

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка – детский сад №90 «Подсолнушек»  
Нижнекамского муниципального района  
Республики Татарстан

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете  
протокол № 1  
МБДОУ «ЦРР-детский сад №90  
«Подсолнушек» НМР РТ  
от «25» 08 2022 год

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий  
МБДОУ «ЦРР-детский сад №90  
«Подсолнушек» НМР РТ  
Г.З. Муртазина  
Вводится в действие на основании приказа  
№ 220 от «31» 08 2022 год



**ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«Азбука шахмат»  
(для детей 5-7 лет)**

Составила:  
Старший воспитатель  
Кисиленко Елена Александровна

Республика Татарстан  
г. Нижнекамск

## РЕЦЕНЗИЯ

### на программу обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы «Азбука шахмат»

В работе воспитателей дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Содержит специально организованную игровую деятельность на занятиях, используется прием обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок. Методы контроля и управления образовательным процессом полностью раскрыты.

Программа для старших дошкольников «Азбука шахмат» реализует общее интеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Дидактической ценностью программы является подробное описание всех ее разделов: задач образовательной деятельности в соответствии с физическим и познавательным направлениями развития детей; задач и форм взаимодействия педагога с детьми, тематического планирования и содержания программы по двум возрастным группам, психолого-педагогических условий, обеспечивающих усвоение программы, организации развивающей предметно-пространственной среды, материально-технического обеспечения программы.

Всё обучение построено на принципах систематичности и последовательности; дифференцированного подхода; создание ситуации успеха. Образовательный процесс строится с учетом возрастных особенностей детей. Содержание учебно-тематического плана предполагает постепенное усложне-

ние учебного материала на каждом этапе обучения.

Предлагаемая для рецензии авторская программа отвечает поставленным целям и задачам. Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.

Программа по шахматам предусматривает добровольное и усиленное включение родителей (законных представителей) в процесс воспитания в рамках проводимых занятий.

Сотрудничество с семьей является одним из важнейших условий реализации программы.

Программа «Азбука шахмат», автор Кисиленко Елены Александровны профессионально составлена и рекомендована для реализации в учреждениях дополнительного образования детей, в шахматных клубах, в дошкольных учреждениях, а так же использоваться родителями для обучения детей дома.

Рецензент: Кашапова М.Ф., кандидат педагогических наук, начальник отдела ПК и П кадров дошкольного и начального образования НОУ ДПО ЦСГО



Подпись Кашаповой М.Ф. заверяю.

Руководитель НОУ ДПО ЦСГО





Некрасов А.Ю.

## СОДЕРЖАНИЕ:

1.	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	
	Пояснительная записка	3
	Цель и задачи программы	4
	Принципы и подходы к формированию программы	4
	Целевые ориентиры освоения программы	4
2.	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	
	Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста	5
	Описание образовательной деятельности	6
	Взаимодействие с родителями детей	7
3.	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	
	Планирование образовательной деятельности	7
	Материально-техническое и методическое обеспечение программы	25
4.	КРАТКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ	26
5.	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	28
6.	ПРИЛОЖЕНИЕ	28
	Приложение 1. Краткий словарь шахматных терминов	29
	Приложение 2. Список детей, посещающих кружок	32

## 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### Пояснительная записка

В работе воспитателей дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности.

Шахматы в дошкольном возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Программа для старших дошкольников «Азбука шахмат» реализует общее интеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в дошкольном детстве происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается формирующая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению психики старших дошкольников и наиболее полному раскрытию способностей детей. Введение кружка позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в ДОУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Игра в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного

типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально доступен детям-дошкольникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели и задачи программы:**

#### **1. Развитие и тренировка психических процессов:**

- Обучение навыкам запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; развитие логического мышления, ориентировки на плоскости, внимания, памяти;
- Развитие аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

#### **2. Развитие познавательных интересов**

- изучение основ шахматной игры,
- расширение кругозора;

#### **3. Развитие творческих способностей:**

- развитие творческого воображения, фантазии, изобретательности.

#### **4. Развитие нравственно- коммуникативных качеств личности:**

- активизирует объективность, самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;
- уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий.
- воспитание умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.

