

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида № 2 «Сказка»  
Менделеевского муниципального района Республики Татарстан



«Утверждено»  
Заведующий МБДОУ  
«Детский сад № 2»  
Г.Н.Легошина

Рассмотрено, одобрено и рекомендовано  
педагогическим советом  
от 31.08.2024 г.  
Протокол № 1

**Рабочая программа  
дополнительного образования  
для детей старшего дошкольного возраста  
«Шахматы»**

к дополнительной общеразвивающей программе МБДОУ «Детский сад № 2 «Сказка»  
Менделеевского муниципального района Республики Татарстан

Составитель:  
Шахверди Алсу Ирековна – старший воспитатель  
МБДОУ «Детский сад № 2 «Сказка» ММР РТ

Менделеевск

<b>Содержание</b>	<b>Стр.</b>
<b><i>I. Целевой раздел.</i></b>	
1. Пояснительная записка	3
1.1 Цели и задачи реализации Программы	4
1.2 Принципы и подходы к формированию Программы	5-6
1.3.Планируемые результаты освоения основной Программы	6
<b><i>II. Содержательный раздел.</i></b>	
2.1. Комплексно-тематическое планирование	7-16
2.2. Календарное планирование	18-22
<b><i>III. Организационный раздел.</i></b>	
3.1.Продолжительность и этапы реализации Программы	22
3.2. Материально – техническое обеспечение программы	22
3.3.Методическое обеспечение реализации Программы	23
<b><i>IV. Дополнительный раздел</i></b>	
4.1. Приложения	23-29

## **1.Целевой раздел**

### **Пояснительная записка**

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Игра для дошкольника ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность. Игра дает ребенку-дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности. Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у дошкольников и позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

### **Актуальность**

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.

Дополнительная образовательная программа «Шахматы» для детей 5-7 лет в дошкольном образовательном учреждении направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

### **Новизна**

Внедрение данной программы заключается в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

### **Цель программы:**

Обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития.

### **Задачи:**

1. Популяризация шахматной игры среди детей.
2. Обучать правилам игры в шахматы.
3. Формировать устойчивый интерес воспитанников к игре в шахматы.
4. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики.
5. Формировать мотивацию к познанию и творчеству; активизировать мыслительную деятельность воспитанников.
6. Создать условия для формирования и развития коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций воспитанников.
7. Способствовать воспитанию волевых качеств и самостоятельности.

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих *методических принципов*:

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

**Принцип доступности,** последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система *дидактических принципов*:

*принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

*принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

*принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

*принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

*принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных *технологий* позволит увлечь ребенка:

- *Развивающее обучение* – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.
- *Игровое обучение* – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои секундные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.
- *Эвристическое обучение* позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

На начальном этапе работы 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.

**Словесный метод** даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

**Игровой метод** предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

**Наглядный** - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

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.

**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.

**Основные формы и средства обучения:**

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

### **Планируемые результаты освоения основной Программы**

*В результате реализации дополнительной образовательной программы «Шахматы»*

- дети научились играть в шахматы
- у дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- дети самостоятельно организуют игру и умело используют знания в процессе игровой практики.
- воспитанники проявляют себя как творческие, активно мыслящие и стремящиеся к познанию личности.
- наблюдается рост личностного, интеллектуального и социального развития воспитанников.
- у детей сформированы волевые качества и самостоятельность.

**Механизм определения результатов деятельности по реализации Программы см.**

Приложение 1

## **2.Содержательный раздел**

### **Продолжительность и этапы реализации Программы**

Программа рассчитана для детей старшего дошкольного возраста.

Срок реализации	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий	Время проведения
2 года	1 занятие (28 занятий в год)	25 минут	Вторая половина дня

## Календарно-тематическое планирование.

### 1 год обучения

№	Тема	Программные задачи	Мероприятие
Октябрь 1	Шахматная доска	Познакомить с историей развития шахмат, с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Практическое занятие по теме «Шахматная доска».
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	Учить располагать доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	Дидактическая игра «Тайны шахматной доски»
3	Центр шахматной доски.	Научить различать поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, ходы фигур, взятие	Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
4	Белые фигуры, черные фигуры.	Познакомить детей с чёрными и белыми фигурами	Практическое задание

<p><b>Ноябрь</b></p> <p>5</p>	<p>Ладья.</p>	<p>Познакомить с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.</p> <p>Дидактическая игра «Тайны шахматной доски», «Мешочек</p>	<p>Практическое занятие по теме «Ладья».</p>
<p>6</p>	<p>Слон.</p>	<p>Познакомить со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.</p>	<p>Дидактическая игра «Шахматные прятки».</p>
<p>7</p>	<p>Ферзь.</p>	<p>Познакомить с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя</p>	<p>Дидактическая игра «Шахматные прятки».</p>
<p>8</p>	<p>Конь.</p>	<p>Познакомить с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Легкая фигура – конь. Ход коня – буква «Г». С белого поля на черное.</p>	<p>Дидактическая игра «Шахматный теремок».</p>
<p><b>Декабрь</b></p> <p>9</p>	<p>Пешка.</p>	<p>Познакомить с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила</p>	<p>Практическое занятие по теме «Пешка».</p>

		шахматной игры. Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».	
10	Король.	Познакомить с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Партия.	Мероприятие «Шахматная эстафета».
11	Сравнительная сила фигур.	Познакомить с силой каждой фигуры в шахматной игре	Дидактическая игра «Шахматный теремок».
12	Ценность шахматных фигур	Познакомить детей о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку	Игра в парах
<b>Январь</b>			
13	Начальное положение (начальная позиция).	Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8-10 ходов). Показать несколько вариантов начала партии. Игры в парах.	Практическое задание
14	Расположение каждой из фигур в начальном положении;	Познакомить детей с расстановкой фигур в начальное положение	Практическое задание
15	Правило «Каждый ферзь любит свой цвет».	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией.	Игра в парах

		Связью между горизонтальными, вертикальными, диагональными и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	
16	Связь между горизонтальными, вертикальными, диагональными и начальной расстановкой фигур.	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8. Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.
<b>Февраль</b>			
17	Правила хода и взятия каждой из фигур.	Познакомить с правилами хода и взятия каждой фигур	Практическое задание
18	Игра «на уничтожение».	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы.	Игра в парах
19	Белопольные и чернопольные слоны,	Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов.	Дидактическая игра «Знатоки шахмат»
20	Одноцветные и разноцветные слоны.	Закрепить понятия легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов. Закрепить знания почему	Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

		слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность,	
<b>Март</b>			
21	Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	Объяснить качество лёгких и тяжёлых фигур	Дидактическая игра «Шахматные прятки».
22	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки..	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки	Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».
23	Взятие на проходе.	Продолжать знакомить с местом пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки	Мероприятие «Шахматная викторина».
24	Превращение пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Игра в парах
<b>Апрель</b>			
25	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	Познакомить с понятием Шах.	Дидактическая игра «Шах или не шах».
26	Мат – цель шахматной партии. Матование	Научить играть пешками, слоном, ладьей, ферзем,	Мероприятие «Шахматная

	одинокого короля.	королем. Мат. Правило «Короля не бьют».	викторина».
27	Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	Практическое задание
28	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Игра в парах

## 2 год обучения

№	Тема	Программные задачи	Мероприятие
<b>Октябрь</b>			
1	Шахматная доска. Повторение.	Повторить понятие белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Практическое занятие по теме «Шахматная доска».
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ. Повторение.	Повторить чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.	Дидактическая игра «Горизонталь, вертикаль, диагональ»

3	Центр шахматной доски. Повторение.	Поля. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ. Центр. Ходы фигур, взятие.	Дидактическая игра «Узнай фигуру».
4	Белые фигуры, черные фигуры.	Повторить с детьми чёрные и белые фигуры.	Практическое задание Дидактическая игра «Шахматный теремок»
<b>Ноябрь</b>			
5	Король, ладья, слон, ферзь, конь, пешка	Повторить место фигур в начальном положении. Дидактическая игра «Тайны шахматной доски»,	Дидактическая игра «Шахматные прятки».
6	Шахматные позиции	Закрепить шахматные позиции, ходы, взятие.	Игра в парах.
7	Расположение каждой из фигур в начальном положении;	Повторить с детьми расстановку фигур в начальном положении, связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Практическое задание Игра в парах
8	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8. Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.
<b>Декабрь</b>			
9	Правила хода и взятия каждой из фигур.	Познакомить с правилами хода и взятия каждой фигур	Практическое задание

10	Игра «на уничтожение».	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы.	Игра в парах
11	Взятие на проходе.	Продолжать закреплять с местом пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки	Игровое задание «Двойной удар», «Защита»
12	Превращение пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Игра в парах
<b>Январь</b>			
13	длинная и короткая рокировка и ее правила.	Повторить понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.	Практическое занятие по теме «Рокировка».
14	Шахматная партия.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Игра в парах
15	Шахматная партия.	Закреплять умения правильно и быстро	Практическое задание

		расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	
16	Короткие шахматные партии.  <b>Февраль</b>	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Практическое задание
17	Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	Повторить качество лёгких и тяжёлых фигур	Дидактическая игра «Шахматные прятки».  Игра в парах
18	Белопольные и чернопольные слоны,	Повторить понятие белопольные и чернопольные слоны.	Дидактическая игра «Знатоки шахмат»  Игра в парах
19	Закрепление материала	Закреплять полученные знания с помощью карандаша и тетрадных листов в клеточку	Дидактическая игра  «Один в поле воин», «Не зевай».  Игра в парах
20	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки..	Повторить место пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки	Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».

<b>Март</b>  21	Матование одинокого короля.	Закрепить понятие мат. Правило «Короля не бьют».	Дидактические игры «Мат в один ход», «Мат в два хода».  Игра в парах
22	Закрепление материала	Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий	Дидактическое задание «Да или нет?», «Защита от мата», «Выведи фигуру».  Игра в парах
23	Задачи на мат в один ход.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	Практическое задание
24	Пат и другие случаи ничьей.	Закрепить представление о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Практическое задание
<b>Апрель</b>  25	«Дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль»	Познакомить детей с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур»(выгодный и невыгодный размен фигур или пешек).	Практическое задание
26	Закрепление материала	Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий	Дидактические задания  Игра в парах

27	Шахматные часы	Познакомить детей с шахматными часами	Игра в парах
28	Закрепление материала	Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий	Игра в парах

### 3. Организационный раздел

#### Материально-техническое обеспечение программы:

- Шахматные столы;
- Настольные шахматы разных видов;
- Демонстрационная настенная доска с комплектом шахматных фигур;
- Дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- Комплект методической литературы.

#### Методическое обеспечение программы

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1 .
- «Шахматы для детей» И.Г.Сухин, Москва, Издательство АСТ, 2019.
- «Шахматный учебник для детей» Н.М.Петрушина, Ростов-на-Дону, «Феникс», 2017

#### Интернет-ресурсы

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

### IV. Дополнительный раздел

#### 4.1. Приложения.

##### *Приложение 1*

#### Механизм определения результатов деятельности по реализации Программы

*При реализации программы проводится оценка индивидуального развития детей в рамках педагогической диагностики.*

**Цель:** выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

**Критерии педагогической диагностики:**

- 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении ;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

*Приложение 2*

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Узнай фигуру»**

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

**«Шахматные прятки»**

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

**«Шахматный теремок»**

Задачи: Закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. 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.

**«Мешочек»**

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

#### **«Горизонталь».**

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

#### **«Вертикаль».**

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

#### **«Диагональ».**

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

**«Волшебный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

#### **«Угадай-ка».**

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

#### **«Секретная фигура».**

Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

#### **«Что общего?».**

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

#### **«Большая и маленькая».**

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

#### **«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

#### **«Мешочек».**

Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

#### **«Да или нет?».**

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

#### **«Не зевай!».**

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

#### **«Взятие».**

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

#### **«Защита».**

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

### *Приложение 3*

#### **Дидактические задания.**

**«Мат в один ход».** «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**«Поймай ладью».** «Поймай ферзя». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**». 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 нужно добиться ничьей.

**«Самый слабый пункт».** Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**«Вижу цель!».** Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**«Объяви мат в два хода».** Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**«Сделай ничью».** Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**«Выигрыш материала».** Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.