

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 129 «БЕЛОСНЕЖКА»**

СОГЛАСОВАНО

Старший воспитатель МБДОУ  
«Детский сад № 129 «Белоснежка»  
 А.К.Гильмутдинова

Принят на заседании  
педагогического совета  
от «29» 08 2024г.  
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ  
«Детский сад № 129 «Белоснежка»  
 Э.Р.Газизова



Введен в действие  
приказом заведующего  
от «04» 09 2024г.  
№ 258

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
интеллектуальной направленности  
«Шахматы для дошколят»**

**Возраст обучающихся: 5-7 лет**  
**Срок реализации программы: 2 года**



Программу разработала:  
воспитатель выс. кв. кат.  
**Константинова О.Е.**

г. Набережные Челны 2024г.

## 1.1 Пояснительная записка

**Шахматы рано выявляют в ребенке то, что иначе открылось бы в нем значительно позже (а могло и вовсе не открыться)»**

**А. Каспаров**

Дополнительная программа «Шахматы для дошколят» направлена развитие личностного потенциала ребенка и его психического становления посредством «мудрой» игры в шахматы.

Основное содержание психического развития дошкольника составляет формирование внутренних действий. Но внутренние действия не появляются сами собой, а возникают в результате перехода «Внутрь» внешних практических действий. Вы замечали, как играют дети в 5 лет? С этого возраста они уже способны обходиться без партнеров, а иногда и без видимых со стороны действий. Этот переход «внутрь» - важная веха в умственном развитии ребенка, знаменующая собой появление способности к мысленному преобразованию действительности. Шахматы – одно из средств, способствующих такому переходу.

Особенностью программы является её многоаспектная направленность, позволяющая объединять знания из различных областей в единое целое.

### ***Актуальность проблемы.***

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение детей в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, то теперь положение коренным образом изменилось. Значительную роль в этом сыграл информационный взрыв. Сегодняшние дети умнее своих предшественников - это признанный всеми факт. Сегодня становится всё больше детей с ярким интеллектуальным развитием.

Наибольшие трудности в школе испытывают те дети, которые проявляют интеллектуальную пассивность, у которых отсутствует желание и привычка думать, решать задачи, а это закладывается с раннего детства.

И здесь, словно волшебная палочка, на помощь могут прийти **шахматы**, как бы специально созданные для подготовки детей к школе.

### ***Педагогическая целесообразность***

Игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. ***Игра в шахматы в большой степени способствует тому, что ребёнок переходит к мышлению в плане представлений.***

Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего встать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

**Шахматы** – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико - синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

### ***Отличительные особенности.***

Отличительные особенности данной программы от Программы под редакцией М.А Васильевой, В.В Гербовой, Т.С Комаровой в том что:

1. задачи обучения шахматам не предусмотрены в программе под редакцией М.А Васильевой, В.В Гербовой, Т.С Комаровой.
2. Обучение идет по возрастным подгруппам.
3. Большой упор делается на индивидуальную работу с ребенком.
4. Занятия проходят в игровой форме с использованием сказок, стихов, игр с шахматными фигурами.
5. Для поощрения детей используется сюрпризный момент.

### ***Новизна данной программы.***

Следует отметить, что как за рубежом, так и в России шахматные уроки почти всегда проводят хорошие мастера – шахматисты, блестяще владеющие тактической игрой, но не специалисты в детской педагогике и психологии. Они не знают психофизиологических возрастных возможностей детей, зачастую ставят завышенные задачи. А начальный курс должен быть максимально простым и учитывать знания и умения детей, и вести может педагог, владеющий шахматами на любительском уровне.

Начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребёнка.

При разработке методики обучения дошкольников древней игре надо ясно представлять себе, что для того, чтобы подготовить их к творчеству на уровне современного развития знаний, нужно в само усвоение знаний ввести элементы творчества детей. Занятия должны увлекать детей, строится на свойственных детям – дошкольникам потребностям и интересам, на использовании «дошкольных» видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. Поэтому при обучении шахматам используются сказки, загадки, дидактические упражнения.

### ***Программа адресована детям старшего дошкольного возраста .***

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т. д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в

процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных воздействий, представления о развитии и т. д.

