемь квадратных клеток. Всего же этих клеток, или полей 64. Темные и светлые поля чередуются. Соответственно, они называются «черными» и «белыми» полями. Всего на доске 32 черных и 32 белых поля. В начале игры важно правильно расположить доску. По правилам, в начале игры она размещается между двумя игроками так, что угловая клетка справа от каждого игрока должна быть белого цвета.

ИГРОК



ИГРОК

ГОРИЗОНТАЛИ, ВЕРТИКАЛИ, ДИАГОНАЛИ

Рассмотрим пустую доску, расположенную в правильной позиции, то есть, когда крайней справа является белая клетка.



- Горизонтальные ряды клеток, или **ГОРИЗОНТАЛИ**, — параллельны краю доски, обращенному к игрокам. Каждый горизонтальный ряд состоит, соответственно, из восьми клеток.
- Вертикальные ряды клеток, или **ВЕРТИКАЛИ** — ряды, перпендикулярные горизонталям, идут от ближнего к игроку края доски к дальнему. Вертикаль также состоит из восьми клеток.
- **ДИАГОНАЛЯМИ** называют ряды клеток одного цвета, которые соприкасаются углами. Диагональ может включать от двух (минимум) до восьми (максимум) клеток, черных или белых.

2 занятие

Фигура «Ладья» (место расположения, ходы)

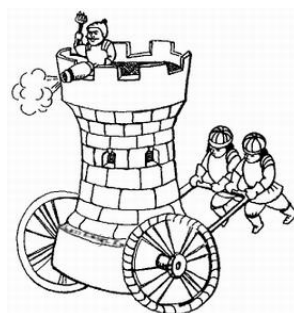
Здравствуйтесь, ребята! Перед вами шахматная доска. Шахматная доска – это волшебная страна. На ней соседствуют два королевства, в которых есть король, королева и войско. Два королевства соревнуются между собой. Каждая фигура ходит строго по определенным правилам. Постепенно мы познакомимся с каждой фигурой, и как они ходят. Сегодня, ребята, мы познакомимся с такой фигурой, как ЛАДЬЯ.

А пока, давайте вспомним, где зародилась игра в шахматы? Как это было? Сколько участников игры? Как правильно располагать доску. Повторим правила игры: доска располагается таким образом, что у каждого игрока с правой стороны располагается белая клетка, первыми игру начинают белые, вторыми ходят черные, так по очереди ходят то белыми, то черными.

Ребята, давайте познакомимся со всеми фигурами. Сегодня мы с вами познакомимся с фигурой «Ладья».

У каждого на свете свое место. У одних получше, у других похуже. Вот и в шахматах в начальном положении каждая фигура занимает свое место. Ладья оказалась в углу доски.

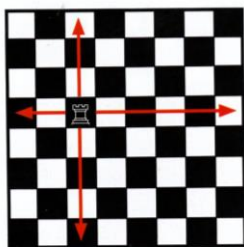
Шахматная Ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться. В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры в конечном результате изменился, она стала похожа на башню, название же осталось прежним. Ладей в каждом войске по две.



Педагог демонстрирует ладью на шахматной доске

ДВИЖЕНИЕ ЛАДЬИ

Ладья всегда движется по прямой, перпендикулярно краям шахматной доски. Она может двигаться на всю длину вертикали или горизонтали.



Ладья может ходить по доске по прямым линиям – горизонталям и вертикалям. Поэтому ладью называют **линейной фигурой**.



За один ход ладья может пойти на любое свободное поле на своей дорожке, если у неё на пути нет препятствия.

Если на пути у ладьи стоит препятствие – другие фигуры – то ладья не может через них перепрыгивать.



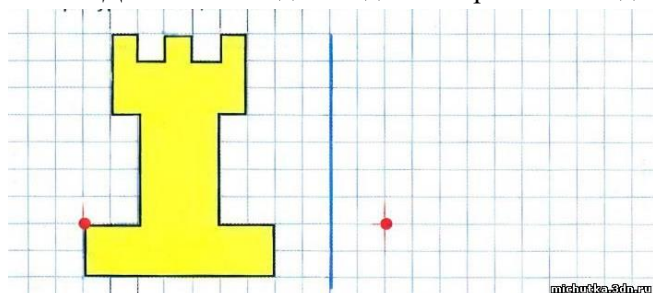
препятствие!

Ребята, возьмите листочки и карандаши. Нарисуйте и раскрасьте ладью.

Дети рисуют и демонстрируют то, что нарисовали.

Какие вы молодцы! Все дети поощряются наклейками.

Детям можно дать задание нарисовать ладью по клеточкам.

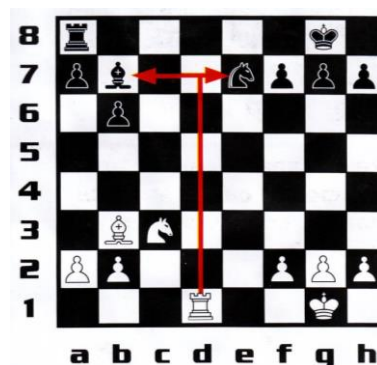


michurka.sdn.ru

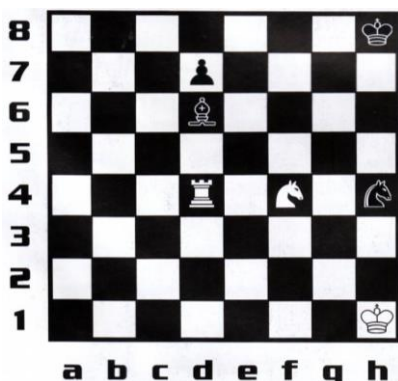
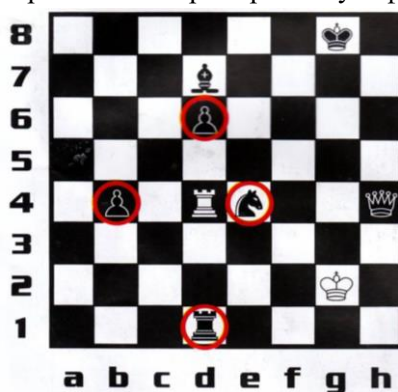
3 занятие Фигура «Ладья» (взятие)

Здравствуйте, ребята! Продолжить беседу о ладье. Ребята, покажите, как выглядит ладья? Кто вспомнит, как она ходит?

Ладья – сильная фигура, поскольку может быстро перемещаться по всей доске, двигаясь по вертикали и горизонтали. Не рекомендуется помещать ладью в центр доски, когда в этой зоне находится много фигур противника, потому что тогда вы рискуете ее потерять. Лучший способ воспользоваться потенциалом ладьи – это оставить ее в тылу и открыть вертикаль. Открытой называется вертикаль, на которой нет пешек. На нижней схеме видно, как белая ладья пользуясь преимуществом открытой вертикали d, проникает во вражеский лагерь и атакует фигуры, которые там находятся.



Ребята, а сейчас рассмотрим, как ладья может уничтожить (съесть) фигуру противника. Ладья может захватывать любые фигуры на своем пути, которые стоят перед ней или за ней, слева и справа. На схеме выделены кружками те фигуры (детям демонстрируется схема), которые может взять ладья. Ладья на правой схеме может победить только слона. Она не может съесть пешку, потому что не может перескочить через вражескую фигуру. Нельзя также перепрыгнуть белого коня, чтобы взять коня черного.



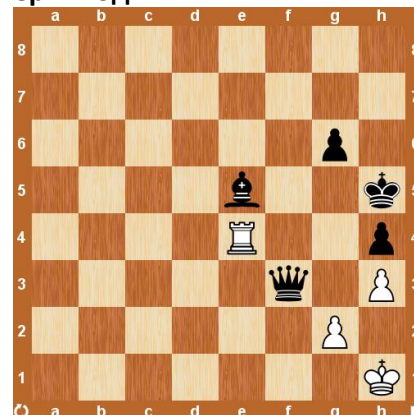
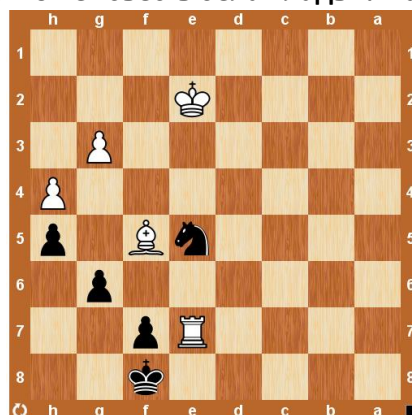
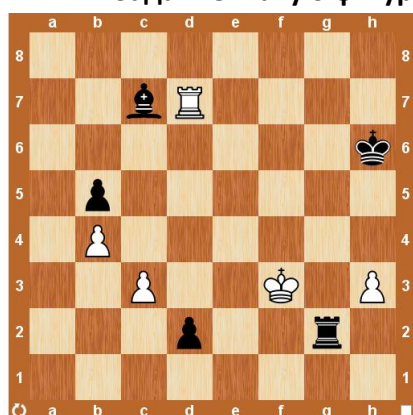
На демонстрационной шахматной доске показываются все возможные варианты когда ладья может съесть фигуру соперника или защитить свою фигуру.

Ребята, как вы думаете, может ли ладья пройти через свою фигуру?

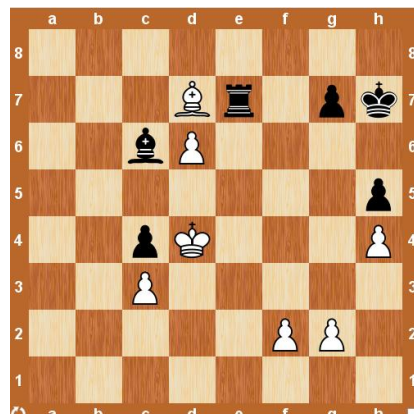
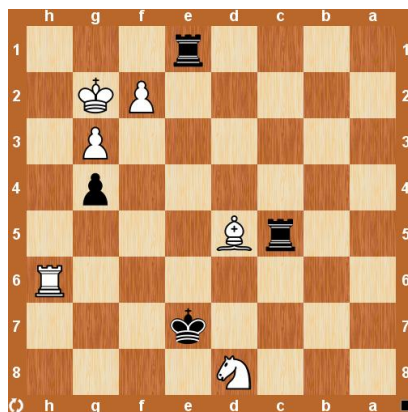
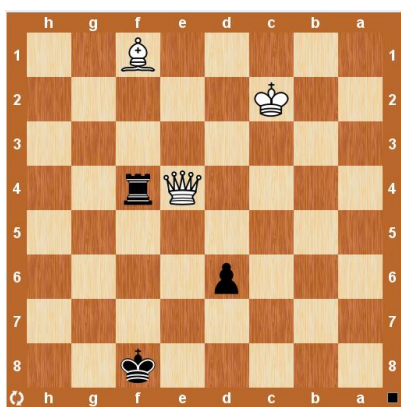
Ребята, запомните, когда ваша фигура ест фигуру противника, то она встает на его место.

С детьми совместно на демонстрационной доске решаются задачи на взятие.

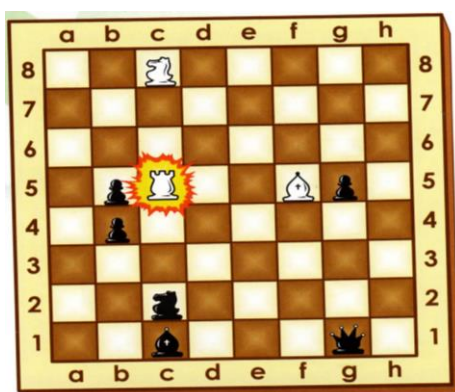
1. Задание. Какую фигуру может съесть белая ладья? Начерти ход.



2. Задание. Какую фигуру может съесть черная ладья? Начерти ход.



3. Задание. Найди и скажи или покажи черные фигуры, которые белая ладья может забрать за один ход.



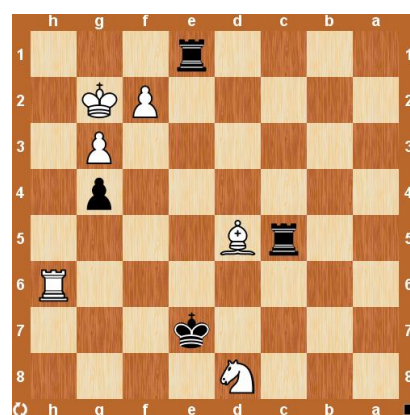
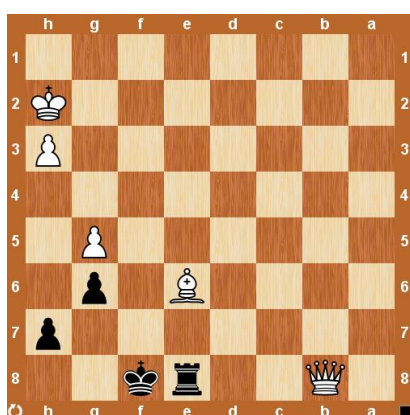
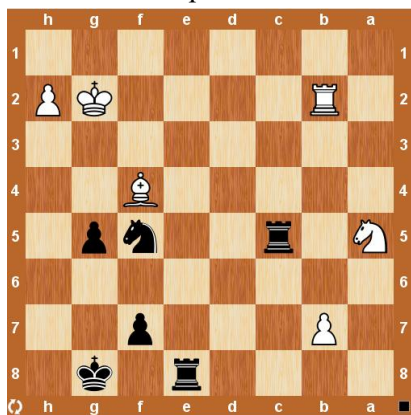
4. Задание. Каждым ходом белой ладьи забирай одну фигуру черных. Какую фигуру ладья заберет последней? Покажи.



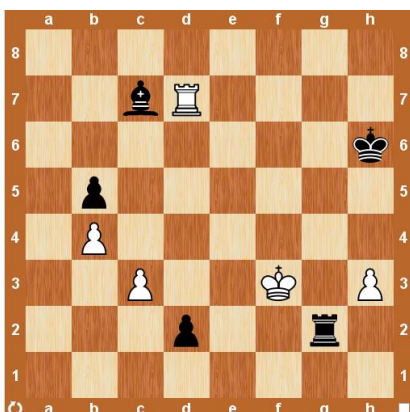
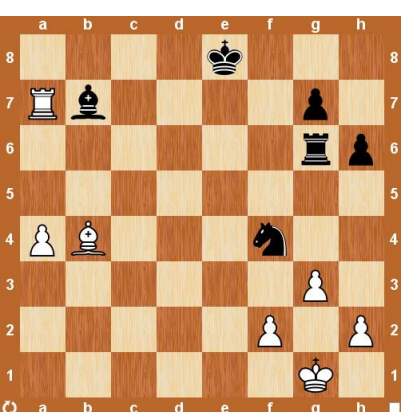
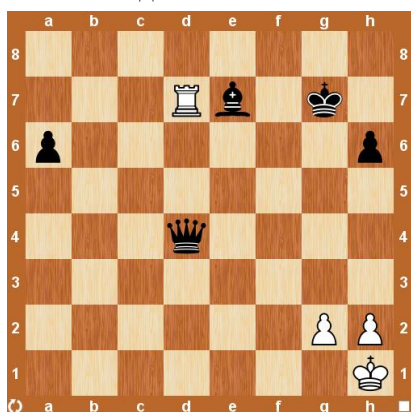
Домашнее задание.

Какую фигуру ладья может срубить? Начерти ход.

Ход черных.



Ход белых



4 занятие Фигура «Король» (место расположения, ходы)

Здравствуйте, ребята! На прошлых занятиях мы с вами познакомились с фигурой «ладья». Напомните, как ходит ладья, как она может уничтожить фигуры противника?