#### **5. Подготовка ребёнка к школе.** Дети, вовлеченные в шахматы, лучше воспринимают в школе точные науки и быстрее делают домашнее задание.

### **Принципы и подходы к формированию программы**

#### **Принципы работы:**

- 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 комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

-принцип наглядности;

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный

выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;  
-принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности

### **Целевые ориентиры освоения программы**

**К концу курса дети должны знать:** шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;  
названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода каждой фигуры.

**К концу курса дети должны уметь:** ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

#### **Критерии оценки:**

**2 (Высокий):** 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 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. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

## **2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста**

К 5-7 годам у ребенка сформирована достаточно высокая компетентность в различных видах деятельности и в сфере отношений. Он способен принимать

собственные решения на основе имеющихся знаний, умений и навыков. У ребёнка развито устойчивое положительное отношение к себе, уверенность в своих силах. Он в состоянии проявить эмоциональность и самостоятельность в решении социальных и бытовых задач.

У старшего дошкольника воображение нуждается в опоре на предмет в меньшей степени, чем на предыдущих этапах развития. Оно переходит во внутреннюю деятельность, которая проявляется в словесном творчестве (считалки, дразнилки, стихи), в создании рисунков, лепке и т.д. Воображение формируется в игровой, гражданской и конструктивной видах деятельности и, будучи особой деятельностью, переходит в фантазирование. Ребенок осваивает приемы и средства создания образов, при этом отпадает необходимость в наглядной опоре для их создания. К концу дошкольного возраста воображение ребенка становится управляемым. Формируются действия воображения: замысел в форме наглядной модели; образ воображаемого объекта; образ действия с объектом. Ребенок организует свое внимание на предстоящей деятельности, формулируя словесно.

В этом возрасте значительно возрастают концентрация, объем и устойчивость внимания, складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов, внимание становится опосредованным, связано с интересами ребенка к деятельности. Появляются элементы после произвольного внимания.

Восприятие утрачивает свой первоначально аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т.д. У детей развивается диалогическая речь и некоторые виды монологической речи.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

### **Описание образовательной деятельности**

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

- развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- развитие умения ориентироваться на плоскости
- обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т.д.).
- формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.
- формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т.п..
- овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).



выработка у ребенка волевых качеств

- развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.

- развитие физической выносливости, физического здоровья. Формы совместной деятельности при реализации программы

1. Рассказ, показ и объяснение различных аспектов шахматной игры.

2. Соревновательно-игровая деятельность, направленная на создание интеллектуально-игровой коммуникации.

3. Организация и проведение шахматных соревнований.

### *Методы и технологии*

Словесные: рассказ, общая беседа, диалог; наглядные; практические методы.

*Форма занятий* - теоретические, комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий), турниры.

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

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

### **Объем и реализация рабочей программы**

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей старшего дошкольного возраста. **Занятия проводятся 2 раз в неделю по 25-30 минут.** Наполняемость группы 10 человек.

**Объем программы:** программа рассчитана на два года обучения.

- индивидуальные,
- групповые,
- коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

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

### **Содержание программы «Шахматная Азбука»**

Программой предусматривается **60 шахматных занятия** (два занятия в неделю) **для старшей подгруппы и 60 занятий для подготовительной подгруппы.**

Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.

### **Взаимодействие с родителями детей**

Программа по шахматам предусматривает добровольное и посильное включение родителей (законных представителей) в процесс воспитания в рамках проводимых занятий.

Сотрудничество с семьей является одним из важнейших условий реализации программы.

Формы работы с родителями:

- индивидуальные и групповые консультации на темы: «Роль шахмат в развитии

ребенка»; «Условия успешного освоения правил игры в шахматы», «Основные положения игры в шахматы», подведение итогов; совместное проведение мероприятий

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### Тематика курса

##### 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

*Дидактические игры и задания:* «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками. «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий. «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

##### 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания:*

«Волшебный мешочек» В непрозрачном мешочке все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети угадывают.

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

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

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

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

##### 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

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

*Дидактические игры и задания:* «Мешочек» Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6 - 7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

#### Дидактические игры и задания

**«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

#### Дидактические игры и задания

«Два хода». Для того чтобы ребёнок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребёнок отвечает двумя своими ходами.

