

РАССМОТРЕНА:
Педагогическим советом
МАДОУ «Детский сад №40-ЦРР»
г.Тобольска
Протокол от 31.08.2016г. № 2

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом
МАДОУ "Детский сад №40-ЦРР"
г. Тобольска
от 31.08.2016г. № 132

**Дополнительная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»
для детей 5 – 6 лет**

Срок реализации 1 год

Автор программы:
Распускалов Д.С.,
педагог

г.Тобольск
2016

Оглавление

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
Пояснительная записка	3
Цели и задачи	3
Возрастные особенности детей 5 – 6 лет.....	4
Планируемые результаты освоения Программы.....	5
СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	6
Организационно - методические указания.....	6
Календарный план.....	7
Структура занятия.....	8
Учебно-тематический план.....	8
Основное содержание занятий.....	10
Оценочные мероприятия.....	16
ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	19
Формы и режим занятий.....	19
Описание материально-технического обеспечения Программы	19
Сведения о педагоге	20
Список используемой литературы	21
ПРИЛОЖЕНИЕ	22

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Пояснительная записка

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

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям раскрыть свои таланты, открывает дорогу к творчеству, расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» выражается в следующем. Шахматы – это вид спорта, который помогает расширить круг общения детей, предоставляет им возможность самовыражения, способствует развитию логики, мышления, концентрации внимания, воспитанию воли. Образ жизни детей, в настоящее время, отличается агрессивностью информационной среды. Программа способствует вовлечению детей в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки.

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в образовательном процессе. Программа «Шахматы» рассчитана на старших дошкольников.

Цели и задачи программы

Цель программы – создание условий для освоения детьми начального этапа шахматной игры, развития интеллектуальных и волевых способностей ребенка через обучение шахматной игре.

Обучение шахматам детей дошкольного возраста позволяет решить комплекс образовательно-воспитательных задач:

Образовательные задачи

- знакомить с историей шахмат;
- учить технике игры в шахматы;
- дать начальные теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие задачи

- развивать логическое и образное мышление, познавательные психические процессы;
- развивать умение сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- формировать навыки запоминания.

Воспитательные задачи

- уметь рационально организовать свое свободное время;
- познакомить с этическими нормами шахматной игры;
- воспитывать культуру поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, самоконтроль.

Возрастные особенности детей 5 – 6 лет

Социально-эмоциональное развитие: ребёнок 5-6 лет стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей. В 5-6 лет дошкольники совершают положительный нравственный выбор (преимущественно в воображаемом плане). Чаще начинают употреблять и более точный словарь для обозначения моральных понятий - вежливый, честный, заботливый и др.

В этом возрасте в поведении дошкольников формируется возможность саморегуляции, т.е. дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми.

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе; оценки и мнение товарищей становятся для них существенными.

Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Общение детей становится менее ситуативным.

Общая моторика: Более совершенной становится крупная моторика: ребёнок хорошо бежит на носках, прыгает через веревочку, попеременно на одной и другой ноге, катается на двухколесном велосипеде, на коньках. Появляются сложные движения: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Активно формируется осанка детей, правильная манера держаться. Развиваются выносливость (способность достаточно длительное время заниматься физическими упражнениями) и силовые качества (способность применения ребёнком небольших усилий на протяжении достаточно длительного времени).

Развитие мелкой моторики влияет на совершенствование техники изображения. Дети с удовольствием обводят рисунки по контуру, заштриховывают фигуры.

Психическое развитие: к 5 годам они обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать.

Представления об основных свойствах предметов углубляются. Ребенок 5-6 лет умеет из неравенства делать равенство; раскладывает 10 предметов от самого большого к самому маленькому и наоборот; рисует в тетради в клетку геометрические фигуры; выделяет в предметах детали, похожие на эти фигуры; ориентируется на листе бумаги.

Освоение времени все ещё не совершенно: не точная ориентация во временах года, днях недели (хорошо усваиваются названия тех дней недели и месяцев года, с которыми связаны яркие события). Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Объем памяти изменяется не существенно. Улучшается её устойчивость.

В 5-6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.)

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребёнку видеть перспективу событий, предвидеть близкие и отдалённые последствия собственных действий и поступков.

Речевое развитие: Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Сравнивая свою речь с речью взрослых, дошкольник может обнаружить собственные речевые недостатки.

Мышление: Возраст 5-6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребёнком активным воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвдаря её. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность.

Планируемые результаты освоения программы, к концу года

Знают:

- 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 и взятия каждой фигуры.
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Умеют:

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Обучение основывается на следующих принципах:

- лично-ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту воспитанника, т.е. к опыту его собственной жизнедеятельности, признание самобытности и уникальности каждого ребенка);
- природосообразности (учитывается возраст воспитанника, уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации;
- сотрудничества и ответственности;
- сознательного усвоения воспитанниками нового материала;
- систематичности, последовательности обучения.