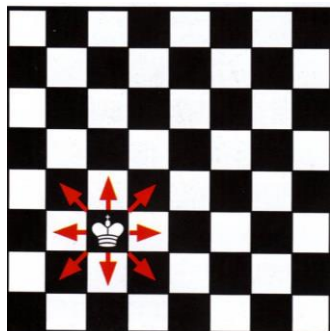
У каждого игрока есть свой король. У одного игрока белый король, а у другого черный. На демонстрационной доске показывается место расположения короля и как он выглядит на доске и на диаграммах.

Шахматный Король - Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный, еще бы нет. На шахматной доске его фигура похожа на человечка с короной на голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает!

На демонстрационной шахматной доске и на диаграммах в шахматных книгах, задачниках и тетрадях король выглядит немного иначе, обычно это изображение царской короны с крестом наверху. В каждой армии (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.



Движение короля. Король передвигается за один ход только на одно поле, в любом направлении: по вертикали, горизонтали и диагонали.

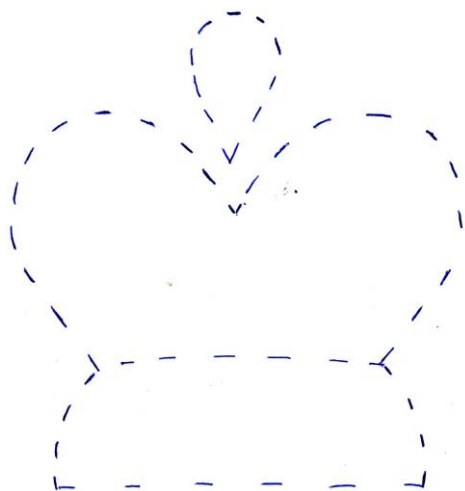


Далее, дети рисуют короля по точкам. Детям раздаются бланки, на которых они должны соединить точки и у них должен получиться король. После, дети раскрашивают короля.

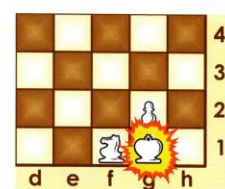
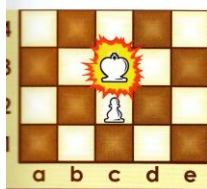
Домашнее задание: дети должны родителям рассказать про фигуру короля.

В конце занятия дети поощряются наклейками.

Домашнее задание или работа в классе



Закрась все поля, на которые может пойти король.



5 Занятие

Король. Взятие фигуры противника королем

Здравствуйтесь, ребята! Покажите на демонстрационной шахматной доске ладью. Напомните, как она ходит, а как она бьет фигуру противника?

Ребята, давайте вспомним, как ходит король.

Король — самая ценная шахматная фигура, потому что от него зависит исход партии. **Когда королю объявлен мат, партия закончена.**

Король не может ходить на поле, атакованное другой фигурой. Например, на схеме, приведенной ниже, король может пойти на любое из указанных полей, за исключением того, на котором написано «НЕТ», поскольку здесь ему угрожает слон противника.

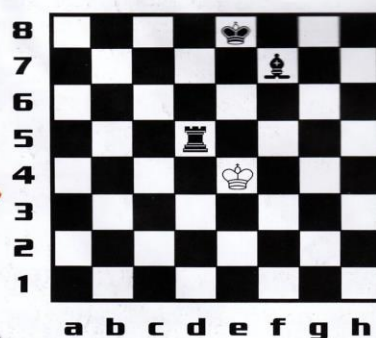


МОЖЕТ ЛИ КОРОЛЬ ПОБИТЬ ФИГУРУ ПРОТИВНИКА?

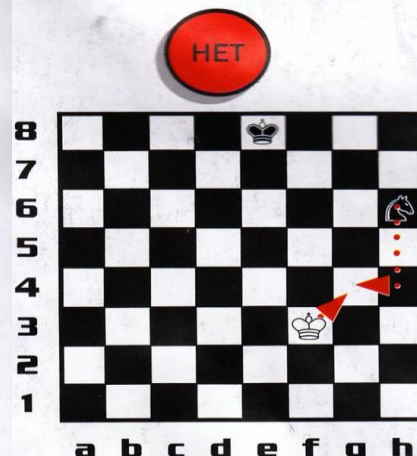
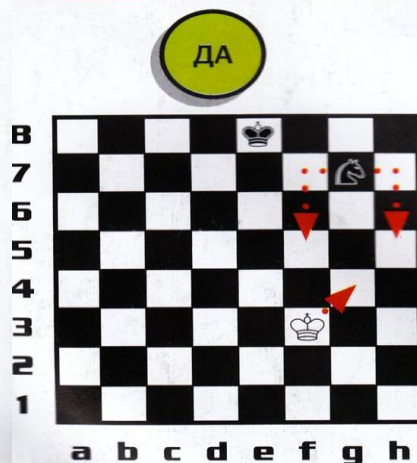
Король может взять любую фигуру противника (за исключением короля) сделав ход на занятое ей поле. На схеме, приведенной ниже, белый король может побить либо коня, либо ладью.



Это правило не работает в случае, если фигура, которую может взять король, защищена другой фигурой, как на схеме ниже (ладья находится под защитой слона). **Король не может сделать ход на поле, атакованное фигурами противника.**

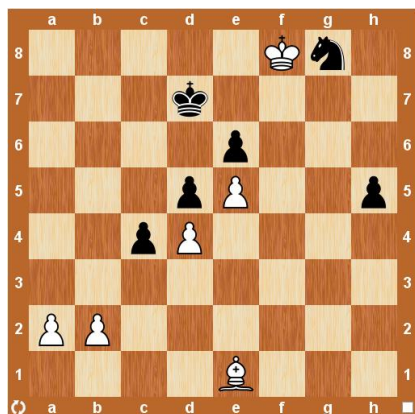


МОЖЕТ ЛИ БЕЛЫЙ КОРОЛЬ СДЕЛАТЬ ХОД НА ПОЛЕ G4?

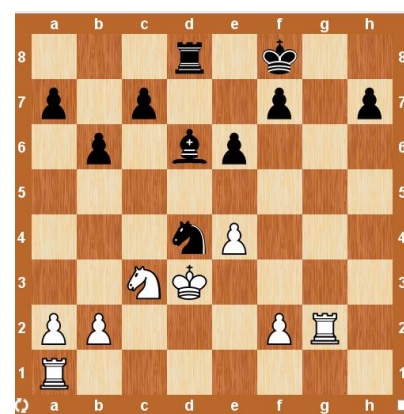
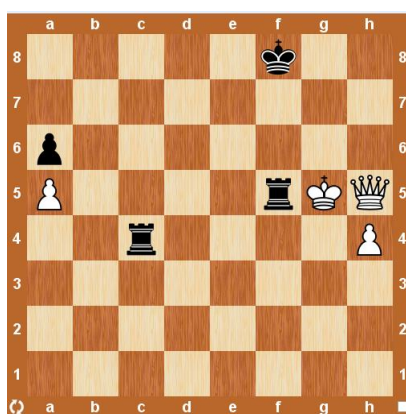


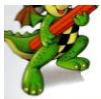
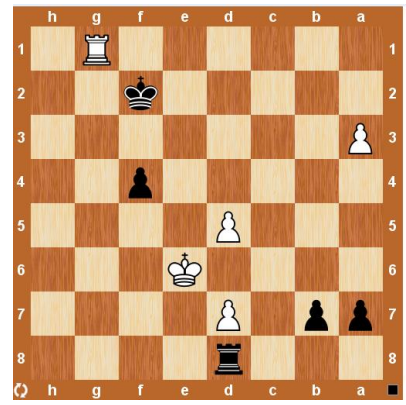
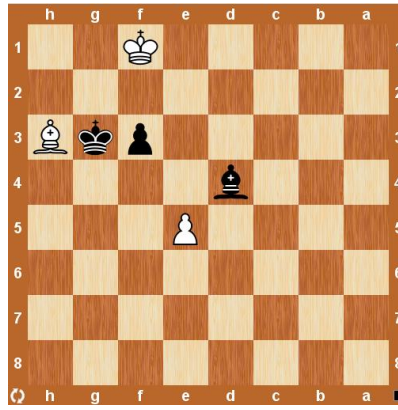
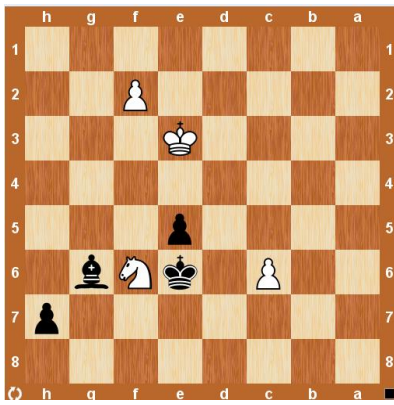
Ребятам раздаются задания, где нужно на диаграммах начертить ход короля. Показать какую фигуру противника может срубить король.

Ход белых

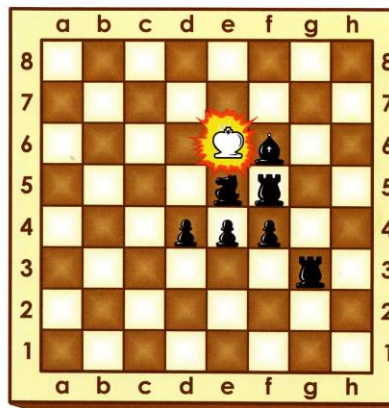
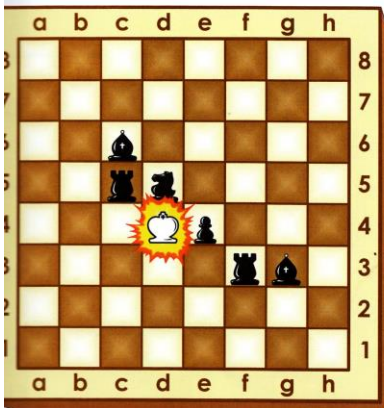


Ход черных





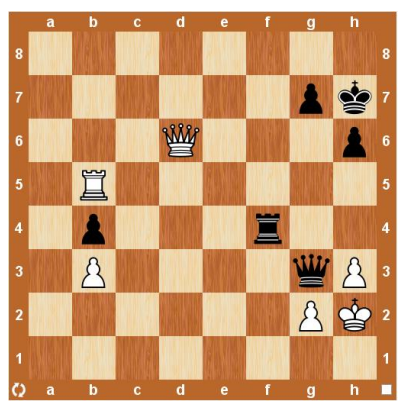
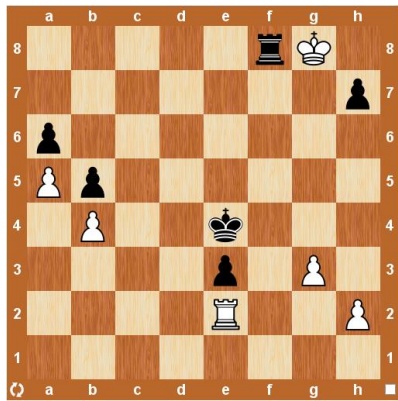
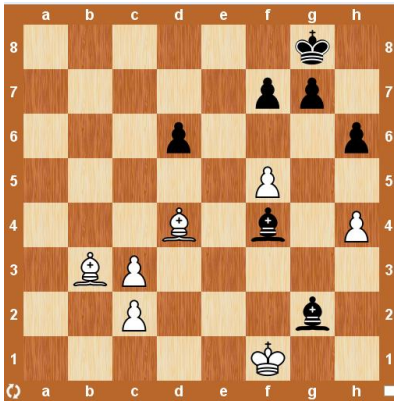
Каждым ходом белого короля забирай фигуру черных.
Какую фигуру ты заберешь последней? Напиши.



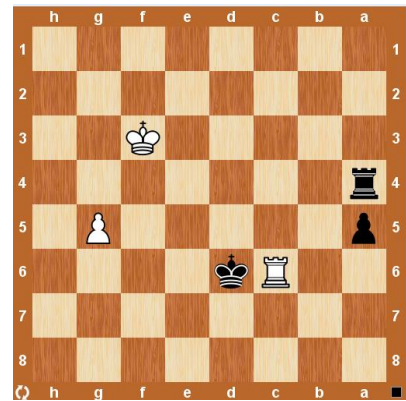
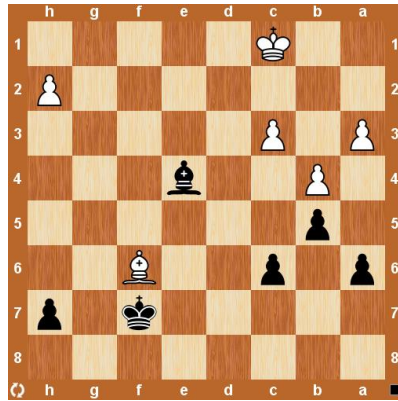
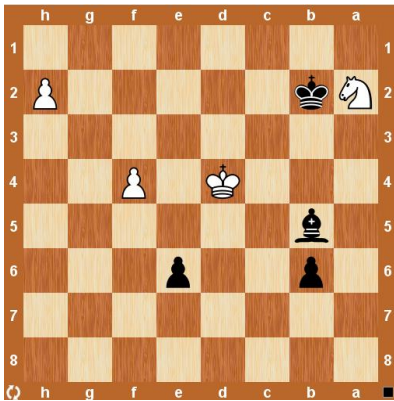
Домашнее задание

Какую фигуру противника может срубить король. Начерти ход.

Ход белых



Ход черных



6 Занятие

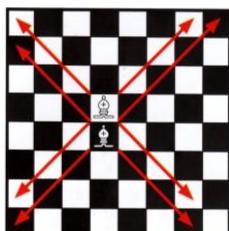
Слон. Место расположения, ходы

Здравствуйте, ребята! Покажите на демонстрационной шахматной доске ладью. Напомните, как она ходит, а как она бьет фигуру противника? А где расположен на доске шахматный король? Как он ходит и как бьет фигуру противника?

Ребята, сегодня мы с вами познакомимся с фигурой «слон».



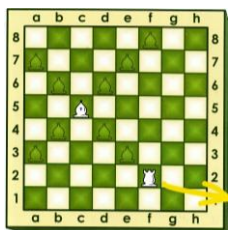
Шахматный Слон. А фигура на слона совсем и не похожа. Правда, давным-давно шахматный слон был слонем – это подтверждают старинные шахматные наборы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране ведь слоны не везде водятся, да и, если упадет шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться, больно хрупкая фигура. Поэтому со временем на **шахматной доске** и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.



Детям показывается слон, как он выглядит на шахматной доске и как на диаграммах.

Слон движется только по диагонали. Два слона движутся только по белым полям, два других – только по черным полям.

1. Может ли слон, который движется по белым клеточкам, захватить ладью, которая стоит на черном поле? (ответ – нет)
2. Может ли слон, который движется по черным клеточкам, оказаться на белой клетке?



Ребята, почему одну из шахматных фигур назвали «слон»? Шахматы придумали в Индии, где в сражениях участвовали боевые слоны. Поэтому одна из шахматных фигур называется слонем. Как мы уже знаем, слон ходит по диагоналям. За один ход слон может пойти на любое свободное поле на своей дорожке. Так же, как и ладья, слон не может перепрыгивать через свои фигуры, препятствия. Как правило, слон выходит в начале партии и помогает своим фигурам на протяжении всей игры.



7 Занятие

Слон. Взятие фигуры противника слоном

Здравствуйте, ребята! Покажите на демонстрационной шахматной доске слона. Напомните, как он ходит.

Ребята, сегодня мы с вами познакомимся как фигура «слон» бьет фигуру противника.