#### Перспективный план занятий по обучению детей игре в шахматы в старшей подгруппе

Месяц	Неделя	Тема	Цель	Кол-во занятий	Повтор
Сентябрь	3-4	«Знакомство с шахматной доской»	Дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат.	2	2
Октябрь	1-2	«В гостях у Горизонталика и Вертикалика»	Познакомить детей с линиями на шахматной доске, поупражнять их в быстром, правильном нахождении вертикалей и горизонталей.	2	2
Октябрь	3-4	«Диагональ»	Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями.	2	2
Ноябрь	1-2	«Знакомство с шахматными фигурами. Пешка»	Познакомить детей с шахматными фигурами. Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения	2	2
Ноябрь	3-4	«Бесхитростная фигура – ЛАДЬЯ»	Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности.	2	2
Декабрь	1-2	«Могучая фигура	Дать представление о	2	2

		ФЕРЗЬ»	новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.		
Декабрь	3-4	«Прыг, скок и вбок»	Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	2	2
Январь	3-4	«Король жаждет боя»	Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	2	2
Февраль	1-2	«Ворота Каиссии»	Закрепить представления детей о расположении чёрных и белых фигур на доске.	2	2
Февраль	3-4	«Шах – что это?»	Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха».	2	2
Март	1-2	«Шах – что это?»	Продолжать формировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами.	2	2
Март	3-4	«Мат и пат»	Дать детям определение «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на мало клеточной доске.	2	2
Апрель	1-2	«Мат и пат»	Продолжать формировать у детей понятие «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на мало клеточной доске.	2	2

Апрель	3-4	«Шахматная страна»	Подвести итог определения, что такое шахматная игра, закрепить полученные знания и умения играть в шахматы.	2	2
Май	1-2	«Шахматный КВН»	Закрепить полученные знания о шахматах, вызвать интерес и желание играть в шахматы.	2	2

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ

### 1. Тема: «Знакомство с шахматной доской».

*Программное содержание:* дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат, дать детям краткую историческую справку о возникновении шахматной игры, фигурах, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. *Вводная часть.* Рассказывание легенды «Два брата» с показом иллюстраций. Гости занятия – Чёрная и Белая клеточки.

2. *Основная часть.* Объяснение воспитателя по теме. Упражнения: «Расположи шахматную доску правильно», «Разложи шахматные поля».

3 часть: *Загадывание шахматных загадок.* Подарок детям - Шахматная тетрадь.

Задания в тетради: «Раскрась клеточки как на шахматной доске».

### 2. Тема: «В гостях у Горизонталика и Вертикалика».

*Программное содержание:* Познакомить детей с линиями на шахматной горизонталей, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. *Вводная часть.* Знакомство с героями занятия Горизонталиком и Вертикаликом.

2. *Основная часть.* Объяснение воспитателем нового материала. Упражнения: «Проведи пальцем по названной линии», «Поставь поле правильно».

3 часть: *закрепление* пройденного материала в шахматных загадках.

Задания в тетради: «Исправь ошибки».

### 3. Тема: «Диагональ».

*Программное содержание:* Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями. Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. *Вводная часть.* Игры с Горизонталиком и Вертикаликом. «Кто быстрее составит горизонталь?» и т.п.

2. *Основная часть.* Объяснение воспитателем нового материала. Упражнения: «Найди самую короткую и длинную диагональ», «Какого цвета самая длинная диагональ», «Найди цент шахматной доски».

3. часть: *закрепление* пройденного материала в шахматных загадках.

Задания в тетради: «Исправь ошибки».

**4. Тема:** «Знакомство с шахматными фигурами. Пешка».

*Программное содержание:* Познакомить детей с шахматными фигурами. Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. *Вводная часть.* Рассказ воспитателя о шахматных фигурах. Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

2. *Основная часть:* разучивание рифмовки о пешке, способах её хода. Упражнения: «Поставь пешку на её поле», «Покажи способы хода пешки», «По каким клетка может ходить пешка».

3 часть: чтение стихотворения Г. Мишина «Поход маленькой пешки» с показом иллюстраций или диафильма.

**5. Тема:** «Бесхитростная фигура – ЛАДЬЯ».

*Программное содержание:* Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ладье

2. Основная часть: разучивание рифмовки о ладье, способах её хода. Упражнения: «Поставь ладью на её поле», «Покажи способы хода ладьи», «По каким клетка может ходить ладья».