Организационно - методические указания

В процессе обучения используются следующие методы:

- объяснительно – иллюстративный;
- репродуктивный;
- деятельностный;
- эвристический;
- исследовательский.

Программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой форм работы с воспитанниками.

Фронтальная форма обеспечивает подачу учебного материала всему коллективу воспитанников.

Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу воспитанников, где помощь воспитаннику педагогом, позволяет, не уменьшая активности воспитанника, содействовать выработке навыков самостоятельной работы.

В ходе групповой работы воспитанникам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет находить наиболее сложные ходы и качественно анализировать партии. Особым приемом при организации групповой формы работы является ориентирование воспитанников на создание так называемых «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы.

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. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы.

Задачи программы:

- познакомить детей с шахматной доской, ее основными элементами;
- научить различать шахматные фигуры и их название и различие;
- научить расставлять фигуры на шахматной доске;
- познакомить с правилами игры, краткой историей шахматной игры;
- научить выполнять ход шахматной фигурой.

Календарный план

Месяц	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц
сентябрь	2	8
октябрь	2	8
ноябрь	2	8
декабрь	2	8
январь	2	8
февраль	2	8
март	2	8

апрель	2	8
май	2	8
ИТОГО		72

Структура занятия

Этапы	Содержание	Время
Введение	Создание проблемной ситуации, сюрпризный момент.	2-3 мин.
Основная часть	Повторение пройденного материала. Изучение нового материала. Игровая мотивация.	17-20 мин.
Заключение	Подведение итогов. Самоанализ, самооценка.	3-5 мин.
	ИТОГО	25 мин.

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел программы	Часы
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	4
2.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	6
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.	4

4.	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. 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.	8
5.	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	6
6.	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. "Два хода".	2
7.	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	2
8.	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	4
9.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2
10.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.2	6
11.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	14
12.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению победы.	14

	ИТОГО:	72
--	---------------	----

Основное содержание занятий

Занятие 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение 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 дидактической сказки «Котятта-хвастунишки».

Занятие 2. 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 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. 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 дидактической сказки из книги И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» или дидактической сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Дидактическое задание «Диагональ».

Занятие 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?», «Большая и маленькая».

Занятие 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

Занятие 6. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Занятие 7. 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 8. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Занятие 9. 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 10. 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 11. ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Занятие 12. ФЕРЗЬ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Занятие 13. 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 14. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Занятие 15. 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 16. 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 17. 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 18. 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 19. 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 20. 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 сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

Занятие 21. 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 22. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».

Занятие 23. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

Занятие 24. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».

Занятие 25. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».

Занятие 26. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Занятие 27. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

Занятие 28. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

Занятие 29. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»,

Занятие 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 32. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

Занятие 33. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика.

Занятие 34. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Игровая практика.

Занятие 35. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.

Занятие 36. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика.

Занятие 37. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика.

Занятие 38. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.

Занятие 39. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.

Занятие 40. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.

Занятие 41. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.

Занятие 42. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 43. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 44. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 45. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 46. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 47. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 48. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 49. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 50. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 51. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 52. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 53. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 54. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 55. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 56. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 57. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 58. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика.

Занятие 59. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 60 - 61. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 62 - 63. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 64 - 65. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 66 - 67. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание “Проведи комбинацию”. Игровая практика.

**Занятие 68–96. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА.
ТУРНИРЫ**

Оценочный материал

Формы проверки результативности занятий:

- выпуск книг - самоделок собственных логических заданий;
- подготовка и проведение детьми на занятиях «Минута смекалки»;
- соревнования по шахматам среди сверстников;
- участие в интеллектуальных играх.

Форма подведения итогов реализации программы:

- шахматный турнир.

Диагностический материал по оценке уровня освоения детьми 5-6 лет шахматной игры.

Задание № 1 (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 (2 балла) - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Средний (1 балл) - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

Низкий (0 баллов) – не может рассказать об истории шахмат, не знает чемпионов игры.

Задание № 2. (Правильное расположение шахматной доски).

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание не правильно.

Задание № 3. (Название шахматных фигур).

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - 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 (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого
или

допускает 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание не правильно.

Задание № 5. (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:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого
или

допускает 1-3 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание не правильно.

Оценка результатов:

10 баллов-100%

5 баллов – 50%

2 балла -20%

Диагностическая карта

Фамилия Имя Ребенка	Знания					Уро- вень
	История шахматной игры	Правильное расположение шахматной доски	Название шахматных фигур	Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске	Действия с шахматными фигурами и пешками	

Диагностический материал по оценке уровня освоения детьми 6-7 лет шахматной игры.

Задание № 1 (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 (2 балла) - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Средний (1 балл) - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

Низкий (0 баллов) – не может рассказать об истории шахмат, не знает чемпионов игры.