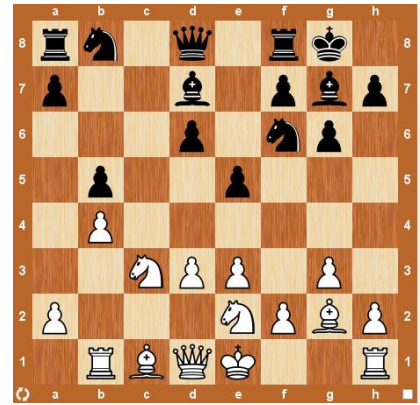
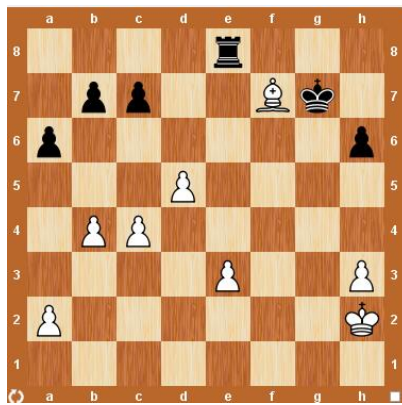
Фигура слона бьет фигуру противника также как и ходит (по диагонали).

На демонстрационной доске детям показываются примеры, как слон бьет фигуру противника. Ставятся задачи, кого слон может взять в один ход. Приводятся несколько примеров. После, ребятам раздаются листочки с задачами на взятие фигуры противника слоном.

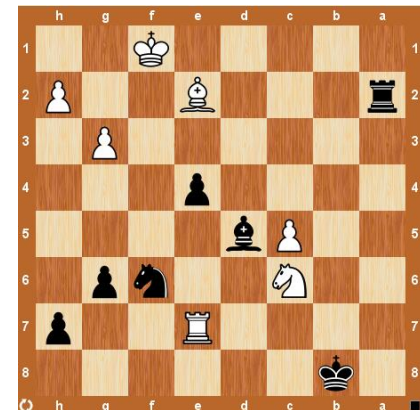
Задание

Какую фигуру противника может взять слон

Ход белых



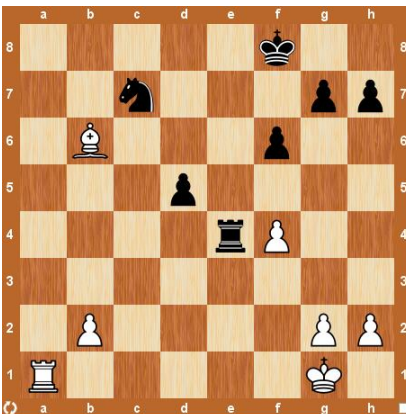
Ход черных



Домашнее задание

Какую фигуру противника может взять слон

Ход белых



Ход черных

8 Занятие

Ферзь. Место расположения, ходы

Здравствуйте, ребята! Давайте вспомним, какие фигуры мы уже знаем. Дети называют и показывают на демонстрационной доске ладью, слона, короля. Также, они рассказывают, как эти фигуры ходят и бьют фигуры противника.

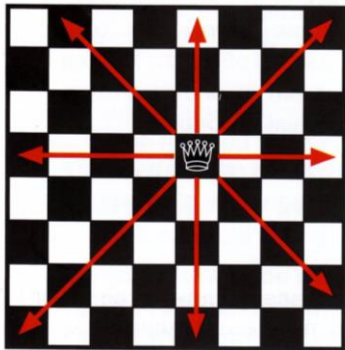
Ребята, сегодня мы с вами познакомимся с фигурой «Ферзь».

Шахматный Ферзь – фигура ростом вышла чуть меньше короля. А еще у него на голове есть небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной шахматной доске у ферзя Вы увидите красивую корону с пятью остроконечными зубцами. В древние времена в Индии главного военачальника именовали визирем или ферязью. А в вот в странах Европы эта шахматная фигура приобрела имя шахматной королевы или дамы. В России же сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Нет, не привык русский народ, чтобы ими женщины управляли! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферзь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами. В начале шахматной партии ферзей каждого соперника по одному.



ДВИЖЕНИЕ ФЕРЗЯ

Ферзь может двигаться по горизонтали, вертикали и диагонали, объединяя движения ладьи и слона.



Ферзь — самая важная фигура после короля, ценная благодаря своей способности двигаться во всех направлениях. В отличие от короля, который в состоянии делать ход лишь на одну клетку, ферзь может двигаться на столько полей, сколько нужно игроку.

Это ценное свойство помогает ферзю пересекать всю доску в один, максимум в два хода, причем разными способами! Внимательно посмотрите на доску: с исходного поля d1 может перейти на поле b5 в два хода девятью разными путями.





9 Занятие

Ферзь. Взятие фигуры противника ферзем

Здравствуйте, ребята! Покажите на демонстрационной шахматной доске ферзя. Напомните, как он ходит.

Ребята, сегодня мы с вами познакомимся как фигура «ферзь» бьет фигуру противника.

Фигура ферзь бьет фигуру противника также как и ходит (по диагонали, вертикали и горизонтали).

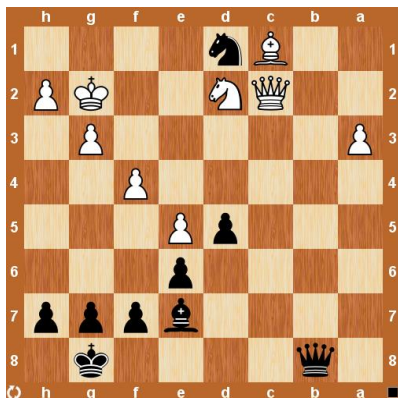


На демонстрационной доске детям показываются примеры, как ферзь бьет фигуру противника. Ставятся задачи, кого ферзь может взять в один ход. Приводятся несколько примеров. После, ребятам раздаются листочки с задачами на взятие фигуры противника ферзем.

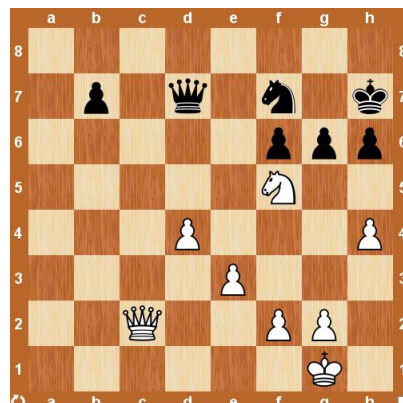
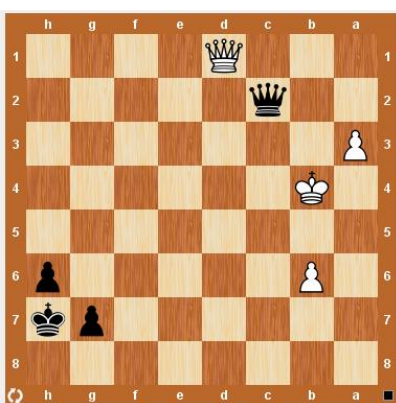
Задание

Какую фигуру противника может взять ферзь

Ход белых



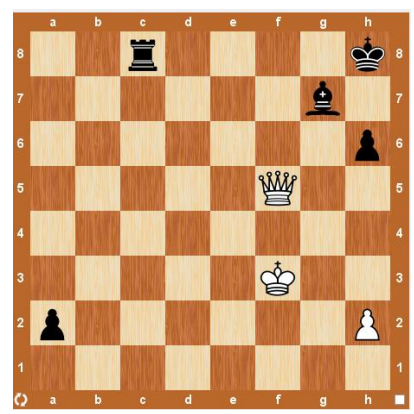
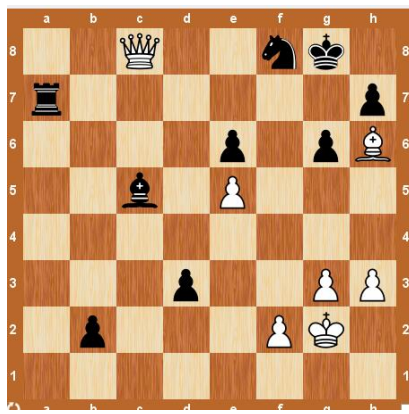
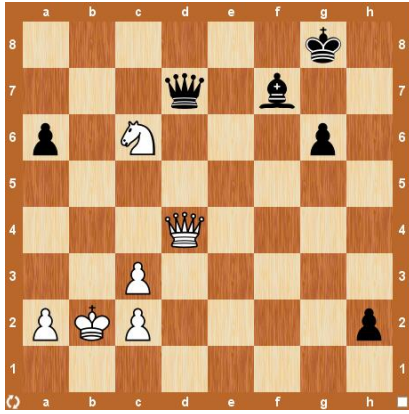
Ход черных



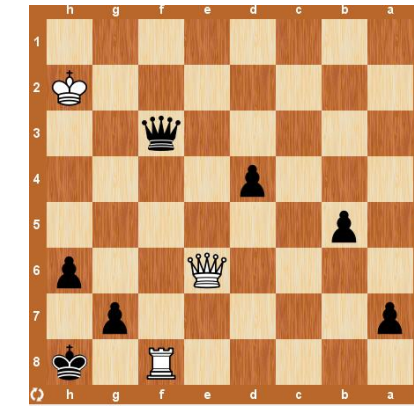
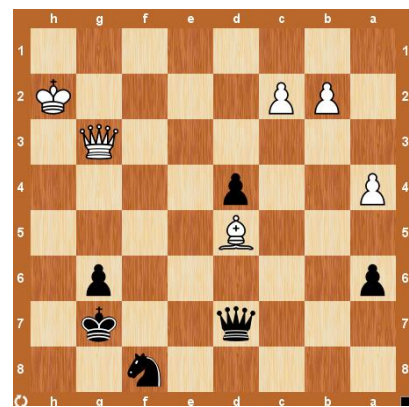
Домашнее задание

Какую фигуру противника может взять ферзь

Ход белых



Ход черных



10 Занятие

Конь (расположение, ходы)

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами познакомимся с фигурой «конь». Она на шахматной доске в начале позиции располагается рядом с ладьей.

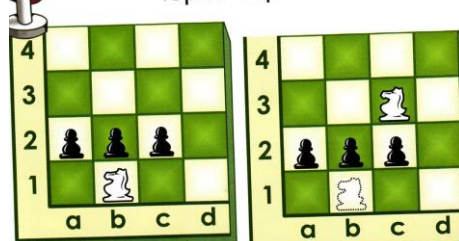
Шахматный Конь. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником. Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока - решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая - прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.



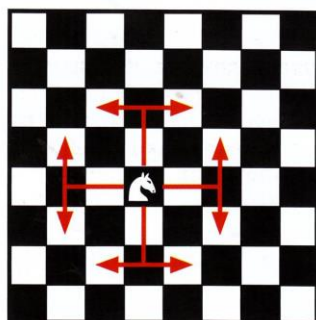
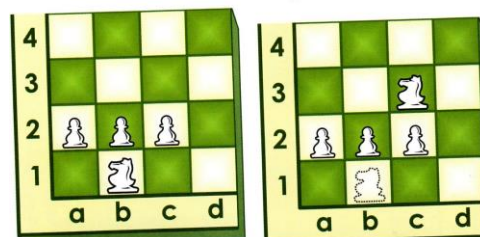
ДВИЖЕНИЕ КОНЯ

Конь движется по особой траектории. Это — единственная фигура, которая может «перепрыгивать» другие фигуры, как свои, так и противника. Для удобства говорят, что конь ходит «буквой Г»: ее длинную сторону составляют три клетки, а короткую — две.

Вот так конь перескакивает через черные пешки

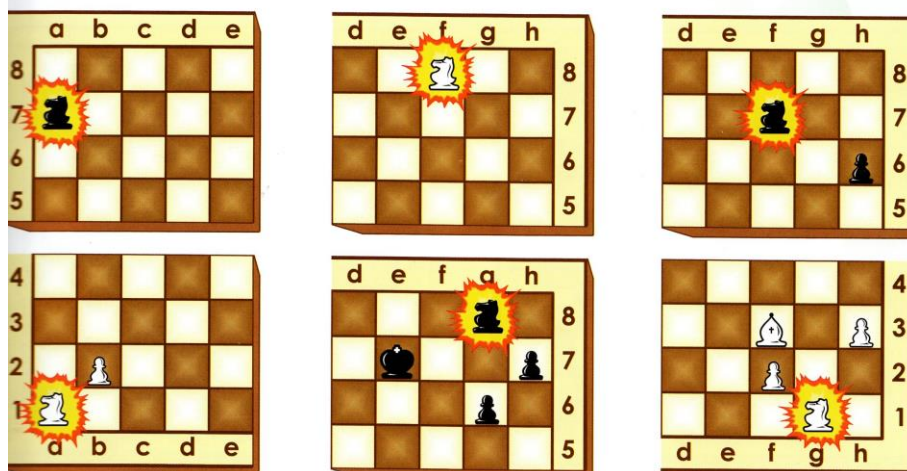


Вот так конь перескакивает через белые пешки



Детям дается следующее задание.

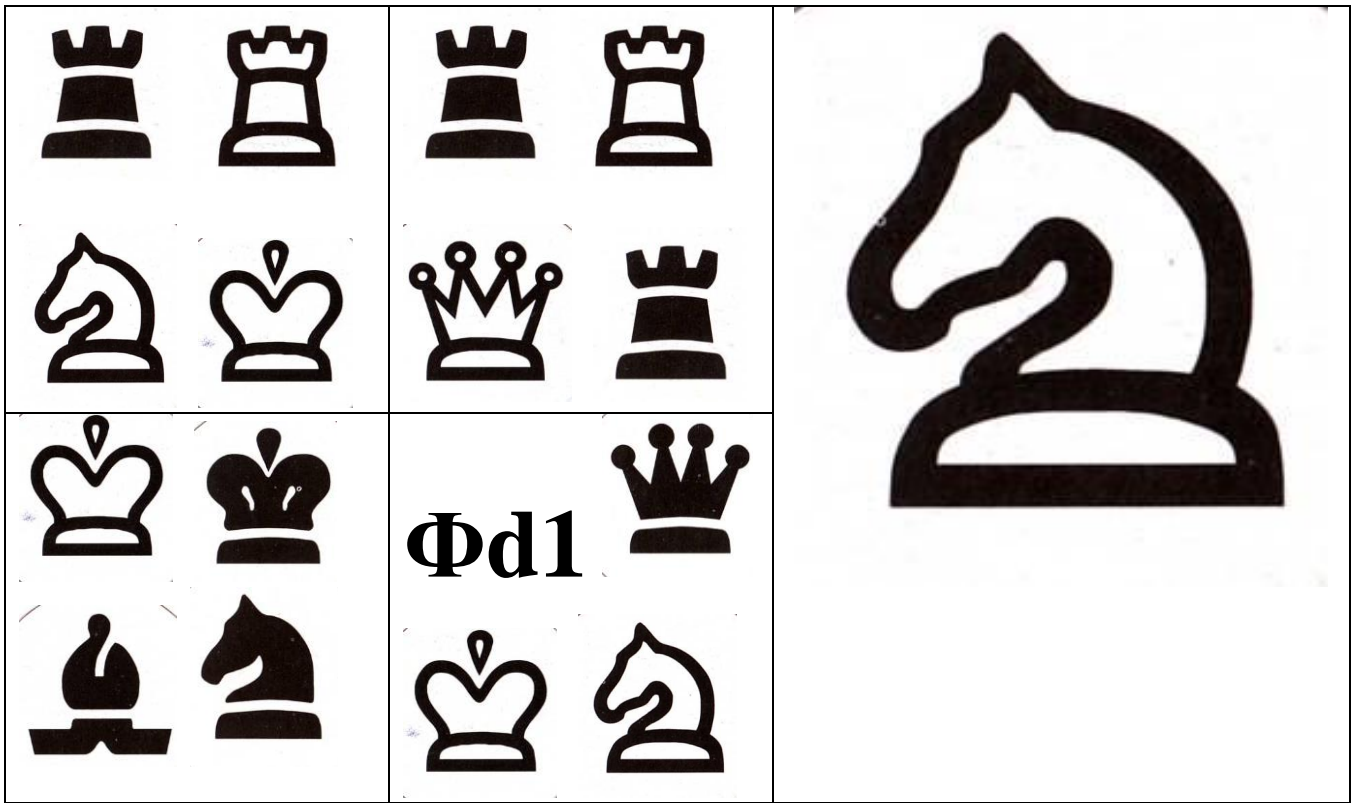
Закрась все поля, на которые может прыгнуть конь.