3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки и ладьи».

**6. Тема:** «Могучая фигура ФЕРЗЬ».

*Программное содержание:* Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ферзе, почему она так называется.

2. Основная часть: разучивание рифмовки о ферзе, способах его хода. Упражнения: «Поставь ферзя на его поле», «Покажи способы хода ферзя», «По каким клеткам может ходить ферзь».
3. 3 часть: Игры: «Колобок», «Запретная фигура», «Большая и маленькая, сильная и слабенькая».
4. Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки, ладьи, ферзя».

#### **7. Тема: «Прыг, скок и вбок».**

*Программное содержание:* Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Рассказывание легенды о фигуре – конь.
2. Основная часть: разучивание рифмовки о коне, способах его хода. Упражнения: «Поставь коней правильно», «Покажи способы хода коня», «По каким клеткам может ходить конь».
- 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы названных фигур», «Отгадай шахматные загадки».

#### **8.Тема: «Король жаждет боя».**

*Программное содержание:* Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Рассказывание легенды о короле как о самой главной фигуре в шахматах.
2. Основная часть: разучивание рифмовки о короле, способах его хода, значимости в шахматах. Упражнения: «Поставь короля на её поле», «Покажи способы хода короля», «По каким клеткам может ходить король».
- 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы шахматных фигур, «Нарисуй стрелками способы передвижения короля».

#### **9.Тема: «Ворота Каиссии».**

*Программное содержание:* Закрепить представления детей о расположении чёрных и белых фигур на доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Рассказывание легенды о богине шахмат – Каиссии. Показ иллюстраций.



2. Основная часть: Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в начальном положении игры», «Кто быстрее и правильнее».

3 часть: игры: «Мешочек», «Да - нет», «Мяч».

#### **10.Тема: «Шах – что это?».**

*Программное содержание:* Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха». Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок.

2. Основная часть: Объяснение нового материала. Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах,».

3 часть: игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах».

#### **11.Тема: «Шах – что это?».**

*Программное содержание:* Продолжать формировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок.

2. Основная часть: Повторение материала о шахе. Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах,».

3 часть: игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах», «Сумей вывести фигуры из под шаха».

#### **12. Тема: «Мат и пат».**

*Программное содержание:* Дать детям определение «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях.

2. Основная часть: дать определение «Мат», «Пат». Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата».

3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

#### **13.Тема: «Мат и пат».**

*Программное содержание:* Продолжать формировать у детей понятие «мат» и «пат». Продолжать учить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях.
2. Основная часть: закрепить понятие о «Мате» и «Пате». Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата».
- 3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Чтение детям И. Сухин «Шахматная сказка».
2. Основная часть. Знакомство детей с правилами поведения в шахматах. Упражнения: «Выбери правильный ответ».
- 3 часть: Отгадывание шахматных загадок. Рисование на тему: «Я в шахматной стране».

**15.Тема: «Шахматный КВН».**

*Программное содержание:* Закрепить полученные знания о шахматах, вызвать интерес и желание играть в шахматы. Расширить кругозор детей, воспитывать интерес к играм соревновательного характера.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть. Представление жюри: методист, родители. Деление на команды.
2. Основная часть: игры: «Расставь фигуры», «Выведи короля из-под шаха» и т.п. Игры с бегом. Конкурс капитанов: «Выбери правильный ответ».
- 3 часть: Подведение итогов. Награждение победителей.

***Перспективный план занятий по обучению детей игре в шахматы в подготовительной подгруппе (6-7 лет)***

Месяц	Неделя	Тема	Цели	Кол-во занятий	Повтор
Сентябрь	1-2	«В стране шахматных чудес»	Закрепить у детей интерес к игре в шахматы, понятийные знания; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; выработать у ребят настойчивость	2	2
Сентябрь	3-4	«Игра на уничтожение»	Сформировать у детей внутренний план действий, аналитико-синтетическую функцию действий. Учить детей играть ограниченным числом фигур (одна или две).	2	2
Октябрь	1-2	«Один в поле»	Закрепить представление	2	2