Задание № 2. (Шах и мат).

Инструкция:

Назови что такое «шах» и «мат»

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 3. (Ничья).

Инструкция:

Когда бывает ничья? В каких позициях могут стоять шахматные фигуры при ничье?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 4. (Дебют).

Инструкция:

Что такое «Дебют»? Как нужно ставить фигуры в начале игры, чтобы одержать победу?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или

допускает 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 5. (Тактика победы в шахматной игре).

Инструкция 1:

Покажи пример нападения.

Инструкция 2:

Покажи пример защиты.

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого

или

допускает 1-3 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Оценка результатов:

10 баллов-100%

5 баллов – 50%

2 балла -20%

0-30 % - низкий уровень

30-70% - средний уровень

70-100% - высокий уровень

Диагностическая карта

Фамилия Имя Ребенка	Знания					Уровень
	История шахматной игры	Шах и мат	Ничья	Дебют	Тактика победы в шахматной игре	

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Формы и режим занятий

Форма обучения – очная, групповая до 16 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий: старшая возрастная группа (дети 5-6 лет) – 25 мин, в течение учебного года (с сентября по май).

Программа рассчитана на 1 год.

Описание материально-технического обеспечения программы

Материально-техническое обеспечение реализации Программы ориентировано на использование адекватных возрасту форм работы с детьми, организацию учебной и игровой деятельности детей, эффективную безопасную организацию совместной педагога и детей и самостоятельной деятельности детей.

Для проведения групповых занятий предусмотрено оборудование: детская мебель для практической деятельности: детские столы, детские стулья, средства ТСО (интерактивная доска), учебно-методическая литература, дидактический раздаточный материал, учебный материал для проведения занятий).

Дидактические наборы по ознакомлению с шахматными фигурами, правилами игры (плоскостные и объемные шахматные фигуры), демонстрационная магнитная шахматная доска, раздаточный материал для детей: шахматные доски, наборы шахматных фигур.

Сведения о педагоге

Данную программу реализует педагог Распускалов Денис Сергеевич, высшее педагогическое образование, первая квалификационная категория, стаж работы 6 лет.

Список используемой литературы

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. - Russian CHESS House, 2016
2. Блум Б.С. «Таксономия»
3. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – Архангельск, 2015
4. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 1994
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие / Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000
6. Спутник шахматиста: Справочник / В.П.Елесин, Б.М. Волков, А.И. Крюков. – М.: Воениздат, 1992.
7. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Таксономия учебных целей в технологии обучения

Уровни учебных целей по Б.С. Блуму	Действия воспитанников, свидетельствующие о достижении данного уровня
1. Знание Эта категория обозначает запоминание и воспроизведение изученного	Воспроизводит: названия фигур их обозначения и ходы; шахматные термины и определения; шахматную нотацию; основные правила игры; правила разыгрывания дебютов
2. Понимание Показателем понимания может служить преобразование материала из одной формы выражения – в другую, интерпретация материала, предположение о дальнейшем ходе явлений, событий.	<ul style="list-style-type: none">• Объясняет: целесообразность соблюдения правил игры в дебюте; ошибочные и верные ходы.• Записывает шахматные партии и графические и знаковые модели и обратно.• Предвидит развитие шахматных позиций воспроизводит партии по записи.• Предсказывает результат партии на основании оценки позиции (форсированные варианты).
3. Применение Эта категория обозначает умение использовать изученный материал в конкретных условиях и новых ситуациях.	<ul style="list-style-type: none">• Применяет знания – правила, тактические приемы и т.д. – при решении аналогичных шахматных задач:<ol style="list-style-type: none">1) на реальных шахматах,2) на графических моделях.• алгоритму:<ol style="list-style-type: none">1) вербальному,2) знаковому.• Использует знания в новых ситуациях в практической игре.
4. Анализ Эта категория обозначает умение разбить материал на составляющие так, чтобы ясно выступала структура.	<ul style="list-style-type: none">• Оценивает значимость фигуры в позиции.• Умеет вычленить в позиции существенные отношения между фигурами, способствующие решению задачи.• Видит ошибки в игре соперника, следит за соблюдением правил игры.
5. Синтез Эта катего-	<ul style="list-style-type: none">• Предлагает план реализации преимущества.

<p>рия обозначает умение комбинировать элементы, чтобы получить целое, обладающее новизной.</p>	<p>Умеет доводить партию до логического завершения.</p> <ul style="list-style-type: none"> • закономерностью: <ol style="list-style-type: none"> 1) на реальных шахматах, 2) на графических моделях. • Дополняет искомую позицию недостающими фигурами: <ol style="list-style-type: none"> 1) на реальных шахматах, 2) на графических моделях. <p>Составляет схемы тактических приемов.</p>
<p>б. Оценка Эта категория обозначает умение оценивать значение того или иного материала.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Оценивает позицию. • Оценивает возможность применения нового материала в практической игре: возможность применения тактического приема, проведения пешки, постановки мата и др.

