

Принята  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 10  
от « 30 » августа 2023г

УТВЕРЖДАЮ



**Дополнительная  
общеразвивающая общеобразовательная программа  
*физкультурно – спортивной направленности***

**«ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ»**

**возраст обучающихся 5 – 7 лет  
срок реализации 1 год  
составитель старший воспитатель Келлер Е.П.**

**руководитель воспитатель  
МДОУ № 23 «Ромашка» Серова Н.И.**

Тутаев, 2023

## Оглавление

	СТР.
I КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи Программы	4
II КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	
2.1. Условия реализации Программы	5
2.2. Формы аттестации	6
2.2.1 Контрольно – измерительные материалы	7
2.3. Методическое обеспечение	8
2.4. Учебно-тематический план	11
2.5. Календарный учебный график	11
2.5. Содержание Программы	12
2.7. Планируемые результаты	16
Список информационных источников	17

## **РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП**

### **1.1 Пояснительная записка**

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики, и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям более старших возрастов.

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, развитию логического мышления, суждений, умозаключений, учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, дерзости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю.

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов: восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Благодаря игре в шахматы дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

Занимательный характер материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовно, одновременно являясь средством обучения, воспитания и развития.

**Актуальность** дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы физкультурно – спортивной направленности «Волшебный мир шахмат» (далее Программа) продиктована требованиями времени. Неотъемлемая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

### **Адресат программы**

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста – 5 – 7 лет. Может быть использована для обучения детей с особыми образовательными потребностями, а именно с детьми с ОВЗ, имеющими диагноз задержка речевого развития. Группа комплектуется из детей, посещающих подготовительную группу и имеющих желание обучаться игре в шахматы. Количество детей в группе не более 12 человек.

### **Сроки освоения Программы и режим занятий.**

Количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 36 часов. Учебный год – с сентября по май.

### **Формы обучения и виды занятий.**

Занятия проводятся один раз в неделю. Продолжительность занятия 25 мин.

Обучение проводится педагогом в форме теоретических и практических занятий. Обучение также требует выполнение домашних заданий с родителями, что подразумевает тесное сотрудничество педагога и родителей в процессе обучения.

Для более эффективного сотрудничества с родителями используются интернет – ресурсы, родительская группа в ВКонтакте для трансляции домашнего задания и помощи в его выполнении.

## **1.2 Цель и задачи Программы**

**Цель** формировать у детей дошкольного возраста первичные умения игры в шахматы

### **Задачи**

- Учить детей ориентироваться на шахматной доске.
- Знакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями.
- Учить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил игры.

- Формировать умения строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат).
- Учить решать шахматные задачи.
- Развивать логическое мышление, память, наблюдательность, внимание.
- Развивать кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника.
- Создавать условия для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).
- Воспитывать у детей настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.
- Воспитывать привычку думать, принимать решение самостоятельно

## **II. РАЗДЕЛ КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1 Условия реализации Программы**

#### **Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды**

Реализация Программы требует наличия кабинета. Учебный кабинет со столами и стульями, который соответствует санитарным нормам и правилам для полного состава группы.

Развивающая предметно-пространственная среда в кабинете содержательно-насыщенна, трансформируема, полифункциональна, вариативна, доступна и безопасна, и эстетически-привлекательна.

#### **Материально-техническое обеспечение Программы**

- шахматные столы;
- настольные шахматы разных видов;
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
- шахматные часы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- шахматы напольные;
- автоматизированное рабочее место тренера;
- электронные образовательные ресурсы (для демонстрации обучающих видеокурсов, презентации, обучающих и игровых шахматных программ);
- комплект методической литературы

## **Вариативные формы, методы и средства реализации Программы**

*Основные формы и средства обучения:*

1. Теоретические занятия
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

## **2.2. Форма аттестации**

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение

практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

### **2.2.1 Контрольно – измерительные материалы**

Задание № 1 (Знания. История шахматной игры). Инструкция: Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Низкий - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

Задание № 2. (Знания. Правильное расположение шахматной доски). Инструкция: Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол. Критерии оценки: Высокий - правильно выполняет задание. Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 3. (Знания. Название шахматных фигур). Инструкция: Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Средний - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 4. (Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске). Инструкция: Посади своих учеников каждого на свое место.

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 5. (Знания. Действия с шахматными фигурами и пешкой). Инструкция 1: Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем). Инструкция 2: Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Критерии оценки:16

Высокий - правильно выполняет задание

Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно

### Уровни освоения программы:

Высокий уровень - ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень - ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень - ребенок не может вести игру