		воин»	о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей, на примере ладьи, «побивать» все фигуры противника.		
Октябрь	3-4	«Защита контрольного поля»	Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей с помощью одной, двух фигур защищать выделенный участок шахматной доски.	2	2
Ноябрь	1-2	«Как Ладья похудела»	Познакомить с понятием «рокировка», её разновидностями; развивать наблюдательность и внимание; расширять кругозор дошкольников; показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку.	2	2
Ноябрь	3-4	«Захват контрольного поля»	Закрепить представление о слоне, туре, способах его передвижения, «веса». Учить детей, на примере слона - фигуры, за минимальное число ходов, проходить до определённой клетки шахматной доски; вырабатывать у ребёнка спокойствие.	2	2
Декабрь	1-2	«Вежливые слоны»	Учить детей, играя лишь одними фигурами – на примере слонов (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух) проходить «лабиринт» до определённого поля на доске.	2	2
Декабрь	3-4	«Шахматная нотация»	Закрепить понятие «шахматная нотация»; учить записывать	2	2

			шахматные партии; учить ориентироваться на плоскости; вырабатывать у детей волю; показать изящество и красоту шахматных комбинаций; тренировать память и внимание.		
Январь	3-4	«Волшебный квадрат»	Познакомить детей с понятием «квадрат пешки» и правилом квадрата; продолжать развивать интерес к миру шахмат; тренировать логическое мышление; вырабатывать у ребёнка спокойствие; обогащать детскую фантазию.	2	2
Февраль	1-2	«Спасительница – оппозиция»	Познакомить детей с понятием «оппозиция» к королю с пешкой; пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах.	2	2
Февраль	3-4	«Непобедимый»	Продолжать развивать интерес к миру шахмат; разъяснить как правильно начинать игру и играть дебют; рассмотреть «хорошие и плохие» ходы в шахматной игре; вырабатывать у детей стойкий характер; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; приносить эстетическое наслаждение от игры.	2	2
Март	1-2	«Волшебный мир	Продолжить знакомить	2	2

		комбинаций»	дошкольников с миром комбинаций («мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал); показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.		
Март	3-4	«Волшебный мир комбинаций»	Сформировать у детей понятия: «мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал; учить понимать о чём идёт речь; показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.	2	2
Апрель	1-2	«Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»	Учить дошкольников решать различные шахматные этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; вырабатывать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор.	2	2
Апрель	3-4	«Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»	Продолжать учить дошкольников решать различные шахматные	2	2

			этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; выработать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор.		
Май	1-2	«Здоровые телом – сильные духом!»	Закреплять, используя физические упражнения, передвижения всех шахматных фигур; учить восхищаться удивительной игрой; выработать у детей уверенность в своих силах и стойкий характер; развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.	2	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ

### 1. Тема: «В стране шахматных чудес».

*Программное содержание:* Закрепить у детей интерес к игре в шахматы, понятийные знания; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; выработать у ребят настойчивость, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол. Шахматная нотация: адреса фигур.

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

3 часть: Игра в "Крестики-нолики", повторить цифры и буквы на шахматной доске.

### 2. Тема: «Игра на уничтожение»

*Программное содержание:* Сформировать у детей внутренний план действий, аналитико-синтетическую функцию действий. Учить детей играть ограниченным числом фигур (одна или две).

Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды»

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает определённая фигура (называется воспитателем) в центре, сбоку, в углу, определить силу).

2. Основная часть: Игра: «Гости». (Белая и черная фигуры ходят в гости друг к другу. Правило двух королей (нельзя подходить близко).

3 часть: Игра «Собери урожай» (съесть фигурой все пешки на доске)

### **3. Тема: «Один в поле воин»**

*Программное содержание:* Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей, на примере ладьи, «побивать» все фигуры противника. Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды»

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Ладья - ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.

2. Основная часть: Игра: «Огонь» (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою). Игра: «Соберем урожай» (расставить на доске пешки-овощи и постараться съесть их «собрать» ладьей, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку.)

3 часть: игра «Морской бой», повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ. Написание букв. Начертить в тетради шахматную доску.

### **4. Тема: «Защита контрольного поля»**

*Программное содержание:* Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей с помощью одной, двух фигур защищать выделенный участок шахматной доски. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.