**План
работы с родителями**

- Буклеты, объявление о дополнительной образовательной услуге «Шахматы» (август)
- Презентация для родителей на родительском собрании о дополнительной образовательной услуге «Шахматы» (сентябрь)
- Памятка для родителей «Шахматы и дошкольник» (октябрь)
- Выставка детских творческих работ, выполненных совместно с родителями «Парад шахматных фигур» (ноябрь)
- Открытое занятие для родителей (декабрь)
- Турнир «Отважная пешка» совместно с папами (февраль)
- Викторина «Что? Где? Когда?» совместно с мамами (март)
- Сеанс одновременной игры (взрослый играет против двух-трех детей) (апрель)
- Консультация «Успешность ребенка в шахматной игре» (май)

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя 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 у детей, 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.

"Мешочек". Дети по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно 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.

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с детьми 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.

"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". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"). Так дети называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").

"Какого цвета поле?" Педагог называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Вижу цель". Педагог задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. **“Выигрыш материала”**. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

“Мат в 1 ход”. **“Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”**, **“Поставь детский мат.”** Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, **“Поймай ферзя”**. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру”. Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, **“Накажи “пешкоеда”**. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью”. Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Стихотворения, загадки, шахматные пословицы и поговорки

Шах – нападение

Королю угрожает.

Мата здесь нет,

И король убегает.

«Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться играть хорошо».

Шахматная доска и расстановка фигур.

Прежде чем игру начать,

Много правил надо знать!

Знай, что справа от тебя

Клетка белой быть должна.

Приготовь всё для игры:

По краям поставь ладьи

Рядом конница шагает,

Слон коней тех охраняет.

Вот осталось поля два

Для ферзя и короля.

Пешки – смелые натуры,

Прикрывают все фигуры.

Заняли свои места,

Начинается игра!

Король.

Вот король – он войском правит,

Соблюдает много правил:

Он не ходит далеко

Шаг лишь делает всего.

Встаёт рядом он на клетку,

Отдаёт приказы метко.

Лишь дебют закончит ловко

Может сделать рокировку.

Если без войска остаётся,

То врагам он не сдаётся.

В рукопашную идёт,

Лично всем отпор даёт.

Ферзь.

Представляю вам ферзя –

Он помощник короля.

У него своя игра:

Под контролем вся доска.

Но вступать в бой не спешит-

За позицией следит.

После конницы, слонов

Он начать войну готов.

Конь.

Конь – коварная фигура.

У него своя натура.

Прыг да скок, и сразу в бок,

Через головы прыжок!

Делает такой кульбит-

Взвиться в небо норовит!

Вот стоял на поле белом,

Перепрыгнул между делом-

Поле чёрное под ним.

За конём следи чужим!

Слон.

Слон и воин на спине

Важны в шахматной игре.

Белопольный, чернопольный

Слон, конечно, подневольный.

Ходит он наискосок,

Делает большой бросок.

Но слонов двоих пути

Пересечься не должны.

Ладья.

Ладья – то тяжела.

Раньше башнею была.

Сверху лучник там стоит,

Королевство сторожит.

Ходит вдоль и поперёк.

Шаг ладьи тяжёл и строг.

Может сделать рокировку –

Короля упрятать ловко.

Будет домик охранять,

Часовым в дверях стоять.

Пешка.

Вот пехота, как всегда,

Впереди идёт она!

Пешка с пешкою плечом

Двигутся всегда ладком.

Все мечтают, как одна,

Дослужиться до ферзя!

Одному лишь я не рад –

Ей нельзя ходить назад.

Ходит прямо, рубит в бок,

Не бывает ход широк.

Лишь однажды, первым ходом,

Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!

Рокировка.

Рокировку делай смело:
Шаг, ещё один шажок
Короля уводим в бок.
А теперь ладьёй шагаем,
Короля так прикрываем,
Чтобы он спокоен был –
Домик штабом послужил.

Шах и мат.

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый – стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!

Доскажи словечко.

Сделай паузу в игре,
Доскажи словечко мне.
Если ты знаток фигур,
Отгадай мой каламбур:
У него большая роль, А зовут его ... (король)
Не фигура, а насмешка -
Эта маленькая ... (пешка)
Шустрый, быстрый, как огонь
Шахматный, но всё же ... (конь)
Есть сестра у корабля –
Очень важная ... (ладья)
Не отвесит вам поклон!
Не индийский, хоть и ... (слон)
Самый главный в войске есть,
А для нас он просто ... (ферзь)
Королю ещё не крах,
Если ты заметишь ... (шах)
Коли ходишь наугад,
Можешь сделать только ... (пат)
Нет пути теперь назад!
Я уверен – это ... (мат)