Кроме того, продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. Ж. Пиаже показал, что в дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Объекты группируются по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов.

Специалисты считают, что следует не ускорять развитие детей, а обогащать его, используя ведущую в этом возрасте игровую деятельность (А.В.Запорожец). И использовать для этой цели не только сюжетно-ролевую игру, но и игру с правилами (Е.Е.Кравцова ).

### **Объем и срок освоения программы**

- Программа рассчитана на 2 года обучения.
- Количество часов 64 ( 32 +32)
- **Форма обучения: очная**

## **1.2 Цели и задачи дополнительной образовательной программы «Шахматы для дошколят»**

### **Цели:**

- 1) Развитие интеллекта посредством шахмат
- 2) Подготовка детей к школе

### **Образовательные задачи:**

- 1) Обучение игре
- 2) Обучение мыслительным алгоритмам
- 3) Учить записывать материал урока символами

### **Развивающие задачи:**

- 1) Формирование выносливости, внимательности, критической самооценки, активизировать мыслительную деятельность.
- 2) Воспитание любознательности, вариативного мышления
- 3) Расширение кругозора, ориентировки на плоскости.
- 4) Повышение общей эрудиции

### **Воспитательные задачи:**

- 1) Воспитание у ребенка настойчивости, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер.
- 2) Воспитание сотрудничества и уважения к противнику, духа борьбы, соревнования

- 3) Вовлечение в спорт

### **Эстетические задачи:**

- 1) Развитие воображения, творчества.

Играя, ребенок живет в мире сказок и превращения обыкновенной доски и фигур в волшебные. Умение находить в обыкновенном - удивительное обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое удовольствие.

### **Задачи первого этапа обучения (старшая группа)**

- Познакомить детей с понятием «шахматы», с шахматной доской.
- Дать представление о возможностях шахматных фигур, их ходами.
- Познакомить с нотацией шахматной доски, изучить шахматный алфавит, названия шахматных полей.

### **Задачи второго этапа обучения (подготовительная группа)**

- Познакомить с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат»
- Учить решать несложные шахматные задачи
- Обучение постановке «мат» в 1 ход разными фигурами.
- Разыгрывание мини-партий.

## **1.3 Прогнозируемые результаты**

К концу 2 учебного года дети должны знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

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

### ***Организация учебного процесса***

- Учебный процесс рассчитан на 2 года обучения (старшая и подготовительная группа).
- Группа 8 - 10 человек.
- Урок 20-25 мин.

### **Составляющие урока:**

- 1) игровая, увлекательная форма, доброжелательная атмосфера
- 2) обязательно 1 вопрос на многовариантный ответ
- 3) 1 рифмованное правило – «кричалка»
- 4) физкультминутка

- 5) запись урока - рисунок
- 6) повторение предыдущего материала, с вручением поощрительных фигурок

**Организационно – педагогические условия:**

**Комплект наглядных пособий:**

- 1) Демонстрационная доска с магнитными фигурами.
- 2) доска с маркером.
- 3) Комплект "схемы ходов фигур"
- 4) Иллюстрации к «шахматным сказкам»
- 5) 1 комплект шахмат на 2 человека
- 6)

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТЫ ДЛЯ  
ДОШКОЛЯТ»  
Первый год обучения  
(старшая группа)**

	Тема урока	Содержание
	Октябрь	
1	Страна шахмат. Страна-гора	Познакомить с шахматной доской, шахматным королем (сказка) игра « я – король полководец» Первый секрет шахматного королевства
2	Король полководец Правило белой клетки	Ходы короля. Зарисовка в тетрадах фигуры короля символами Вход в шахматное королевство. Правило «чистой ложки» Игра на внимание «Кто быстрее»
3	Шахматная доска	Понятие «шахматное поле» Игры «Найди черное, белое поле» «Пройди по дорожке их черного(белого) кирпича.» «Кто быстрее выстроит пешки по горизонтали (вертикали)?»
4	Шахматная нотация	Понятие «шахматный алфавит» Зарисовка в тетрадах Игры «назови букву на доске» «Найди домик шахматной фигуры» «Снайпер»
	Ноябрь	

5	Шахматный алфавит. Обобщение знаний  Творческое задание	Игры «Собери шахматный алфавит из разрезанных букв» «Пройди по маршруту» «Кто быстрее нарисует букву» «Почтальон» Аппликация «шахматная доска» (общая)
6	Королевское войско	Закрепить ход короля Игра «Чей король быстрее?» Знакомство с ладьей (сказка) Зарисовка в тетрадях ладьи символом Схема ходов ладьи.
7	Фигура «ладья»	Схема ходов ладьи Игры «Пройди по всем углам» «Туда- сюда» «Кто быстрее до ракеты?» Взятие в шахматах. Игра «Голодная ладья»
8	Ладья и король	Игры «Найди ладью и короля среди фигур» «Быстрее поставь на место» (начальное положение) «Кто как ходит, кто как бьет?» «Голодная ладья» Лепка из пластилина короля или ладьи.
Декабрь		
9	Практическая игра	«голодная ладья» 4 правила шахматиста (выбор хода) «ладья против ладьи» на малых досках «две черных ладьи против двух белых» на обычных досках
10	Фигура «слон»	Знакомство с фигурой «слон» (сказка) Ходы слона, диагональ, Зарисовка в тетради Взятие слоном. Игры «Накорми слона» «Кто быстрее до ракеты?» «найди путь через минное поле»
11	Слон против слона, ладьи.	Ловушка для слона. Игры «Найди слонов среди фигур» «быстро по местам» (начальное положение) «Выложи из кубиков диагональ» Загадки слонов. «Лабиринт»
12	Практическая игра	«накорми слона»

		«слон против слона» на малых досках «слоны против слонов» на обычных досках «слон и ладья» на малых досках
Январь		
13	Двойной удар	Знакомство с особенностью двойного удара ладьи и слона. Игры «Напади на врага» «Двойной удар» «Напади на незащищенную фигуру» «Защити свою фигуру»
14	Фигура «конь»	«Угадай, кто так ходит?» (карточки) «быстрее по местам» Знакомство с фигурой «конь» (сказка) Зарисовка в тетради. Схема ходов коня, взятие конем. «Чей конь быстрее?» «Накорми коня»
15	Конь против коня, слона, ферзя	Загадки коней «слон против коня» «Попробуй поймать» «Напади на незащищенную фигуру» «Защити свою фигуру» Рисование слона и коня цв. Карандашами
Февраль		
16	Практическая игра	Конь против слона (мал.доска) Конь против ладьи (мал. доска) Конь и слон против ладьи 2 коня на 2 ладьи 2 коня на 2 слона
17	Фигура «Ферзь»	«Угадай, кто так ходит?» «Быстро по местам» Знакомство с ферзем (сказка) Зарисовка в тетради. Схемы ходов, взятие ферзем «Доберись до ракеты» «Найди путь через минное поле»
18	Ферзь против ферзя, слона, ладьи	Загадки ферзя «Постройтесь, как фигуры» «Двойной удар ферзя» «Один в поле воин» Ловушка ферзя. «напади на незащищенную фигуру» «То как слон, то как ладья»

19	Практическая игра	Ферзь против ферзя (мал.доска) Ферзь против слона и ладьи Ферзь и конь против ферзя и слона
Март		
20	Фигура «Пешка» Пешка-солдат, который стремится стать генералом	«Угадай, кто так ходит?» «Быстро по местам» Знакомство с пешкой (сказка) Зарисовка в тетради. Схемы ходов, взятие пешкой «Доберись до ракеты» «Найди путь через минное поле» Двойной удар пешки
21	Пешечные заповеди. Превращение пешки	Пешечные заповеди, Сказка о золушке-пешке Игры «Проведи пешку в ферзи» «В кого превратить пешку» «Выручи свои пешки»
22	Практическая игра	Загадки пешки «Напади на незащищенную фигуру» «Пешки против пешек» «Пешки против ферзя»
24	Муха – цокатуха (ценность фигур)	Сказка о мухе – путешественнице Зарисовка в тетрадях Ценность пешки (1) Ценность коня (3) Ценность слона (3)
Апрель		
25	Муха – цокатуха (продолжение) Шахматная арифметика	Сказка о мухе. Ценность ладьи (5) Ценность ферзя (10) Ценность короля Размен Шахматная арифметика.
26	Игра «Тайны шахматной Шкатулки»	Игры «Волшебная шкатулка» «Определи фигуру на ощупь» «Быстро по местам» «Путаница» «Кто так ходит?» Загадки шахматных фигур «Разложи и назови буквы» (Вручение призов)
27	Творческое задание	Выставка рисунков

		«Волшебные шахматы»
28	Закрепление материала Практическая игра	«Слон и ладья против ферзя и коня» «Пешки против пешек» 2 слона и ферзь против ферзя и 2 коней 2 ладьи и конь против 2 слонов и ладьи
Май		
29	Обобщение материала	Ценность фигур, Размен «Поменяйся» «Оцени позицию»
30	Игра-соревнование	« В гостях у Шахматных фигур»
31	Посвящение в шахматисты детей подготовительных групп	Участие в празднике
32	Итоговая диагностика	

### Второй год обучения (подготовительная группа)

№	Тема урока	Содержание
Октябрь		
1	Шахматные фигуры	Игры «Волшебная шкатулка» «Определи фигуру на ощупь» «Быстро по местам» «Путаница» «Кто так ходит?» Загадки шахматных фигур «Что изменилось?»
2	Шахматный алфавит	Игры «Собери шахматный алфавит из разрезанных букв» «Пройди по маршруту» «Кто быстрее нарисует букву» «Почтальон» «Разложи и назови буквы»
3	Королевское войско	«Угадай, кто так ходит?» Схемы ходов фигур, взятие «Доберись до ракеты» «Найди путь через минное поле»

		<p>Двойной удар          Ценность фигур,          Размен          «Поменяйся»          «Оцени позицию»</p>
4	Практическая игра	<p>«Слон и ладья против ферзя и коня»          «Пешки против пешек»          2 слона и ферзь против ферзя и 2 коней          2 ладьи и конь против 2 слонов и ладьи          Ферзь против слона и ладьи          Ферзь и конь против ферзя и слона</p>
<b>Ноябрь</b>		
5	«Шах»	<p>Понятие «шах»          «шах ферзем» «шах ладьей»          «шах слоном» «шах конем»          «шах пешкой»          Игры «Шах или не шах»          «Поставь шах» «Пять шахов»</p>
6	Защита от шаха	<p>Игры «Шах или не шах»          «Поставь шах» «Пять шахов»          Три способа защиты от шаха          Зарисовка в тетради          «Напади и защити»</p>
7	Открытый и двойной шах	<p>Загадки черного короля          «Напади и защити»          Понятия «открытый и двойной шах»          «Найди двойной шах»          «найди открытый шах»          «Поставь шах»          «Король идет гулять»</p>
8	Практическая игра	<p>Король, ладья, слон, конь, ферзь          -учить ставить шах и защищаться от него</p>
<b>Декабрь</b>		
9	Коварный ход - рокировка	<p>«найди открытый шах»          «Поставь шах»          «поставь двойной шах»          «поставь открытый шах»          Знакомство с рокировкой (сказка)          Зарисовка в тетради</p>
10	Длинная и короткая Рокировка,	<p>Загадки ладьи          «покажи длинную рокировку»          «проведи короткую рокировку»</p>

	условия рокировки	Условия рокировки (зарисовка в тетради)
11	Условия рокировки, Домики короля.	Закрепить условия рокировки Игра «Можно ли делать рокировку?» «Какую рокировку можно делать?» Пешечные домики короля «Чей домик лучше?»
12	Дебют- мечта гроссмейстера	Понятие – дебют, начало партии Кто что делает в дебюте Законы дебюта Самостоятельное разыгрывание дебюта
Январь		
13	Дебют	Законы дебюта Самостоятельное разыгрывание дебюта
14	Цель игры – «мат»	Игры «Шах или не шах» «Поставь шах» «Пять шахов» Три способа защиты от шаха Понятие «мат» «поставь мат» «Мат или шах ?»
15	Учимся ставить мат в 1 ход	Мат ферзем, мат ладьей, мат слоном, «Поставь мат» Карточки индивид. «Поставь мат»
16	Учимся ставить мат в 1 ход	Мат конем, мат пешкой, мат королем «Шахматное лото»
Февраль		
17	Творческое задание	Рисование « Куда идет Король – большой секрет!»
18	Мат в 1 ход	«Шахматное лото»
19	Ошибки и ловушки в дебюте, «детский мат»	«пять матов» «детский мат» - чья ошибка? Защита от мата в дебюте
20	Голый король Правило квадрата	Познакомить что делает король в дебюте и в конце партии «Помоги пешке» «король против короля»
Март		
21	Практическая игра	Разыгрываем конец партии Король и ферзь против короля и ладьи Король и пешка

		Король, конь, слон, ладья – цель, поставить шах и мат
22	Спасительница - оппозиция	Знакомство с «оппозицией» «Проведи пешку в ферзи» «Встань в оппозицию»
23	Некоторые случаи ничьи – Пат, вечный шах	4 вида ничьей, знакомство с Патом, Игра «Пат или мат?» «Пять матов»
24	Игра – соревнование «Клад черного короля»	Задания по карточкам для команд Решение в командах шахматных задач
Апрель		
25	Творческое задание	«Шахматные фигуры» из бросового материала
26	Решение простых шахматных задач	«Куда идет ладья?» (пат, мат, шах) «Мат в 1 ход» «Помоги пешке» «Захвати оппозицию»
27	Линейный Мат	Линейный мат 2мя ладьями «Поставь мат»
28	Тактические приемы Связка, двойной удар	Познакомить со связкой «Найди связанную фигуру» «Напади на связанную фигуру» «Найди двойной удар»
Май		
29	Практическая игра	Играем дебют, Учимся ставить «детский мат»
30	Практическая игра	Играем как шахматисты
31	Посвящение в шахматисты «Шахматный карнавал»	
32	Практическая игра	Шахматный Турнир, Правила турнира

**Учебно – тематический план.  
(первый год обучения)**

№	Тема	№ Занятия	Количество часов
1	Страна шахмат. Страна гора	1	1
2	Шахматная доска	3-4	2
3	Фигура Король	2.6	2
4.	Фигура Ладья	7-9	3
5.	Фигура Слон	10-13	4
6.	Фигура Конь	14-16	3
7	Фигура Ферзь	17-19	3
8.	Фигура Пешка	20-22	3
9.	Ценность фигур	24-25	2
10.	Закрепление материала	26. 28, 29	3
11.	Творческие задания	5.27	2
12.	Игры-соревнования	36, 30	2
13.	Диагностика	32	1
14.	Праздник	31	1
	Итого		32

**Учебно – тематический план.  
(второй год обучения)**

№	Тема	№ занятия	Количество часов
1.	Шахматные фигуры	1, 3,4	3
2	Шахматный алфавит	2	1
3	Шах	5 – 8	4
4.	Рокировка	9 - 11	3
5.	Дебют	12-13, 19,29	4
6.	Мат	14-16, 18. 27	5
7.	«Голый король»	20, 22	2
8.	Ничья	23	1
9.	Решение шахматных задач	26	1
10.	Тактические приемы	28	1
11.	Творческие задания	17, 25	2
12.	Игры- соревнования	24, 30, 32	3
13.	Праздник	31	1
	Итого		32

## *Дидактические Шахматные Игры*

Для знакомства с шахматными фигурами используются следующие дидактические игры.

### **«Волшебный мешочек».**

По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и ребенок с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

### **«Шахматный теремок».**

Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» — поднять.

### **«Шахматный колобок».**

Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» — король, «баба» — ферзь, «заяц» — пешка, «лиса» — конь, «волк» — слон, «медведь» — ладья, а колобок — шарик или клубок.

Ребенок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест — колобок от нее убежит.

**«Шахматная репка».** Посадите «репку» — клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «дед» — это король, «бабка» — ферзь, «внучка» — слон, «Жучка» — конь, «кошка» — ладья, «мышка» — пешка.

### **«Большая и маленькая».**

Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее и отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

### **«Запретная фигура».**

Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

### **«Что общего?».**

Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

### **«Белые и черные».**

В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок продолжает игру и должен выбрать

шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя ее.

Например: «Черный король». Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

#### **«Угадайка».**

Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте ее в кулаке. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда ребенок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

#### **«Куча мала».**

Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь из фигур и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяй ролями.

#### **«Школа».**

Переверните шахмат доску клетками вниз, в углубления ставьте шахматные фигуры и екая ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

#### **«Цвет».**

Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь роля и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну - две черные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

#### **«Ряд».**

Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

#### **«Пирамида».**

Посоветуйте малыш на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

**«По росту».** Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называл эти фигуры.

#### **«Догонялки».**

Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пустится ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

#### **«Прятки».**

Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

#### **«Кто быстрее?».**

Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

### **«Над головой».**

Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

### **«На стуле».**

Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

### **«Убери такую же».**

Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

### **«Полна горница».**

Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну из шахматных фигур, назвать ее и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого ребенок закрывает коробку или защелкивает шахматную доску.

### **«Кубик».**

Нарисуйте на бумаге каждую из 6 фигур и приклейте рисунки к граням кубика. Бросайте его по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.

Для проведения индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка», «Запретная фигура», «Угадайка», «Пирамида», «Прятки», «Догонялки», «Школа», «Полна горница».

При проведении групповых занятий рекомендуются игры-задания: «Кто быстрее?», «На стуле», «Над головой», «Ряд», «Белые и черные», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Запретная фигура», «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка».

Для лучшего усвоения *начального положения фигур*, используются следующие игры:

#### **«Мешочек».**

В непрозрачном мешочке прячутся все фигуры. Малыш по одной вынимает их из мешочка и расставляет на шахматной доске в начальное положение. Если ребенок ошибется, возьмите у него мешочек и продолжайте расставлять фигуры сами. Затем «ошибитесь» вы. Это должен заметить малыш. Так по очереди заполняйте доску шахматными фигурами.

#### **«Да и нет».**

Возьмите две любые фигуры и спросите дошкольника, стоят ли они рядом в начальном положении. Потом поменяйтесь ролями.

#### **«Мяч».**

Скажите, к примеру: «Ладья стоит в углу» — и бросайте ребенку мяч. Если утверждение верно — мяч надо поймать, если нет — мяч ловить нельзя. Типичные утверждения: «Белые пешки расположены на второй горизонтали»,

«Конь стоит между ладьей и слоном» и т. п. В этой игре спешить нельзя. Дайте ребенку подумать или взглянуть на доску. Потом поменяйтесь ролями.

### «Многофигурный кубик».

На гранях кубика нарисуйте по две-три клетки, в каждой из которых стоит по шахматной фигуре. Бросивший кубик должен ответить, правильно ли расположены фигуры на этом фрагменте начального положения.

### «Шахматные классики».

Играют в них как в обычные классики, но клеток больше (8X2). В уголках клеток вместо цифр нарисуйте белые фигуры в том порядке, с которого начинается шахматная игра. Играя, ребенок называет фигуры, нарисованные на тех клетках, куда он прыгает.

Для изучения *шахматной нотации* используются следующие дидактические игры:

### «Найди домик шахматной фигуры»

Ребенок берет любую шахматную фигуру, взрослый называет букву (вертикаль) и цифру (горизонталь). Ребенок должен найти домик, где живет его фигура.

### «Снайпер»

На доске расставлены в произвольном характере шахматные фигуры. Ребенок должен назвать «адрес» фигуры. Если он назвал правильно, то забирает фигуру себе. Выигрывает тот, кто больше соберет фигур.

Для изучения *возможностей ладьи, слона, ферзя, короля*, используются следующие дидактические игры:

### «На одну клетку».

Делайте с ребенком по очереди ходы белой ладьей, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребенка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

### «Через клетку».

В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку. «Через две клетки». А здесь вы по очереди ходите ладьей через два поля.

### «Большой прыжок».

Проводится аналогично предыдущим играм, но ладья перемещается через 3, 4, 5, 6 полей.

### «Поворот».

После каждого вашего хода, ребенок следующий ход ладьей совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьей.

### «Задача направления»

Расположитесь с ребенком с одной стороны шахматной доски. Задайте направление движения ладьи и количество полей, на которое она пойдет, пример: «Налево на одно поле.» Ребенок делает этот ход и дает задание взрослому.

«Туда - сюда». Сделайте какой-нибудь ход белой ладьей. Ребенку надо вернуться ладьей назад, на поле. Потом поменяйтесь

### «Длинный ход».

Попросите ребенка сделать ход ладьей из какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

### «По всем углам».

Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите ребенку «пробежаться» белой ладьей по всем клеткам и вернуться на исходное положение.

### «Один в поле воин» («накорми голодную фигуру»)

Белая ладья должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре. Ходит только ладья, черные фигуры «заколдованы»

### «Доберись до ракеты»

Ладья должна добраться самым коротким путем до ракеты, избегая заминированных полей.

### «Лабиринт»

Белая ладья должна добраться до ракеты, пройдя по лабиринту, не попадая на заминированные поля.

### «Перехитри часовых»

Белая ладья должна добраться до ракеты, не становясь на поля, атакованные черными ладьями, а также и на заминированные поля.

### «Кто так ходит, кто так бьет?»

Дети должны узнать нарисованные на карточках ходы фигур и назвать эту фигуру.

### «Взятие»

Ладья должна побить незащищенную фигуру.

### «Двойной удар»

Нужно одним ходом напасть белой ладьей на две черные фигуры.

### «Напади на незащищенную фигуру»

Нужно напасть белой ладьей на черную фигуру, но под бой вставать нельзя.

### «Защити свою фигуру»

Нужно найти, какой фигуре грозит нападение и защитить её своими фигурами  
Эти же игры используются и при изучении свойств слона, ферзя и короля

Для изучения *возможностей пешки*, используются следующие дидактические игры:

### «Чемпион».

Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если — на одну клетку, то проигрывает.

Одной из них будет играть малыш, второй — взрослый. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то малыш и победит.

### «На второй и третьей».



## Уровень усвоения программного материала детьми. (первый год обучения)

№	Программные задачи	Уровни
1	Шахматная нотация	<p>3 – ребенок знает буквы и цифры на доске, находит на пересечении вертикалей(буквы) и горизонталей (цифры) заданные поля.</p> <p>2 – ребенок путается в названии букв, не сразу находит заданное поле.</p> <p>1- ребенок не знает названия букв, не сразу находит заданное поле.</p>
2	Расстановка фигур	<p>3 - ребенок самостоятельно расставляет начальное положение шахматных фигур на доске.</p> <p>2 - ребенок с подсказкой расставляет начальное положение шахматных фигур на доске</p> <p>1- ребенок путается в расстановке начального положения фигур</p>
3	Фигура король Фигура слон Фигура конь Фигура ладья Фигура ферзь Пешка	<p>3 - Ребенок показывает фигуру , знает, как ходит данная фигура.</p> <p>2 - Ребенок путает данную фигуру и ход её с другими фигурами.</p> <p>1- Ребенок имеет слабые знания о фигуре, опора на таблицу ходов.</p>
4	Ценность фигур	<p>3- Ребенок знает ценность фигур, определяет «боевую» ценность войска.</p> <p>2- - Ребенок знает ценность фигур, затрудняется в определении «боевой» ценности войска.</p> <p>1- ребенок путает ценность фигур.</p>
5	Нападение и защита фигуры.	<p>3- Ребенок знает, как нападает данная фигура, видит и показывает способы защиты своих фигур.</p> <p>2- Ребенок знает, как нападает данная фигура, затрудняется в нахождении способов защиты своих фигур.</p> <p>1- Ребенок путается в том, как нападает данная фигура, затрудняется в нахождении способов защиты своих фигур</p>

## Уровень усвоения программного материала детьми. (второй год обучения)

№	Программные задачи	Уровни
1	Шахматная нотация правила турнира	3- Ребенок знает, как записать положение фигуры на доске, знает правила поведения на турнире. 2 - Ребенок знает, как записать положение фигуры на доске, нарушает правила поведения на турнире. 1 – ребенок затрудняется в записи положения фигуры на доске, нарушает правила поведения на турнире.
2	Шах, защита от шаха.	3 – Ребенок знает, что такое «шах», видит его на доске, может сам поставить шах, знает способы защиты от шаха, использует их в игре. 2- Ребенок знает, что такое «шах», видит его на доске, может сам поставить шах, но затрудняется в способах защиты от шаха, слабо использует их в игре. 1- Ребенок знает, что такое «шах», но не видит его на доске, может сам поставить шах, но не знает способы защиты от шаха.
3	Мат в 1 и 2 хода	3 – Ребенок знает, что такое «мат», не путает с «шахом», видит «мат» на доске, умеет ставить «мат» в 1 и 2 хода 2- Ребенок знает, что такое «мат», не путает с «шахом», видит «мат» на доске, но затрудняется в умении ставить «мат» в 1 и 2 хода 1- Ребенок знает, что такое «мат», но путает с «шахом», видит «мат» на доске, но не умеет ставить «мат» в 1 и 2 хода
4.	Пат, вечный шах – варианты ничьей.	3 – Ребенок знает условия «пата» и условия при которых наступает другие виды ничьей, видит его на доске, старается не допускать пата в конце партии при нападении. 2- Ребенок знает условия «пата» и условия при которых наступает другие виды ничьей, но не видит его на доске, допускает «пат» в конце партии при нападении. 1- Ребенок знает условия «пата», но путается в условиях при которых наступает другие виды ничьей, не видит его на доске.
5	Рокировка, условия рокировки	3 –Ребенок знает, что такое «рокировка», знает условия проведения её, и своевременно проводит. 2- Ребенок знает, что такое «рокировка», знает условия проведения её, но проводит её поздно. 1- Ребенок знает, что такое «рокировка», но не знает условия проведения её, и не проводит.
6	Законы дебюта	3 – Ребенок знает, что необходимо сделать в начале партии (дебюте), правильно развивает легкие фигуры, не повторяет ходы. 2- Ребенок знает, что необходимо сделать в начале партии (дебюте), развивает легкие фигуры, но повторяет ходы.

		1- Ребенок знает, что необходимо сделать в начале партии(дебюте), но неправильно развивает фигуры .
7	Правило квадрата.	3 – Ребенок знает, как провести пешку в ферзи, определяет «квадрат» пешки, правильно проводит «задержание» чужой пешки своим королем. 2- Ребенок знает как провести пешку в ферзи, определяет «квадрат» пешки, но затрудняется в «задержании» чужой пешки своим королем. 1- Ребенок знает как провести пешку в ферзи, не умеет определяет «квадрат» пешки, затрудняется в «задержании» чужой пешки своим королем.
8	Законы оппозиции	3 – Ребенок знает, как провести пешку в ферзи с помощью своего короля, знает как защитить пешку от чужого короля, соблюдает законы оппозиции в игре. 2 - Ребенок знает, как провести пешку в ферзи с помощью своего короля, знает как защитить пешку от чужого короля, не всегда соблюдает законы оппозиции в игре. 1- Ребенок затрудняется в проведении пешки в ферзи с помощью своего короля, не соблюдает законы оппозиции в игре.
9	Шахматные задачи.	3 – Ребенок быстро выбирает лучший ход для решения шахматной задачи, аргументирует его. 2- Ребенок выбирает лучший ход для решения шахматной задачи, но не может аргументировать свое решение. 1- Ребенок выбирает не лучший ход для решения шахматной задачи.
10	Практическая игра.	3 – Ребенок самостоятельно разыгрывает дебют, ориентируется на доске, видит и защищает свои фигуры, правильно проводит нападение. 2- Ребенок самостоятельно разыгрывает дебют, ориентируется на доске, не всегда видит и защищает свои фигуры, не проводит нападение. 1- Ребенок играет путано, повторяет ходы, плохо ориентируется среди чужих фигур.

## Литература

- Сухин И.Г. «Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет» - М.: Новая школа, 1994.
- Сухин И.Г «Шахматы первый год или учусь и учу» Пособие для Учителя» - Обнинск.: Духовное возрождение, 1999.
- Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» -М.: Просвещение, 1998.
- Князева В.В « Азбука шахматиста»(книга для чтения родителей с Детьми) – Ташкент.: Мехнат. 1991.
- Петрушины Н.М «Шахматный учебник для детей»/Серия «Шахматы». – Ростов н/Д: Феникс, 2003
- Карпов А. «Учитесь шахматам» - М.: Эгмонт Россия Лтд., 2005