Домашнее задание

Четвертый лишний. Найди и вычеркни лишний предмет

Раскрась фигуру



11 Занятие


Конь (взятие фигуры противника конем)

Здравствуйте, Ребята! На прошлом занятии мы с вами познакомились с фигурой «Конь». Давайте вспомним, как перемещается конь по доске (конь ходит буквой «Г»). Скажите, как ходит конь, а как он берет фигуру противника?

Сегодня мы с вами познакомимся, как конь бьет фигуры противника. Конь бьет фигуры противника также, как и ходит. Давайте рассмотрим несколько примеров, как конь бьет фигуры противника (на демонстрационной доске рассматриваются несколько примеров).

КОНЬ


Чтобы запомнить, как движется конь, вспомните **букву Г**, поскольку ход конем имеет именно такую траекторию. Техника этого хода такова: **отсчитываем две клетки по прямой, а затем одну клетку в сторону**. Рассмотрим пример.



Выше отмечены все возможные ходы конем. Сначала перемещаем его на два поля по прямой (поля отмечены цифрами 1 и 2) в любом направлении, за исключением диагоналей, а затем на одно поле вправо или влево (поля под номером 3).


КАК КОНЬ БЕРЕТ ФИГУРУ ПРОТИВНИКА

Если после одного из ходов конь попадает на поле, занятое фигурой противника, он может ее взять. Ниже отмечены все фигуры, которые может захватить конь в один ход. **Коня отличает способность перепрыгивать через другие фигуры** — как свои, так и противника. Немного странное движение, но его нетрудно запомнить. Нужно немного практики!

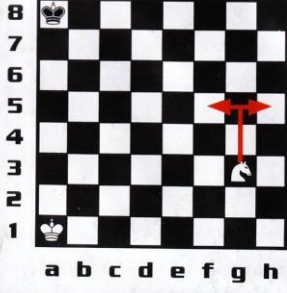


МОЖЕТ ЛИ КОНЬ ПОПАСТЬ НА ПОЛЕ G5?

ДА





НЕТ

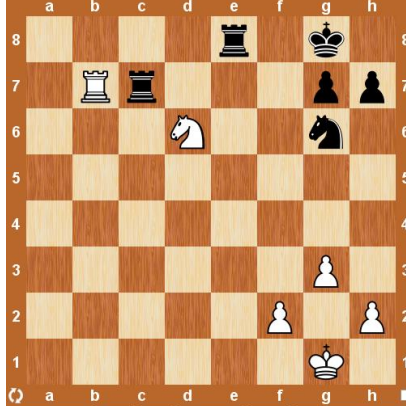


Работа в классе. Какую фигуру противника может взять конь

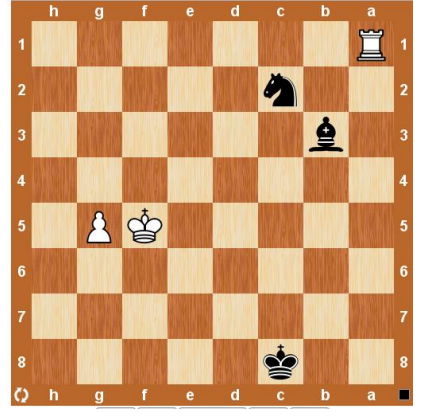
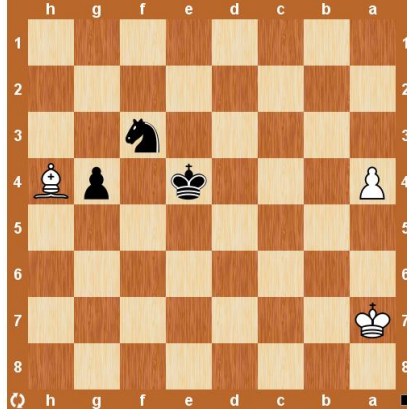
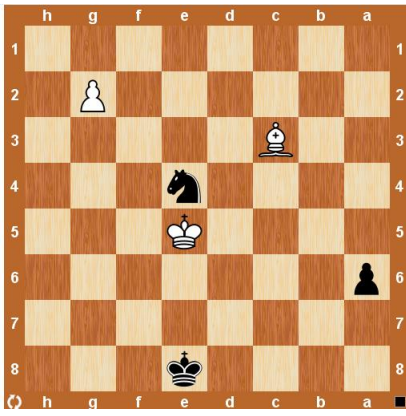
Ход белых





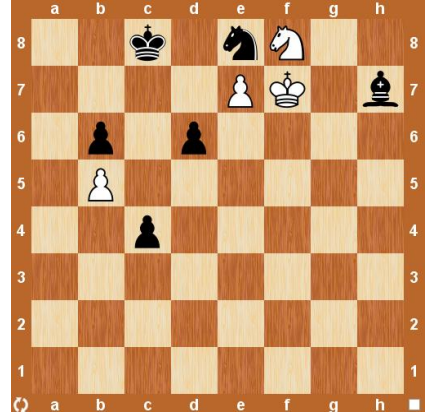
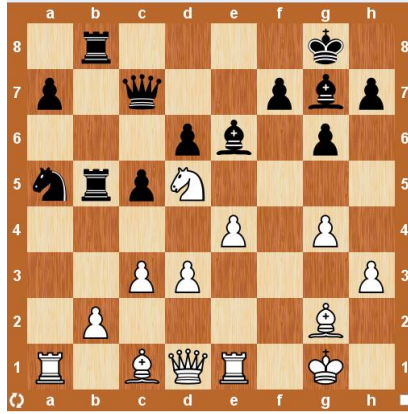
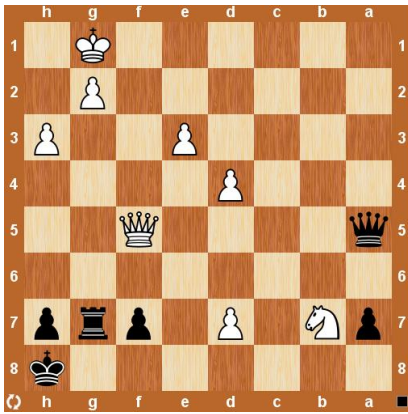


Ход черных

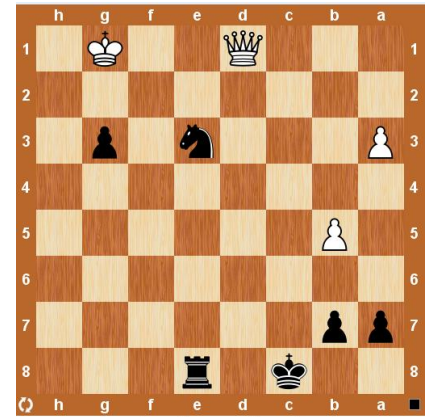
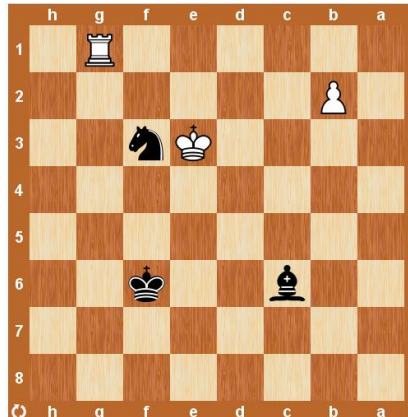
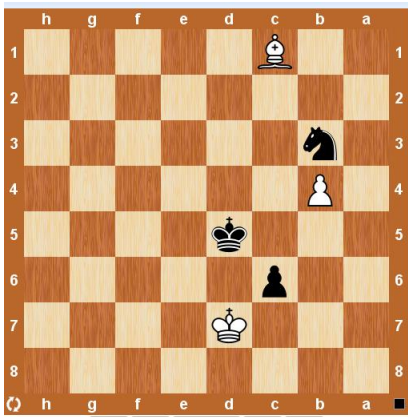


Домашнее задание. Какую фигуру противника может взять конь

Ход белых



Ход черных



12 Занятие

Пешка (расположение, ходы)

Здравствуйтесь, ребята! Давайте вспомним, как ходят слон, ферзь и ладья. Скажите, как ходит слон, а как он «ест» другие фигуры, а как ходит белопольный слон и чернопольный слон? Ребята, скажите, как ходит ферзь, как он «рубит»? А как ходит ладья и как она «ест» другие фигуры? Дети могут награждаться за правильный ответ наклейками с изображением шахматных фигур.

Сейчас мы, ребята, рассмотрим, как ходит пешка.



Шахматная Пешка – маленький человек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта **шахматная фигура** так называется. Шахматные пешки ходят только вперед. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пешки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага. Пешек в каждой армии больше всего – по восемь

ПЕШКИ – это солдаты шахматной армии. В войске пешек больше всего, но они – самые слабые фигуры.



Пешка ходит только вперед. Это единственная фигура, которая не может возвращаться назад. Белые пешки начинают партию на второй горизонтали, а черные – на седьмой горизонтали.



Свой первый ход пешка может сделать на одно или два поля вперед. Если же пешка уже ходила, то дальше ей можно двигаться только на одно поле.



Если перед пешкой стоит любая фигура, то ходить пешка не может.

Ребята, предлагаю сыграть в игру домино. Играем с детьми в домино, где на домино изображены сами фигуры и схематичные фигуры. Так дети лучше запомнят название всех фигур и то, как они изображаются. Каждый ребенок, если ему попадается та или иная фигура, ее обязательно произносит.

После, дети отвечают на вопросы супертеста, им раздается домашнее задание. Дети поощряются наклейками с изображением шахматных фигур.

Супертест: 1. Может ли слон, который движется по белым клеточками, захватить ладью, которая стоит на черном поле? (ответ – нет)

2. Может ли конь встать на поле, занятое другой фигурой того же цвета? (ответ – нет)

3. Может ли пешка взять фигуру по вертикали или горизонтали? (ответ – нет)

4. Может ли ферзь двигаться по диагонали? (ответ - да?)

Выводы: покажите на доске пешку, короля, коня, ферзя, слона, ладью. Сколько пешек на доске, а сколько слонов, коней, ферзей и королей белых и черных?

Домашнее задание: повторить с родителями фигуры.



ладья



конь



ферзь



слон



пешка



король

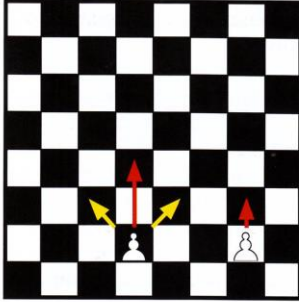
В конце занятия все дети поощряются наклейками.

13 Занятие

Пешка (взятие фигуры противника пешкой, превращение пешки, взятие на проходе)

ДВИЖЕНИЕ ПЕШКИ

Пешка — единственная фигура, которая не может двигаться назад. Во время первого хода пешки ее можно переместить на 2 клетки. Это единственная фигура, чей способ захвата отличается от движения. Захват осуществляется по диагонали.



В следующем выпуске мы закончим изучение правил перемещения отдельных фигур и узнаем о таких ходах, как рокировка и взятие на подходе, которые необходимы, чтобы играть правильно.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

Когда пешка, пройдя всю шахматную доску, достигает последней горизонтали, она превращается в любую другую фигуру своего же цвета, за исключением короля. Это удивительная способность пешки, свойственная только ей. Пешка снимается с доски, а на ее место, на ту же самую клетку, ставится фигура, выбранная игроком.

Пешку можно превратить в любую фигуру. Не имеет значения место ее нахождения или ранее захваченные фигуры. У игрока может оказаться два, три или четыре ферзя, три или четыре ладьи, несколько коней и так далее. То есть, если до конца доски пройдет одна пешка, то добавляется одна фигура, если две пешки — две фигуры и так далее.

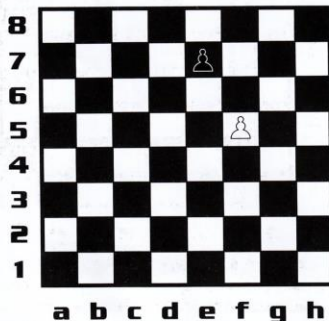
ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Пешка — единственная фигура, которая ходит и захватывает фигуры противника по-разному. У нее есть и еще одна любопытная особенность: пешка может совершить так называемое взятие на проходе (или энпассан, анпассан — от французского en passant — «на проходе»).

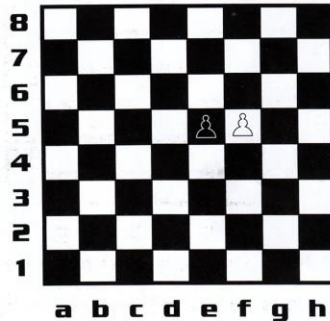
Взятие на проходе можно применить, когда пешка атакует поле, пересеченное пешкой противника, передвинутой на два поля из исходной позиции. То есть пешку, продвинувшуюся

на два поля, можно взять, как если бы она сходила только на одно поле. Проиллюстрируем это правило. На *диаграмме 1* показано возможное положение фигур перед ходом черных. Допустим, черная пешка делает первый ход на два поля и оказывается в новой позиции, которая показана на *диаграмме 2*. В этот момент белая пешка, если сочтет нужным, может захватить черную, как если бы та переместилась лишь на одно поле. Таким образом осуществляется взятие на проходе. Захват выполняется удале-

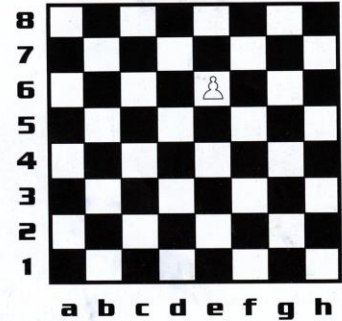
нием черной пешки с доски и перемещением белой пешки на одно поле по диагонали. Конечное ее положение показано на *диаграмме 3*. **Взятие на проходе не является обязательным и может осуществляться только сразу после перемещения пешки противника на два поля.** То есть, если белая пешка сразу не возьмет пешку противника, потом она не сможет этого сделать (разве что в отношении пешки с другой вертикали). Взятие на проходе возможно только между пешками, которые находятся на смежных вертикалях.



1. Взятие на проходе. Начальная позиция



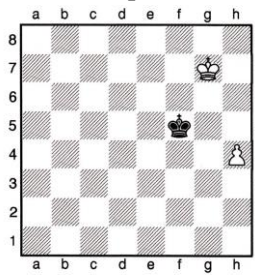
2. Взятие на проходе. Промежуточная позиция.



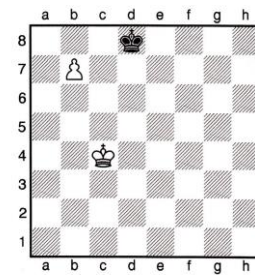
3. Взятие на проходе. Окончательная позиция

Ребята, какие новые возможно пешки вы узнали сегодня?

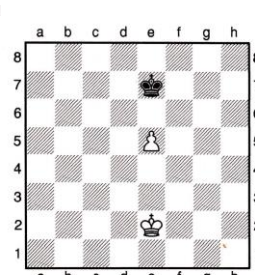
Пешка противника может превратиться в ферзя. Вот вам задачи, попробуйте напасть на пешку противни, чтобы она не стала ферзем. Детям раздаются диаграммы, также, задачи могут решаться на шахматной демонстрационной доске.



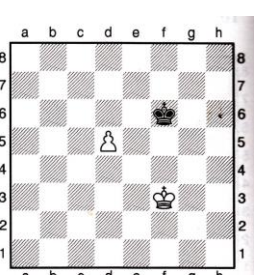
1. ... _____



1. ... _____



1. ... _____

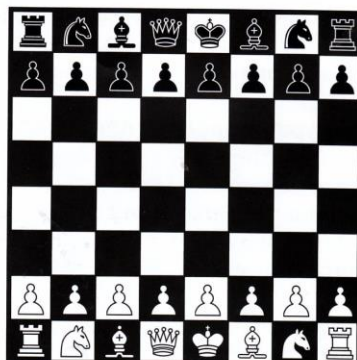


1. ... _____

РАСПОЛОЖЕНИЕ ФИГУР

Теперь, когда мы ознакомились с «**полем боя**», давайте рассмотрим фигуры и их расположение на шахматной доске. В начале игры у каждого игрока по 16 фигур: король, ферзь (королева), две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Прежде чем вступить в бой, соперники решают, кто играет **белыми**, а кто — **черными**.

Правильно расположив доску, оба игрока начинают расставлять на ней фигуры (один — белые, другой — черные), в два соседние ряда: в первый и второй — белые, и в седьмой и восьмой — черные, как показано на диаграмме. Перед началом партии фигуры первой горизонтали (игрока, который играет белыми), расставляют в следующем порядке (слева направо): ладья, конь, слон, ферзь, король, слон,



конь, ладья. Второй ряд занимают только пешки. Соответственно, у игрока, который будет играть черными, фигуры восьмого ряда располагаются так: ладья, конь, слон, король, ферзь, слон, конь, ладья. Седьмой ряд занимают пешки. Ладья, конь и слон, стоящие рядом с ферзем, называются «ладьей, конем и слоном

ферзя», а те, которые стоят рядом с королем — «ладья, конь и слон короля». Перед началом игры ферзь всегда находится на клетке своего цвета (белый ферзь — на белой клетке в центре, черный — на черной). И, напротив, король всегда стоит на клетке противоположного цвета (черный король — на центральной белой клетке, а белый — на центральной черной). После расстановки фигур можно приступать к игре, не забывая, что первый ход всегда делают белые (согласно международным правилам). Чтобы выбрать, кто будет играть фигурами какого цвета, обычно проводится жеребьевка. Игрок, которому досталось играть белыми фигурами, имеет небольшое преимущество (как домашняя игра для футболистов или подача для теннисиста).

Ребята, а сейчас сыграем в одну игру. На демонстрационной шахматной доске вы видите правильное расположение всех фигур. Сейчас, один ведущий отворачивается (как ведущий отвернулся тренер или желающий ребенок меняет несколько фигур на доске местами). Задача ведущего найти ошибки и правильно расставить фигуры на шахматной доске.

Выводы: давайте повтори, что мы узнали нового. Родина шахмат (индия), как правильно располагать доску (с правой стороны белая клеточка), сколько игроков и как они располагаются (два игрока, сидят на против друг друга за шахматной доской). Покажите диагональ, вертикаль, горизонталь. Сколько клеточек по горизонтали, а сколько по вертикале? (восемь) Самое минимальное число клеточек по диагонали (две), а максимальное (восемь)? Можно уточнять, когда один ответил, кто считает также и почему, а кто считает по-другому и почему. Повторим правила игры: доска располагается таким образом, что у каждого игрока с правой стороны располагается белая клетка, ферзь «любит свой цвет», первыми игру начинают белые, вторыми ходят черные, так по очереди ходят то белыми, то черными.

Ведущий показывает каждую фигуру и говорит: это ладья, конь, слон, ферзь, пешка, король. У каждого игрока есть свое войско, которое состоит из 16 фигур. У одного игрока белые фигуры (он ходит первым), а у другого (черные).

Шахматные фигуры насчитывают шесть различных видов: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. По два комплекта у каждого из соперников... Попробуйте догадаться, какие именно? Конечно, белые и черные. В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - черными. У каждого из противников по 16 фигур - один король, один ферзь, по две ладьи, по два слона, по два коня да по восемь пешек.

Ребята, ваш соперник может ходить неверно фигурами – это называется невозможным ходом. В таком случае нужно пригласить тренера и сообщить, что соперник сделал невозможный ход. Если соперник еще второй раз сделает невозможный ход, то ему делается поражение.

Ребята! Давайте вспомним, где зародилась игра в шахматы? Как это было? Сколько участников

игры? Как правильно располагать доску и фигуры.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФИГУР (ХОДЫ)

В ходе игры фигуры одного из играющих могут быть взяты фигурами другого. Как мы увидим, взятие фигур производится по определенным правилам. Эти общие правила дают представление о том, как правильно играть:

- **Пешка и любая другая фигура** имеет возможность **захватить любую фигуру или пешку противника. Захват фигур не обязателен** и осуществляется по усмотрению самого игрока.
- **Любая фигура, кроме короля, может угрожать королю противника захватом.** Это называется поставить мат вражескому королю. Очевидно, вы не можете поставить мат королю собственным королем, ведь в этом случае под ударом находятся оба короля.
- **Когда наступает очередь игрока** передвигать фигуру, говорят, что он **делает ход**.

• **Правила перемещения фигур равны для всех фигур:** для черных и для белых.

• Оба игрока должны выполнять ходы поочередно, и только по одному за раз (исключение составляет особый ход под названием «рокировка», с участием короля и ладьи, об этом мы поговорим позже).

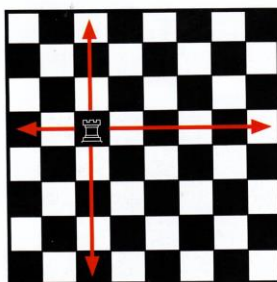
• **Каждая фигура может передвигаться на любое количество полей, незанятых фигурами противника, но в рамках правил передвижения конкретной фигуры.**

• **Ни одна фигура не может занять поле, которое уже занято фигурой того же цвета. Если во время перемещения фигуры встречается фигура противника, то ее можно захватить.**

• **Кроме коня ни одна фигура не может перепрыгнуть через другие фигуры.**

ДВИЖЕНИЕ ЛАДЬИ

Ладья всегда движется по прямой, перпендикулярно краям шахматной доски. Она может двигаться на всю длину вертикали или горизонтали.



Домашнее задание: повторить с родителями расположение фигур



В конце занятия все дети поощряются наклейками.

15 Занятие Рокировка

Здравствуйте, ребята! На прошлом занятии мы рассмотрели нетипичные ходы пешки. Какие это ходы? Сегодня мы познакомимся с нетипичным ходом короля – рокировкой.

РОКИРОВКА

Рокировка — единственный ход, во время которого игрок перемещает сразу две фигуры. **Под рокировкой понимается одновременное перемещение короля и ладьи.** Выполнить ее можно лишь один раз за игру при определенных условиях.

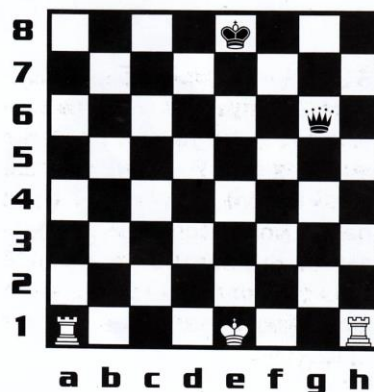
Рассмотрим, при каких условиях можно провести рокировку (диаграммы 1–4). **Ни король, ни ладья, которая будет участвовать в рокировке, не должны до этого делать ходы.**



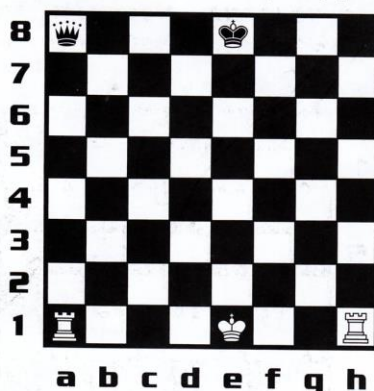
1. Белые не могут выполнить рокировку, поскольку между королем и ладьей находится конь. Черные не могут сделать рокировку, поскольку поле, куда должен переместиться король (g8), атаковано белым слоном, из-за чего король окажется под шахом.



2. Белые не могут сделать рокировку, потому что во время движения короля он окажется под контролем черного ферзя. Черные не могут провести рокировку, потому что король находится под шахом (белый ферзь на поле e6).



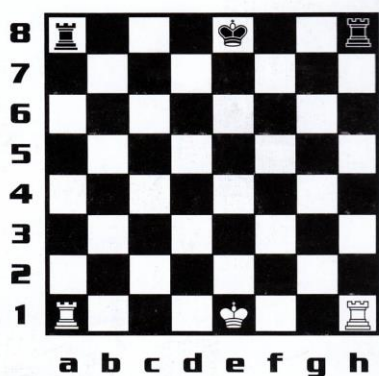
3. Белые не могут сделать короткую рокировку, потому что поле, на которое должен переместиться король (g1), атаковано черным ферзем. Белые могут сделать длинную рокировку, хотя ладья, проходя через поле b1, будет находиться под атакой черного ферзя.



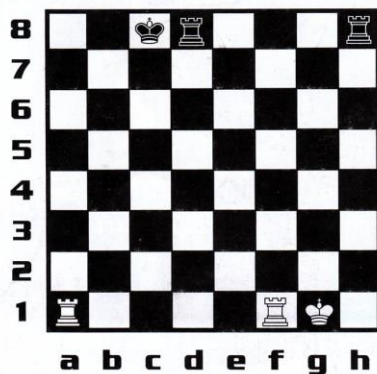
4. Белые могут сделать и короткую, и длинную рокировку. Тот факт, что обе ладьи атакованы черным ферзем, не имеет значения. Только король не может двигаться, находясь под шахом или попадая под шах.

Между королем и ладьей не должно быть ни одной фигуры. Король не должен находиться под шахом и в ходе рокировки не должен попасть под шах или проходить через атакованное фигурой противника поле. **Рокировка выполняется перемещением короля влево или вправо на два поля в сторону ладьи своего цвета, а ладья переносится на соседнюю с королем клетку по другую сторону от короля.**

Диаграмма 5 иллюстрирует позицию фигур до рокировки, а **диаграмма 6** — после рокировок соперников. Отметим, что белые делают рокировку в сторону королевского фланга. На шахматном языке такая рокировка называется **короткой**.



5. Позиция перед рокировкой.



6. Позиция после рокировки.

КАК ЖЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ РОКИРОВКА

Король перемещается с исходного поля e1 на поле g1, затем ладья перескакивает через короля и становится на следующее за ним поле, в данном случае f1. У черных король, наоборот, делает ход в сторону ферзевого фланга. Это так называемая длинная рокировка. Ход в этом случае выполняется так: король перемещается с начального поля e8 на поле c8, а ладья с поля a8 перепрыгивает через короля и становится на поле рядом с ним, то есть на d8.

Каждый ребенок на демонстрационной шахматной доске пробует сделать рокировку в короткую или длинную сторону.

Ребята, а давайте вспомним, как ходит и захватывает фигуры противника ферзь. На сколько полей может двигаться ферзь? Как вы думаете, сколько нужно ходов ферзю, чтобы ему оказаться на стороне противника? Как ферзь захватывает фигуры противника?

На демонстрационной шахматной доске выставляются позиции, на которых ферзь нападает и не нападает на фигуры. Дети по очереди должны показать те фигуры, которые ферзь может съесть.

Ребята, ваш соперник может ходить неверно фигурами – это называется невозможным ходом. В таком случае нужно пригласить тренера и сообщить, что соперник сделал невозможный ход. Если соперник еще второй раз сделает невозможный ход, то ему делается поражение.

16 Занятие Сила фигур

Ребята, здравствуйте! На прошлом занятии мы рассмотрели нетипичный ход королем. Какой это ход? Какие правила рокировки вы знаете? Какие нетипичные ходы делает пешка?

Сегодня рассмотрим силу фигур. Ребята, за единицу силы фигуры берется пешка. Сила остальных фигур выглядит следующим образом:



Иными словами, ценность слона или коня равна ценности трех пешек. Ладья ценнее (сильнее) коня, ферзь сильнее ладьи. Таким образом, мы можем оценить, у кого больше шансов выиграть партию. Ведь игрок, обладающий более сильными фигурами, имеет больше возможностей поставить мат вражескому королю.

С детьми проводится игра на ценность фигур. Раскладывается игровое поле, детям раздаются фишки. Из непрозрачного мешочка дети достают фишку с изображением фигуры и делают своей фишкой столько ходов, сколько стоит пешек та или иная фигура. Если ребенку попался слон или конь, то он делает три хода, если ребенку попала ладья, то он делает пять ходов, ферзь, соответственно, девять ходов.

Ребятам дается в группе или на дом следующее задание «Ребята, каждая фигура «стоит несколько пешек». Ниже представлены фигуры, а напротив каждой фигуры по девять пешек. С левой стороны изображены фигуры, а с правой стороны - пешки. Вам нужно закрасить то количество пешек, сколько стоит та или иная фигура.»

17 Занятие Шах, мат, пат

Здравствуйтесь, ребята! Кто напомним нам, какая страна является родиной шахмат? (Индия).

Ребятам демонстрируется стартовая позиция фигур в игре древних шахмат. Рассказывается о том, что в шахматы раньше играли четверо человек.



Популярная теория гласит, что шахматы уходят корнями в VI век в Индию, где игра эволюционировала из чатуранги.

В чатурангу играли на доске из 64 квадратов. В игре участвовало четверо. В каждом углу на доске располагали фигуры четырех цветов: черного, красного, зеленого и желтого.

В комплект входили раджа, который ходил как современный король, визирь (современный ферзь), слон, колесница (современная ладья), кавалерия (современный конь) и пехота (современная пешка). Игроки, сидящие напротив друг друга, сражались со второй парой участников. Ходы осуществлялись по очереди, но определялись игральными кубиками: выпавшая цифра указывала, какую фигуру следует перемещать.

Стартовая позиция фигур в игре чатуранга.



Классические произведения искусства Среднего Востока подтверждают популярность игр, похожих на шахматы.

Ребята, посмотрите, как выглядели шахматы в древнем Китае. Далее, ребятам рассказывается, как шахматы распространились по всему земному шару.



Шахматы – самая древняя интеллектуальная игра в мире. Считаюте, что она появилась как метод разработки военной стратегии.

По свидетельствам исторических хроник, в шахматы (похожие на современные разновидности игры) играли много веков назад в Китае, Индии и на Среднем Востоке. Однако точное место зарождения шахмат остается загадкой.

В VIII веке арабы захватили Иран. Полагают, что игре в шахматы они научились у персов. Когда позже арабы атаковали Испанию, они взяли с собой шахматы, и игра стремительно распространилась и обрела популярность. Из Испании шахматы разошлись по Европе, и тогда же фигуры получили те названия, которые известны нам сегодня.

Фигуры первых китайских разновидностей шахмат.

Ребята, как вы думаете, какая цель игры? (поставить мат королю соперника).

Сегодня мы рассмотрим, что такое мат, шах и пат.

Игроки выбирают цвета фигур по договоренности или бросают монетку. Белые всегда ходят первыми. Затем игроки ходят по очереди. Цель игры – загнать короля соперника в такую позицию, чтобы он не смог

отойти на безопасную клеточку. Это называется мат. Когда игрок берет фигуру оппонента, он ставит бьющую фигуру на эту клетку. Игра продолжается, пока не будет объявлен мат или заключена ничья.

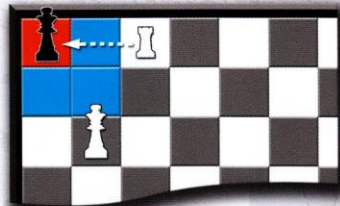
Шах

Шах – ситуация, когда королю угрожает фигура соперника. Белый слон на картинке внизу атакует черного короля. Можно сказать, что слон объявляет шах королю либо что король под шахом. Игрок, использующий белые фигуры, произносит вслух слово «Шах!».



Мат

Мат – ситуация, когда король не может уйти из-под шаха. Здесь белая ладья атакует черного короля. На доске нет черных фигур, которые могли бы прикрыть короля, а сам он никуда не может отойти – всем близлежащим клеткам угрожают белые фигуры. Играющий белыми объявляет мат и выигрывает партию.



Пат

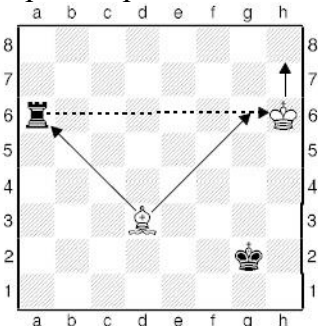
Пат (патовая ситуация) – термин, обозначающий ничью в шахматах. На картинке все квадратик, на которые может переместиться черный король, находятся под боем. Король не под шахом, однако ходить ему некуда, а белые не могут взять фигуру на этой позиции. Игра заканчивается ничьей.



18 Занятие

Шах, мат, пат

Шахматный король – самая главная фигура на шахматной доске. Потеряв короля, шахматное войско должно сдаваться! ШАХУ – МАТ, что в переводе с индийского означает: королю пришёл конец!



Ребята, посмотрите, на диаграмме ладья напала на короля белых и говорит: «Король, король, я тебя съем!» А по шахматному это будет: «ШАХ!» Король думает: что бы ему сделать, чтобы его не побила ладья?

Ребята, как вы думаете, какие есть пути выхода короля из под шаха? Какой путь самый полезный для белого короля?

1. Король может просто УЙТИ из-под шаха. Если уж и приходится бежать, то делай это как можно непринужденнее. Kрh6 – h7

2. Король приказывает слону ЗАСЛОНИТЬ себя от шаха (встать между собой и королём). Cd3 – g6. Слон у белого короля стал ЩИТОМ – этот приём называется: ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ.

3. Можно просто ПОБИТЬ вражескую фигуру. Cd3 : a6. Самый надёжный способ избавиться от шаха!

Можно быть уверенным, что теперь ладья больше шаховать не будет.

Шах – это нападение на короля любой фигуры или пешки.

Любая фигура и пешка могут напасть на короля. Король выбирает одну из имеющихся возможностей спастись. Конь с h6 атакует короля противника даже через фигуры. Такой способностью другие фигуры не обладают. Поэтому приходится от шаха уходить.

Слон белых с a6 пошёл на поле b7. Сразу две фигуры (слон и ладья) атакуют короля чёрных – двойной шах. Чёрный ферзь b5 не может побить сразу две фигуры, поэтому от двойного шаха можно только уйти королём.

Если пешка чёрная c3 пойдёт вперёд, то она вскрыет дорогу слону d4, и он нападёт по диагонали на белого короля – получится вскрытый шах.

Чёрный ферзь с полей g4–f3 может вечно нападать на белого короля – вечный шах, так как королю с полей g1 и h1 никуда не убежать. Тем не менее, после всех этих маленьких неприятностей короли остаются живыми.

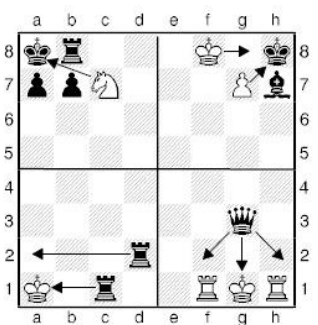
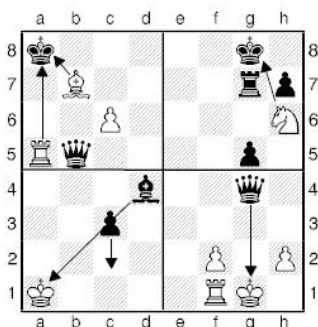
У чёрного короля на a8 очень уютный домик. Конь с7 объявил королю шах, от которого некуда бежать. Свои же фигуры только мешают, а помочь королю не в силах. Следующим ходом белый конь должен побить короля. Мат называется спёртым.

Даже одна пешка может объявить мат королю. От пешки g7 королю не спастись.

Две чёрные ладьи с1 и d2 объявляют белому королю линейный мат. Одна ладья атакует белого короля, а другая караулит вторую горизонталь, на которую он мог бы отступить.

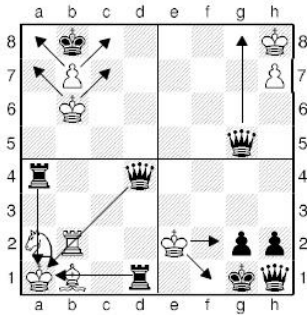
Две ладьи белых «помогли» чёрному ферзю g3 объявить эполетный мат. Ферзь нападает на короля g1 и контролирует поля f2, g2, h2.

В шахматной партии встречаются: «детский», горизонтальный, вертикальный, диагональный и даже «дурацкий» маты. Мат – это шах, от которого нет защиты. Мат – это конец шахматной партии,



приводящий к победе одного из участников борьбы. Любая фигура и пешка способны объявить мат.

Как записать, что случился шах или мат? ШАХ при записи обозначается знаком + . Кс3 – е4+. Конь с3 пошёл на е4 – ШАХ! МАТ при записи обозначается знаком X . Фа4 : е8X. Ферзь а4 бьёт е8 – МАТ!



Начинающие не умеют проводить пешку в ферзи, и обычно партии заканчиваются так. Короля b8 никто не атакует, но ему некуда не пойти, так как все поля вокруг (a7, a8, c7, c8) держат белые король и пешка.

Ну а королям g1 и h8 не разрешают выйти чёрный ферзь g5 и белый король e2.

Интересно положение короля белых на a1. У короля ходов нет, а закрывающие его фигуры не могут отойти, так как они защищают Его Величество от шахов. Во всех позициях – пат, то есть ничья.

Пат – это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в этот момент не находится под шахом. Слово ПАТ пришло к нам из итальянского.

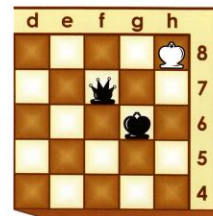
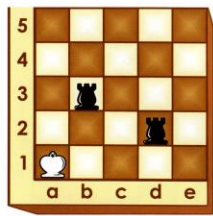
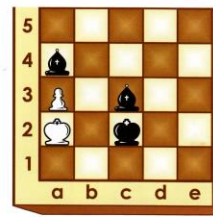
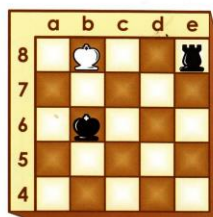
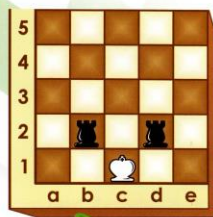
Patta – игра вничью.

Детям дается домашнее задание, они должны на диаграммах понять, где мат, где шах или где пат.



Задание 2.

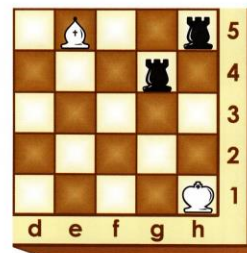
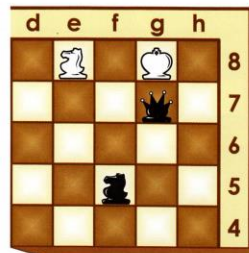
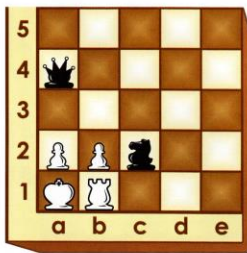
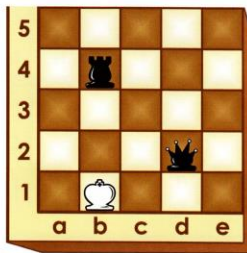
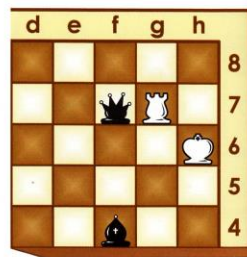
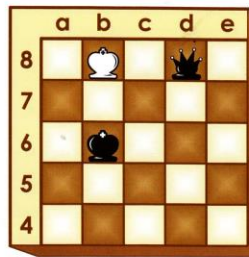
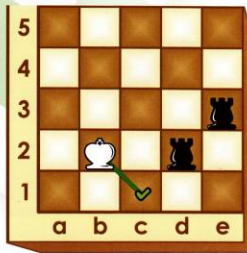
Белым пат или мат? Подумай и выбери правильный вариант для каждой позиции. Во всех позициях ход белых.





Задание 3.

Белым шах или мат? Подумай и выбери правильный вариант для каждой позиции. Если на доске только шах, то начерти ход, который защищает белого короля от шаха.

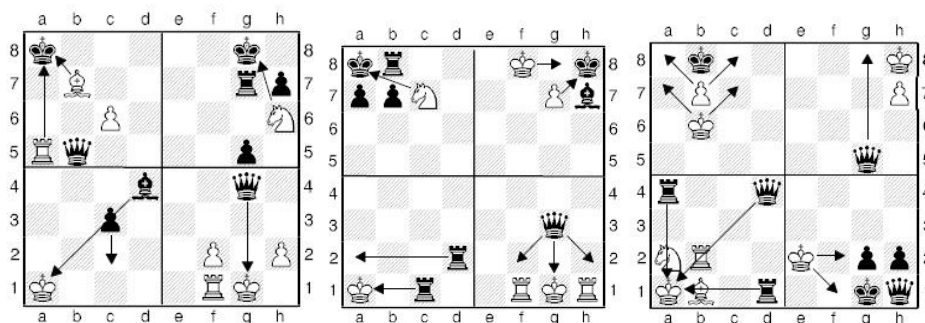


В конце занятия все дети поощряются наклейками.

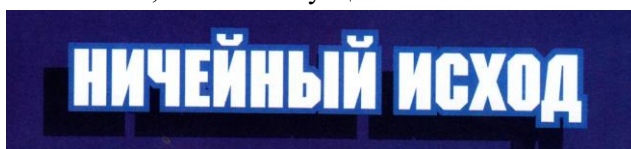
19 Занятие Ничейный исход

Здравствуйтесь, ребята! На прошлом занятии мы прошли позиции мат, шах и пат. Кто сможет дать определение позиции «мат», какое оно? А кто «пат», а кто «шах». Дети, которые отвечали, поощряются наклейками с изображением шахматных фигур.

Ребята, посмотрите на позицию на шахматной доске и угадайте, это шах, мат или пат. А теперь другую позицию и т.д. Демонстрируются различные позиции на доске, дети отвечают.



А сейчас, ребята, познакомимся, в каких ситуациях бывает ничья.



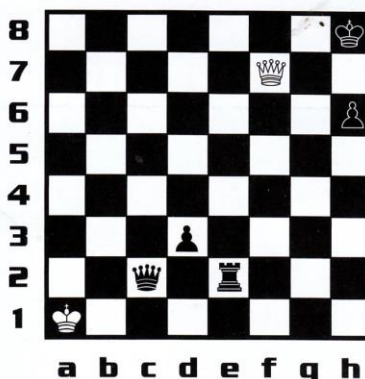
Партия заканчивается, когда один игрок поставит мат сопернику. Другой вариант, как это нередко бывает в партиях на турнирах, — один из противников отказывается продолжать игру, признавая неизбежность своего поражения.

Однако партия может закончиться ничьей, когда ни один из игроков не в состоянии объявить мат другому. Например, у одного игрока остается только король, а у другого — король и слон (или конь, или же пешка, неспособная двигаться вперед). Тогда партия завершается на равных. В таком случае говорят о теоретической ничьей.

Но бывают и другие случаи.

1. Ничья из-за позиционного повторения, когда одна и та же позиция воспроизводится одним и тем же игроком три раза, необязательно подряд.

2. Ничья из-за вечного шаха, когда один игрок раз за разом объявляет шах королю противника (диаграмма 1).



1. Белые играют ♕f7-f8+ и затем ♕f8-f7+, и черные не могут избежать шаха.

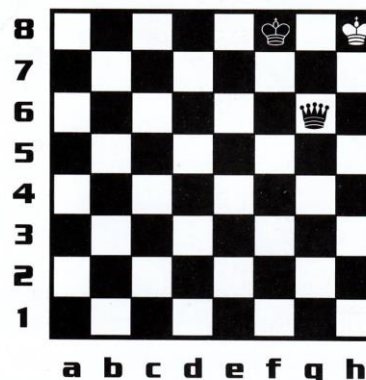
3. Правило 50 ходов. Считается, что в любой момент партии один из игроков может поставить противнику мат за 50 ходов, включая движения белых и черных. Поэтому игрок на своем ходу имеет право потребовать ничью, если на протяжении предыдущих 50 ходов каждого игрока ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода.

4. Ничья по соглашению сторон: в любой момент игры со-

перники могут завершить ее, согласившись на ничью.

5. Ничья из-за пата, когда король игрока, который должен ходить, не находится под шахом, но игрок не может сделать ни одного разрешенного хода.

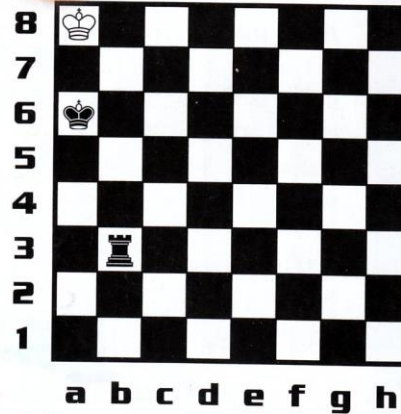
Рассмотрим, например, позицию на диаграмме 2. Если ходят черные, то легко увидеть, что они объявят шах и мат при ходе ферзем на g7. Однако если ходят белые, то тогда возникает патовое положение: на самом деле белый король не находится под шахом, но он не может двигаться, потому что иначе ему будет объявлен шах. Поэтому говорят, что белым поставлен пат.



2. При ходе белых пат: король не может сделать хода, не попав под шах.

В позиции, проиллюстрированной на *диаграмме 3*, белый король не атакован; тем не менее расположение черных фигур препятствует любому его шагу. На *диаграмме 4* белый король в той же ситуации, но здесь более сложная картина.

При ходе черных может быть объявлен шах и мат путем захвата белой пешки черной ладьей или ферзем. А вот белые не в состоянии сделать ход: белый король не может переместиться ни на одну из соседних клеток, не оказавшись под боем черных фигур; пешка не может пойти на g7, потому что она перестанет защищать короля от черной ладьи. Таким образом, при ходе белых количественное преимущество черных не позволяет им одержать победу, и партия завершается ничьей. Так изменяется ситуация, которая представляется благоприятной для черных.



3. При ходе белых пат: король не может сделать ни одного разрешенного хода.

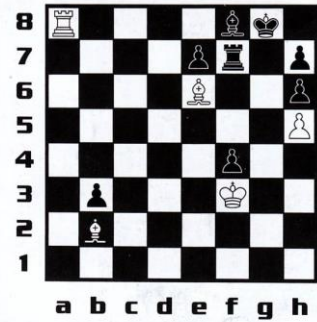


4. При ходе белых пат: король и пешка не могут сделать разрешенных ходов.

Положение, в котором король не находится под шахом, но игрок не может сделать ни одного разрешенного хода, называется патом. Это происходит, когда король игрока, имеющего право хода, не может сделать ход, не попав под шах, и ни одна из его фигур не может сходить, потому что они блокированы или потому что, двинувшись, они подставят короля под шах. Пат всегда означает ничью.



1. Белым поставлен пат.



2. Черным поставлен пат.

В конце занятия все дети поощряются наклейками.

20 Занятие

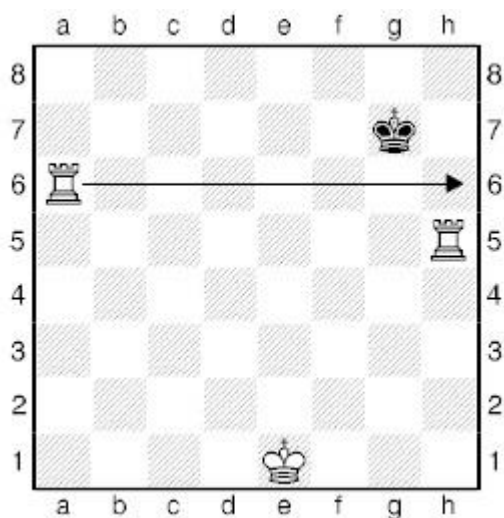
Ребята, здравствуйте! Кто нам напомним, как выглядит слон, как он ходит и «ест» фигуры? Дети отвечают на вопросы. С детьми вспоминаем, что такое мат, пат и шах. Объясняется детям, что если остался конь и король, слон и король, то уже будет ничья, так как один конь с королем или один слон с королем не могут поставить мат. Ничья может быть, если соперник поставил пат, если остались у каждого по королю, а фигур и пешек нет.

Слово «Шахматы» в переводе означает «конец королю»! А гибель короля – это немедленный конец шахматной партии. Начнём с самого простого шахматного мата. Это **линейный мат 2-мя ладьями**. Не пытайся поставить этот мат в центре, ведь ладей-то даётся две, а линий, на которые может пойти король, три.

Вывод: мат королю ставим **на краю шахматной доски**. Тогда вполне хватит двух ладей, так как у короля надо отнять крайнюю и соседнюю с ней линии. Тебе необходим чёткий план!

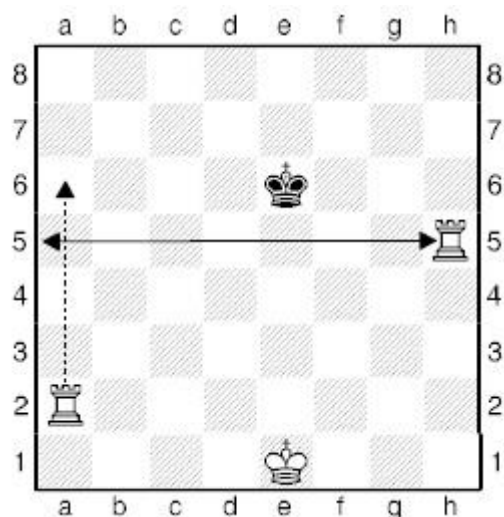
Шахматный план - как ставить мат двумя ладьями?

А. Выбрать край доски.



Где будем ставить мат королю? На краю! У доски 4 края (вертикали «а», «h»). 1-я и 8-я горизонтали). Посчитай сколько клеток до каждого края доски чёрному королю. До вертикали «а» – 4 клетки, до вертикали «h» – 3, а ближе всего до 8-й горизонтали – **всего 2 клетки!** Нужный нам **край выбран!** Раз до 8-й горизонтали чёрному королю ближе всего, то и загонять короля двумя ладьями будем именно на неё.

В. Отрезать короля.



Вредный чёрный король добровольно на 8-ю горизонталь не пойдёт! Шах с 6-й горизонтали лишь поможет королю убежать подальше от края доски. Ход ладьёй с поля h1 на поле h5 «отрезает» шахматного короля от центра доски.

1. Лh1 – h5 Креб – f6 Ладья берёт на себя роль **СТОРОЖА**. Теперь король чёрных не может пойти на 5-ю линию. Всю линию простреливает ладья белых. Кстати, вторая ладья тоже прекрасно могла справиться с

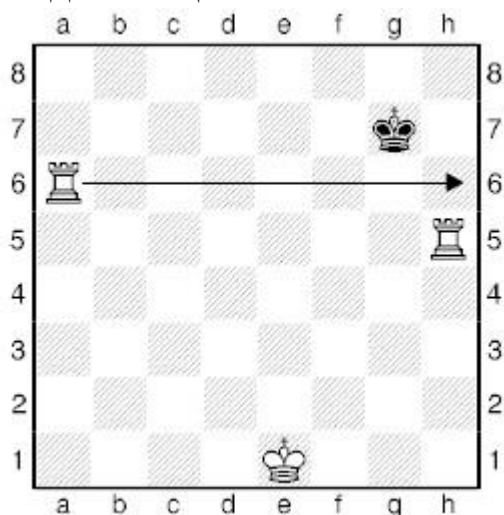
ролью сторожа – 1. Лa2–a5.

С. Оттеснить короля (сторож, метла).

Наша задача заключается в том, чтобы отнять у короля три оставшиеся горизонтали – 6-ю, 7-ю и 8-ю. Понятно, что после 5-й горизонтали идёт 6-я. Плохо начинать атаку на короля ладьёй h5. Если наш сторож уйдёт с 5-й линии, на ней сразу же с радостью окажется чёрный король

2. Лh5–h6+? Кре6–e5. У сторожа уже есть работа: сторожить! Ладьи должны работать в паре очень чётко. Одна сторожит линию, другая занимает следующую. Освоим вторую профессию: **МЕТЛЫ!**

2. Лa2 – a6+ Кpf6 – g7 Ладья подмела короля с 6-й линии, а бывший сторож – ладья h5 уже заснул и стал **БЕЗДЕЛЬНИЦЕЙ.**



Д. Переброска ладьи.

Теперь без дела осталась ладья h5. Но на h7 ладья пойти не сможет, так как её там ждёт подкравшийся король. Беги от короля как можно дальше, но... **Лh5 – b5 Кpg7 – f7**

Посмотри внимательно. Ладья h5 специально не дошла одну клетку и остановилась на вертикали «b». Чтобы не путаться друг у друга под ногами, ладьи работают на соседних линиях!

4. Лb5 – b7+ Кpf7 – e8

5. Лa6 – a8# МАТ !!!

Каток из двух белых ладей неумолимо накатывается на чёрного короля. Ладья b7 контролирует 7-ю линию, а ладья a8 отняла все поля на 8-й.

Запомни: СТОРОЖ, БЕЗДЕЛЬНИЦА, МЕТЛА!

Трудно перейти с горизонтального на вертикальный мат. Можно посоветовать «отрезать» короля не по цифрам, а по буквам. Если это не помогает, то переверни шахматную доску на 90 градусов, вертикалью «h» вверх.

При матовании по вертикалям надо обязательно следить за последовательностью ходов по буквам: Ладья на «d», ладья на «e», а вот линия «f» у тебя пропущена, сразу идёт «g»! Если это заметишь, то никогда не ошибёшься.

Сегодня мы с тобой **научились ставить линейный мат двумя ладьями.** Пока ты ещё не достиг полного совершенства, обязательно ставь мат по строгому плану.

Шахматный план

- ВЫБРАТЬ** край доски.
- «ОТРЕЗАТЬ»** короля (поставить **сторожа**).
- («1-й и 2-й пункты плана **«ВЫБРАТЬ – ОТРЕЗАТЬ»** вскоре можно объединить в один пункт).
- ОТТЕСНИТЬ** короля. **Сторож, метла.**
- ПЕРЕБРОСИТЬ** ладью.

Ещё несколько советов:

- Если мат ставят ладья с ферзём, то ферзь лучше стоять за ладьёй.
Тогда:
 - король не съест ладью, ферзь её защищает.
 - не надо перебрасывать ладью.
- Если мат ставят два ферзя, то нельзя ни на секунду ослаблять давление на короля. Может

получится пат. Будет очень обидно. Помни, что ферзь короля не боится – король на него не нападёт.

Давай шахи – избежишь пата!

Совместно с тренером на демонстрационной шахматной доске дети стараются поставить мат двумя ладьями.

Детям дается домашнее задание, чтобы они продемонстрировали родителям мат двумя ладьями. Раздаются диаграммы с задачами на мат в один ход при помощи ладьи.

В конце занятия все дети поощряются наклейками.

21 Занятие

Шахматный план - как ставить мат ферзем и королем?

Здравствуйтесь, ребята! Кто показывал родителям линейный мат двумя ладьями. Молодцы. Давайте сейчас еще раз вспомним. На демонстрационной доске позиция, поставьте мат черному королю. Дети по очереди показывают ходы.

А сейчас, ребята, мы научимся ставить мат ферзем и королем. Для этого необходимо:

А. Выбрать край доски. Выбираем к какому краю доски ближе всего находится король чёрных. Именно на этом краю доски будем ставить мат.

В. Отрезать короля.

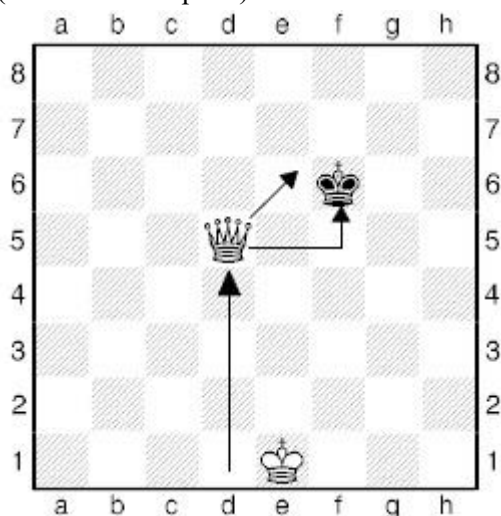
Ферзь должен стремиться к тому, чтобы максимально отрезать короля от части шахматной доски, удалённой от 8-й линии.

1. Фd1 – d5 . . .

(«выбрали», «отрезали»).

С. Ферзь–КОНЬ

(оттеснение короля).



Задача сводится к оттеснению короля на последнюю горизонталь. Ферзь один справляется с этой проблемой. Только шахами эту задачу не выполнить. Наоборот, шахи только вредят! Король при шахе может выбрать, куда ему отойти, и совсем не собирается отправляться на последнюю линию.

Король чёрных не может приблизиться к ферзю и согнать его как ладью. Обрати внимание, как расположен ферзь по отношению к королю. Ферзь нападает на короля, как шахматный конь.

Он не даёт шахов, зато заставляет короля отойти. Такое положение повторяется на всех горизонталях, пока король не окажется на 8-й (последней). Куда бы не ни пошёл король, – убегает ли он по горизонтали или сразу отступает на следующую линию, – **ферзь-конь обязан** сразу же следовать за ним в знакомую позицию.

Ещё проще – ферзь копирует ход короля!

Король вправо – ферзь вправо, король вверх по диагонали – ферзь вверх по диагонали.

1. . . . Крf6 – g6

(«погнались» – королю приходится отступать).

2. Фd5 – e5 Крg6 – h6

(ферзь, как конь заставляет короля отступать).

3. Фе5 – f5 Крh6 – g7

(король вынужден перейти на 7-ю горизонталь).

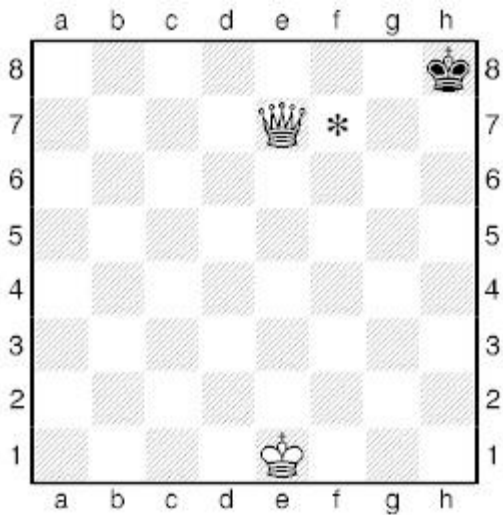
4. Фf5 – e6 Крg7 – h7

(ферзь сразу же переходит на новую линию).

5. Фе6 – f6 Крh7 – g8

(король на краю доски!)

6. Фf6 – e7 Крg8 – h8



А теперь – **ВНИМАНИЕ!**

Сейчас, если ферзь пойдёт на f7, то у короля чёрных не окажется больше ходов. Такое положение называется патом. Конечно, пат тебе не нужен!

Получивший пат не проиграл партию, а добился ничьей, потому как главное условие шахматной партии – поставить мат королю – не выполнено. Поэтому в получившейся позиции не надо торопиться. Необходимо оставить королю два поля.

Д. Вдох–выдох. Мы оставили два поля чёрному королю, на вдох-выдох (чтобы у короля была возможность двигаться). Теперь пата больше опасаться не нужно, и белые приступают к последней части плана.

Е. Приблизить своего короля. Пока чёрный король бежит по двум клеткам, белые приближают к нему своего короля и ставят напротив коллеги.

7. Кре1 – e2 **Кph8 – g8** (вдох)

8. Кре2 – e3 **Кpg8 – h8** (выдох)

9. Кре3 – e4 **Кph8 – g8** (вдох)

10. Кре4 – f5 **Кpg8 – h8** (выдох)

11. Кpf5 – g6 **Кph8 – g8** (вдох)

Теперь у белого ферзя есть выбор. Какой же мат поставить? Вероятно, лучшим будет мат, где ферзь окажется между королями. Ферзь нападает на короля чёрных, отнимает все поля для отступления, а король белых защищает своего ферзя.

12. **Фe7 – g7# (d8, e8).**

С появлением опыта ты не погонишь короля противника по всей доске, а ещё раз используешь пункт 2 «отрезать».

Например, можно было сыграть **3. Фe5–g3**, поменять направление атаки на вертикаль «g»; тогда мат получится гораздо раньше.

3. Фe5 – g3 Кph6 – h5

Можно ещё сократить решение, если не бежать своим королём за королём противника, а заставить «гору идти к Магомету».

4. Фg3 – g7! Кph5 – h4

5. Фg7 – g6 Кph4 – h3

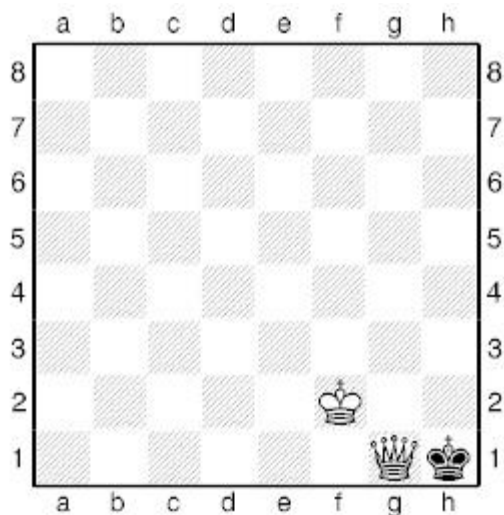
6. Фg6 – g5 Кph3 – h2

7. Кре1 – f2 ...

Чёрному королю самому пришлось идти навстречу...

7. ... Кph2 – h1

8. Фg6 – g1#.



Сегодня мы с тобой научились ставить мат ферзём одинокому королю. Давай запишем в твою тетрадь **все части шахматного плана**:

- a. **Выбрать край шахматной доски.**
- b. **Отрезать шахматного короля противника.**
- c. **Оттеснить шахматного короля противника. Ферзь–Конь.**
- d. **Оставить шахматному королю противника две клетки. Вдох–выдох.**
- e. **Приблизить своего короля.**

Совместно с тренером на демонстрационной шахматной доске дети стараются поставить линейный мат ферзем.

Детям дается домашнее задание, чтобы они продемонстрировали родителям линейный мат ферзем.

Шахматный план - как ставить мат одной ладьей и королем?

Здравствуйте, ребята! На прошлом занятии мы рассмотрели, как можно поставить мат двумя ладьями и мат с помощью одного ферзя. У вас на шахматных досках расположены позиции, каждый попробуйте поставить мат королю противника. Заранее детям приготавливаются позиции на шахматных досках, каждый ребенок самостоятельно старается поставить мат королю противника. Дети поощряются наклейками с изображением шахматных фигур.

А сейчас ребята, я вас познакомлю с тем, как можно поставить мат королю противника с помощью одной ладьи. Это не так просто, смотрите внимательно. На демонстрационной доске показывает мат 1 ладьей.

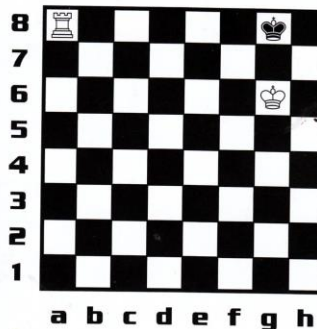
МАТ ЛАДЬЕЙ

Продолжим разбор так называемых **элементарных матов**, которые могут быть поставлены, когда у игрока остается король и минимальный набор фигур против одинокого короля противника. Рассмотрим мат короля и ладьи. Из-за особенностей начальной позиции ладья обычно вступает в игру одной из последних фигур и поэтому часто оказывается действующим лицом финала партии. В связи с этим стоит уделить особое внимание **изучению мата королем и ладьей**.

НИКОГДА НЕ СТАВЬ ШАХ В ЭЛЕМЕНТАРНЫХ ЭНДШПИЛЯХ БЕЗ ЧЕТКОЙ ЦЕЛИ!



Рассмотрим позицию, изображенную на *диаграмме 1*, которая описывает одну из классических ситуаций в этом типе эндшпиля.



1. Финальная позиция. Короли находятся в противостоянии, и ладья ставит шах и мат.

Ладья находится на любом поле восьмой горизонтали, где король противника не может ее захватить, в то время как король расположен напротив друга, то есть находятся в противостоянии.

Чтобы поставить мат таким образом, важно изучить и запомнить следующую фундаментальную концепцию: **схема мата в эндшпиле с королем и ладьей против короля требует, чтобы одинокий король был вынужден сместиться на край шахматной доски, в то время как король противника приближается к нему на расстояние поля. В этот момент ладья ставит мат по вертикали или горизонтали.** Рассмотрим общий подход, позволяющий игроку с ладьей вынудить короля противника сместиться на одно из полей края шахматной доски. Чтобы значительно ограничить подвижность короля, следует воспользоваться особым свойством ладьи контролировать горизонтальные и вертикальные линии, то есть горизонтали и вертикали. Следует подчеркнуть, что в отличие от эндшпиля с королем и ферзем,

в эндшпиле с королем и ладьей следует быть более внимательным, так как король противника может приблизиться к ладье и атаковать ее. В связи с этим в данном типе эндшпиля король стороны, обладающей материальным преимуществом, играет центральную и часто более активную роль либо с целью впоследствии защитить атакованную ладью, либо с целью прижать к стенке короля противника.

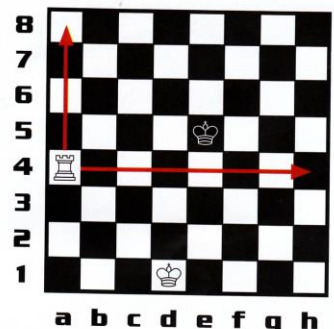
Попробуем начать с позиции, изображенной на *диаграмме 2*. Для белых наилучшим ходом будет:

1. ♖a4

Чтобы действия белых были успешными, очень важно ограничить подвижность короля про-



2. Начальная позиция, из которой мы будем ставить мат черному королю.



3. Первым ходом ограничим с помощью ладьи пространство, доступное черному королю.

тивника. Для этого белая ладья перемещается на четвертую горизонталь, с тем чтобы ограничить площадь шахматной доски, доступную для передвижений черного короля (диаграмма 3).

1... ♖d5

Как видим, черный король не отступает, а перемещается по пятой горизонтали, поэтому белые должны ввести в игру своего короля.

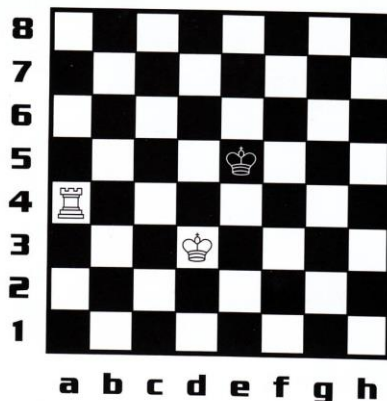


4. Белый король вносит важный вклад в поддержку действия ладьи.

2. ♚d2 ♚e5

Ходы черного короля отражают его явное нежелание перемещаться к краю доски (диаграмма 4).

Настал момент принять первое важное решение. Куда переместить белого короля? Знакомая по диаграмме 1 финальная позиция побуждает нас передвинуть короля на поле e3, чтобы объявить шах ладью (♙a5+).



5. Для противостояния нужно поместить короля на расстоянии хода коня от короля противника.

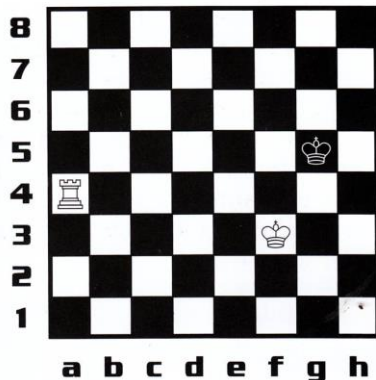
Тем не менее 3. ♚e3 не является хорошим ходом, так как черные ответят 3... ♚d5, и затем 4. ♚d3 ♚e5 очевидно приведет к тому, что белые только потеряют темп. Поэтому правильным ходом будет:

3. ♚d3

Сейчас черные вынуждены ходить (в шахматах данная ситуация называется цугцванг: это немецкий термин, обозначающий положение, в котором любой ход ведет к ухудшению позиции), и таким образом им приходится смещаться к боковому краю (диаграмма 5).

3... ♚f5

Обратите внимание, что если сейчас черные сыграют 3... ♚d5, белые ответят 4. ♙a5+, вынуждая черного короля отступить на одну горизонталь. Первый вывод, который мы можем сделать на этом этапе, таков: сначала нужно заставить черного короля оказаться напротив



6. Теперь черные должны оставить короля в противостоянии или переместить его на край шахматной доски.

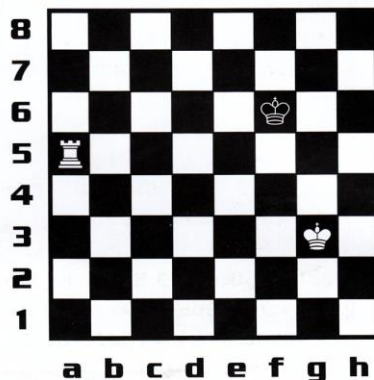
нашего короля, а затем мы сможем поставить шах ладью. Поэтому нам удобно поместить нашего короля на расстоянии хода коня от вражеского короля, лучше с той стороны, где располагается наша ладья. С этого момента продолжим продвижение по тому же принципу.

4. ♚e3 ♚g5

5. ♚f3 (диаграмма 6)

5... ♚h5

6. ♚g3



7. Маневр белых заставил черного короля отступить на одну горизонталь.

Но сначала рассмотрим другой, более быстрый выигрышный ход:

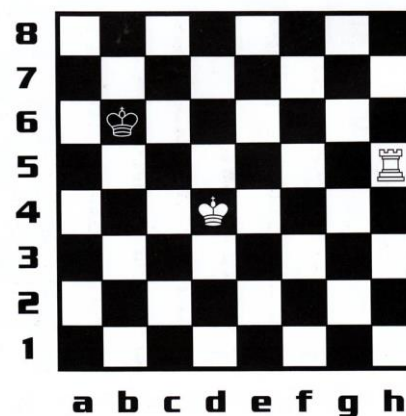
6... ♚g5

И вот черный король находится в противостоянии к белому: это подходящий момент для шаха.

7. ♙a5+ ♚f6 (диаграмма 7)

Таким образом, черный король вынужден отступить на одну горизонталь. Теперь белый король идет вперед, и маневр повторяется, а черный король перемещается на ферзевый фланг.

8. ♚g4 ♚e6



8. Чтобы избежать атаки, ладья должна оставаться вдалеке от короля противника.

9. ♖f4 ♗d6
 10. ♖e4 ♗c6
 11. ♖d4 ♗b6

А теперь атакована ладья. Наилучшим выходом будет отойти ею от черного короля, оставаясь при этом на пятой горизонтали.

12. ♜h5 (диаграмма 8)

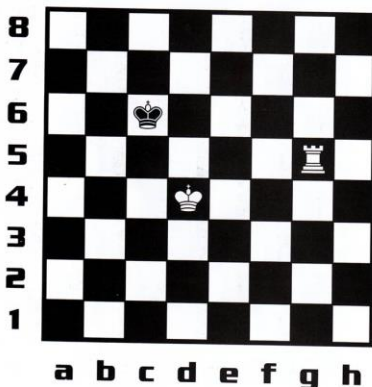
Сейчас черные продвигают короля в направлении центра, и впервые возникает ситуация, когда короли расположены на расстоянии хода коня друг от друга, но теперь ход игрока с материальным преимуществом.



9. Как в этой ситуации заставить черного короля оказаться в оппозиции?

12... ♗c6 (диаграмма 9)

Теперь перед нами стоит второй важный вопрос: как двигаться дальше? Здесь следует ход, называемый на шахматном жаргоне выжидательным.



10. Белые, чтобы поставить черных в оппозицию, делают выжидательный ход.

13. ♜g5 (диаграмма 10)

Ладья перемещается на одно поле, оставаясь тем не менее на пятой горизонтали. Позиция по сути не меняется, но ход переходит к черным. Далее маневр продолжается по тому же механизму, который мы использовали до сих пор.

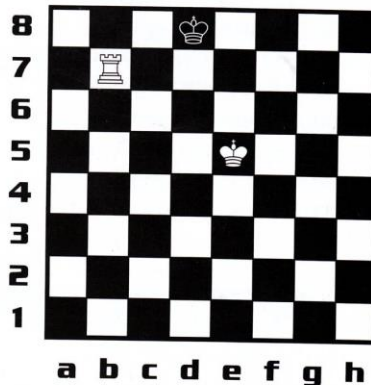
- 13... ♗b6
 14. ♖c4 ♗a6
 15. ♖b4 ♗b6

Сейчас черный король вынужден снова отступить и перейти на седьмую горизонталь.

16. ♜g6+ ♗c7
 17. ♗b5 ♗d7
 18. ♗c5 ♗e7
 19. ♗d5 ♗f7
 20. ♜a6 ♗e7
 21. ♜b6 ♗f7
 22. ♗e5 ♗e7

Наконец стало возможным в очередной раз поставить шах и отправить черного короля на восьмую горизонталь.

23. ♜b7+ ♗d8 (диаграмма 11)

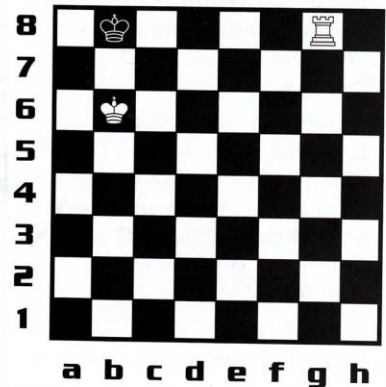


11. В конце концов черный король вынужден переместиться к краю доски.

Благодаря скоординированным действиям короля и ладьи нам удалось максимально сократить площадь доски, доступную для черного короля. Теперь, когда черный король может перемещаться только по восьмой горизонтали, так как ладья

контролирует все поля седьмой горизонтали, следует завершить начатое и перейти к мату. Помощь белого короля будет очень важна, и мы уже видели, что он принимает активное участие в происходящем. Когда король снова окажется в оппозиции к королю противника, результатом хода ладьи будет мат.

24. ♗e6 ♗c8
 25. ♜h7 ♗d8
 26. ♜g7 ♗c8
 27. ♗d6 ♗b8
 28. ♗c6 ♗a8
 29. ♗b6 ♗b8
 30. ♜g8× (диаграмма 12)



12. Классическая позиция мата в эндшпиле короля и ладьи против короля.

Мы только что изложили последовательное и уверенное продвижение, которое в эндшпиле короля и ладьи против короля обязательно приведет к мату. Иногда применение этого метода может сделать достижение поставленной цели трудоемким и очень длительным. Мы продемонстрировали этот подход прежде всего с учебной целью. Сейчас же покажем, как во многих случаях удастся значительно сократить путь к мату. Последовательность, которую мы только что рассмотрели, основана на медленном и пошаговом сокращении пространства, доступного черному королю, горизонталь за горизонталью.

Можно уменьшить количество ходов с помощью одновременного контроля горизонталей и вертикалей. Чтобы продемонстрировать это, начнем с позиции, изображенной на диаграмме 6, и после 5. ♔f3 ♕h5 увидим, что произойдет, если белые вместо того чтобы сыграть 6. ♖g3, сходят 6. ♖g4 (диаграмма 13).

Этот способ быстро и значительно уменьшает пространство, доступное черному королю, который оказывается запертым на вертикали у края шахматной доски. Ладья, контролирующая вертикаль g, выполняет те же функции, что выполняла в предыдущем маневре, достигнув седьмой горизонтали. Можем сказать, что до сих пор мы видели позицию «по горизонтали», а сейчас видим ее «по вер-

тикали». Теперь черный король может перемещаться только вдоль вертикали h. С помощью такого хода ладьи, как видно, мы уменьшаем количество ходов, приводящих к мату. Теперь белые могут идти в наступление королем, поддерживая в то же время защиту ладьи.

6... ♕h6

7. ♔f4 ♕h5

8. ♖f5 ♖h6 (диаграмма 14)

А теперь? Если белые решат поместить короля напротив короля черных, снова может быть атакована ладья (9. ♔f6 ♕h5) и таким образом не будет достигнуто значительного прогресса. Следовательно, сейчас подходящий момент, чтобы использовать ладью для окончательного ограничения ходов, доступных королю противника.

9. ♖g5 ♕h7

10. ♖g6 ♕h8

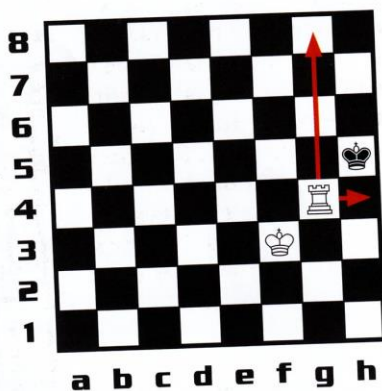
11. ♕f6 ♕h7

12. ♕f7 ♕h8

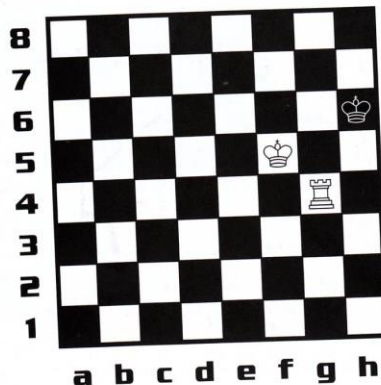
13. ♖h6 × (диаграмма 15)

Мат черному королю происходит в позиции, идентичной предыдущему примеру, но по вертикали, а не по горизонтали. Об этой возможности следует постоянно помнить, потому что она может возникнуть и в других случаях.

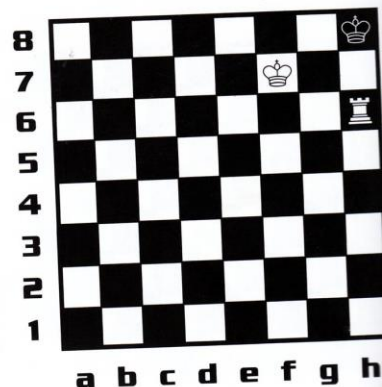
Таким образом, мы можем заключить, что если ладья одновременно контролирует и горизонтали, и вертикали шахматной доски, то процедура прижатия короля к стенке упрощается, а также сокращается количество ходов, необходимых для постановки мата.



13. Это продолжение на шестом ходе позволяет прийти к мату быстрее.



14. Передвигая ладью на одно поле, мы запираем черного короля в углу.



15. Финальная позиция: ладья ставит решающий шах и мат по вертикали.

Каждому ребенку на шахматных досках индивидуально ставится позиция, где нужно поставить мат королю противника с помощью короля и одной ладьи. Дети поощряются наклейками с изображением шахматных фигур.

Дается домашнее задание, покажите родителям, как можно поставить мат одной ладьей и королем королю противника.