### Условные обозначения:

Высокий уровень-3 балла

средний уровень-2 балла

низкий уровень - 1 балл

### Критерии оценки итогового уровня:

Высокий уровень- 2,5- 3 балла

средний уровень- 1,5-2,4 балла

низкий уровень - 1-1,4 балла

## 2.3. Методическое обеспечение

<i>Раздел или тема программы</i>	<i>Дидактические материалы</i>
Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	<ul style="list-style-type: none"><li>• «Найди, сосчитай и напиши»,</li><li>• «Впиши номера предметов»</li><li>• «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками.</li><li>• «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий.</li><li>• «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</li></ul>
Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<ul style="list-style-type: none"><li>• «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.</li><li>• «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:</li><li>• «Секрет».</li><li>• «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга, чем отличаются?</li> <li>• «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону.</li> <li>• «Поймай фигуру»</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Мешочек». Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.</li> <li>• «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</li> <li>• «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. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).</li> </ul>
<p>Ходы и взятие фигур</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др., где педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</li> <li>• «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.</li> <li>• «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</li> <li>• «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.</li> <li>• «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.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</li> <li>• «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.</li> <li>• «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.</li> <li>• «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 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.</li> </ul>
<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Шах или не шах». Проводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</li> <li>• «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.</li> <li>• «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</li> <li>• «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.</li> <li>• «Мат или не мат». Проводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.</li> <li>• «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</li> <li>• «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</li> </ul>
<p>Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p>	<p>«Два хода». Для того, чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребенок отвечает двумя своими ходами.</p>

## 2.4 Учебно – тематический план

№ п/п	название раздела	часы	теория	практика	форма контроля
1	Волшебный мир шахмат. Шахматная доска (занятия 1-2)	2	1	1	
2	Ходы и взятие шахматных фигур. Начальное положение. Ценность фигур (занятия 3-20)	18	9	9	Дом. задание Выполнение заданий в тетради. Задания «Динозавры учат шахматы»
3	Матование одинокого короля (занятия 21-22)	2	1	1	Дом. задание Решение шахматных задач. Игра с партнером
4	Двойной удар (занятие 23-27)	5	2	3	Задание в тетради Задания «Динозавры учат шахматы» Двухсторонняя игра
5	Методика атаки на короля. Игра из начального положения (занятия 28 - 29)	2	1	1	Дом. задание Задание в тетради Задания «Динозавры учат шахматы» Двухсторонняя игра
6	Цель шахматной партии (занятия 30-32)	3	1	2	Задание в тетради Задания «Динозавры учат шахматы» Дом. задание
7	Шахматный турнир (занятия 33 - 36)	4		4	Игра с партнером
	<b>ВСЕГО</b>	<b>36 ч.</b>	<b>21 .</b>	<b>15 ч.</b>	

## 2.5 Календарный учебный график

№	Наименование	Срок реализации
1	Дата начала занятий	сентябрь
2	Дата реализации	май
3	Количество месяцев	9
4	Количество учебных недель	36
5	Кратность занятий в неделю	1 раз
6	Количество часов	36
7	Продолжительность занятия	25 мин
8	Наполняемость группы	от 7 до 12 человек

## 2.6 Содержание программного материала

Занятие 1. ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ. Просмотр презентации о происхождении шахмат. Чтение и разбор сказки «В стране шахматных чудес» В.Г. Гришин.

Занятие 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котятыхвастунишки".

Занятие 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

Занятие 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".

Занятие 5. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

Занятие 6. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Занятие 7. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 8. ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 9. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 10. СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 11. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 12. ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Занятие 13. ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Занятие 14. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 15. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 16. КОНЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 17. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 18. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

Занятие 19. ПЕШКА. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 20. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 21. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".

Занятие 22. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие".

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Занятие 23. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Занятие 24. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Занятие 25. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Занятие 26. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Занятие 27. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Занятие 28. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Занятие 29. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Занятие 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода"

Занятие 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 32. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятия 33, 34, 35 Повторение программного материала, игра в шахматы с компьютером, праздник «В Королевстве шахматных фигур»

#### **Основные теоретический понятия:**

- Шахматные термины – белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат вечный шах, двойной удар, связка полная и неполная, шахматная нотация.
- Название шахматных фигур – пешка, ладья, слон, конь, ферзь, король.
- Буквенные обозначения при записи партии – a, b, c, d, e, f, g, h или заглавные A, B, C, D, E, F, G, H

### **2.7 Планируемые результаты освоения Программы**

*К концу учебного года дети должны знать:*

- Шахматные термины - белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат вечный шах, двойной удар, связка полная и неполная, шахматная нотация;
- Название шахматных фигур - пешка, ладья, слон, конь, ферзь, король;
- Обозначение шахматных фигур на диаграмме и в записи партии;
- Правила хода и взятие каждой фигуры

*К концу учебного года дети должны уметь:*

- Правильно помещать шахматную доску между партиями;
- Правильно расставлять фигуры перед игрой;
- Уметь вести запись по правилам краткой шахматной нотации;
- Уметь разыграть шахматную партию от начала и до конца хода без нарушений шахматного кодекса;
- Рокировать, объявлять шах и ставить мат;
- Решать элементарные задачи на мат в один и несколько ходов;
- Проводить элементарные комбинации на двойной удар, на выигрыш связанной фигуры, на спертый мат в один и несколько ходов.

## **Список информационных источников**

Абрамов С.П., Барский В.П. Шахматы: первый год обучения» ООО «Дайв», 2015

Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы: Кн. для воспитателя дет. сада: Из опыта работы М.: Просвещение, 1991 .

Гришин В. «Шахматная азбука» М. Издательство "Физкультура и спорт". 1972.

Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Издательство: Феникс – 2004.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Издательства: АСТ, Астрель ., 2008.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992

Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.