

Республика Татарстан
Министерство труда, занятости и
социальной защиты
Государственное казенное учреждение
«Социальный приют для детей и подростков
«Камские зори»
в Менделеевском муниципальном районе»



Татарстан Республикасы
Хезмэт, халыкны эш белән тәэмин
итү һәм социаль яклау министрлыгы
«Менделеевск муниципаль районындагы
балалар һәм яшүсмерләр өчен
«Камские зори»
социаль приюты» дәүләт казна учреждениесе

П Р И К А З

№ 119

г. Менделеевск

от 24 сентября 2020 г.

Об утверждении Дополнительной образовательной программы для детей школьного возраста «Шахматное королевство».

В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и решением педагогического совета приюта от 23 сентября 2020 года
ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Дополнительную образовательную программу для детей школьного возраста «Шахматное королевство» (Приложение 1).
2. Ввести в действие вышеуказанную программу с 01.10.2020 года
3. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

Директор

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, representing the name P.S. Mironov.

П.С. Миронов

Приложение 1
к приказу по ГКУ «СПДП «Камские зори» в
Менделеевском муниципальном районе»
№119 от 24 сентября 2020 года.

Программа дополнительного образования "Шахматное королевство"

*Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам,
ибо они помогут в любой профессии...*

Тигран Петросян, 10-й чемпион мира по шахматам

Актуальность

Шахматы - это не только интеллектуальная игра, доставляющая детям много радости, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Процесс обучения шахматной игры помогает развитию у детей способностей ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств как усидчивость, внимательность, самостоятельность и др.

Шахматы научат детей строго обдумывать каждый ход, научат анализировать своё положение, научат соображать. Люди же, с детства привыкшие обдумывать каждый свой ход в шахматах, перенесут эту привычку и на другие дела.

Обучение шахматной игре способствует самосовершенствованию детей, их творчеству, формированию здорового образа жизни, профессиональному самоопределению, развитию интеллектуальных и нравственных способностей, достижению уровня спортивных успехов сообразно способностям детей.

Более того, шахматы полезны и с медицинской точки зрения: если ребенок непоседлив, не может сосредоточиться, то после занятий шахматами он постепенно избавляется от этих недостатков. Уместно в этой связи вспомнить знаменитую фразу шахматиста Александра Алехина: "С помощью шахмат я воспитал свой характер". Словом, польза от шахмат — огромная, а затраты на них — минимальные. Эта игра — своего рода уникальная, волшебная "таблетка", которая показана всем без исключения детям — физически слабым и сильным, умным и не очень, с плохим зрением и с хорошим.

Устав клуба

- Членом клуба может быть тот, кто любит шахматы
- Член клуба должен быть усидчивым, уметь сосредоточиться для того, чтобы последовательно добиваться результата.
- Член клуба обязан стать заправским шахматистом, изучить законы и обычаи шахматного мира, уважать их и соблюдать.
- Член клуба должен научиться проигрывать с честью и побеждать с достоинством.

Формы и режим занятий

Беседа, рассказ воспитателя, сопровождаемый наглядным показом, сеанс одновременной игры, шахматная викторина, дидактические игры и задания, игровое состязание, шахматный турнир, электронные презентации о известных шахматистах и т.д.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 40 минут. программа рассчитана на 9 месяцев учебного года.

Ожидаемые результаты:

- Овладение детьми основами шахматной игры с переходом к самостоятельному мышлению за шахматной доской (участие в турнирах, сеансах одновременной игры, конкурсах).

- Корректировка и совершенствование психических свойств: наблюдательности, внимания, воображения, мышления, памяти.
- Воспитание характера (самодисциплины, воли, рационализма).
- Увеличение продолжительности мыслительной деятельности ребенка.

За основу взята программа Фроловой Натальи Валентиновны "Азбука шахматной игры".

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие. Знакомство с шахматами	1		1
2.	В гостях у шахматного короля.	1	1	2
3.	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	1	1	2
4.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	1	1	2
5.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	1	1	2
6.	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	1	1	2
7.	Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2,3,4,5,6,7,8.	1	1	2
8.	Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А,В,С,D,E,F,G, H.	1	1	2
9.	Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток.	1	1	2
10.	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	1	1	2
11.	Ценность шахматных фигур.	1	1	2
12.	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	1	1	2
13.	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	1	1	2
14.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Короля.		1	1
15.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве.	1		1
16.	Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве.	1		1
17.	Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	1	1	2
18.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Ферзя.		1	1

19.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.	1	1	2
20.	Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	1	1	2
21.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Ладьи.		1	1
22.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.	1	1	2
23.	Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	1	1	2
24.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Слона.		1	1
25.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь.	1	1	2
26.	Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачѐк.	1	1	2
27.	Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	1	1	2
28.	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	1	1	2
29.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Коня.	1	1	2
30.	Смелый и стойкий воин – пешка.	1	1	2
31.	Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок»	1	1	2
32.	Волшебное превращение пешек: « А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	1	1	2
33.	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	1	1	2
34.	В гостях у волшебного карандаша: портрет Пешки.		1	1
35.	Цель игры. Шах.	1	1	2
36.	Цель игры. Мат.	1	1	2
37.	Мат в один ход ферзѐм, ладьѐй, слоном, конѐм пешкой.	1	1	2
38.	Пат – упорному награда. Ничья.	1	1	2
39.	Шахматная партия.	1	1	2
40.	Повторение программного материала.		2	2
	Итого:	34	38	72

Программное содержание

1. Знакомство с шахматами. Просмотр фрагмента из обучающей компьютерной игры «Шахматы в сказках» (приветствие шахматных королей). Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок». Стихотворение «Начальная позиция в шахматной партии». Дидактическая игра «Белые и чёрные»

2. В гостях у шахматного короля. Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок». Просмотр фрагмента обучающей компьютерной игры «Шахматы в сказках»: «Шахматные фигуры и их ходы». Дидактическая игра «Над головой» (настольные шахматы). Стихотворение «Начальная позиция в шахматной партии».

3. Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...». Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактическая игра «Кто у тебя в руке». Чёрные и белые. Раскрашивание части листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска коричневым и жёлтым. Дидактическая игра «Загадки из тетрадки». Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого урока. Чтение стихотворения «Доску правильно клади». Дидактическая игра «Куча мала».

4. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Дидактическая игра «Ряд». Фрагмент развивающей компьютерной игры «Розовая пантера» (игра с осьминогом). Знакомство с компьютером, клавиатурой. Тренировочные упражнения с клавиатурой: «Накорми осьминога» в развивающей игре «Розовая пантера». Дидактическое задание «Ответь, как в сказке, сам без подсказки». Игра «Собери шахматную доску из горизонталей». Рисование на первой горизонтали ладьи, ферзя, короля. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Большое шахматное путешествие 1» Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки». *Загадки из тетрадки.* Знакомство с компьютером, клавиатурой. Тренировочные упражнения с клавиатурой: «Накорми осьминога» в развивающей игре «Розовая пантера».

5. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек». Просмотр фрагмента обучающего фильма «Большое шахматное путешествие 1» о том, как бегают ладья и ферзь. Знакомство с компьютером, клавиатурой. Тренировочные упражнения с клавиатурой: «Собери монетки» в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие». Считалка о латинских буквах на шахматной доске. Обозначение вертикали на магнитной доске магнитиками. Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать вертикаль. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек). Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок». Загадки из тетрадки. Нарисовать на ладью на вертикали Н, ферзь на вертикали D, короля на вертикали E. Физкультминутка «Самолёт».

6. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали. Просмотр фрагмента обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1» о том, как бегают слон. Знакомство с компьютером, клавиатурой, мышкой. Тренировочные упражнения с клавиатурой и мышкой в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие». Стихотворение «Слон». Задание «Нарисуй дорожки для слона». Работа в тетради. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток. Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок». Загадки из тетрадки. Тренировочные упражнения с клавиатурой и мышкой в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие».

Дидактическая игра «Угадай-ка». Раскрасить на шахматной доске разным цветом горизонталь, диагональ и вертикаль. Задание собрать шахматную доску из вертикальных дорожек для ферзя, ладьи и пешки; из горизонтальных дорожек для ладьи и ферзя. Вопросы для проверки знаний.

7. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали. Номера горизонтали 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали. Дидактическое задание: собери шахматную доску из горизонтальных дорожек для мышонка Гарика. Знакомство с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Словарная работа. Дидактическая игра «Узнай и раскрась цифру». Дидактическая игра на напольной доске. «Угадай, на каких дорожках сидят игрушки. Дидактическая игра «Большая и маленькая». Упражнения на магнитной доске. Шахматные пазлы: собрать шахматную доску. Дидактическая игра «Назови дорожки – горизонтали, на которых стоят игрушки и шахматные фигуры». Физкультминутка «Паучок». Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1» о том, как ходит ладья. Тренировочные упражнения с клавиатурой и мышкой в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие».

8. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А В С D E F G H. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Знакомство с латинскими буквами шахматной доски: А В С D E F G H. Считалка о латинских буквах. Дидактическое задание: поставить шахматные фигуры в начальной позиции на напольной доске и назвать букву, обозначающую ту вертикаль, на которой она стоит. Работа в тетради. Написать в тетради буквы А В С D E F G H. Вопросы из шахматной шкатулки. Шахматные пазлы. Дидактическая игра «Назови дорожки – вертикали, на которых стоят игрушки и шахматные фигуры». Физкультминутка «Паучок». Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1 и 2» о том, как ходит ладья, ферзь, пешка. Тренировочные упражнения с клавиатурой и мышкой в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

9. Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей. Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Дидактическая игра на напольной шахматной доске «Пройди и назови поле».

10. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят. Чтение стихотворения «Начальная позиция». Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч». Просмотр фрагментов из обучающих игр «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка» о начальной позиции в шахматной партии. Тренировочные упражнения с клавиатурой и мышкой в развивающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

Дидактические задания «Построй войска», «Банкомат» из обучающей компьютерной игры «Большое шахматное путешествие 1».

11. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Просмотр фрагментов из обучающих компьютерных игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1 и 2». Тренировочные упражнения: в обучающих компьютерных играх «Большое шахматное путешествие 1» и «Шахматные сказки». Дидактическая игра «Белые и чёрные», «Самолёты».

12. Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!». Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», просмотр фрагментов из обучающей компьютерной игры «Большое шахматное путешествие 1»: «Борцы сумо», «Займи свой трон», «Взятие». Тренировочные упражнения: в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

13. Как ходит Король: «У Короля короткий шаг». Чтение стихотворений о короле. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Тренировочные упражнения: «Борцы сумо», «Займи свой трон», «Взятие» в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

14. В гостях у волшебного карандаша: портрет Короля. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. Дидактическая игра «Что могут Короли». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Короля».

15. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Чтение стихотворений о ферзе. Место ферзя в начальном положении. Ферзь – тяжёлая фигура. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о ферзе.

16. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.

Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Упражнения на магнитной доске «Собери монетки», «Собери цветочки». Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Тренировочные упражнения: «Собери букет», «Весёлый стрелок» в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

17. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ферзя. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Ферзе. Дидактическая игра «Что могут Ферзи». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Ферзе. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Ферзя».

18. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.

Чтение стихотворений о ладье. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки» «Поворот», «Большой прыжок». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о ладье.

18. Как ходит ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.

Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Весёлый стрелок» в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1». Упражнения на магнитной доске «Собери монетки», «Задача направления». Дидактические игры на взятие фигур: «Ладья против ладьи», «Ладья против слона».

19. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ладьи. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Ладье. Дидактическая игра «Что могут Ладьи». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Ладье. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Ладьи».

20. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Чтение стихотворений о слоне. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 12» о слоне. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия белых и чёрных слонов на кораблицах».

21. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он». Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигуры. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов). Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Весёлый стрелок» в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

22. В гостях у волшебного карандаша: портрет Слона. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Слоне. Дидактическая игра «Что могут Слоны». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Слоне. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Слона».

23. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Чтение стихотворений о коне. Место коня в начальном положении. Конь – лёгкая фигура. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о коне. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка».

24. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачѣк. Чтение стихотворений о коне. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о коне. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

25. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

26. Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки». Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

27. В гостях у волшебного карандаша: портрет Коня. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Коне. Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Коне. Нарисовать рисунок на тему: «Сказочные шахматные кони». Выставка рисунков.

28. Смелый и стойкий воин – пешка. Стихи о пешке. Место пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка».

29. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Упражнения на магнитной доске. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка».

30. Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Упражнения на магнитной Доске. Превращение пешки. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

31. Хитрость Пешки: взятие на проходе. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Упражнения на магнитной Доске. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

32. В гостях у волшебного карандаша: портрет Пешки. Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Пешке. Дидактическая игра «Что могут Пешки». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Пешке. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Пешке». Маленькая, удаленькая, все поля прошла и фигуру нашла.

33. Цель игры. Шах. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Упражнения на магнитной Доске. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о шахе. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

34. Цель игры. Мат. Цель игры. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Дидактические задания «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Дидактическое задание «Мат в один ход». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о мате. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

35. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Дидактическое задание «Мат в один ход». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о мате. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

36. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о мате. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

37. Пат – упорному награда. Ничья. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пате. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

38. Шахматная партия. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

39. Повторение программного материала.

Дидактические игры

Шахматные фигуры. Волшебный мешочек

По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просим ребёнка на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позволяем и ребёнку прятать фигуры, а сами угадываем, какая фигура в мешочке. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

Шахматный теремок

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

Шахматный колобок

Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок.

ребёнок должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.

Шахматная репка

Посадите «репку» - клубок. Около него ученик по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.

Запретная фигура

Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе ребёнок будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь.

Что общего

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

Угадай-ка

Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.

Жмурки

Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.

Самолёты

Играют две команды. Одна команда стоит у одного столика, другая - у другого. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Ребята – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.

Задача направления

Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте ему направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход.

Длинный ход

Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

По всем углам

Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите ребёнку «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле.

Дидактические игры на взятие фигур

«Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».

Шахматное лото

На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадратика). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля.

Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей.

Шахматная доска. Снайпер

На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.

Расставь на доске

Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

Составь доску

Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.

Пройди и назови поле

(Лучше играть на демонстрационной доске)

Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.

Шахматная эстафета

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры).

По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, оббегают столы, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол.

Варианты игры:

- а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог;
- б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.