2. Основная часть: Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

3 часть: "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

### **5. Тема: «Как Ладья похудела»**

*Программное содержание:* Познакомить с понятием «рокировка», её разновидностями; развивать наблюдательность и внимание; расширять кругозор дошкольников; показать изящество и красоту отдельных ходов; выработать

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

Ход занятия:

1. Вводная часть: Рассказ воспитателя: король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали ход, рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья.

2. Основная часть: показ рокировки в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о. Потренировать в выполнении рокировки без других фигур. Познакомить с правилами, когда рокировку делать нельзя.

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

#### **6. Тема: «Захват контрольного поля»**

*Программное содержание:* Закрепить представление о слоне, туре, способах его передвижения, «веса». Учить детей, на примере слона - фигуры, за минимальное число ходов, проходить до определённой клетки шахматной доски; вырабатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: игра «огонь». Рассказать детям о приблизительной стоимости слона, приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица)

2. Основная часть: Игра: «Кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника.

3 часть: Игра на «объединение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур).

#### **7. Тема: «Вежливые слоны»**

*Программное содержание:* Учить детей, играя лишь одними фигурами – на примере слонов (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух) проходить «лабиринт» до определённого поля на доске. Вырабатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.

2. Основная часть: Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

3 часть: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

#### **8. Тема: «Шахматная нотация».**

*Программное содержание:* Закрепить понятие «шахматная нотация»; учить записывать шахматные партии; учить ориентироваться на плоскости; вырабатывать у детей волю; показать изящество и красоту шахматных комбинаций; тренировать память и внимание. Вырабатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.



*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Загадки по тетрадке: квадрат 8x8 см., обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

2. Основная часть: Шахматная нотация: игра «Кто быстрее?». Воспитатель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой. Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе).

3 часть: Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматское поле: страну). обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами, повторить буквы и изучение правила хода фигур. Игра "Морской бой". Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

### **9.Тема: «Волшебный квадрат»**

*Программное содержание:* Познакомить детей с понятием «квадрат пешки» и правилом квадрата; тренировать логическое мышление; обогащать детскую фантазию. Выбатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; выбатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита",

2. Основная часть: Знакомство с «квадратом пешки».

3 часть: Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

### **10.Тема: «Спасительница – оппозиция»**

*Программное содержание:* Познакомить детей с понятием «оппозиция» к королю с пешкой; пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; выбатывать у детей уверенность в своих силах, продолжать развивать интерес к миру шахмат; тренировать логическое мышление; выбатывать у ребёнка спокойствие; обогащать детскую фантазию, расширить кругозор детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Постановка проблемы: оба короля сегодня будут бегать т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».

2. Основная часть. Оппозиция- это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом. Упражнение в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали. Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля: заставить короля противника

вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

3 часть: Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

### **11.Тема: «Непобедимый»**

*Программное содержание:* Продолжать развивать интерес к миру шахмат; разъяснить как правильно начинать игру и играть дебют; рассмотреть «хорошие и плохие» ходы в шахматной игре; вырабатывать у детей стойкий характер; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; приносить эстетическое наслаждение от игры, пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Постановка проблемы: Выполнить правила дебюта (занят центр, развиты легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя вначале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек).

2.Основная часть: Показать варианты нападения на поле F7 - F2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат легалю (конем).

3 часть: Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии; потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

### **12.Тема: «Волшебный мир комбинаций»**

*Программное содержание:* Продолжить знакомить дошкольников с миром комбинаций («мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал); показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Что такое «ловушка»? В шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить.

2.Основная часть: Показ вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня. Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи. Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок. Показать, как получается двойной шах. Обратит внимание, что защититься от него с помощью других фигур нельзя, король спасается сам.

3 часть: Игровые упражнения «сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «свяжи фигуру», «поставь двойной шах».

### **13.Тема: «Волшебный мир комбинаций»**

*Программное содержание:* Сформировать у детей понятия: «мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал; учить понимать о чём идёт речь; показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: повторение понятий вилка.

2. Основная часть: Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок. Показать, как получается двойной шах, матовый финал, дать определение «мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница.

3 часть: Игровые упражнения «сделай вилку, мельницу», «свяжи фигуру», «поставь двойной шах, матовый финал».

#### **14. Тема: «Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу» (4 занятия)**

*Программное содержание:* Учить дошкольников решать различные шахматные этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; вырабатывать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.

2. Основная часть: Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. 3 часть: Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1\2 очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1 \2 очка за нерациональное решение; о очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

#### **15. Тема: «Здоровые телом – сильные духом!»**

*Программное содержание:* Закреплять, используя физические упражнения, передвижения всех шахматных фигур; учить восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах и стойкий характер; развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.

*Методические приёмы:* игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

*Ход занятия:*

1. Вводная часть: Выбор жюри, представление команд

2. Основная часть: Эстафеты, шахматные загадки, задачи, головоломки. 3 часть: завершение праздника, подведение итогов.

### **Материально-техническое и методическое обеспечение программы**

Технические средства обучения:

- ноутбук (планшет).

Учебно-наглядные пособия и материалы:

- шахматные доски по количеству детей;

- демонстрационная шахматная доска и шахматные фигуры;

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;



**ПРОГРАММА**  
детей старшего дошкольного возраста  
**АЗБУКА ШАХМАТ**

- загадки, шахматные диаграммы на каждого ребенка;

- карандаши, тетрадки.

#### **4. КРАТКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОГРАММЫ**



- ▶ Программа для старших дошкольников «Азбука шахмат» реализует общее интеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Шахматы в ДОУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением



▶ **Цели и задачи программы:**

▶ **1. Развитие и тренировка психических процессов:**

- ▶ - Обучение навыкам запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; развитие логического мышления, ориентировки на плоскости, внимания, памяти;
- ▶ - Развитие аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

▶ **2. Развитие познавательных интересов**

- ▶ - изучение основ шахматной игры,
- ▶ - расширение кругозора;

▶ **3. Развитие творческих способностей:**

- ▶ - развитие творческого воображения, фантазии, изобретательности.

▶ **4. Развитие нравственно-коммуникативных качества личности:**

- ▶ - активизирует объективность, самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;
- ▶ - уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий.
- ▶ - воспитание умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.

▶ **5. Подготовка ребёнка к школе.**

Дети, вовлеченные в шахматы, лучше воспринимают в школе точные науки и быстрее делают домашнее задание.



- ▶ К концу курса дети должны знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода каждой фигуры.
- ▶ К концу курса дети должны уметь: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

#### ▶ **Объем и реализация рабочей программы**

- ▶ Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей старшего дошкольного возраста. **Занятия проводятся 2 раз в неделю по 25-30 минут.** Наполняемость группы 10 человек. **Объем программы:** программа рассчитана на два года обучения.
- ▶ индивидуальные,
- ▶ групповые,
- ▶ коллективные (игровая деятельность).
- ▶ Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов. **Для закрепления знаний** используются дидактические задания и позиции для игровой практики.
- ▶ **Содержание программы «Шахматная Азбука»**
- ▶ Программой предусматривается **60 шахматных занятия** (два занятия в неделю) **для старшей подгруппы** и **60 занятий для подготовительной подгруппы.**
- ▶ Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.

## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
5. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
6. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
7. 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.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
9. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
10. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования – Электронный ресурс: [минобрнауки.рф/новости/3447/файл/2280/13.06.14-ФГОС-ДО](http://минобрнауки.рф/новости/3447/файл/2280/13.06.14-ФГОС-ДО)

## 6. ПРИЛОЖЕНИЯ

### Краткий словарь шахматных терминов

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

**Быстрые шахматы (рапид)** — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

**Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

**Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

**Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

**Гамбит** — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь" и т. п.).

**Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

**Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

**Детский мат** — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

**Задача шахматная** — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

**Мат** — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8)

**Материал** — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

**Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

**Ничья** — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

**Нотация шахматная** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

**Пат** — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.



**План** — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

**Позиция** — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

**Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

**Превращение** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое" — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом.

**Прходная пешка** — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения

**Преимущество** — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

**Размен** — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

**Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

**Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

**Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

**Тактика шахматная** — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничто-жение защиты" и пр.).

**Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

**Фаланга** — пешечная цепь.

**Фланг** — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c

**Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

**Цейтнот** - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

**Центр** — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

**Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

**Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

**Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

**Шахматная фигура:** Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

**Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии.

**Этюд шахматный** — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей)