



Автономная некоммерческая организация дошкольного образования

«Планета детства «Лада»

(АНО ДО «Планета детства «Лада»)

ПРИНЯТА

на заседании

Педагогического совета АНО

Протокол № 3 от 08.06.26 г.

УТВЕРЖДАЮ

директор АНО

О.Б. Корабельникова

введена в действие приказом № 267-П от 25 ИЮН 2026 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

естественнонаучной направленности

«Шахматная страна»

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

О.А.Еник,

М.А. Мамонтова, О.А. Грачева

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы:

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Учебный план
- 1.3. Календарный учебный график
- 1.4. Содержание программы
- 1.5. Воспитание
- 1.6. Планируемые результаты
- 1.7. Ресурсное обеспечение
- 1.8. Список литературы

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа — дополнительная общеразвивающая программа «В стране шахматных чудес» ориентирована на работу с детьми в области **интеллектуального развития и формирования логического мышления**. Она направлена на удовлетворение потребностей воспитанников в освоении древнейшей настольной игры, которая служит уникальным инструментом для развития высших психических функций. В рамках программы дети погружаются в мир шахматной культуры, где абстрактные фигуры превращаются в понятных персонажей (король-королевство, смелые пешки-храбрецы), что облегчает усвоение сложных правил.

Освоение данной программы создает прочную базу не только для будущих спортивных достижений в шахматах, но и обеспечивает качественную подготовку ребенка к школьному обучению за счет интенсивного развития произвольности поведения, усидчивости и интеллектуальной выносливости.

Программа соответствует **естественнонаучной направленности**.

При разработке программы учтены требования следующих документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и план мероприятий по ее реализации (Распоряжение Правительства Российской Федерации № 678-р от 31.03.2022 г.)
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура» (письмо № АБ-254/06 от 23.01.2026 Министерства просвещения Российской Федерации)
- Санитарно-эпидемиологические требования.

Программа дополнительного образования «В стране шахмат» предусматривает игровые встречи-занятия с детьми с использованием **методики поэтапного погружения в мир шахмат через игровую деятельность**.

Использование такой методики позволяет перевести абстрактную логику шахмат на язык понятных дошкольнику образов и действий. Она обеспечивает плавный переход от наглядно-образного мышления к словесно-логическому, развивает произвольность внимания и усидчивость, формируя при этом устойчивый интерес к интеллектуальному спорту и исключая страх перед сложной наукой. Данная методика строится на отказе от заучивания сухих правил в пользу создания эмоционально привлекательной среды.

Особенности методики и разных форм реализации образовательной деятельности:

Данная программа определяет содержание и организацию образовательного процесса при обучении детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы.

Программа обеспечивает развитие личности детей старшего дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности с учетом возрастных, индивидуальных, психологических и физиологических особенностей и направлена на решение задач, определенных Федеральным государственным стандартом дошкольного образования.

Обучение дошкольников игре в шахматы является весьма **актуальным** на сегодняшний день. Отечественными и зарубежными учеными не раз подчеркивались важная роль шахмат для: формирования творческих качеств личности ребенка (Б.С.Гершунский); развития планирующей функции мышления, тренинга гибкости мышления (Д.Б.Богоявленская); повышения уровня развития логического мышления детей (Н.Ф.Талызина); развития интеллектуальных способностей (Н.Г.Алексеев); полноценного воспитания умственных способностей и памяти (В.А.Сухомлинский); формирования образного мышления (Л.А. Венгер, Ш.А. Амонашвили).

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотенима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Таким образом, исследования ученых совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования.

Предложенная программа составлена на основе учебно–методического пособия «В стране шахматных чудес»/ Н.Ф. Баранова, Н.Т. Вейлерт. – Тольятти: ТГУ, 2010.-72с., которая опирается на практический опыт работы с детьми по обучению игре в шахматы:

- широкое использование в воспитательно-образовательном процессе игры на фрагментах шахматной доски (традиционной и с применением интерактивной доски);
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в воспитательно-образовательном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения «Игры на уничтожение»: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- поэтапный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».

Важное значение имеет специально организованная игровая деятельность, использование приемов обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Педагог в игровой форме вводит детей в мир шахмат, знакомит с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски поэтому, в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, повышающие интерес дошкольников к игре.

Цель программы: развитие интеллектуальных и коммуникативных способностей детей дошкольного возраста в процессе обучения игре в шахматы.

Задачи обучения дошкольников игре в шахматы:

Задачи	стартовый	базовый	углубленный
Обучающие	Формирование начального интереса к шахматным играм, овладение правилами хода, взятия шахматных фигур.	Формирование у дошкольников интереса к шахматным играм, овладение основными приемам игры в шахматы.	Формирование у дошкольников интереса к шахматным играм, овладение сложными приемами игры в шахматы, постановка быстрого мата.

Развивающие	Развитие простых мыслительных операций (сравнение, обобщение и классификация); умения планировать свою деятельность. Развитие проявившихся способностей.	Развитие мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку. Развитие проявившихся способностей.	Развитие мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); умения планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку. Умение адекватно воспринимать неудачу. Развитие скорости реакции. Развитие проявившихся выдающихся способностей.
воспитывающие	Формирование устойчивой мотивации к игре в шахматы, Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.	Формирование устойчивой мотивации к игре в шахматы, Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.	Формирование устойчивой мотивации к игре в шахматы, Поддерживать интерес к интеллектуальным играм. Развитие коммуникативных навыков детей, способности к саморегуляции поведения, самокритичности, самостоятельности в принятии решений и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.

Программа может использоваться в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (стартовый и базовый уровни) при условии адаптации её содержания с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся с определенными видами нарушений специалистами в области коррекционной педагогики, а также педагогическими работниками, прошедшими соответствующую курсовую подготовку.

Освоение Программы детьми с ограниченными возможностями здоровья

Программа может использоваться в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья при условии адаптации её содержания с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся с определенными видами нарушений специалистами в области коррекционной педагогики, а также педагогическими работниками, прошедшими соответствующую курсовую подготовку.

Содержание программы может быть освоено детьми с ограниченными возможностями здоровья при условии построения индивидуального образовательного маршрута с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей нозологии, с увеличением (при необходимости) срока получения образования.

В случае реализации Программы с детьми ОВЗ при определении задач педагог опирается на стартовый уровень освоения программы и знания об особенностях организации образовательной деятельности с детьми с разной нозологией (возможными нарушениями):

- Дефекты слуха: дети глухие или слабослышащие. Данный вид ОВЗ имеет сенсорный характер, ребенок не может познавать мир и воспринимать информацию посредством слушания. Отсутствие общения с другими людьми в детстве приводит к невозможности воспроизведения речи. Эти дети, как правило, являются глухонемыми.

- Нарушение зрения: в этой группе слепые или слабовидящие дети. У детей с нарушением зрения восприятие происходит на суженной сенсорной основе. Вследствие этого снижается качественный уровень представлений об окружающем мире, возникают трудности социальной адаптации. Наряду со зрительным восприятием необходимо развивать и все остальные виды чувствительности (осязание, слух, вкус и обоняние). Другой, не менее важной, проблемой у детей с нарушениями зрения являются трудности в ориентировке в пространстве.

- Тяжелые дефекты речи: дети испытывают значительные трудности в произношении звуков, образовании слов и формулировании предложений, это дети немые от рождения либо с невнятной, непонятной окружающим речью. Не развитая разговорная функция затрудняет их коммуникацию с окружающими и интеграцию в общество, ограничивает познавательные возможности. Ребенок часто элементарно не в состоянии задать интересующий его вопрос.

- Нарушения опорно-двигательных функций: у детей наблюдается задержка формирования, недоразвитие, нарушение или утрата двигательных функций. Двигательные расстройства у этих детей сочетаются с отклонениями в развитии сенсорных функций, познавательной деятельности, что связано с органическим поражением центральной нервной системы и ограниченными возможностями познания окружающего мира. Часто заметны речевые нарушения, которые имеют органическую природу и усугубляются дефицитом общения.

- Задержка психического развития: в этой группе дети, у которых наблюдается состояние задержанного или неполного умственного развития, которое характеризуется прежде всего снижением навыков, возникающих в процессе развития, и навыков, которые определяют общий

уровень интеллекта (т.е. познавательных способностей, языка, моторики, социальной дееспособности). Умственная отсталость может возникнуть на фоне другого психического или физического заболевания.

- Дефекты эмоционально-волевой сферы (аутические расстройства): дети не могут общаться с другими людьми, у них частично или полностью парализована коммуникативная функция, социальные навыки не прививаются. Нарушения эмоционально-волевой сферы являются существенным фактором, препятствующим целостному развитию ребенка. Это могут быть нарушения социального взаимодействия, дезадаптация в коллективе, задержка речи, снижение когнитивных навыков, психологическая неготовность к обучению.

Дети с ограниченными возможностями здоровья могут иметь сочетанные диагнозы, то есть заболевания из разных видов приведенной классификации. К примеру, ребенок с ТНР одновременно является слабовидящим.

Педагогом учитываются также психологические особенности детей с ОВЗ, которые зависят от вида заболевания и его личных психических характеристик. Так для них характерны следующие черты:

- Низкий уровень информированности об окружающем мире в связи с ограничениями в познании.
- Рассеянное внимание, отсутствие способности к концентрации. Это происходит из-за низкой интеллектуальной активности.
- Недостаточность навыков самоконтроля, отсутствие интереса к обучению.
- Ограниченный объем памяти. Запоминание чаще кратковременное и поверхностное.
- Минимальная мотивация к познавательной деятельности.
- Низкая игровая активность. Перечень игр скудный, сюжеты однотипные и банальные.
- Очень низкая работоспособность ввиду общей ослабленности организма. Ребенок с ОВЗ быстро устает и нуждается в отдыхе. Повышенная утомляемость.
- Отсутствие «смышлености», низкая скорость обработки поступающей информации.
- Инфантилизм, т.е. отставание в развитии от своих сверстников, несоответствие характеристик эмоционально-волевой сферы действительному возрасту.
- Неразвитость крупной и мелкой моторики.
- Дети с ограниченными возможностями здоровья обладают повышенной тревожностью и раздражительностью. Они впечатлительны, реагируют на малейшие изменения тона голоса, обидчивы, плаксивы и беспокойны. В ряде случаев наблюдаются сильная возбудимость, агрессивное поведение.

При планировании образовательной деятельности педагогом используются наиболее доступные методы и приемы: наглядные (иллюстрации, алгоритмы, схемы и пр.), практические, словесные, игровые и др. Вопрос о рациональном выборе системы методов и отдельных методических приемов, технологий в рамках реализации Программы решается педагогом в каждом конкретном случае.

Индивидуально подбираются задания, определяется зона ближайшего развития ребенка, педагогом учитываются индивидуально-психологические особенности детей с ОВЗ.

В связи с индивидуальными особенностями детей с ОВЗ, в частности с замедленным темпом освоения программного содержания по необходимости предполагается в отдельных случаях изменение последовательности в изучении тем, введение коррективки. К тому же материал может повторяться путем возвращения к пройденной теме.

Включение **информационных технологий** (интерактивной доски) в процесс обучения игре в шахматы, позволяет обеспечить эффективную и динамичную подачу учебного материала, что способствует повышению мотивации и активизацию познавательной деятельности дошкольников, благодаря мультимедийному способу передачи информации у старших дошкольников формируется умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, развивается произвольность психических процессов, дети учатся планировать, выстраивать логику действий в игре в шахматы, осуществлять оценку и контроль своей деятельности.

Возраст детей, на которых рассчитана программа - адресатом программы являются дети старшего дошкольного возраста (6 -7 лет).

Актуальность программы дополнительного образования «В стране шахматных чудес» для детей дошкольного возраста обусловлена острой потребностью в инструментах, способных гармонично развивать интеллект ребенка в условиях тотальной цифровизации и снижения физической активности.

Для дошкольника эта игра выступает не просто спортивным состязанием, а первой доступной школой стратегического планирования и ответственности за свои поступки. Программа актуальна тем, что она переводит сложные абстрактные понятия — логику, комбинаторику, геометрию пространства — на язык понятных ребенку образов и игровых действий. Сидя за реальной доской, ребенок учится просчитывать последствия своих ходов, удерживать в поле внимания сразу несколько объектов и действовать в уме, что создает фундаментальную базу для успешного освоения школьной математики и физики.

Кроме того, программа эффективно решает проблему дефицита произвольного внимания: необходимость концентрироваться на одной партии в течение 20–30 минут тренирует усидчивость и способность управлять своим поведением лучше любых педагогических нотаций. Шахматы формируют важнейшие волевые качества личности будущего первоклассника: умение достойно принимать поражения, анализировать собственные ошибки без слез и истерик, терпеливо ждать своего хода и уважать соперника.

Таким образом, обучение шахматам сегодня — это не ранний спорт высоких достижений, а необходимый элемент базовой культуры развития. Программа «В стране шахматных чудес» обеспечивает мягкую и увлекательную подготовку ребенка к школьному обучению, вооружая его не только развитым логическим аппаратом, но и психологической устойчивостью, интеллектуальной выносливостью и умением принимать самостоятельные решения в меняющихся обстоятельствах.

Педагогическая целесообразность программы научно обоснована. Учеными доказано, что:

- **Интеллектуальное развитие.** Шахматы задействуют оба полушария головного мозга. Исследования в области нейропсихологии подтверждают: работа левой (логической) половины необходима для просчета вариантов и оценки позиции, а правая (образная) отвечает за пространственное воображение и визуализацию доски. Синхронизация их работы во время игры способствует формированию новых нейронных связей.
- **Когнитивные способности.** По данным исследований когнитивных психологов, у детей, регулярно занимающихся шахматами, значительно повышаются показатели концентрации внимания, объем оперативной памяти и скорость обработки информации. Игра учит фильтровать неважные стимулы и фокусироваться на главном — навык, критически важный для профилактики СДВГ.
- **Математические навыки.** Академики и методисты (в частности, В.А. Сухомлинский, утверждавший, что «ум ребенка находится на кончиках его пальцев», и современные исследователи развивающего обучения) доказывают наличие прямой корреляции между занятиями шахматами и успехами в математике. Игра формирует структурное мышление, знакомит с понятием координатной плоскости, вектора и алгоритма задолго до школьной парты.
- **Психологическая устойчивость.** Психологами установлено, что игровая форма проигрыша в безопасной среде (за шахматной доской) позволяет ребенку прожить опыт фрустрации без психологической травмы. Это формирует адекватную реакцию на стресс, учит анализировать причины неудач и развивает внутреннюю мотивацию к самосовершенствованию.
- **Развитие произвольности.** Согласно теории деятельности А.Н. Леонтьева, через игровую мотивацию ребенок осваивает сложнейшие интеллектуальные действия. Доказано, что необходимость соблюдать строгие правила хода и очередность эффективно тренирует саморегуляцию и дисциплинированность, переводя поведение ребенка из импульсивного в волевой, осознанный формат.
- **Формирование прогностических навыков.** Научно подтверждено, что шахматы развивают антиципацию — способность предвидеть события. Ребенок учится строить дерево решений, прогнозировать ответные действия партнера и планировать свои шаги на несколько ходов вперед, что является высшей формой развития логического мышления.

При создании программы использовались следующие методологические *принципы*:

- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих;
- принцип деятельностного подхода;
- принцип минимакса — обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.
- 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.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Использование **здоровьесберегающих** технологий в программе «В стране шахматных чудес» направлено на предотвращение физического утомления, сохранение зрения и снятие статического напряжения, возникающего при длительной интеллектуальной нагрузке. Шахматное занятие рассматривается не как пассивное сидение за доской, а как чередование периодов концентрации и активного отдыха. Комплексное применение этих технологий позволяет превратить потенциально утомительную интеллектуальную деятельность в ресурсное состояние, где тренируется не только ум, но и воля, а физическое состояние ребенка остается гармоничным.

Организация совместной деятельности с детьми:

- объяснение правил игры, ознакомление с общими способами действий, исключая сообщение детям готовых решений. Стимулирование педагогом проявленной самостоятельности в играх, поощрение стремления детей достичь результата;

- совместная игра воспитателя с ребенком, с подгруппой детей. Дети усваивают при этом игровые действия, их способы, подходы к решению задачи. У детей вырабатывается уверенность в своих силах, понимание необходимости сосредотачиваться, напряженно думать в ходе поисков решения задачи;

- создание элементной проблемно-поисковой ситуации в совместной с ребенком игровой деятельности. Воспитатель играет, составляет силуэт, отгадывает загадку, ходы лабиринта и в это время привлекает ребенка к оценке своих действий, просит его подсказать ему следующий ход, дать совет, высказать предположение. Ребенок занимает активную позицию в организованной подобным образом игре, овладевает умением рассуждать, обосновывать ход поисков;

- объединение в совместной игре детей, в разной степени освоивших ее с тем, чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими;

- организация разнообразных форм деятельности в центрах: познания, социально-коммуникативном и др.; конкурсов, вечеров досуга, математических развлечений.

Используются следующие игровые приемы:

- игровая мотивация, побуждение к действию;

- пальчиковая гимнастика (стимулирует активность мозга, является прекрасным речевым материалом);

- элементы драматизации для повышения интереса детей к материалу, создания эмоционального фона;

- метод предварительной ошибки (эффективен при закреплении материала).

Создание условий для организации самостоятельной деятельности детей направлено на поддержание и дальнейшее развитие интереса детей к шахматной игре.

Всю работу педагог организует с учетом индивидуальных особенностей детей. Он предлагает ребенку игру, ориентируясь на уровень его познавательного и социально-коммуникативного развития, проявление активности. Привлекает малоактивных детей, заинтересовывает их игрой и помогает освоить ее. Интерес к шахматной игре становится устойчивым тогда, когда ребенок видит свои успехи. Тот, кто освоил новый ход,

составил интересный силуэт, решил задачу, стремится к новым достижениям. Руководство со стороны педагога направлено на постепенное развитие детской самостоятельности, инициативы и творчества.

Эффективным является:

- переход одного вида деятельности (игры) от совместной к самостоятельной;
- еженедельное внесение в игровую деятельность нового дидактического и развивающего материала.

Методы. При организации игровых занятий педагог использует общедидактические методы работы с детьми: наглядные, словесные, практические.

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы по шахматам для дошкольников используется комплексный подход, сочетающий классические спортивные методики с игровыми педагогическими технологиями.

Основные методы обучения можно разделить на несколько групп:

1. Наглядные методы (наиболее эффективные для дошкольного возраста): метод объемной театрализации, демонстрационная доска и магнитные фигуры, дидактические плакаты и алгоритмы в картинках, мультимедийные презентации и обучающие мультфильмы.
2. Практические методы: метод дидактических игр, решение задач-миниатюр, игровой практикум «Игра без партнера».
3. Словесные методы: шахматная сказкотерапия, репродуктивная беседа: комментирование действий, разбор партий.
4. Игровые методы и здоровьесберегающие технологии.
5. **Метод проблемного обучения** Педагог создает на доске проблемную ситуацию (например, король под шахом имеет три варианта взятия фигуры, но все они ведут к мату в следующий ход). Ребенок должен самостоятельно найти единственный правильный выход (спастись бегством или закрыться другой фигурой), развивая аналитическое мышление.

Сочетание этих методов позволяет удерживать интерес ребенка на протяжении всего курса, плавно переводя его от игрового восприятия шахмат к пониманию их глубокой логической структуры.

Программа реализуется в течение 12 месяцев (1 год, 46 часов.): 1 раз в неделю не более 30 мин (1 академический час) по подгруппам 10-12 чел..

Основными ожидаемыми результатами реализации дополнительной общеразвивающей программы являются

- Обогащение активного словаря (все уровни);
- Развитие фонематического слуха за счет звучания разных материалов (все уровни);
- Сформированность знаний классификации кубиков (все уровни);
- Сформированность навыков чтения (пропевания) складов по таблицам и кубикам (все уровни);

- Сформированность умения читать короткие слова по складам (базовый и углубленный);
 - Сформированность умения писать короткие слова (собирать) из кубиков и по таблицам «кубиками и указкой по таблицам» (углубленный);
 - Обладание установкой положительного отношения к миру, окружающим людям, самому себе, данному виду деятельности – чтению (все уровни).
- Содержание программы может быть освоено детьми с ограниченными возможностями здоровья на стартовом уровне при условии построения индивидуального образовательного маршрута с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей нозологии, с увеличением (при необходимости) срока получения образования. перепиши на прогаграмму допобразования по шахматам
- Специфика программы предполагает организацию занятий только в игровой форме. Игра выстраивается в сложный процесс овладения многими учебными умениями в рамках интересной игровой ситуации.

Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста зависит от создания условий, стимулирующих его практическую, игровую и познавательную деятельность. Для успешного освоения детьми мыслительных операций, названий шахматных фигур, шахматных ходов, необходима работа в системе, которая включается во все основные формы организации педагогического процесса:

- образовательную деятельность;
- совместную деятельности с детьми;
- самостоятельную деятельность

Основные формы и средства обучения:

Формы:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения (с использованием интерактивной доски);
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

Формами определения итогов реализации программы являются карты педагогических наблюдений и проведение итоговых занятий

Программа предусматривает проведение итоговых занятий два раза в год (в январе и мае), что позволяет оценить освоение Программы, результат которой фиксируется в картах наблюдений.

Формы подведения итогов реализации программы Итоговый контроль осуществляется в формах: открытого занятия, выполнения и анализ индивидуальных и подгрупповых игровых заданий, диагностических заданий во время занятий, на которых педагог отслеживает степень освоения содержания программы за определенный отрезок времени (за квартал или по завершению изученной темы) и фиксирует результаты освоения в картах наблюдений. с фиксацией результатов в карте.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНАЯ СТРАНА»

Месяц	Тема	Количество
Сентябрь	История шахмат.	1
	Шахматная доска.	1
	Шахматное королевство.	1
	Жители шахматного королевства.	1
Октябрь	Шахматные фигуры, обозначения, ходы.	1
	Шахматные фигуры. Начальная позиция.	1
	Шахматная фигура «Слон».	1
	Шахматная фигура «Ладья»	1
Ноябрь	Ход слона. Ладья против слона.	1
	Шахматная фигура «Король»	1
	Шахматная фигура «Ферзь».	1
	Ферзь против ладьи и слона.	1
Декабрь	Шахматная фигура «Конь».	1
	Конь. Закрепление.	1
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
	Пешка.	1
Январь	Пешки против королей.	1
	Пешечные окончания. Расчет вариантов.	1
	Король с пешкой против короля.	1
Февраль	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	1
	Что такое шах.	1
	Шах. Закрепление. Вилка и связка.	1
	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
Март	Шах и мат.	1

	Мат. Мат в один ход.	1
	Ничья и пат. Мат пат.	1
	Мат двумя ладьями	1
Апрель	Мат ферзем. Повторение понятия «пат».	1
	Оппозиция. Мат ладьей.	1
	Мат двумя слонами.	1
	Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	1
Май	Мельница. Цугцванг.	1
	Рокировка.	1
	Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. «Кто сильнее тот и ценнее». Тайны шахматного языка.	1
Июнь	Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадываешь задачу – сыщешь удачу».	1
	Богиня шахмат – Каисса. Шахматные часы.	1
	Шахматная эстафета.	1
	Шахматный турнир.	1
Июль	«Игра - путешествие в сказку старика Хоттабыча».	1
	«Звездный час».	1
	Шахматное развлечение «В гостях у шахматного короля».	1
	Шахматное развлечение «Приключения в стране волшебных фигур».	1
Август	Шахматная викторина «Что? Где? Когда?».	1
	Конкурс «Очумелые ручки «Парад шахматных фигур».	1
	Конкурс «Очумелые ручки «Турнир рыцарей».	1
	Шахматный праздник.	1

	ИТОГО:	46
--	---------------	----

Структура образовательной деятельности по обучению игре в шахматы:

1. *Вводная часть* (приветствие, мотивация детей через создание игровой или проблемной ситуации для постановки цели);
2. *Основная часть* (активизация необходимых знаний и умений детей, презентация новых знаний посредством различных дидактических методов и приемов, технических средств обучения);
3. *Заключительная часть* (организация рефлексии, оценки деятельности детей, обобщение результатов, создание условий для закрепления и использования полученных знаний и умений в повседневной жизни)

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «Шахматная страна»

Срок обучения: 1 год

Режим занятий: образовательная деятельность по обучению проводится с сентября по август; 1 раз в неделю по 25мин.

Месяц	Количество часов		
	всего	теория	практика
Сентябрь	4	2	2
Октябрь	4	1	3
Ноябрь	4		4
Декабрь	4		4
Январь	3		3
Февраль	4		4
Март	4		4
Апрель	4		4

Май	3		3
Июнь	4		4
Июль	4		4
Август	4		4
ИТОГО	46	3	43

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Структура образовательной деятельности по обучению игре в шахматы:

4. *Вводная часть* (приветствие, мотивация детей через создание игровой или проблемной ситуации для постановки цели);
5. *Основная часть* (активизация необходимых знаний и умений детей, презентация новых знаний посредством различных дидактических методов и приемов, технических средств обучения);
6. *Заключительная часть* (организация рефлексии, оценки деятельности детей, обобщение результатов, создание условий для закрепления и использования полученных знаний и умений в повседневной жизни)

Организация совместной деятельности с детьми:

- объяснение правил игры, ознакомление с общими способами действий, исключая сообщение детям готовых решений. Стимулирование педагогом проявленной самостоятельности в играх, поощрение стремления детей достичь результата;
- совместная игра воспитателя с ребенком, с подгруппой детей. Дети усваивают при этом игровые действия, их способы, подходы к решению задачи. У детей вырабатывается уверенность в своих силах, понимание необходимости сосредотачиваться, напряженно думать в ходе поисков решения задачи;
- создание элементной проблемно-поисковой ситуации в совместной с ребенком игровой деятельности. Воспитатель играет, составляет силуэт, отгадывает загадку, ходы лабиринта и в это время привлекает ребенка к оценке своих действий, просит его подсказать ему следующий ход, дать совет, высказать предположение. Ребенок занимает активную позицию в организованной подобным образом игре, овладевает умением рассуждать, обосновывать ход поисков;

- объединение в совместной игре детей, в разной степени освоивших ее, с тем, чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими;
- организация разнообразных форм деятельности в центрах: познания, социально-коммуникативном и др.; конкурсов, вечеров досуга, математических развлечений.

Используются следующие игровые приемы:

- игровая мотивация, побуждение к действию;
- пальчиковая гимнастика (стимулирует активность мозга, является прекрасным речевым материалом);
- элементы драматизации для повышения интереса детей к материалу, создания эмоционального фона;
- метод предварительной ошибки (эффективен при закреплении материала).

Создание условий для организации самостоятельной деятельности детей направлено на поддержание и дальнейшее развитие интереса детей к шахматной игре.

Всю работу педагог организует с учетом индивидуальных особенностей детей. Он предлагает ребенку игру, ориентируясь на уровень его познавательного и социально-коммуникативного развития, проявление активности. Привлекает малоактивных детей, заинтересовывает их игрой и помогает освоить ее. Интерес к шахматной игре становится устойчивым тогда, когда ребенок видит свои успехи. Тот, кто освоил новый ход, составил интересный силуэт, решил задачу, стремится к новым достижениям. Руководство со стороны педагога направлено на постепенное развитие детской самостоятельности, инициативы и творчества.

Эффективным является:

- переход одного вида деятельности (игры) от совместной к самостоятельной;
- еженедельное внесение в игровую деятельность нового дидактического и развивающего материала.

АЛГОРИТМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНАЯ СТРАНА»

Компоненты	Модели организации воспитательно-образовательного процесса			
	Совместная деятельность педагога и детей		Самостоятельная деятельность	Взаимодействие с родителями
	Образовательная деятельность	Образовательная деятельность в режимных моментах		
Целевой компонент	1. Формировать представления о принципах шахматной игры. 2. Способствовать проявлению стремления к исследованию шахматных фигур и действиям с ними. 3.Формировать умения: - игры в шахматы; - освоения основных шахматных понятий; - действовать с соответствие с правилами игры; - взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также применять полученные знания о шахматных фигурах во время игры; - планировать свою игру и работу.			
Содержательный компонент	Темы: 1. «История шахмат» 2. «Шахматная доска» 3. «Шахматное королевство» 4. «Жители шахматного королевства» 5. «Шахматные фигуры, обозначения, ходы» 6. «Начальное положение» 7. «Слон» 8. «Ладья» 9. «Король» 10. «Ферзь» 11. «Конь» 12. «Пешка»		Актуальная среда: - наборы шахматных фигур; - головоломки; - кроссворды; - ребусы; - шахматное лото; - наглядные пособия; - ТСО; - ИД; - книги и альбомы о шахматах; - раздаточный материал; - письменные	Темы: 1. «Из истории шахмат» 2. Биографии известных шахматистов. 3.Стихи, потешки, поговорки о шахматах.

	13. «Шах и мат» 14. «Ничья и пат» 15. «Мат пат» 16. «Мельница. Цугцванг» 17. «Рокировка» 18. «Шахматная партия» 19. «Шахматные часы»	принадлежности.	
Технологический компонент	<u>Методы и приемы (действия):</u> -обследование; -рассматривание; -игровые действия с шахматными фигурами; - выделение признака; - классификация; - показ; - объяснение; - упражнение в ориентировании на листе бумаги в клетку; - упражнение в расположении фигур на шахматной доске.	<u>Возможные самостоятельные действия с предложенными материалами:</u> -игровые действия с шахматными фигурами, наборами шахмат; -рассматривание; - классификация; - выкладывание по образцу; -упражнение в ориентировании на листе бумаги в клетку; - упражнение в расположении фигур на доске; -поручения.	<u>Формы:</u> Чтение художественной литературы
Результативный компонент	- наличие представлений о принципах шахматной игры; - наличие проявления стремления к исследованию шахматных фигур и действиям с ними; - наличие умения игры в шахматы; - наличие умения освоения основных шахматных понятий; - наличие умения выбирать фигуру по образцу (найди такую же); - наличие умения действовать с соответствием с правилами игры; -наличие умения взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также применять		

	полученные знания о шахматных фигурах во время игры; -наличие умения планировать свою игру и работу.
--	---

2.1.Календарный учебный график

ПЕРСПЕКТИВНО-КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

месяц	№ и тема ОД	Задачи	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Дидактические игры и упражнения
Сентябрь	1. История шахмат. (См. конспект 1)	- Познакомить с историей возникновения шахматной игры, рассказать о великих шахматистах; - сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны).	Педагог рассказывает о возникновении шахматной игры, знакомит с родиной игры в шахматы, великих шахматистах, видах шахмат.	«Большая и маленькая», «Что общего?», «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек»
	2. Шахматная доска. (См. конспект 2)	- Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением; - упражнять детей в изображении основных шахматных линии на доске.	Педагог знакомит детей с шахматной доской: правильным расположением шахматной доски, основными ее линиями – горизонталями, вертикалями и диагоналями, рисует их и показывает на шахматной доске.	«Шахматная доска», «Составь доску», «Расставь правильно буквы и цифры на доске», «Горизонталь» «Вертикаль»

	3. Шахматное королевство. (См. конспект 3)	- Закрепить знания о шахматной доске; - сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами; - познакомить детей с шахматными фигурами.	Педагог знакомит детей с диагоналями. Рассказывает про обозначение полей, центр шахматной доски. Педагог знакомит с шахматными фигурами	«Расставь линии на доске», «Раскрась шахматное поле», «Найди адрес», «Пройди и назови поле», «Диагональ»
	4. Жители шахматного королевства. (См. конспект 4)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка); - познакомить с расстановкой шахматных фигур на доске, привычками; - дать представление о значении и ценности фигур, познакомить с таблицей равенства фигур; - развивать умение сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	Педагог вводит детей в «страну» шахмат – шахматное королевство. Знакомит их с основными привычками, названиями и расставкой шахматных фигур; значением и ценностью фигур.	«Снежный ком», «Кубик», «Какой фигуры не стало», «Что общего?», «Расставь шахматные фигуры»

Октябрь	5. Шахматные фигуры, обозначения, ходы. (См. конспект 5)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), умением правильно их называть; - упражнять детей в умении располагать, обозначать фигуры на шахматной доске, описывать в нотации шахматные фигуры; - познакомить с ходами шахматных фигур по шахматной доске, рассказать, как происходит взятие фигуры, какие особенности.	Педагог с детьми рассматривает фигуры, называет их, определяют количество фигур, их расположение на шахматной доске, обозначения. Педагог объясняет, что шахматные фигуры в нотации описываются следующим образом: король – Кр; ферзь – Ф; ладья – Л; слон – С; конь – К; пешка – П.	«Чудесный мешочек», «Большая – маленькая», «Найди фигуру по описанию», «Угадай-ка», «Каких сколько?»
	6. Шахматные фигуры. Начальная позиция. (См. конспект 6)	- Сформировать понятие детей о расстановке фигур и правильным расположением шахматной доски перед шахматной партией; - дать представление о горизонтали, которую в начале партии имеют белые и черные фигуры; - упражнять в умении составлять начальную позицию.	Педагог рассказывает, что в начале партии каждая сторона имеет: 1 Короля, 2 Слона, 1 Ферзя, 2 Ладьи, 2 Коня, 8 пешек. Объясняет, что Ферзь и ладьи – тяжелые фигуры, слоны и кони – легкие фигуры. Педагог знакомит детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, показывает, как правильно установить шахматную доску.	«Почтальоны», «Да и нет», «Шахматный теремок», «По росту становись!», «Секретная фигура», «Угадай-ка»

	7.Шахматная фигура «Слон». (См. конспект 7, 8)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: слон; -упражнять детей в умении определять, сколько полей контролирует слон, какая это фигура по силе, показать, пути перемещения слона; -дать понятие о том, что означает белопольный, чернопольный слон.	Педагог знакомит детей с шахматными слонами. Учит детей определять, сколько полей контролирует слон; какая это фигура по силе. Педагог объясняет, почему слоны называются белопольными и чернопольным.	«Шахматная репка», «Шахматное лото, домино», «Составь фигуру», «Лабиринт», «Что изменилось»
	8.Шахматная фигура «Ладья». (См. конспект 9)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ладья; - сформировать представление детей о позициях фигуры ладья: взятии, силе, ходах, месте в начальном положении. -упражнять в умении располагать ладью на доске, обозначать.	Педагог знакомит детей с ладьей, ее расположением на доске в начальном положении, обозначением, рассказывает, как она ходит, какова ее сила, взятии.	«Угадай-ка», «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске» «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Перехитри часовых»,

Ноябрь	9.Ладья против слона. (См. конспект 8, 9)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья; - упражнять в применении практических навыков игры слоном, ладьей; - познакомить с позицией ладья и слон: ходы, взятие, сила; линейные и двойные удары	Педагог с детьми отрабатывают практические навыки игры ладьей. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»), «Шахматный теремок», «Огонь» «Соберем урожай» «Игра на уничтожение» «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»
	10. Шахматная фигура «Король». (См. конспект 10)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: король, его расположением на доске, обозначением, силой; - дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии, «волшебном квадрате»; -продолжать способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие и т.д.); -закрепить знания детей о шахматной игре: шахматные фигуры, правила игры, сила фигур.	Педагог знакомит детей с шахматной фигурой – король, его расположением на шахматной доске, обозначением, его силой. Педагог рассказывает о месте короля в начальном положении, ходах короля, взятии. Педагог рассказывает о волшебном квадрате, который король использует в игре.	«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Перепутаница» «Что изменилось?» «Поиск девятого» «Двойной удар», «Взятие», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»

	11. Шахматная фигура «Ферзь». (См. конспект 11)	- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ферзь, его расположением на доске, обозначением, силой, ходами; - изучить правило «Ферзь любит свой цвет»; -закрепить знания о правильном расположении шахматной доски, запоминая одно важное правило: поле a1 должно находиться под левым локтем.	Педагог знакомит детей с самой сильной фигурой в шахматах. Рассказывает, в чем заключается сила ферзя, где его место на шахматной доске, как ходит и бьет эта фигура. Объясняет правило: «Ферзь любит свой цвет».	«Лабиринт» (ходы ферзем), «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Расставь часовых», «Гости» (белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу), «Огонь»
	12. Ферзь против ладьи и слона. (См. конспект 11)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; - познакомить детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона; - упражнять в использовании практических навыков игры ферзем.	Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона. Дети отрабатывают практические навыки игры ферзем.	«Лабиринт», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности». «Расставь часовых» «Что изменилось»

Декабрь	13. Шахматная фигура «Конь». (См. конспект 12)	- Познакомить детей с легкой шахматной фигурой - конь, его расположением на доске, обозначением, силой; - дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии; - показать ход легкой фигуры – коня, который напоминает букву «Г».	Педагог учит детей изображать ход коня на шахматной доске. Педагог объясняет детям, что конь берет, уничтожает фигуры противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной остановке. Педагог показывает, как обозначается и скачет конь по шахматной доске. Педагог знакомит детей с правилами места коня в начальном положении. Педагог рассказывает и показывает сложность ходов коня.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Высокая – низкая», «Найди фигуру по описанию», «Лабиринт», «Кто быстрее», «Гости»
	14. Конь. Закрепление. (См. конспект 12)	- Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь, его силе, ходах, начальном положении, взятии. - познакомить с понятием «Вилка» и продемонстрировать «Вилку»	Педагог знакомит детей с понятием «Вилка». Педагог объясняет игру «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Затем дети придумывают вилки сами.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Соберем урожай», «Запретная фигура», «Поиск девятого», «Кто быстрее»

	15.Конь против ферзя, ладьи, слона. (См. конспект 7, 9)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; - познакомить детей с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи и слона; - закрепить практические навыки игры конем.	Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи, слона. Дети отрабатывают практические навыки игры конем.	«Что общего?» «Ограничение подвижности» «Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»
	16. Пешка. (См. конспект 13)	- Познакомить детей с шахматной фигурой - пешкой, ее расположением на доске, обозначением, позициями при игре; - показать место пешки в начальном положении, взятии; - познакомить с правилом: «Пешка - «ни шагу назад» (ходит только вперед).	Педагог знакомит детей с пешкой, объясняет, что пешки с начала игры располагаются на определенных своих горизонталях. Учит детей правильно расставлять пешки и ходить ими. Педагог знакомит с правилом: Пешка - «Ни шагу назад».	«Скажи, какая», «Огонь», «Война пешею» «Волшебный мешочек» П/и «Пешечка» «Лабиринт», «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»

Январь	17.Пешки против королей. (См. конспект 10. 13)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: пешки против королей; - дать представление о правиле квадрата.	Педагог расставляет 2 позиции: король с пешкой против короля. Рассказывает, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция, шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поля превращения или король противника ее догонит (в результате – ничья). Педагог показывает позицию, где пешка побеждает. Знакомит с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.	«Какое слово лишнее», «Соберем большой урожай», «Кто больше срубит пешек», «Игра на уничтожение», «Продолжи ряд», П/и «Пешечка»
	18. Пешечные окончания. Расчет вариантов. (См. конспект 13)	- Продолжать закреплять знания детей о шахматной фигуре – пешка; - познакомить детей с пешечными окончаниями, примерами простейшего расчета вариантов	Педагог рассказывает, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель – добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь). Педагог показывает пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Педагог помогает сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.	«Перепутаница», «Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8». «Война пешею», «Игра на уничтожение», «Ограничение, подвижности», «Запретная фигура» П/и «Пешечка»

	19.Король с пешкой против короля. (См. конспект 10, 13)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: Король с пешкой против короля; - познакомить детей с правилом «ключевых полей»; - упражнять в расчете вариантов.	Педагог рассказывает, что сегодня король будет сам помогать, своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». Объясняет правило. Педагог проигрывает с детьми варианты прохода пешки, тренирует в расчете вариантов. Показывает, когда правило не действует.	«Узнай фигуру». «Найди адрес» «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». П/и «Пешечка»
Февраль	20. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. (См. конспект 14)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь; - познакомить детей с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Педагог с детьми рассматривают комбинации: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. Педагог приобщает детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности, поощряет стремление высказывать свое мнение.	«Узнай фигуру», «Найди ошибку», «Игра на уничтожение» , «Ограничение подвижности», «Сосчитай и соедини правильный ответ»
	21. Шах. (См. конспект 15)	-Познакомить детей с понятием «шах», способами защиты от «шаха», обозначениями «шаха»; - познакомить с видами «шахов»; -упражнять в умении объявлять «шах».	Педагог объясняет детям, что такое шах. Знакомит с тремя способами защиты от шаха, с разными видами шаха. Педагог учит объявлять шах: открытый шах, двойной шах. Показывает, как обозначается шах. Поясняет, что такое шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой; защита от шаха.	«Найди такую же фигуру». «Шах или не шах», «Дай шах», «Первый шах», «Пять шахов», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»

	22. Шах. Закрепление. Вилка и связка. (См. конспект 15)	- Закрепить понятия: «открытый шах», «двойной шах». - дать представление о позиции «вилка», «связка», «защита от связки» «вскрытый шах», «спертый мат» разные варианты связок.	Педагог рассказывает, что в шахматной игре можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы. Педагог рассказывает, что такое вилка, сколько у нее может быть концов. Показывает вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказывает о «коварстве» коня, показывает, как конь может подстроить вилку – шах с потерей ладьи. Педагог рассказывает, как можно связать «в игре фигуры противника» и показывает разные варианты связок. Педагог напоминает, как получается двойной шах. Педагог напоминает о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту. Показывает, как по возможности защититься от связки. Педагог показывает защиту от вилки конем и спертым матом. Объясняет понятие «вскрытый шах». Показывает варианты постановки такого шаха.	«Колечко - крылечко», «Расставь фигуры», «Перепутаница», «Шахматное лото, домино», «Придумай конечный вариант спертого мата», «Расставь фигуры», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».
	23.Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. (См. конспект 15)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь. - закрепить понятие «шах», защита от «шаха». - познакомить с комбинаций: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	Педагог предлагает закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	«Поиграем – угадаем», «Какой фигуры не стало», «Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»

Март	24.Шах и мат. (См. конспект 15)	- Продолжать знакомить с шахматной позицией «шах» и «мат»; - упражнять в использовании способов защиты от шаха.	Педагог знакомит с шахматной позицией «шах» и «мат», приводит примеры. Демонстрирует способы защиты от шаха. Педагог демонстрирует на доске варианты а, б, в.. и несколько вариантов матов, предлагает спасти короля от этого «шаха». Педагог вместе с детьми делает вывод, что «мат» - это шах, тот у которого нет защиты и конец шахматной игры.	«Продолжи ряд» «Кто объявит больше шахов королю», «Первый шах», «Поставь защиту».
	25. Мат. Мат в один ход. (См. конспект 16)	- Познакомить с понятием «мат», обозначение «мата». - показать позиции, в которых объявляется «мат». - познакомить с комбинацией «мат в один ход».	Педагог знакомит с понятием «мат», показывает обозначение. Учит находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Педагог знакомит с комбинацией: Мат в один ход.	«Мяч», «Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».
	26. Мат пат. Ничья и пат. (См. конспект 16)	- Познакомить с понятиями: ничья и пат; - показать несколько вариантов, которые приводят к ничейной позиции; - развивать умение находить позиции, где есть мат, пат.	Педагог знакомит детей с понятиями – «ничья и пат». Показывает несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учит находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Педагог рассказывает о позициях «мат» и «пат», вариантах ничьей, приводит примеры на пат. Знакомит с новыми словами: «мат» и «пат» и их значениями «мат - умер», «пат-ничья», показывает комбинацию – мат. Показывает, как обозначаются при записи – мат, – мат пат.	«Запретная фигура», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Пат или не пат».

	27. Мат двумя ладьями. (См. конспект 17)	- Познакомить с понятием – линейный мат. - формировать умение делать «мат» двумя ладьями; - закрепить умение детей в парах ставить линейный мат.	Педагог знакомит с понятием – линейный мат. Предлагает детям поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5) и определить к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Педагог показывает, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой – нападая (по горизонтали и по вертикали). Педагог предлагает тренировку в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат).	«Терем – теремок», «Назови фигуры от слабой до сильной», «Мат или не мат», «Постановка мата двумя ладьями»
Апрель	28. Мат ферзем. (См. конспект 16)	- Дать представление и показать комбинацию: мат ферзем. - закрепить понятие «пат».	Педагог показывает детям, как ставить мат с помощью ферзя. Педагог показывает варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.	«Мешочек», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода». Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).

	29.Оппозиция. Мат ладьей. (См. конспект 17)	- Познакомить с понятием «оппозиция»; - упражнять в постановке оппозиции; - упражнять в постановке мата ладьей.	Педагог рассказывает детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция». Педагог знакомит с упражнением в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали. Педагог показывает, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля.	«Расставь фигуры правильно», «Мат или не мат», «Мяч», Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем.
	30.Мат двумя слонами. (См. конспект 17)	- Познакомить с комбинацией: мат двумя слонами; - упражнять в постановке мата двумя слонами.	Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат двумя слонами. Напоминает детям об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Педагог показывает, как это может случиться. Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры). Показывает конечную позицию с матом.	«Какой фигуры не хватает», «Колечко – крылечко», «Война» слонов против пешек», Игра в шахматы до мата. Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).

	31.Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода. (См. конспект 16, 17)	- Повторить и закрепить варианты комбинаций: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат; - упражнять в постановке комбинации: мат в два хода	Педагог предлагает совместно обсудить четыре варианта: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Педагог предлагает решить задачи в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. Педагог предлагает решить задачи на мат в два хода. Педагог делит детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый – тот получает 1 очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, педагог спрашивает, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 – 5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
Май	32.Мельница. Цугцванг. (См. конспект 16, 17)	- Познакомить и показать комбинацию «мельница»; - показать и изучить позицию «цугцванг»; - закрепить понятие «двойной удар».	Педагог рассказывает детям, что такое «мельница». Показывает комбинацию «мельница». Педагог объясняет, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг и показывает позицию, когда один из соперников находится в положении «цугцванга». Педагог повторяет понятие «двойной удар», предлагает расставить варианты позиций на доске.	«Что общего и чем отличаются?», «Перепутаница», «Какая фигура лишняя», «Угадай», Тренировка в придумывании и решении задач по теме.

	33. Рокировка. (См. конспект 18)	- Закрепить знания детей о самой главной фигуре в шахматной игре; - познакомить и показать рокировку; - изучить правила рокировки.	Педагог закрепляет знания детей о самой главной фигуре в шахматах. Педагог объясняет, как делать рокировку, ее обозначение. Педагог учит детей выполнять правила рокировки.	«Рокировка», «Какая фигура главнее», «Угадай», «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»
	34.«Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. Тайны шахматного языка. «Кто сильнее тот и ценнее». (См. конспект 19, 20)	-Познакомить детей со специальным шахматным языком; -познакомить с правилами ведения шахматных партий, разыгрыванием дебюта; - изучить правило «Кто сильнее, тот ценнее».	Педагог знакомит детей со специальным шахматным языком, что каждая фигура имеет свое обозначение, каждое поле – тоже (a1; b1...), что партии можно записывать и читать. Педагог учит, это делать. Знакомит с правилами ведения шахматных партий, дает общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта, его вариантах. «Кто сильнее тот и ценнее». Педагог напоминает детям, как оценивать фигуры по силе. Учит видеть выгоду при взятии фигур. Демонстрация коротких партий.	«Что общего и чем отличаются», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Кто сильнее, тот ценнее»

Июнь	35. Шахматная нотация. Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». (См. конспект 21)	-Познакомить с шахматной нотацией; - упражнять в написании символов для записи шахматной нотации; - развивать умение придумывать и решать шахматные задачи, этюды.	Педагог знакомит детей с системой записи, называемой нотацией, описывающая ситуацию на доске и передвижение всех фигур и пешек. Показывает примеры шахматной нотации. Дети учатся выполнять и читать эту запись. Дети закрепляют язык шахмат, учатся им пользоваться. Правильно расставляют фигуры. Дети сами придумывают шахматные задачи: «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». Выявляют чемпионов в группе: дети демонстрируют короткие партии.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. «Поставь нужный знак», «Лабиринт»
	36. Богиня шахмат – Каисса. Шахматные часы. (См. конспект 22)	- Познакомить с богиней шахмат; - рассказать об истории шахматных часов; - познакомить с шахматными часами.	Педагог рассказывает детям о существовании богини шахмат Каиссе. Педагог знакомит с шахматными часами, их историей, функциями шахматных часов, новыми понятиями: «шахматные часы», «время, отведенное на партию», «контроль времени». Педагог рассказывает о механических шахматных часах, электронных шахматных часах, о часах Фишера.	«Что общего и чем отличаются?», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Чем сильнее, тем ценнее» «Лабиринт», «Секретная фигура»

	37. Шахматная эстафета. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Закрепить правила ведения шахматных партий; - формировать умение решать занимательные задачи с шахматными фигурами.	Педагог делит детей на две команды, предлагает решить занимательные задачи с шахматными фигурами на скорость: 1. «Проходная решетка». 2. «Запри фигуры в ящик» (чтобы они могли сделать как можно меньше ходов). 3. «Расставь часовых» (расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей). 4. «Поставь защиту». 5. «Самый быстрый джигит» (упражнения с конями). 6. «Расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, мат с помощью пешек). Эстафета может быть проведена совместно с родителями.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
	38. Шахматный турнир. (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Закрепить основные правила игры в шахматы; - закрепить знания и умения детей играть в шахматы.	Педагог говорит, что начинается шахматный турнир на звание чемпиона. Разбивает группу на 2 команды. Дети играют в шахматы. Затем кто выиграл, играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими, и т. д. За мат получают 1 очко, ничью – 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпионы), 2 место и 3 место.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Июль	39. «Игра - путешествие в сказку старика Хоттабыча» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур; - активизировать мыслительную деятельность дошкольников; - закреплять умение ориентироваться на плоскости, знать названия шахматных фигур		Демонстрация коротких партий.
	40. «Звездный час» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность; - побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность; - развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.		Решение кроссвордов, чтение детьми стихов о шахматах.
	41. Шахматное развлечение «В гостях у Шахматного короля» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Вызвать интерес детей к шахматной фигуре король, сравнить ее с другими фигурами; -упражнять детей в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных; -закреплять умение определять функцию каждой из шахматной фигур на доске, ориентироваться в пространстве.		«Шахматный мешочек», «Кто в домике живет», «Угадай, о какой фигуре я думаю», «Что лишнее?»

	42. Шахматное развлечение «Приключения в стране волшебных фигур» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Продолжать формировать у детей устойчивый интерес к игре в шахматы; - активизировать мыслительную деятельность дошкольников; - упражнять в умении ориентироваться на плоскости.		«Что изменилось», «Расставь фигуры», «Волшебный мешочек», отгадывание загадок
Август	43. Шахматная викторина «Что? Где? Когда?» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность; - побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность; - развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.		Поиск ответов на вопросы по истории шахмат и правилам ведения шахматной игры из познавательной литературы

	44. Конкурс «Очумелые ручки «Парад шахматных фигур» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах; -вылепить шахматные фигуры из соленого теста или пластилина; - закрепить с детьми изученные приёмы лепки: вытягивание, сглаживание; -уточнить форму, особенности строения и название шахматных фигур, их местоположение на шахматной доске;		Просмотр иллюстраций и чтение познавательной литературы
	45. Конкурс «Очумелые ручки «Турнир рыцарей» (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Продолжать развивать интерес к миру шахмат; - закреплять умение делать колпачок с конической поверхностью из круга, разрезанного по радиусу, делая игрушки, основной частью которых является колпачок; - развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.		Просмотр иллюстраций и чтение познавательной литературы

	46. Шахматный праздник (См. раздел: сценарии и конспекты праздников, развлечений, викторин)	- Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность. - побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность. - развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.		«Продолжи ряд», «Что лишнее?», «Кто лишний?», «Составить, как можно больше СЛОВ»
--	---	--	--	--

Перспективный план игр и упражнений по обучению старших дошкольников элементам игры в шахматы

Месяцы	Игры и упражнения	Программное содержание
Сентябрь	«Кубик»	Знакомить детей с полями доски, их обозначением. Развивать зрительную память, зрительное восприятие, ориентировку на шахматной доске. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Чудесный мешочек»	Упражнять в умении определять на ощупь шахматные фигуры. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Перепутаница»	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Поиграем – угадаем».	Упражнять в умении отгадывать фигуру. Развивать внимание, память, мышление, умение правильно задавать вопросы.
	«Какой фигуры не стало?»	Закреплять умение узнавать и называть фигуры по внешнему виду. Развивать наблюдательность, внимание, память, речь.

«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»).	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
«Горизонталь»	Закреплять умение детей заполнять одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
«Вертикаль»	Закреплять умение детей заполнять одну из вертикальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
«Диагональ»	Закреплять умение детей заполнять одну из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
«Что общего?»	Сравнивать фигуры, находить общие свойства и признаки отличия (Цвет, форма). Развивать логику мышления, внимание, зрительное восприятие.
«Найди такую же фигуру»	Упражнять в умении подбирать фигуры по заданному образцу. Развивать внимание, быстроту реакции, умение сравнивать, анализировать.
«Расставь правильно буквы и цифры на доске»	Расставить правильно буквы и цифры на шахматной доске (обозначение полей). Развивать внимание, память, счет, сообразительность.
«Шахматное лото, домино»	Развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.
«Найди адрес»	Упражнять детей в умении ориентироваться по заданному направлению на шахматной доске. Развитие внимания, памяти, логики мышления
«Пройди и назови поле» (1 ход – 1 поле).	Находить, называть, обозначать поле. Развитие внимания, наблюдательности, памяти.
«Расставь линии на доске»	Упражнять в умении рисовать и показывать основные линии шахматной доски: горизонтали, вертикали, диагонали. Развивать внимание, память, творческие способности.
«Расставь шахматные фигуры»	Закреплять умение правильно расставлять шахматные фигуры на доске. Развивать внимание, память, смекалку.

	«Снежный ком»	Упражнять детей в умении определять и называть шахматную фигуру по внешнему виду. Развивать внимание, память, сообразительность, быстроту реакции.
Октябрь	«Волшебный мешочек»	Развивать умение узнать на ощупь фигуру, назвать ее, найти на шахматной доске. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Что общего?»	Сравнивать фигуры, находить общие свойства и признаки отличия. Развивать зрительное внимание, наблюдательность.
	«По росту становись!»	Упражнять в умении выстраивать фигуры по силе и значимости. Развивать зрительное восприятие, наблюдательность
	«Каких, сколько?»	Сравнивать фигуры по размеру, сосчитывать их и сравнивать по количеству. Развивать внимание, счет, умения сравнивать, анализировать.
	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»).	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать внимание, логику мышления, умения сравнивать, анализировать.
	«Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске»	Упражнять в умении быстро расставлять шахматные фигуры на доске Развивать память, внимание, сообразительность, быстроту реакции.
	«Составь фигуру»	Закреплять умение составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее Развивать внимание, память, логического мышления, творческих способностей.
	«Мешочек»	Формировать умение узнавать на ощупь и правильно расставлять фигуры на шахматной доске Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Что изменилось»	Развивать внимание, умения сравнивать, выделять свойства.
	«Да и нет»	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	«Шахматные домики»	Развивать умение соотносить фигуры с их местоположением на шахматной доске Развивать внимание, память, логику мышления, активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Шахматный теремок»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.

	«Почтальоны»	Закреплять умение детей разносить разные фигуры «письма» по адресам, где буква – название улицы, а цифра - «номер дома». Развивать внимание, память, логику мышления.
	«Шахматная репка»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот («Посадить репку» - ребенок около нее выстраивает фигуры: дед – это король и т.д.) Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства фигур.
	«Перепутаница	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Шахматное лото, домино»	Продолжать развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.
	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, сообразительность, быстроту реакции.
Ноябрь	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»)	Сравнивать фигуры по высоте и расставлять их в порядке возрастания (убывания). Развивать логику мышления, внимание, умения сравнивать.
	«Угадай-ка»	Упражнять детей в умении угадывать фигуру по описанию Развивать слуховое внимание, память, речь, воображение, словесно – логическую память.
	«Шахматный теремок»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот. Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.
	«Перепутаница	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Найди и закрась»	Упражнять в умении находить среди шахматных фигур заданную фигуру. Развивать внимание, память, творческие способности.
	«Огонь»	Упражнять в умении осуществлять анализ действий определенной шахматной фигуры (отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края, определить, кто сильнее в бою) Развивать внимание, логику мышления, умения анализировать.

	«Соберем урожай»	Развивать умение осуществлять захват с наименьшим количеством ходов (расставить на доске пешки-овощи и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Защита»	Упражнять в умении осуществлять защиту шахматных фигур другими, используя знания об особенностях движения определенных шахматных фигур (напр. одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Взятие»	Закреплять умения детей из нескольких возможных взятий осуществлять целесообразное для данной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Игра на уничтожение»	Развивать умения детей играть ограниченным количеством фигур против противника Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления
	«Расставь часовых»	Закреплять умение осуществлять анализ и планирование ходов для лучшего исхода партии (напр. расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Составь фигуру»	Закреплять умение составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее Развивать внимание, память, логического мышления, творческих способностей.
	«Кто больше срубит пешек»	Продолжать развивать умение анализировать ситуацию, чтобы срубить как можно больше шахматных фигур у противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Поиск девятого»	Упражнять в умении находить недостающую фигуру. Развивать внимание, смекалку, логику мышления.
	«Буква», «Звук»	Упражнять в умении находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв: к, л, с, ф, п Развивать словесно – логическую память, слух, внимание, логическое мышление.
	«Расставь часовых»	Закреплять умение осуществлять анализ и планирование ходов для лучшего исхода партии (напр. расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

	«Один в поле воин»	Закреплять умение действовать по определенным правилам (белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми); Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Кратчайший путь»	Развивать умение детей за минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Декабрь	«Составь фигуру»	Составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее. Развивать внимание, память, логическое мышление, творческие способности.
	П/и «Кто быстрее»	Закреплять знание хода конем, упражнять в прыжках: кто быстрее доскачет ходом коня и займет место противника. Можно любую фигуру брать. Развивать воображение, целеустремленность, объективность.
	«Высокая – низкая»	Сравнивать фигуры по высоте, назвать их и расставить в порядке возрастания или убывания. Развивать внимание, логику мышления, умения сравнивать, анализировать.
	«Кто быстрее»	Передвигать коня из угла в угол; на соседнее с ним поле. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Поиск девятого»	Упражнять в умении находить недостающую фигуру. Развивать внимание, смекалку, логику мышления.
	«Игра на уничтожение»	Развивать умения детей играть ограниченным количеством фигур против противника Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления (Играют конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух)
	«Найди и закрась»	Упражнять в умении находить среди шахматных фигур заданную фигуру. Развивать внимание, память, творческие способности.
	П/и «Пешечка»	Закрепить знания хода и места нахождения пешки на шахматной доске (прыжки на 2-х ногах с исходной позицией пешек, допрыгнуть до волшебного поля). Развивать внимание, смекалку, целеустремленность.
	«Скажи какая»	Упражнять в описании шахматной фигуры «Пешечка». Развивать внимание, наблюдательность, словесно – образное мышление, активизировать речь.

	«Какое слово лишнее»	Закреплять умение классифицировать предметы по общим признакам Развивать внимание, логику мышления, смекалку, активизировать речь.
	«Огонь»	Упражнять в умении осуществлять анализ действий определенной шахматной фигуры (отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края, определить, кто сильнее в бою) Развивать внимание, логику мышления, умения анализировать.
	«Атака неприятельской фигуры»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем)
	«Соберем урожай»	Упражнять в умении «Съесть» конем все пешки, можно с элементами соревнования. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Лабиринт»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их)
	«Запретная фигура»	Упражнять в названии фигур, кроме запретной, вместо нее говорить «секрет». Развивать произвольное внимание, сообразительность, словесно – логическую память.
	«Перехитри часовых»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур)
	«Соберем большой урожай»	Развивать умение осуществлять захват с наименьшим количеством ходов (расставить на доске пешки-овощи и постараться съесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку) Развивать внимание, логическое мышление, сообразительность.
	«Война пешею»	Закреплять в умение играть одними пешками, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Сними часовых»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (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)

	«Волшебный мешочек»	Упражнять в узнавании на ощупь фигур, названии ее, нахождении на шахматной доске. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Двойной удар»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Выиграй фигуру»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Январь	«Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, умения анализировать, сравнивать. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Найди адрес»	Упражнять детей в умении ориентироваться по заданному направлению на шахматной доске. Развивать внимание, память, логику мышления.
	«Огонь»	Определить, сколько полей обстреливает пешка. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Соберем большой урожай»	Побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Война пешею»	Играть одними пешками, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Игра на уничтожение»	Играют пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Ограничение подвижности»	Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Продолжи ряд»	Найти закономерность в расположении фигур, продолжить начатый ряд. Развивать внимание, сообразительность, логику мышления.

	П/и «Пешечка»	Закрепить знания хода и места нахождения пешки на шахматной доске (прыжки на 2-х ногах с исходной позицией пешек, допрыгнуть до волшебного поля). Развивать внимания, смекалки,
	«Узнай фигуру»	Узнать фигуру по описанию или на ощупь и поставить на нужное поле шахматной доски. Развивать память, заинтересованность, зрительное восприятие.
	«Найди ошибку»	Закрепить ориентировку на шахматной доске. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8».	Упражнять в нахождении заданных шахматных фигур Развивать внимания, сообразительности, быстроту реакции, упражнять в счете.
	«Кто больше срубит пешек»	Развивать умение выстраивать шахматную партию так, чтобы «Срубить» как можно больше шахматных фигур у противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности
Февраль	«Колечко - крылечко»	Загадывать шахматные термины. Пополнить словарь детей шахматными терминами. Развивать внимание, словесно – логическое мышление
	«Шахматное лото, домино»	Продолжать развивать умение анализировать положение фигур на картах, делать нужный ход, сопоставляя положения фигур на картах. Развивать мышление, умение сравнивать, выделять свойства.
	«Найди такую же фигуру»	Упражнять в умении подбирать фигуры по заданному образцу. Развивать внимание, быстроту реакции, умение сравнивать, анализировать.
	«Какой фигуры не стало?»	Закреплять умение узнавать и называть фигуры по внешнему виду. Развивать наблюдательность, внимание, память, зрительное восприятие.
	«Найди фигуры в словах»	Находить фигуры, которые спрятались в словах: коньки, олады, спешка, заслонка. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Перепутаница»	Находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Расставь фигуры»	Выполнить упражнение так, чтобы противнику не удалось сделать «вилку». Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

	«Найди слово в словах»	Находить слово «шах» в словах галошах, шалашах, камышах; шахматы, шахтеры, падишах. Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Первый шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. (Выигрывает тот, кто объявит первый шах.) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Защита от шаха»	Закреплять умение анализировать ситуацию при игре Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Дай шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. Требуется объявить шах неприятельскому королю. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Март	«Угадай – ка»	Назвать фигуру по описанию. Развивать слуховое внимание, память, речь, воображение.
	«Да и нет»	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, смекалку.
	«Запретная фигура»	Назвать все фигуры, а вместо запретной говорить «Секрет». Развивать внимание, сообразительность, словесно – логическую память.
	«Продолжи ряд»	Замечать закономерность в расположении фигур, продолжить начатый ряд. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Кто объявит больше шахов королю?».	Показать варианты шахов разными фигурами. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности..
	«Поставь защиту»	упражнять детей в умении правильно защищать короля – закрыть со стороны нападения. Обратить внимание, что от коня защиты нет. Развитие внимания, логики мышления, аналитических и умственных способностей.

	«Найди слово в словах»	Находить слово «пат в словах: гомеопат, лопата, патока, патрон, патриот. Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Найди слово в словах»	Находить слово «мат» в словах: матрешка, автомат, матрос, матрац, формат, шахматы, математикf Подчеркни карандашом. Развивать внимание, логику мышления, смекалку, зрительное восприятие, активизировать речь.
	«Буква», «Звук».	Находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв (к, л, п, с, ф). Развивать память, логическое мышление, слуховое восприятие, активизировать речь.
	«Назови фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, оценивать фигуры по силе.
	«Терем – теремок»	Упражнять детей в назывании и нахождении шахматных фигур от самой значимой до самой простой и наоборот Развивать внимание, память, умения сравнивать, анализировать.
	«Первый шах»	Упражнять в шахматной игре, которая проводится всеми фигурами из начального положения. (Выигрывает тот, кто объявит первый шах.) Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Мат или не мат»	Ориентироваться в положениях, которые определяют: дан ли мат черному королю. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Апрель	«Два хода»	Играть в парах на постановку мата ферзем (разные варианты). Научиться создавать и реализовать угрозы: ребенок на каждый ход отвечает двумя своими ходами. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Да и нет»	Упражнять в угадывании местоположения фигур (стоят ли взятые две фигуры рядом на шахматной доске в начальном положении, назвать поля.) Развивать логическое мышление, память, умение ориентироваться на шахматной доске.
	«Расставь фигуры правильно»	Расставить правильно фигуры на шахматной доске Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
	«Мешочек»	Упражнять в умении определять на ощупь шахматные фигуры. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.

	«Мяч»	Закрепить знание расположения фигур (начальное) на шахматной доске. (Педагог или ребенок говорит: ладья стоит в углу или на поле a1, если верно, то ребенок ловит мяч, нет – отбивает). Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, смекалку.
	«Перепутаница»	Учить находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.
	«Колечко – крылечко»	Упражнять в загадывании шахматных терминов. Пополнять словарь детей шахматными терминами. Развивать внимание, словесно – логическое мышление.
	«Какой фигуры не хватает»»	Сравнивать фигуры по внешнему виду, найти какой не хватает. Развивать внимание, наблюдательность
	«Буква», «Звук».	Находить и называть фигуры, названия которых начинается с букв (к, л, п, с, ф). Развивать память, логическое мышление, слуховое восприятие, активизировать речь.
	«Война» слонов против пешек»	Упражнять в умении играть, уничтожая всех пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.
Май	«Какая фигура главнее»	Закреплять умение находить из шахматных фигур главную, назвать и объяснить почему. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	«Какая фигура лишняя»	Упражнять детей в умении находить лишнюю фигуру среди других на основе зрительного анализа. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	П/и «Шахматные классики»	Закреплять название шахматных фигур Развивать меткость в движении, память.
	«Назови фигуры от слабой до сильной»	Оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске. Развивать память, внимание, умения анализировать, сравнивать. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Кто сильнее, тот ценнее»	Запоминать и называть фигуры по силе. Развивать память, внимание, умения анализировать и оценивать фигуры по силе.
	«Что общего и чем отличаются?»	Формировать умение сравнивать фигуры находить общие свойства и признаки отличия. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.

	«Волшебный мешочек»	Упражнять в узнавании на ощупь фигур, названии ее, нахождении на шахматной доске. Развивать внимание, память. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.
	«Какая фигура главнее»	Закреплять умение находить из шахматных фигур главную, назвать и объяснить почему. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	«Поставь нужный знак»	Закреплять умение определять по внешнему виду фигуры ее силу, путем расстановки знаков равенства или неравенства между фигурами. Развивать память, внимание, умения анализировать и оценивать фигуры по силе.
	«Поиграем – угадаем».	Упражнять в загадывании и узнавании шахматных фигур. Развивать мышление, умение правильно задавать вопросы, отвечать на них.
	«Рокировка»	Развивать способность детей осуществлять оценку партии с позиций необходимости проведения рокировки Развивать внимание, память, логику мышления, активизировать речь.
Июнь	«Лабиринт»	Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их)
	«Секретная фигура»	Упражнять в названии фигур, кроме запретной, вместо нее говорить «секрет». Развивать произвольное внимание, сообразительность, словесно – логическую память.
	«Что общего и чем отличаются?»	Формировать умение сравнивать фигуры находить общие свойства и признаки отличия. Развивать память, наблюдательность, умения анализировать.
	Д/и «Чем сильнее, тем ценнее»	Запоминать и называть фигуры по силе. Развивать память, внимание, умения анализировать и оценивать фигуры по силе.
	«Секретная фигура»	Все фигуры стоят на столе педагога в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». Развивать слуховое внимание, сообразительность, быстроту реакции.
Июль	Игры, на выбор, изученные в течение года.	Закрепить изученные игры

Август	Игры, на выбор, изученные в течение года.	Закрепить изученные игры
--------	---	--------------------------

5. ВОСПИТАНИЕ

Задачи воспитания детей заключаются в усвоении ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций российского общества (социально значимых знаний); формировании и развитии личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

Уровни освоения программы	Специфика целеполагания Задачи
Стартовый	Воспитательные: - Воспитывать интерес к интеллектуальным играм; - Воспитывать самостоятельность и умение сотрудничать. - Воспитывать базовую культуру честной игры
Базовый	Воспитательные: - Воспитывать интерес мотивации к игре в шахматы - Воспитывать самостоятельность и умение сотрудничать. - Воспитывать волевые качества личности

Углубленный	Воспитательные: Воспитывать уважение к сопернику и спортивное благородство; Воспитывать лидерские качества и чувство взаимопомощи. Поддерживать интерес к игровым занятиям
-------------	---

Реализация задач:

- Усвоение знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях, традициях обеспечивается информированием детей и организацией общения между ними.
- Формирование и развитие личностных отношений к нравственным нормам реализуется через вовлечение детей в деятельность, организацию их активностей.
- Опыт нравственного поведения, практика реализации нравственных позиций, обеспечивают формирование способности к нравственному отношению к собственному поведению и действиям других людей.

Приемы воспитания

Игровые приемы: загадки, элементы соревнования, сказочные персонажи, квесты.

Словесные приемы: похвала, одобрение, замечание, педагогическая ирония.

Действенные приемы: создание ситуации успеха, поручение, личный пример, выражение доверия.

6. Планируемые результаты

Показатели освоения программы детьми 6–7 лет. Обучение:

1. Сформированность знаний полной классификации шахматных фигур (знание названий, сравнительной силы и ценности материала, знание начальной позиции всех фигур в дебюте).
2. Сформированность навыков записи партии (шахматной нотации): умение правильно называть поле (координаты) и записывать ход на бланке или доске под диктовку педагога.
3. Сформированность умения читать тактические схемы и решать простые задачи-миниатюры (постановка мата в один, два или три хода), понимая логику связки, вилки и двойного удара.
4. Сформированность умения разыгрывать простейшие эндшпили «король и пешка против короля», доводя партию до логического завершения (проведение пешки и превращение её в ферзя).

5. Формирование способности к длительной концентрации внимания и самоконтролю (ребёнок способен вести самостоятельную турнирную партию с использованием часов в течение 15–20 минут, не отвлекаясь и соблюдая правила этикета).

Показатели освоения программы детьми 6–7 лет. Воспитание:

6. Обладание установкой спортивного характера и психологической устойчивости: умение достойно принимать поражения без слез и истерик, анализировать причины ошибок, радоваться успехам партнера-соперника и проявлять уважение к правилам игры и инвентарю.

Уровни освоения программы	Планируемые результаты
Стартовый	Проявляет начальный интерес к игре в шахматы, демонстрирует некоторые теоретические знания и практические навыки в шахматной игре. Обладает низким уровнем развития мыслительных операций, способен планировать свою деятельность. должны знать: ➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; ➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. ➤ правила хода, взятие каждой фигуры. должны уметь (владеть): ➤ ориентироваться на шахматной доске; ➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;

	➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами; ➤ правильно располагать фигуры перед игрой; ➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
Базовый	Проявляет устойчивый интерес к игре в шахматы, демонстрирует приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Обладает средним уровнем развития мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); способен планировать свою деятельность, осуществлять самоконтроль и самооценку. Проявляет инициативу и навыки конструктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми, самостоятельность в принятии решений, способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач. должны знать: ➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; ➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. ➤ правила хода, взятие каждой фигуры. должны уметь (владеть): ➤ ориентироваться на шахматной доске; ➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил; ➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами;

	➤ правильно располагать фигуры перед игрой; ➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали; ➤ решать простые шахматные задачи.
Углубленный	Проявляет устойчивый интерес к игре в шахматы, демонстрирует приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Обладает высоким уровнем развития мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); способен планировать свою деятельность, осуществлять самоконтроль и самооценку. Проявляет инициативу, изобретательность и навыки конструктивного взаимодействия со сверстниками и взрослыми, самостоятельность в принятии решений, способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач. должны знать: ➤ шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; ➤ название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. ➤ правила хода, взятие каждой фигуры. должны уметь (владеть): ➤ ориентироваться на шахматной доске; ➤ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;

	➤ правильно располагать шахматную доску между партнёрами; ➤ правильно располагать фигуры перед игрой; ➤ перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали; решать простые шахматные задачи.
--	---

7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Необходимые ресурсы для эффективной реализации программы

➤ *нормативно-правовое обеспечение:*

- Федеральный государственный стандарт дошкольного образования;
- СанПиН;
- договор с законными представителями (родителями).

➤ *материально-техническое обеспечение:*

- специально оборудованное помещение (группа, компьютерный класс, кабинет и т.п.);
- наличие технических средств обучения (интерактивная доска, компьютер и соответствующее программное обеспечение);
- дидактический и наглядный, раздаточный материал;

➤ *кадровое обеспечение:*

- педагог, владеющий современными игровыми, образовательными и информационными технологиями.

Формы аттестации и оценочные материалы

Критерии оценки достижения запланированных результатов

Высокий уровень: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве» Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в быстром темпе. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

У ребёнка отмечается устойчивая познавательная активность, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет самостоятельно, без помощи взрослого. Умеет планировать свои действия, самостоятельно организовать деятельность, осуществлять контроль и оценку, рассуждать, искать правильный ответ.

Средний уровень: ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Познавательная активность недостаточно устойчива, логические задания предполагающие осуществление операций классификации, сериации, анализа-синтеза выполняет с помощью взрослого. Не всегда может самостоятельно организовать, спланировать, осуществить контроль, корректировку и оценку своей деятельности.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятия о терминах «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии. Частично знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль. С логическими заданиями самостоятельно не справляется, требуется постоянная помощь взрослого при организации деятельности, психические процессы неустойчивы, волевые усилия по достижению цели проявляет только при поддержке взрослого, познавательная активность носит ситуативный характер.

Таблица 1

Диагностическая карта фиксации уровней развития умений и навыков детей игры в шахматы

группа № _____ ФИО воспитателей _____

№	имя	Знания	умения	ш	ий	ба	ур	ов	ен
---	-----	--------	--------	---	----	----	----	----	----

		шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль	название шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске.	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	умение перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи		

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

3 балла - высокий уровень (выполняет, справляется самостоятельно);

2 балла - средний уровень (выполняет, справляется с помощью взрослого);

1 балл – низкий уровень (не справляется, даже с помощью взрослого).

Таблица 2

**Диагностическая карта фиксации уровней развития логического мышления, компонентов учебной деятельности
дошкольников**

группа № _____ ФИО воспитателей _____

№	Фамилия, имя, отчество ребенка	Логические операции	Общий	Уровень	Компоненты учебной деятельности	Общая	Уровень
---	--------------------------------	---------------------	-------	---------	---------------------------------	-------	---------

		классификация	сериация	анализ и синтез			целесолагание	Планирование	организация	Контроль и оценка		

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

3 балла - высокий уровень (выполняет, справляется самостоятельно);

2 балла - средний уровень (выполняет, справляется с помощью взрослого);

1 балл – низкий уровень (не справляется, даже с помощью взрослого).

7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровое обеспечение: образовательную деятельность по реализации программы может осуществлять педагог-психолог, воспитатель или воспитатель по развивающему обучению.

Материально-техническое обеспечение:

Организация игровых занятий предполагает просторное помещение, где маленькие дети могли бы свободно передвигаться. Помещение не должно быть перегружено игрушками, пособиями, декором, отвлекающими детей. Стульчики и столы не должны занимать много места.

Помещение должно быть оснащено

Ковром;

Большим столом

Навесные настенные конструкции для крепления таблиц

Полкой в три доски для размещения кубиков.

Оптимальная ширина полки — 15 см, таким же должно быть расстояние между досками.

Настенные таблицы и полка для кубиков должны быть размещены выше уровня глаз ребенка. (Ведя по таблицам пальчиком вытянутой руки, вставая на цыпочки, подтягиваясь, выпрямляя спинку, малыш совершает самый настоящий мини-комплекс физических упражнений, решая одновременно познавательные задачи).

Рекомендуется располагать нижнюю доску полки на высоте поднятой руки ребенка и даже выше — чтобы малышу пришлось потрудиться, забираясь на скамеечку, когда надо поставить на полку кубик. Интенсивная работа глаз лишь укрепляет зрение малыша, которому приходится фокусировать взгляд то на ближних объектах (кубиках и карточках у него в руках), то на дальних (склады на настенных таблицах, кубики на полке).

Стандартным комплектом «Кубики Зайцева»:

- **10 таблиц**
- **61 картонный кубик (50х50мм и 60х60мм);**
- **аудиодиск (CD) с попевками**
- **учебник для родителей, воспитателей, учителей.**
- **Складовые картинки (набор «240 картинок») и плакаты**
- **Магнитофон с USB выходом**
- **Указка длинная, примерно 1,5 м**
- **Указки короткие, разноцветные (для детей 3-4 лет)**
- Варежковая кукла Маша (или другой персонаж)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство.- М: 2000. 256 стр.
2. Гончаров В. И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, .1984.
3. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука, или первые шаги по шахматной доске.– М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В.Г., Длуголенский Я.Н. Я играю в шахматы .– Л.: Детская литература, 1985.
5. Сухин И. Г. Волшебные фигуры.– М: Новая школа, 1994.
6. Сухин И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений»(Обнинск:Духовное возрождение, 2010. – 40 с.
7. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М: Поматур, 2000.-320с, ил.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Интернет - ресурсы:

1. <http://www.resobr.ru/materials/45/40710/>
2. http://nmc-kemerovo.ucoz.ru/Katalog/belaja_ladja.pdf
3. <http://chess555.narod.ru> Авторский Сайт шахматного всеобуча
4. <http://suhin.narod.ru> Авторский сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шах

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

КОНСПЕКТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«История шахмат»* (конспект № 1)

Цель: формирование представлений об истории шахмат, игры в шахматы, о чемпионатах и чемпионах в шахматной игре. Развитие интереса к игре в шахматы.

Задачи:

- познакомить с историей возникновения шахматной игры, рассказать о великих шахматистах;
- сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны);
- развивать конструктивные способности, умение составлять из частей целое;
- воспитывать усидчивость, волю, уверенность в своих силах.

Оборудование и материалы:

2 плаката для дидактического задания «Что общего, чем отличаются»; карточки к игре «Расшифруй слово» на каждого ребенка; цветные карандаши; индивидуальные карточки «Подумай и раскрась»; Д/и «Чудесный мешочек» (шахматные фигуры); ИД (интерактивная доска); конверты с домашним заданием на каждого ребенка; «Разрезные картинки» - 2 набора для команд.

* Конспект разработан Н.В.Кузьминой

Предварительная работа:

Чтение отрывков из книг Драгунский В. Шляпа гроссмейстера, Сендюков С. Королевство в белую клетку, И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»; отгадывание загадок на шахматную тему; работа с раскрасками; д/и «Большая и маленькая», «Найди такую же фигуру».

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Давным-давно жил в одной стране деспотичный раджа. Один из его приближенных решил показать властителю, насколько зависит он от подданных, и придумал игру, где король (царь, шах) хотя и является главной фигурой, однако мало что значит без поддержки и защиты других фигур. Эта игра оказалась удивительно интересной, и не заметивший нравоучительного намека раджа очень полюбил эту игру. Кто догадался, как она называется? Педагог представляет детям два плаката со схематическим изображением «Шахматы» и «Чатуренга». Поясняет, что ранее у шахмат было другое название - «Чатуренга».	Дети внимательно слушают. Шахматы.
Основная часть I. Работа на ИД Д/и «Расшифруй слово»	

Педагог: Да, речь идет о шахматах. Как переводится название игры?

А сейчас попробуйте установить, как же называется игра, изображенная на втором плакате, расшифруйте и запишите это слово.

Именно так сначала называлась эта игра.

Ч	Т	А	У	Н	Г	Р	А	А
1	3	2	4	7	8	5	6	9

Название игры берёт начало из персидского языка: шах и мат, что значит «король пал или умер». (Индивидуальное домашнее задание)

Дети выполняют задание на ИД поочередно вписывая буквы. Читают слово - «чатуренга»

II. Д/и «Что общего, чем отличаются»

Педагог предлагает сравнить и проанализировать две схемы: схему современных шахмат и схему чатуренга.

Схема шахмат



Схема чатуренга



Дети находят общее: доска состоит из одинакового количество клеток на доске, используются одинаковые фигуры. Отличия: было разное количество игроков, разное количество фигур у каждого игрока, ограничение во времени.

III.Д/и «Прочти по первым буквам»														
Педагог: 2000лет назад началось путешествие шахмат по миру. Выполнив задание, вы узнаете, в какой стране были придуманы шахматы и откуда они начали свое путешествие.			Дети работают по карточкам самостоятельно. Слово составляется по первой букве от каждой картинки											
			<table><tr><td>игла</td><td>ножницы</td><td>дом</td><td>игла</td><td>яблоко</td></tr><tr><td>И</td><td>Н</td><td>Д</td><td>И</td><td>Я</td></tr></table>		игла	ножницы	дом	игла	яблоко	И	Н	Д	И	Я
игла	ножницы	дом	игла	яблоко										
И	Н	Д	И	Я										
V. Физминутка «Мы поднялись, потянулись – Это раз!»														
Педагог предлагает провести физминутку: Мы поднялись, потянулись – Это раз! Наклонились и прогнулись – Это два! И в ладоши три хлопка – Это три! Руки в стороны пошире – Вот четыре! На носочки встать и руками помахать – Это пять! И опять за столик сесть – Это шесть!			Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.											
IV. Д/и «Собери разрезную картинку»														
Педагог: - Сегодня знают и любят игру в Шахматы во всем мире, но есть деревня в Германии, в которой без шахмат не могут жить. Педагог предлагает детям разделить на 2 команды. Герб деревни Штребок			Дети складывают из разрезных картинок герб деревни Штребок.											



Педагог кратко рассказывает о деревни.

IV. Д/и «Раскрась и узнай»

Педагог: - Чатуренга долго путешествовала по миру, видоизменялась, и стала называться шахматами. Люди начали проводить шахматные турниры, затем чемпионаты мира, чтобы выбрать самых достойных чемпионов. Чаще всего первенство по шахматам одерживала страна, чтобы узнать какая, слушайте загадку: голубая полоска между красной и белой, а красная - самая нижняя.

Педагог: - Россия гордится своими чемпионами. В разное время ими становились: Александр Алехин, Михаил Ботвинник, Гарри Каспаров, Анатолий Карпов.

Дети слушают

Дети индивидуально выполняют задание цветными карандашами.

белая
голубая
красная

VI. Д/и «Чудесный мешочек»

Педагог предлагает определить материал из которого сделаны шахматные фигуры.

Дети поочередно достают из «Чудесного мешочка» шахматные фигуры из разного

	материала (стекло, металл, пластик, дерево, и т.д.)
Заключительная часть	
Педагог предлагает детям свободные игры, свободное обследование шахматных фигур и доски.	Дети рассматривают и играют

«Шахматная доска»*

(конспект № 2)

Цель: Развитие интереса к игре в шахматы: шахматная доска, простейшие законы шахматной стратегии.

Задачи:

- 1.Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением.
- 2.Упражнять детей в изображении основных шахматных линии на доске.
- 3.Развивать аналитическую деятельность, умения классифицировать объекты по трем свойствам воссоздать, выделять закономерности.
- 4.Развивать логическое мышление и творческое воображение, память.
- 5.Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в делах и играх.

Оборудование и материалы:

* Конспект разработан Т.И. Панферовой

Раздаточный материал. ИД (интерактивная доска). Схемы, шахматные фигуры, мяч, листы бумаги, карандаши.

Предварительная работа:

Рассказ и чтение украинской сказки С.Т. Аксакова, «Аленький цветочек», рассматривание иллюстраций, игровое упражнение «Назови героев сказки», рассматривание шахматных фигур, проиграть с детьми в д/и на тему шахмат.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Ребята, вас ждет сюрприз. Как вы думаете, что это может быть?	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. (Коробка из под шахмат обернута упаковочным материалом и там лежат герои из сказки «Аленький цветочек.»
Педагог задает вопросы: -Чтобы узнать, что за сюрприз, выскажите свои версии.	Дети делают предположения, затем дети раскрывают обертку. А там шахматная доска
-Давайте посмотрим, сколько здесь горизонталей? Сколько вертикалей?	Дети считают (8) (8)
-Что это за клетки?	Шахматное поле.

-А что здесь делают эти герои? Вы узнали, из какой они сказки? Педагог: Да ребята, вы правы. Это сказочные герои попали в чужую для них страну – Шахмат и не знают, как выбраться из нее. Что вы предлагаете? Для этого нужно, выполнит сложные задания. Вы, готовы? Определите, на каких полях находятся наши герои?	Отгадывают название сказки. Из сказки «Аленький цветочек» Дети предлагают помощь. Дети определяют поля на шахматной доске b 2.Е 4,С 5 F 3 Посоветовавшись, дети определяют, кого первым будут выручать.
I. «Собери фигуру»	
Педагог: Я вам предлагаю разделиться на пары и составить фигуры. Кто уже собрал, назовите шахматную фигуру.	Дети построились в шеренгу и рассчитались на 1 и 2. Ребята справились с заданием и вызволили первого героя.
II. «Стихи про шахматы»	
Педагог: Ребята, я вам предлагаю, выбрать шахматную фигуру и рассказать стихотворение и еще один герой будет освобожден.	Дети выбирают шахматные фигуры и читают стихи.
III. Физминутка «Раз, два!»	
Педагог проводит физминутку: Раз, два! Покружись вокруг себя. Три! Привстать, На носочки встать.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Четыре! Плечи развести пошире. Пять! Хлопаем раз пять. Шесть! Всем присесть, потом привстать И шагать, шагать, шагать!	
IV. Д/и «Расставь фигуры правильно»	
Педагог: Предлагает расселить фигуры по своим местам также в парах. Назовите фигуры?	Дети самостоятельно расселяют фигуры и называют, исправляют ошибки, выражают желание помочь друг другу взаимопроверка.
V. Игра с мячом «Ответь на вопрос»	
Педагог: По клеткам какого цвета ходят пешки? - Какие линии вертикальные? - Какие линии горизонтальные? - Какой длины бывают диагонали? - Сколько полей имеет центр шахматной доски?	Дети ловят мяч и отвечают на вопросы воспитателя. Самооценка и оценка действий других
VI. Работа на ИД Д/и «Найди ошибку»	
Д/и «Найди ошибку» - необходимо правильно расставить шахматные фигуры на доске. Педагог: Ребята, найдите ошибки и исправьте их. Педагог напоминает правила: На ИД нарисованы шахматные фигуры, с помощью кнопки «Выделить» стилусом можно передвигать фигуры по полю.	Дети внимательно слушают правила игры, затем выполняют задание поочередно.
Заключительная часть	

Педагог сообщает детям о том, что они помогли выбраться сказочным героям из шахматной страны, спрашивает у детей «Что им понравилось?»	Дети отвечают на поставленный вопрос.
--	---------------------------------------

«Шахматное королевство»*

(конспект № 3)

Цель: развитие интереса к игре в шахматы: «шахматное королевство» - шахматная доска, шахматные фигуры.

Задачи:

- 1.Закрепить знания о шахматной доске.
- 2.Сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами.
- 3.Познакомить детей с шахматными фигурами, их основными привычками, расстановкой.
- 4.Формировать познавательную активность. Расширять кругозор.
5. Развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.
- 6.Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками.

Обогатить словарь: «Шахматные фигуры», «Шахматная доска», «Диагональ», «Центр», «Белые поля», «Чёрные поля».

Оборудование и материалы: Шахматная доска; кубик, на гранях которого изображены шахматные фигуры.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Предварительная работа: Заучивание стихотворений о шахматах; знакомство с историей шахмат и шахматными фигурами, с шахматной доской; рассматривание иллюстраций; работа с родителями; индивидуальная работа.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог читает стихотворение: Кто ты – Петя, Валя, Тоня, Говорун или тихоня, непоседа – озорник, Или лучший ученик. Дрессируешь ли собаку, Затеваешь с братом драку, Любишь спорт или кино, Это, в общем, все равно. Дело – то сейчас не в этом, Дело – то сейчас в другом. Хочешь в новый мир – игру Дверь тебе я отопру? Что с собой нам взять? Желанья и терпенья чуть-чуть. Шахматы – игры название В шахматы мы держим путь!	Дети слушают, и обсуждают о чём идет речь в стихотворении
Основная часть	

окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую когда – либо изобретало человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычный мир, наполненный борьбой и радостью неожиданных открытий. Тогда вы подружитесь с обитателями друзей на всю жизнь. У шахматного королевства много друзей во всех концах земного шара. Воспитатель: - Территория шахматного королевства, какая? (Квадратная) - На какую геометрическую фигуру похожа? (Квадрат). Педагог показывает и говорит: - Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики - поля. Сколько белых, чёрных полей? Педагог читает стихотворение: «Что такое шахматная доска». Педагог: - Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу? – Если белый угол, то неправильно лежит доска. Первый шахматный закон: доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат. Положите доску правильно! Педагог: - По всем полям шахматной доски движутся фигуры - храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца – ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано. – Почему? Педагог:	Ответы детей Дети внимательно слушают рассказ воспитателя о путешествиях и путешественниках и отправляются в путешествие в шахматное королевство. Ответы детей
---	---

- Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны. Шахматные армии выстраиваются друг перед другом лицом, белый конь против черного. Впереди армии, в первой шеренге, от края до края доски, - пешки. Они прикрывают собой фигуры. По краям стоят ладьи. Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры – король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь на черном. Чтобы не путать запомните: «Ферзь любит свой цвет».	Дети рассматривают доску и считают: (32 + 32). Дети внимательно слушают Дети раскладывают шахматную доску, прослушав рассказ воспитателя о первом шахматном законе. Запоминают первый шахматный закон. Дети высказывают свои предположения. Дети слушают рассказ воспитателя, запоминают правило «Ферзь любит свой цвет».
---	--

I. Д/и «Кубик»	
Педагог предлагает д/и «Кубик» и знакомит с правилом: назови фигуру, которая выпадает на верхней стороне кубика. Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру. Ходы делаются по очереди. Педагог предлагает детям загадку: Они в порядок все приводят Согласно им фигуры ходят. (Правила). Педагог предлагает расставить все фигуры на шахматной доске, постараться запомнить их расположение.	Дети расставляют фигуры при помощи кубика, на гранях которого изображены шахматные фигуры. Дети слушают и отгадывают загадку. Дети расставляют все фигуры на шахматной доске, запомнив их расположение.
II. Физминутка «Раз, два, три, четыре»	
Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два, три, четыре. Развернули плечи шире. И пять! Руки вверх пошли опять. Ноги любят танцевать – Будем ими управлять, То есть надо приседать, А потом опять вставать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения в соответствии с текстом.
III. Д/и «Перепутаница»	

Педагог предлагает д/и «Перепутаница», знакомит с правилом – необходимо помочь исправить ошибки на шахматной доске. Педагог подбадривает детей, хвалит за старание.	Дети внимательно слушают правило игры и исправляют ошибки!
IV. Работа на ИД Д/и «Какой фигуры не стало»	
На ИД шахматное поле с фигурами. Педагог предлагает д/и «Какой фигуры не стало» знакомит с правилом: необходимо запомнить фигуры на поле. Дети закрывают глаза, а педагог убирает одну фигуру (стилусом «выделяет» фигуру, затем «удаляет»). Напоминает правила работы стилусом. Педагог предлагает детям поработать у доски. Воспитатель подбадривает детей, хвалит за старание.	Дети слушают правило игры и называют фигуру, которой не стало. Принимают правила работы стилусом. Дети по - очереди работают у доски, убирая одну фигуру.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог путешествия в славную страну шахмат. Задаёт вопросы: - Что нового узнали? - С каким королевством познакомились? - Что вам понравилось? Молодцы, вы сегодня были внимательными, дружными!	Дети отвечают на поставленные вопросы.

«Жители шахматного королевства»*

(конспект № 4)

Цель: развитие интереса к игре в шахматы: «жители шахматного королевства»

Задачи:

- 1.Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), их расстановкой на доске.
- 2.Дать представление о значении и ценности фигур, познакомить с таблицей равенства фигур.
- 3.Формировать умение сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.
- 4.Развивать конструктивное мышление: строить из простейших геометрических фигур новые, более сложные; логическое мышление, сообразительность, внимание.
- 5.Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в делах и играх.

Оборудование и материалы: Колокольчик, наушники, шахматная доска, шахматные фигуры, д/и «Составь фигуру», карточки с незаконченными рисунками, ИД (интерактивная доска).

Предварительная работа: Чтение сказок «Мудрец», «В стране шахматных чудес»; рассматривание иллюстраций; д/и «Чудесный мешочек»; д/и «Найди похожую фигуру»; рассматривание шахматной доски и шахматных фигур.

Ход:

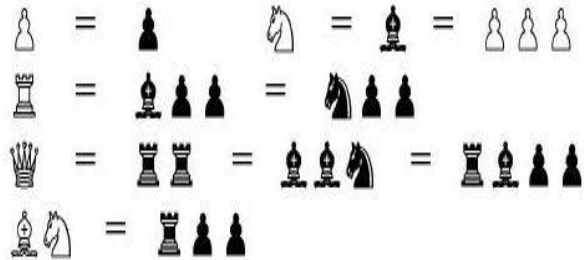
Деятельность педагога	Деятельность детей
-----------------------	--------------------

* Конспект разработан И.А. Максимовой

Вводная часть	
Педагог: Ребята, к нам сегодня должны были прийти гости, но почему-то до сих пор их нет. Интересно, почему? Раздается сигнал, воспитатель надевает наушники Да... да... прием... Детский сад «Колокольчик» Беда...? Помощь...? Хорошо...! постараемся! (Снимает наушники и обращается к детям) Ребята, вы представляете, к нам с вами обратились за помощью жители шахматной страны. Вы знаете про такую страну? А кто в ней живет? У них приключилась беда: злой волшебник заколдовал все шахматные фигуры и они забыли, кто они и где на шахматном поле они стоят. Поможем им?	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. Дети отвечают на вопрос. Дети дают согласие.
I.Отгадывание загадок.	
Педагог: Для того, чтобы попасть в эту страну, надо отгадать загадки, которые прислали нам жители этой страны. Отгадаете? - На каком поле ничего не растет? (На шахматном) - Без кого королевства не бывает? (Без короля) - Не живет в зверинце, не берет гостинцы по косой он ходит, хоботом не водит!	Дети дают согласие. Отгадывают загадки.

Кто это? (Слон) - Не люди, не звери, не часы, а ходят? (Шахматные фигуры) - Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка) Педагог: Молодцы, ребята. А сейчас я предлагаю закрыть глаза и послушать звон волшебного колокольчика, вот мы с вами и попали в шахматное королевство.	
II. Д/и «Составь фигуру»	
Педагог: Ребята, злой волшебник превратил всех жителей шахматного королевства в кусочки картона. Но я знаю, что в душе вы добрые волшебники и сможете расколдовать эти чары.	Дети из частей составляют силуэт и называют получившуюся шахматную фигуру.
III. Д/и «Какой фигуры не стало»	
Педагог ставит перед детьми несколько шахматных фигур, просит запомнить их, а потом, когда дети закрывают глаза, убирает одну фигуру.	Дети отгадывают, какой фигуры не стало.
IV. Физминутка «Мы поднялись, подтянулись...»	
Педагог проводит физминутку: Мы поднялись, потянулись – Это раз! Наклонились и прогнулись – Это два! И в ладоши три хлопка – Это три!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Руки в стороны пошире – Вот четыре! На носочки встать И руками помахать – Это пять! И опять за столик сесть – Это шесть!	
V. Дидактическая игра «Снежный ком»	
Педагог выставляет перед детьми шахматные фигуры одного цвета (король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка) в один ряд и просит первого ребенка назвать первую фигуру, второй ребенок должен назвать первую фигуру и вторую и т.д. Молодцы, ребята! Мы с вами помогли всем шахматным фигурам вспомнить свои имена, а теперь они просят помочь им занять свои места на шахматном поле.	Дети перечисляют шахматные фигуры.
VI. Работа на И/Д Д/и «Расставь шахматные фигуры»	
Д/и «Расставь шахматные фигуры» - необходимо правильно расставить шахматные фигуры на доске. Педагог: Ребята, расставляя фигуры, не забывайте говорить, где они находятся. Например, белый конь находится в верхнем правом углу. После того, как дети расставили фигуры, педагог знакомит со значением и ценностью фигур.	Часть детей работает с раздаточным материалом, а часть детей работает у ИД. Ребенок. Белая королева в правом нижнем углу. Черная пешка посередине. Белая ладья в левом верхнем углу и т.д.

Педагог: чтобы быстрее войти в шахматную жизнь нужно знать следующие равенства:  Значение фигур вообще находится в зависимости от разнообразия их движения. Педагог: Таким образом, наиболее ценной фигурой является ферзь, затем ладья, далее, приблизительно равные, слон и конь, затем пешки. Ферзь равен приблизительно двум ладьям. Слон или конь = 3 пешкам. Ладья = слону или коню и 2 пешкам и т. д.	Дети внимательно слушают и запоминают.
VII. Д/и «Дорисуй и назови предмет»	
Педагог: Ребята, вот мы и помогли шахматным фигурам. А сейчас я предлагаю вам подарить им их портреты. Перед вами незаконченные изображения шахматных фигур и ваша задача, ребята, дорисовать эти рисунки.	Дети дорисовывают изображения
Заключительная часть	
Педагог: Молодцы ребята, ваши знания, умения, а также дружба и сплочённость помогли преодолеть все трудности, которые были в этом удивительном путешествии. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад. Предлагаю закрыть глаза и послушать звон волшебного колокольчика.	Дети выполняют действие, заданное педагогом.

Вот мы и очутились у нас в детском саду. Скажите, ребята, что вам понравилось больше всего? А что было самым трудным?	Дети отвечают на вопросы.
---	---------------------------

«Шахматные фигуры, обозначения, ходы» *
(конспект № 5)

Цель: Закрепление знаний о шахматных фигурах: жителях шахматного королевства, их движением по шахматной доске.

Задачи:

- 1.Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), умением правильно их называть.
- 2.Упражнять детей в умении располагать, обозначать фигуры на шахматной доске, описывать в нотации шахматные фигуры.
- 3.Познакомить с ходами шахматных фигур по шахматной доске, рассказать, как происходит взятие фигуры, какие особенности.
- 4.Закрепить умения точно выражать свои мысли, подбирая нужные слова; развивать умения пользоваться шахматными выражениями.
- 5.Развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

Обогатить словарь: «Король», «Ферзь», «Ладья», «Слон», «Конь», «Пешка», «Белые», «Черные», «Ходы».

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Оборудование и материалы: Шахматная доска; шахматные фигуры, листы со словами: коньки, оладьи, спешка, заслонка.

Предварительная работа: Чтение загадок и стихов о шахматах, рассматривание иллюстраций, знакомство с шахматными фигурами и их ходами по шахматной доске работа с родителями, индивидуальная работа.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей														
Вводная часть.															
Обозначения шахматных фигур.															
Педагог предлагает прослушать стихи про шахматный отряд, шахматные фигуры и рассмотреть иллюстрации и слайды на ИД на тему «Шахматы». Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть таблицу и постараться запомнить обозначение шахматных фигур. <table><tr><th>Белые</th><th>Черные</th></tr><tr><td> Король</td><td> Король</td></tr><tr><td> Ферзь</td><td> Ферзь</td></tr><tr><td> Ладья</td><td> Ладья</td></tr><tr><td> Слон</td><td> Слон</td></tr><tr><td> Конь</td><td> Конь</td></tr><tr><td> Пешка</td><td> Пешка</td></tr></table> «Шахматные фигуры» - их обозначения.	Белые	Черные	 Король	 Король	 Ферзь	 Ферзь	 Ладья	 Ладья	 Слон	 Слон	 Конь	 Конь	 Пешка	 Пешка	Дети внимательно слушают стихи и рассматривают иллюстрации и слайды на ИД. Дети внимательно смотрят, запоминают изображение шахматных фигур.
Белые	Черные														
 Король	 Король														
 Ферзь	 Ферзь														
 Ладья	 Ладья														
 Слон	 Слон														
 Конь	 Конь														
 Пешка	 Пешка														
Основная часть															

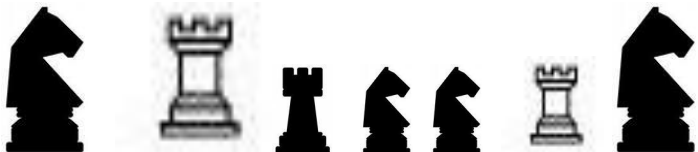
I. «Шахматные фигуры, их ходы»	
Педагог: - Ребята, вы хотите познакомиться со всеми родами войск шахматной армии, и ее ходами? Любое перемещение фигуры или пешки на доске называется ходом. Игроки делают ходы по очереди, играющий белыми начинает первым. Как вы думаете «Без кого королевства не бывает?» (Без короля). Педагог: Король – это самая важная фигура в шахматном королевстве. Если король погиб, партия проиграна. Педагог предлагает выполнить задание: поставить короля противника в безвыходное положение, как говорят «объявить мат» (по - арабски умер). Король может пойти на любое соседнее поле. - Сколько ходов понадобится королю, чтобы пройти через все поле? Посчитайте. (7). Педагог: Второй фигурой по важности в этом королевстве будет - ферзь. Ферзю открыты все пути – и по вертикалям, и по горизонталям и по диагоналям. За один ход ферзь переносится через всю доску от края до края. Однако фигура не обязана мчаться на край доски, она может остановиться на любом попутном поле. Угадайте загадку: Эта особа особой породы Гуляет, где хочет, поклонница моды	Дети отвечают на вопросы. Дети внимательно слушают определения «ход». Внимательно слушают задание Дети считают ходы (7). Выполняют задание. Дети внимательно слушают рассказ о второй фигуре по важности – Ферзь.

Она дирижер, она командир С достоинством носит придворный мундир. (Ферзь). Правильно, Ферзь может перемещаться на любое число полей по вертикали и диагонали. Ферзь сочетает в себе возможности ладьи и слона, кроме того может перемещаться и по белым, и по черным диагоналям. Такая мобильность делает Ферзя сильнейшей фигурой. Педагог: - Какие фигуры стоят по углам шахматной доски, на что они похожи? (Ладья) Ладья фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо. Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. Педагог: - А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры – слон и конь. Слон ходит только по диагонали вперед, назад на любое количество полей. Один ходит только по белым диагоналям – белоснежный, второй – по черным и соответственно называется как? (чернопольный). – Они могут столкнуться? (нет). Педагог: - Какая фигура похожа на лошадь? – Конечно конь. Это фигура особенная. Король, ферзь, ладья, слон движутся только по прямым дорогам, а конь – два поля вперед, одно вбок, так оно тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца, как – будто скачет. Можно сказать, что конь ходит буквой «Г», выделяется своей маневренностью.	Заинтересованно слушают загадку и отгадывают ее. Дети делают ходы ферзем. Дети слушают и отвечают на вопросы. Дети внимательно слушают про ходы легких фигур, отвечают на вопросы.
--	--

Педагог: - Какая фигура самая высокая? (Конь) - Конь умеет то, что не под силу ни одному из подданных деревянного королевства, даже самим королям, - он может перескакивать, как через свои, так и через чужие фигуры. Главное, чтобы было свободно от своих фигур на поле, на которое конь собирается прыгнуть. Если на этом поле стоит своя фигура. То ход невозможен, если чужая – ее можно побить. Педагог предлагает задание: - Пусть конь стоит в углу; попробуйте обскакать конем доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Педагог: - Сколько ходов вам понадобилось? Если сумеем уложиться в 20 ходов, - отлично! - Можно ли назвать коня белопольным? Конечно, нет, так как конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.	Дети называют фигуру, слушают рассказ об особенной фигуре (конь), как она ходит. Дети отвечают на вопрос. Дети слушают про ходы Коня. Дети, выслушав задание, выполняют
---	---

	его. Ответы детей. Дети отвечают
II. Физминутка «Пешки»	
Педагог предлагает провести физминутку: «А сейчас мы с вами превратимся в пешек». Проводится физкультминутка: Ну- ка, пешки, поиграем. Головой мы поворачиваем, Вправо – влево, а потом (вращение головой) 3- 4, приседаем, Наши ножки разомнём (приседания) 1,2,3 – на месте шаг. Встали пешки дружно в ряд. Мы размялись от души. Педагог наблюдает и контролирует правильность выполнения движений.	Дети выполняют движения в соответствии с текстом.
III. «Шахматная фигура – Пешка». «Взятие»	
Педагог:	

- Какая самая слабая фигура в шахматном королевстве? (Пешка). Она ходит только вперед и только на один шаг. Хотя в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. - За сколько ходов пешка может дойти до последней горизонтали? (За 5). - Но путь пешки труден. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под бой неприятельских фигур. Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится добежать до последней горизонтали! Немедленно, как только ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру, по вашему выбору в какую? Педагог: - Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. - А как вы думаете, что будет, если путь прегражден? - Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит своя фигура, - путь закрыт. - Если же на пути стоит чужая фигура, - ее можно взять (побить). Взятие. Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, стоящую на ее пути. Эта фигура убирается с доски, и ее место занимает фигура, которая делает ход. Все это делается за один ход. После чего ход считается законченным. Фигура может взять вражескую фигуру или пешку, только если может пойти на поле, на котором расположена берущаяся фигура. Однако брать необязательно: фигуры не пешки. Пешка берет не так, как ходит, движется вперед – прямо, а бить может только по диагонали.	Дети отвечают на вопрос. Дети внимательно слушают рассказ воспитателя про пешку, ее движения. Дети высказывают свои предположения. Дети отвечают на вопрос. Дети слушают вопрос, высказывают свои предположения. Дети внимательно слушают рассказ воспитателя.
--	--

IV. Работа на ИД Д/и «Каких сколько?»	
Педагог предлагает д/и «Каких сколько?» (Сравнить фигуры по размеру, сосчитать их и сравнить по количеству) Педагог напоминает правила: На ИД нарисованы шахматные фигуры, с помощью кнопки «Маркер», записать количество фигур пользуясь стилусом. 	Дети внимательно прослушивают правила, поочередно выполняют задание на ИД.
Заключительная часть	
Педагог сообщает детям о том, что они закрепили названия шахматных фигур, познакомились с особенностями каждой фигуры, её ходами, и теперь они смогут продолжать осваивать эту увлекательную игру «Шахматы». Вопросы: «Что нового узнали?», «С какими фигурами познакомились?», «Что Вам запомнилось больше всего?»	Дети довольны, так как они теперь смогут лучше играть в игру «Шахматы» Дети отвечают на вопросы, высказывая свое мнение.

«Шахматные фигуры. Начальная позиция»*

(конспект № 6)

Цель: Развитие интереса детей к игре в шахматы: начальная позиция. Закрепление названий шахматных фигур, их расстановка.

Задачи:

1. Сформировать понятие детей о расстановке фигур и правильным расположением шахматной доски перед шахматной партией.
2. Дать представление о горизонтали, которую в начале партии имеют белые и черные фигуры.
3. Упражнять в умении составлять начальную позицию.
4. Обогащать словарь детей за счет расширения представлений о правилах игры в шахматы и знакомясь с шахматными фигурами.

Оборудование и материалы: Шахматная доска и шахматные фигуры; магнитная шахматная доска и фигуры; кубик-мякиш (20 x 20) с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматный кубик»; 12 домиков из картона с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматные домики»; костюм «Волшебника»; волшебная палочка; «Ковёр-самолет» - шахматная доска изготовленная из ткани (200 x 200 мм).

Предварительная работа:

Чтение сказки «В стране шахматных чудес»; наблюдение за игрой старших дошкольников; рассматривание шахматной доски и шахматных фигур; дидактические игры: «Найди похожую фигуру», «Что изменилось», «По росту».

* Конспект разработан М.В. Лобановской

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Волшебник стоит на шахматном ковре - самолёте. Звучит музыка, заходят дети. Волшебник предлагает отправиться в путешествие в очень удивительную страну, и предлагает отгадать «Какая, это страна?» Далее волшебник предлагает послушать интересную историю про игру в шахматы. (Под музыку Волшебник рассказывает историю – легенду про шахматного «Мудреца»). Волшебник: «Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный. Вскоре старый король умер. После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной. Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарелый Мудрец и сказал: «Я знаю одно надежное средство, которое	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. Дети предлагают свои варианты, подбирают прилагательные (увлекательная, волшебная, загадочная, далёкая, шахматная) Дети внимательно слушают

может двух братьев померить. Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.

- А где же армия брата? – спросил Белый Королевич.

И мудрец достал из котомки другие фигурки, только черного цвета, расставил их на противоположной стороне. По углам поставил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Чёрный королевич, молвил Мудрец, указывая на чёрные фигуры.

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.

- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске».

	Выслушав легенду, дети обсуждают ее.
I.Обсуждение истории «Про шахматного мудреца»	
Волшебник интересуется у ребят, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему?»	Дети отвечают на вопросы, высказывая свое мнение.
II.Физминутка «Посчитай-ка»	

Волшебник говорит: А сейчас мы с вами немного разомнемся! Проводится физминутка: Раз, два! Голова туда-сюда! Три, четыре! Руки шире! Пять, шесть! Надо всем присесть! Семь, восемь! Боксом всех владеть попросим. Девять! Противника победим И награды раздадим! Волшебник наблюдает и контролирует правильность выполнения движений.	Дети выполняют движения в соответствии с текстом.
III. Закрепление знаний о названиях шахматных фигур	
Волшебник: «Белые и черные необычные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге». - Знакомьтесь – это Король! Король всех главней, всех важней, нет в шахматном войске важнее вождей! - Знакомьтесь – это Ферзь! Чёрный Ферзь – свой любит цвет. Для белого – нет цвета белого милей. Другого правила здесь нет: напротив друг друга поставим их смелей. - Знакомьтесь – это Ладья! Эта башня боевая. Неуклюжа, но сильна. Шаг тяжелый у Ладьи. В бой её скорей веди! - Знакомьтесь – это Конь! Прыгнет Конь, Подковы звяк! Необычен каждый шаг: Буква «Г» и так и сяк. Получается зигзаг. - Знакомьтесь - это Слон! Если Слон на белом поле встал вначале (не забудь!) Он другой не хочет доли - знает только белый путь. А когда на поле чёрном	Дети выражают желание воплотиться в ту или иную шахматную фигуру

Слон стоит, вступая в бой, ходит, правилам покорный, чёрной тропкой Слон такой. До конца игры Слоны цвету одному верны. - Знакомьтесь – это пешка! Мы - шахматные Пешки, в бою не любим спешки. Шагаем лишь вперёд, назад не знаем хода. За нами «офицеры». За нами Короли, Ладьи и «королевы», и конные полки. Ферзь и ладьи – тяжелые фигуры. Слоны и кони – легкие фигуры.	
IV. Д/и «Шахматные домики»	
Домики лежат на столе или на полу. Волшебник предлагает детям расставить фигуры в домики. Если домик найден неверно. Просто скажите «Это домик для пешек, а у тебя в руке ладья. Где же домик для ладьи?»	Дети отвечают на поставленный вопрос и делают правильный выбор.
Заключительная часть	
Волшебник сообщает детям о том, что они закрепили названия шахматных фигур, познакомились с особенностями каждой фигуры и теперь они смогут продолжать осваивать эту увлекательную игру «Шахматы». Волшебник: - Вам понравилось в моём сказочном царстве? - Что Вам запомнилось больше всего?	Дети довольны, так как они теперь смогут лучше играть и устраивать соревнования. Дети отвечают на вопросы

«Шахматная фигура «Слон»*

* Конспект разработан С.В. Тиминой

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной фигуре «Слон», расположении в начальном положении, обозначение, ходы, сила.

Задачи:

- 1.Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: слон.
- 2.Упражнять детей в умении определять, сколько полей контролирует слон, какая это фигура по силе, показать, пути перемещения слона.
- 3.Дать понятие о том, что означает белопольный, чернопольный слон.
- 4.Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
- 5.Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- 6.Воспитывать усидчивость, волю, уверенность в своих силах.

Оборудование и материалы:

Д/и «Чудесный мешочек» (шахматные фигуры); доска (мольберт); 6 силуэтов шахматных фигур плоскостных; карточки к игре «Перенеси картинку на новое место» на каждого ребенка; цветные карандаши; ИД (интерактивная доска); конверты с домашним заданием на каждого ребенка.

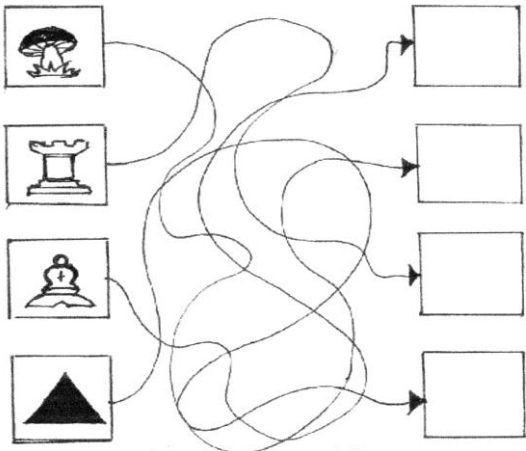
Предварительная работа:

Чтение отрывков из книг В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы», И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»; ознакомление с шахматной доской и шахматными фигурами; чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож»; отгадывание загадок из «шахматной шкатулки»; работа с раскрасками; д/и «Что общего», «Белые и черные», «Прятки», «Путешествия», «Кто быстрее».

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог проводит ритуал приветствия: - Давайте, ребята, поприветствуем друг друга. Здравствуй, друг! Как ты тут? Где ты был? Я скучал! Ты пришел? Как хорошо! Педагог показывает детям мешочек и говорит, что там спряталась интересная игра. Предлагает ее угадать, прослушав стихотворение. «Скучно было во детворе Ранним утром во дворе. - Знаю я одну игру, - Сказал ребятам Петя – Где бы ни был я, везде В нее играют дети.	Дети стоят на ковре. Дети встают парами. Дети обмениваются рукопожатиями. Похлопывают по плечу друг друга. Треплют друг друга за ухо. Руки прикладывают к своему сердцу. Разводят руками. Обнимают друг друга. Дети слушают педагога и отгадывают загадку про шахматы.

В игре той есть Ладья и Ферзь, Слон, Конь и пешек ряд, А возглавляет всех – Король – Его хранит отряд. Хочу задание вам дать: Игры название угадать!»	
Основная часть	
I. Д/и «Волшебный мешочек»»	
Педагог: Сейчас попробуйте вспомнить, как зовут жителей шахматной страны. Узнайте фигуру на ощупь и назовите её.	Дети по очереди определяют попадающуюся шахматную фигуру, называют ее, выставляют на стол
II. Д/и «Что изменилось»	
Педагог помещает на доску 6 фигур, просит детей закрыть глаза, и или меняет фигуру на такую же, но противоположного цвета, или меняет местами 2 фигуры, или ничего не меняет.	Дети сидят за столами, слушая задание педагога. Угадывают, что изменилось на доске.
III. Д/и «Перенеси картинку на новое место»	
Педагог предлагает детям карточки с заданиями: Я раздаю вам необыкновенные карточки с дорожками. Вы должны перенести картинки по этим дорожкам в пустые клеточки, нарисовать их, а затем раскрасить красным карандашом шахматные фигуры.	Дети работают по карточкам самостоятельно: переносят картинку в пустую клетку, раскрашивают красным карандашом шахматные фигуры.

		
IV. Загадка		
Педагог предлагает определить, о какой шахматной фигуре на карточке загадка: Не живет в зверинце, Не берет гостинцы. По косо́й он ходит Хоботом не водит.		Дети отгадывают загадку. (Шахматный слон)
V. Работа на ИД		
Педагог предлагает: Д/и «Составь фигуру» (из частей составить силуэт шахматной фигуры и назвать ее), пользуясь кнопкой «Выбор».	Внимательно слушают задание. Дети рассматривают фигуры, из частей собирают силуэт шахматной фигуры, называют ее - «Слон». По очереди выполняют задание на ИД, а остальные дети на местах собирают силуэт из картона.\	

VI. Д/и «Белопольные и чернопольные слоны»	
Педагог на ИД показывает детям начальную позицию слона: Посмотрите, слоны близнецы есть и в белом и в черном войске. Но слоны одного войска никогда не пересекаются: один из них выбирает себе черную дорожку, а другой – белую. - На каких по цвету полях стоят все слоны? - Назовите черные поля. - Назовите белые поля. Педагог: Те слоны, которые стоят на черных полях с1 и f8, оба называются чернопольными, хотя и принадлежат к разным войскам; а на f1 и c8 – белопольными. Соответственно они и перемещаются по полям (диагоналям) своего цвета. Так ходит только слон. Педагог показывает диагонали на ИД.	Дети слушают рассказ – объяснение педагога на ИД. Дети показывают на ИД нужные поля и называют их.
VII. Физминутка «Мы поднялись, потянулись – Это раз!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Мы поднялись, потянулись – Это раз! Наклонились и прогнулись – Это два! И в ладоши три хлопка – Это три! Руки в стороны пошире – Вот четыре! На носочки встать и руками помахать – Это пять! И опять за столик сесть – Это шесть!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Задачи:

- 1.Упражнять детей в умении осуществлять взаимодействие между фигурами при выполнении игровых заданий, применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- 2.Приобщать детей к самостоятельному решению логических задач.
- 3.Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.
- 4.Способствовать активизации мыслительной деятельности детей.
- 5.Воспитывать целеустремленность, волю, организованность, самостоятельность в принятии решений.

Оборудование и материалы:

Письмо к детям от шахматных слонов; мешочек с шахматными фигурами; 2 комплекта квадратов белого и черного цветов для составления шахматной доски; доска или мольберт с нарисованной шахматной доской; фломастеры; силуэты шахматных фигур; ИД (интерактивная доска); варианты заданий к игре «Лабиринт»; индивидуальные задания на каждого ребенка; карандаши; конверт с вариантами позиций для игры; шахматная доска и шахматные фигуры.

Предварительная работа:

Чтение сказки «Чудесные фигуры», «Совсем этот слон на слона не похож»; заучивание стихотворения «Слон» (И. Весела «Шахматный букварь»); игра «Что? Где? Когда?»; д/и «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Почтальон разносит письма», «Соберем урожай»; комплексный рисунок на шахматную тематику

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Сюрпризный момент. Педагог показывает детям письмо, пришедшее из шахматной страны, и	Дети разглядывают конверт, слушают педагога.

предлагает узнать от кого оно, отгадывая загадку: Я смел, силен, достаточно высок. Предпочитаю, и ходить, и бить Всегда по-своему: наискосок! Педагог: Какие бывают слоны? Педагог достает письмо, читает его, говорит, что шахматные слоны ждут детей в гости на новую игру, но у них случилась беда, разлетелись все шахматные поля и они просят помощи. Педагог: Как же мы поступим, ребята? Педагог предлагает оправиться в путешествие в шахматную страну, разделившись на две команды, чтобы быстрее справиться с трудностями. Педагог: Сейчас вы достанете их мешочка шахматную фигуру, какого цвета она окажется, в той команде вы и будете: в команде черных или команде белых.	Дети отгадывают загадку: от шахматного слона. Дети отвечают: белопольные и чернопольные. Дети выслушивают педагога, совещаются, принимают решение: помочь слонам. Дети соглашаются разделить на две команды. Делятся при помощи жеребьевки.
Основная часть I. Игра – эстафета «Составь доску»	
Педагог: Вот разлетевшиеся шахматные доски. Педагог дает каждой команде комплект квадратов из белого и черного картона. Педагог знакомит с заданием необходимо быстро и правильно выложить на столе шахматную доску.	Дети слушают задание. Дети выкладывают на двух столах шахматные доски из белых и черных квадратов.

	Взаимопроверка команд.
II. Считалка «Вертикальные линии»	
Педагог предлагает повторить считалку для уточнения названий вертикальных линий. Педагог: Ребята, для того, чтобы расставить на доске шахматные фигуры, давайте вспомним названия горизонтальных и вертикальных линий. И если горизонтальные линии идут от 1 до 8, то вертикальные нам поможет записать наша помощница считалка: «<u>А</u>ртисту <u>Б</u>иму <u>Ц</u>иркуль <u>Д</u>ашь <u>Е</u>го <u>Ф</u>амилия <u>Ж</u>е а-<u>Ш</u>».	Дети внимательно слушают педагога. Дети на мольберте или доске подписывают горизонтальные линии шахматной доски. Повторяют считалку, выделяя с педагогом нужные буквы, совместно подписывают вертикальные линии.
III. Эстафета «Расставь шахматные фигуры»	
Педагог раздает каждой команде несколько шахматных фигур, предлагает по очереди расставить свои фигуры на доске, называя при этом каждое поле.	Дети по очереди расставляют свои фигуры на доске, называя при этом каждое поле. Взаимоконтроль детей.
IV. Д/и «Согласен ли ты...?»	
Педагог: Ребята, я предлагаю вам поиграть в игру на смекалку, где вы должны соглашаться и говорить «да» или не соглашаться и говорить «нет», отвечая на мои вопросы. Педагог поочередно задает вопросы каждой команде: - Согласны ли вы, что шахматное поле квадратное? - Согласны ли вы, что шахматное поле больше шахматной доски?	Дети принимают приглашение педагога, предварительно выслушав условие задания. Дети отвечают на вопросы.

- Согласны ли вы, что до всех горизонталей и вертикалей одинаковое количество полей? - Согласны ли вы, что в диагонали все поля одинакового цвета?	Да. Нет. Да. Да.
V. Физминутка «Раз, два! Голова туда-сюда!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два! Голова туда-сюда! Три, четыре! Руки шире! Пять, шесть! Надо всем присесть! Семь, восемь! Боксом всех владеть попросим. Девять! Противника победим И награды раздадим!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
VI. Презентация «Домашнее задание»	
Педагог: Ребята, вы помогли нашим шахматным слонам. Поля собраны, можно знакомиться с новой игрой. Но сначала предлагаю вспомнить о слонах всё, что может нам понадобиться в игре.	Дети поочередно произносят подготовленный дома текст: - Если слон на белом поле встал вначале (не забудь), он другой не хочет дом – знает только белый путь. - А когда на поле черном слон стоит, вступая в бой, ходит, правилам

	покорный, черной тропкой слон такой. - До конца игры слоны цвету одному верны. - Лишь одноцветные поля слона в походе привлекали. Он на чужого короля нацелен по диагонали.
VII. Д/и «Лабиринт»	
Педагог знакомит детей с игрой «Лабиринт», объясняет правила: Проберитесь белым слоном на поле, намеченное звездочкой, не становясь на кружочки («заминированные поля») и не перепрыгивая через них. Нарисуйте путь.	Дети внимательно слушают педагога.
VIII. Д/и «Один в поле воин»	
Самостоятельная работа детей на индивидуальных листочках. Педагог: Молодцы, ребята, очень хорошо прошли по лабиринту на ИД. А теперь наши белые слоны решили «пообедать». Помогите им это сделать. Педагог раздает детям задание на листочках. Педагог: Белый слон должен брать каждым ходом черную фигуру. Черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми. Отметьте все ходы при помощи карандаша.	Дети внимательно слушают задание. Индивидуально работают на листочках, отмечая ходы карандашом.
Заключительная часть	
Педагог: Ребята, вот и закончилось наше путешествие в Шахматную страну. Ваши команды быстро справились с заданиями, помогли шахматным слонам. А какие новые тайны шахматной доски вы сегодня узнали? Что вам было	Дети отвечают на вопросы, делятся своими впечатлениями.

интересно? Педагог показывает детям конверт с позициями и говорит, что это подарок командам для игр в группе и дома. Задание: «Кто быстрее съест фигуры у противника» Ходят по очереди белые и черные слоны.	Дети берут конверт, рассматривают позиции. Разбирают их для игр дома. Расставляют фигуры на шахматной доске для игр друг с другом в группе.
---	--

«Шахматная фигура «Ладья»*

(конспект № 9)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной фигуре «Ладья»: расположение на доске, обозначение, сила, ходы.

Задачи:

1. Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ладья.
2. Сформировать представление детей о позициях фигуры ладья: взятии, силе, ходах, месте в начальном положении.
3. Упражнять в умении располагать ладью на доске, обозначать.
4. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
5. Воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.
6. Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, интерес к шахматным фигурам.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Обогатить словарь: «Ладья», «Ход фигуры», «Взятие фигуры», «Горизонталь», «Вертикаль», «Шахматное поле».

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска), игрушка «Буратино», шахматные доски, демонстрационная шахматная доска и шахматные фигуры, загадки, карандаши, шахматные диаграммы на каждого ребенка, фишки, индивидуальные тетради, силуэты шахматных фигур из картона.

Предварительная работа: Заучивание стихотворений о шахматах, знакомство с шахматными фигурами, с шахматной доской, шахматные упражнения, изготовление диаграммы, работа с родителями, индивидуальная работа.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Ребята, кто-то к нам в гости идет? В группу вносится игрушка «Буратино». Буратино здоровается с детьми. Буратино: Вчера у меня было день рождение, гости подарили мне много разных подарков. Как вы думаете, что мне подарили? Буратино: Мне подарили много игрушек, сладостей, а еще подарили игру - шахматы, только как в нее играть я не знаю, может вы, знакомы с этой игрой, и поможете мне научиться играть в нее. Буратино: Как интересно, я хочу научиться играть в шахматы.	Дети узнают гостя «Буратино» Дети здороваются, знакомятся с зайчиком. Дети перечисляют возможные подарки. Дети предлагают Буратино послушать

	стихотворение, в котором говорится, что такое шахматная игра.
Основная часть	
Педагог: Ребята, поможем Буратино научиться играть в шахматы? Педагог: Буратино тоже посадим за стол, чтобы ему было видно, как мы занимаемся. На стене висит демонстрационная шахматная доска. Педагог задаёт вопросы: - Как называется это доска? - Что мы видим на шахматной доске? - Как называются квадраты на шахматной доске? - Какие шахматные фигуры вы знаете, назовите их. - Каких шахматных фигур больше всего на шахматной доске? - Какая шахматная фигура самая высокая, самая низкая?	Дети рассаживаются за столы, на которых расставлены шахматные доски, фишки, шахматные фигуры. Ответы детей: Шахматная доска. На шахматной доске много квадратов, они белые и черные. Шахматное поле. Ладья, слон, король, ферзь, конь, пешка. На шахматной доске больше всего пешек. Самая высокая фигура король, самая низкая пешка.
I. Д/и «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске»	

Педагог предлагает двум детям расставить шахматные фигуры на доске. Педагог задаёт вопросы: - Правильно ли расставлены шахматные фигуры на доске? - На поле, какого цвета находится белый ферзь, черный ферзь? Нужно запомнить правило, Ферзь любит свой цвет. Если это белый ферзь, он любит белое поле, если это черный ферзь он любит черное поле. Шахматная фигура в нотации описывается следующим образом: Ферзь – Ф. Ферзь – тяжелая фигура. - Какая шахматная фигура стоит между слоном и ладьей? - Какая шахматная фигура стоит между ферзем и конем? Педагог предлагает детям убрать с доски все шахматные фигуры, оставляют лишь ладьи. Педагог: Ладья – тяжелая фигура. Ладья может перемещаться на любое количество полей вдоль горизонтали или вертикали. Шахматная фигура в нотации описывается следующим образом: Ладья – Л. Ладья очень сильная боевая фигура. Она сильнее и за коня, и за слона. Её стоимость - приблизительно пять пешек. Эта боевая единица быстроходная и дальнобойная. Ладья двигается с одного края доски в другой и способна	Двое детей расставляют шахматные фигуры. Ответы детей: Да. Дети внимательно слушают и запоминают правило, затем дальше отвечают на вопросы педагога. Конь стоит между слоном и ладьей. Между ферзем и конем стоит шахматная фигура слон. Дети убирают с доски все шахматные фигуры, оставляют лишь ладьи. Дети внимательно слушают.
---	---

наносить удары издалека. В каком бы месте доски ладья ни стояла, она всё равно обстреливает 14 полей. Ладья связывает пешки и фигуры по вертикали и по горизонтали.

-Какие фигуры находятся на доске? Сколько их?

- Назовите, на каких полях они находятся?

-Вспомним, как ходит ладья по шахматной доске.

Педагог предлагает задание детям: Поставить ладью на поле с3, показать ход фигуры фишками.

Педагог предлагает детям проверить правильность выполнения задания; определить, сколько ходов ладья из данного положения может сделать вверх, вниз, вправо, влево, по горизонтали, вертикали.

На доске 4 ладьи, две белые, две черные.

Ладьи находятся на полях a1, n1. a8, n8.

Ладья ходит по прямой линии, горизонтали, вертикали.

Дети выполняют задание в индивидуальных тетрадах. Ребенок, который выполняет это задание быстрее всех, выполняет задание на шахматной доске у доски.

	Дети проверяют правильность выполнения задания. Определяют, сколько ходов ладья из данного положения может сделать вверх, вниз, вправо, влево, по горизонтали, вертикали.
II. Физминутка «Буратино»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Буратино потянулся, Раз нагнулся, два нагнулся. Руки в стороны развел, Ключик, видно, не нашел. Чтобы ключик нам достать, Нужно на носочки встать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
III. Игра «Лабиринт»	
Педагог предлагает детям рассмотреть на доске шахматную диаграмму. Педагог объясняет цель игры: белой ладьей побить все черные фигуры, при этом нужно назвать какую. Педагог: Карандашом нарисуйте путь белой ладьи. Буратино с педагогом на протяжении всей игры подбадривают детей, хвалят за старание.	Дети рассматривают шахматную диаграмму Внимательно слушают цель игры «Лабиринт». Играют в игру рисуют путь белой ладьи.

VI. Работа на ИД Д/и «Составь фигуру»	
Педагог показывает слайды на ИД: «Ладья». Педагог предлагает: Д/и «Составь фигуру» (из частей составить силуэт шахматной фигуры и назвать ее), пользуясь кнопкой «Выбор». Напоминает правила работы на ИД стилусом.	Внимательно просматривают слайды. Принимают правила работы стилусом. По очереди выполняют задания на ИД, остальные дети на местах собирают силуэт фигуры из картона.
Заключительная часть	
Подводит итог от своего лица и лица Буратино. Задает вопросы: «С какой новой фигурой познакомились?» «Что вам понравилось?» Буратино дарит в подарок детям пластилин, за то, что они помогли познакомиться ему с игрой – шахматы. Буратино просит детей, чтобы слепили шахматные фигуры для выставки. Буратино благодарит детей и прощается.	Дети отвечают на поставленные вопросы. Дети благодарят Буратино за подарок. Дети обещают Буратино выполнить его просьбу. Дети прощаются с Буратино.

«Шахматная фигура «Король»*
(конспект № 10)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной фигуре «Король»: позиции на доске, обозначение, сила, ходы.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Задачи:

1. Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: король, его расположением на доске, обозначением, силой.
2. Дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии, «волшебном квадрате».
3. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие и т.д.).
4. Закреплять знания детей о шахматной игре: шахматные фигуры, правила игры, сила фигур.
5. Развивать логическое мышление, память, внимание.
6. Воспитывать дружеские взаимоотношения, самостоятельность в решении задач.

Обогатить словарь: «Индия», «Белый король», «Чёрный король», «Шахматная позиция», «Шахматные фигуры».

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска), набор шахматной игры на каждого ребенка, картинка (разделенная на 5 частей), силуэты шахматной фигуры из картона, шахматная шкатулка, воздушные шарик с нарисованными на них шахматными фигурами, ребус.

Предварительная работа: Игра в шахматы, просмотр слайдов о шахматах, чтение Н.Носова «Как Незнайка играл в шахматы», работа с диаграммами, отгадывание загадок о шахматах.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть.	
Педагог: Здравствуйте, ребята! У меня к вам, большая просьба. Я никак не могу отгадать загадку. Вы мне	Дети приветствуют педагога.

поможете? Загадка состоит из картинки, разделенной на 5 частей. За каждое выполненное задание вы будете получать по одной части от картинки, собрав картинку полностью, вы сможете отгадать загадку.	Дети откликаются на просьбу педагога. Дети внимательно слушают задание.
Основная часть	
I. Задание «Вопрос – ответ»	
Педагог читает вопросы: - Каких клеток больше, черных или белых? - Без какой фигуры не бывает игры? (Короля) - Где возникли шахматы? (Индия) - В какую фигуру может превратиться пешка? (В любую, кроме короля) - Как пешке укрыться от чернопольного коня? (Встать на белое поле) - Кто ходит, как слон и как ладья? (Ферзь) - Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (Слон и ладья) - Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (Конь) Педагог благодарит детей за правильные ответы. Педагог: С заданием справились, открываем первую часть картинки.	Дети с большим интересом и внимательно слушают вопросы. Дети отвечают на вопросы.

	Дети открывают первую часть картинки.
II. Д/и «Что изменилось»	
На доске представлены 6 фигур. Педагог предлагает детям закрыть глаза, меняет местами две фигуры, либо заменяет фигуру на такую же, но противоположного цвета, либо ничего не меняет. Педагог: Молодцы! С заданием справились, открываем вторую часть картинки.	Дети внимательно рассматривают и запоминают фигуры. Закрывают глаза, затем открывают глаза и говорят, что изменилось. Дети открывают вторую часть картинки.
III. Физкультминутка «Мы умеем считать!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два, три, четыре, пять! Мы умеем считать: Надо на носочки встать, Выше голову поднять. Раз – вперед! И два – назад! Мы шагаем на парад, Влево круто повернемся, Вправо быстро отвернемся. А потом будем бежать, Постепенно шагать.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.										
IV. Д/и «Перепутанница»										
Педагог предлагает д/и «Перепутанница», знакомит с правилом – необходимо помочь исправить ошибки на шахматной доске. Педагог подбадривает детей, хвалит за старание. Педагог предлагает открыть третью часть картинки.		Дети внимательно слушают правило игры. Дети играют в игру. Дети открывают третью часть картинки.								
V. «Поиск девятого»										
Д/и «Поиск девятого» Педагог: Рассмотрите и назовите все фигуры. Скажите, какой фигуры не хватает? (Короля).		Дети внимательно слушают задание. Дети рассматривают, называют фигуры, и объясняют какую фигуру нужно вставить. Дети открывают четвертую часть								
<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>?</td><td></td></tr></table>										?
										
										
	?									

Педагог: Вы справились с заданием, поэтому можно открыть четвертую часть картинки.	картинки.														
VI. Д/и «Кто больше срубит пешек»															
Педагог предлагает детям познакомиться с таблицей, в ней обозначены силы фигур. <table border="1" data-bbox="192 416 539 762"> <thead> <tr> <th>Фигуры</th><th>Сила фигуры</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>1</td></tr> <tr> <td></td><td>3</td></tr> <tr> <td></td><td>3–3,</td></tr> <tr> <td></td><td>5</td></tr> <tr> <td></td><td>10</td></tr> <tr> <td></td><td>4 (сила)</td></tr> </tbody> </table> Педагог напоминает правила игры. Педагог: Ваша задача, срубить как можно больше шахматных фигур у противника. Победит тот, кто наберет большое количество очков. Педагог предлагает ребенку, набравшему большее количество очков открыть пятую часть картинки. Педагог: Ребята, что мы видим на картинке? Педагог: Давайте расшифруем этот ребус.	Фигуры	Сила фигуры		1		3		3–3,		5		10		4 (сила)	Дети рассматривают таблицу. Дети изучают силу фигур. Повторяют правила игры. Дети выполняют задание, затем подсчитывают очки. Дети определяют, кто больше всех из детей, набрал очков. Ребенок, набравший наибольшее количество очков открывает пятую часть картинки.
Фигуры	Сила фигуры														
	1														
	3														
	3–3,														
	5														
	10														
	4 (сила)														

Педагог: Король – это самая важная фигура в шахматном королевстве. Если король погиб, партия проиграна. Шахматная фигура в нотации описывается следующим образом: Король – Кр. Король может перемещаться на одно поле в любом направлении (диагонали, вертикали, горизонтали). В углу доски мобильность короля снижается: на крайней горизонтали ему доступно только 5 полей. Когда король расположен на угловом поле доски, то ему доступно только 3 поля.	Дети отвечают: Ребус. Дети: В ребусе зашифровано слово «Король». Дети внимательно слушают.
VII. Работа на ИД «Составь фигуру»	
Педагог предлагает: Д/и «Составь фигуру» (из частей составить силуэт шахматной фигуры и назвать ее), пользуясь кнопкой «Выбор».	Внимательно слушают задание. Дети рассматривают фигуры, из частей собирают силуэт шахматной фигуры, называют ее - «Король». По очереди выполняют задание на ИД, а остальные дети на местах собирают силуэт из картона.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог: Ребята, сегодня вы были внимательными, активными, дружными. Педагог: Вы правильно расшифровали ребус – это слово король. Король в шахматной игре самая важная фигура, без короля невозможна шахматная игра. Сюрпризный момент: Педагог показывает детям шкатулку, в которой находятся воздушные шарик	Дети отвечают на поставленные вопросы.

с нарисованными на них шахматными фигурами. Просит детей назвать их и дарит им воздушные шарик.	Дети называют шахматные фигуры.
---	---------------------------------

«Шахматная фигура «Ферзь»*

(конспект № 11)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о самой сильной шахматной фигуре «Ферзь»: позиции на доске, обозначение, сила, ходы.

Задачи:

- 1.Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ферзь, его расположением на доске, обозначением, силой, ходами.
- 2.Изучить правило «Ферзь любит свой цвет».
3. Познакомить детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона.
- 4.Закреплять знания о правильном расположении шахматной доски, запоминая важное правило: поле a1 должно находиться под левым локтем.
5. Упражнять в использовании практических навыков игры ферзем.
- 6.Развивать логическое мышление и способность к самостоятельному принятию решений.
- 7.Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.

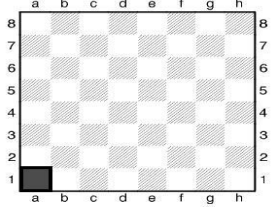
Обогатить словарь: «Падишах», «Ферзь», «Шахматная доска», «Белые и черные поля», «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Центр».

* Конспект разработан Т.И. Панферовой

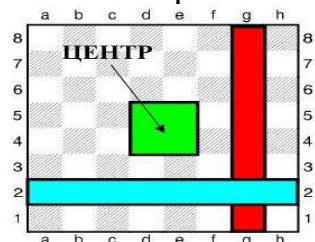
Оборудование и материалы: Раздаточный материал, схемы, шахматные фигуры, плотная бумага, ватман, картон, тетради в клеточку, простые карандаши «Диагональ».

Предварительная работа: Изготовление шахматной доски вместе с детьми, чтение рассказа Е.Пермяка «Вечный король», рисование «Знакомые шахматные фигуры».

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
К нам пришло письмо из далекой Индии. Это родина шахматных фигур. Шахматам уже 2000 тыс. лет. Индийский Шах – падишах узнал что вы начали изучение шахмат . Он очень доволен и прислал вам в подарок еще одну шахматную фигуру. (Ферзя) Но с ней мы познакомимся попозже.	Дети заинтересованы, внимательно рассматривают письмо. Вместе с воспитателем читают его.
Основная часть	
I.Д/и «Составь Шахматную доску»	
	Дети вспоминают и рассказывают и показывают на шахматной доске. Восемь рядов идут слева направо. Эти ряды обозначены цифрами и называются горизонталями. Как солнце заходит за край леса или моря. Говорят,

Педагог: - Ребята давайте посмотрим на шахматную доску. (Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.)



что солнце заходит за горизонт. Столбики клеток на шахматной доске, идущие снизу вверх, называются вертикалями. Например, все деревья растут снизу вверх. Вертикали обозначаются латинскими буквами.

II. Физминутка «Пешки»

Педагог: - А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачаем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души,

За столы мы вновь спешим (салятся за столы)

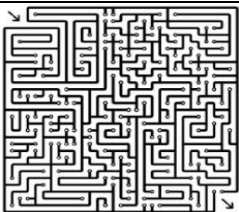
Дети встают в круг и все вместе по сигналу выполняют упражнение.

III. «Рисование шахматной доски»

Предложить детям нарисовать шахматную доску в тетради в клетку, так чтобы угловая клеточка слева была черная. Педагог учит штриховать косыми линиями черные поля.

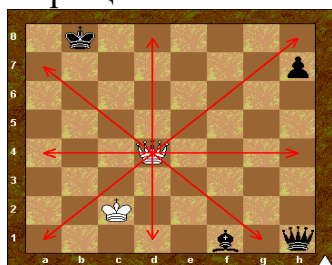
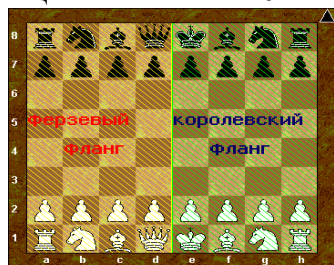
Дети берут тетради в клетку, простые карандаши и ластик. Вначале ставят точка отсчета и начинают штриховать и считать клеточки, затем расставит по вертикали буквы и по горизонтали

	цифры
IV. «Отгадывание загадок»	
1.Стою на самом краю, Путь открою – подойду. Только прямо хожу, Как зовут, не скажу Ответ: Ладья 2.Не живет в зверинце, Не берет гостинцы, По косой он ходит, Хоботом не водит. Ответ: Слон 3.Передвигаются не косо и не прямо, А буквой «Г» — так шахматисты говорят. Ответ: Конь 4.Гладкий люблю я, расчищенный путь: На шаг в любую сторону могу шагнуть! Ответ: Король	Дети отгадывают загадки и находят шахматные фигуры соответственно отгадкам.
V. «Помоги ферзю пройти лабиринт»	
 Черный ферзь  Белый ферзь Педагог предлагает детям помочь ферзю пройти по лабиринту, напоминая правила.	Дети слушают правило: должны правильно пройти лабиринт, если пошли не в ту сторону необходимо вернуться, не отрывая указки выбрав правильный путь.



VI. «Знакомство с ферзем»

Педагог: - Слово «ферзь» в русский язык пришло из персидского. Возможно "ферзь" - это (мудрец, советник). Ферзь – самая сильная и могучая фигура. В центре доски он контролирует 27 полей, почти половину шахматной доски. Он ходит и как ладья (горизонтально и вертикально), и как слон (по диагонали). Ферзь ходит на любое возможное количество клеток. «Ферзь» любит свой цвет!». Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета: белый d1, черный d8. Во время игры не следует слишком рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру. Ферзь оценивается в 10 очков, сокращенно обозначается большой буквой Ф.



Дети внимательно рассматривают эти фигуры: белопольного и чернопольного ферзя. Зарисовывают в тетради, как ходит ферзь по образцу воспитателя. Рассматривают шахматную доску и ходы ферзя.

Заключительная часть

Педагог: Что нового, интересного вы узнали?
О чем или о ком еще вы хотели бы узнать об игре в шахматы?

Дети отвечают на вопросы, высказывая свое мнение.

	Если зря не зазнаваться, Каждый день тренироваться: бегать, прыгать, в шахматы играть. Сильным шахматистом можно стать!
--	--

«Шахматная фигура «Конь»*

(конспект № 12)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной фигуре «Конь»: позиции на доске, обозначение, сила, ходы.

Задачи:

- 1.Познакомить детей с легкой шахматной фигурой - конь, его расположением на доске, обозначением, силой.
2. Дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии.
3. Показать ход легкой фигуры – коня, который напоминает букву «Г».
4. Познакомить с понятием «Вилка» и продемонстрировать «Вилку».
5. Развивать мышление, интерес к шахматной игре.
- 6.Воспитывать дружеские взаимоотношения, самостоятельность в решении задач.

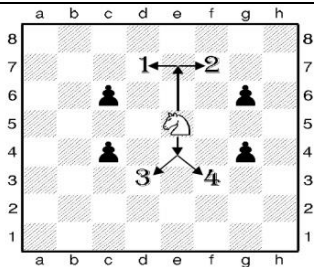
* Конспект разработан Т.И. Панферовой

Оборудование и материалы: Схемы, шахматные фигуры, тканевый непрозрачный мешочек.

Предварительная работа: Загадки на тему «Шахматы», д/и «Составь шахматную фигуру - конь»

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: - Мы сегодня познакомимся с шахматным Конем. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником. Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. Рассматривают телеграмму, читают, отгадывают загадку
Основная часть	
I.Д/и « Как ходит конь»	



Педагог:- Учиться ходам коня будем так: посчитаем от белого коня раз – два в сторону. Сначала два раза вверх и налево – конь оказался на цифре 1 (d7). Раз-два в сторону (теперь направо). Конь приземлился на цифре 2 (f7).

Дети рассматривают и выполняют задания.

II. Физминутка « Живые шахматы? »

Педагог: - Ребята возьмите по фигуре и постройтесь как шахматные фигуры. (Пешка, ладья, слон, король, ферзь)

Дети выстраиваются на места шахматных фигур.

III. Д/и «Большая и маленькая»

Педагог предлагает поставить все фигуры по высоте. На столе шесть разных фигур.



Дети выбирают шахматные фигуры, сравнивают, поясняют, называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону.

IV. «Волшебный мешочек»

Педагог: В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.	Дети ощупывают фигуры по одной и называют их.
V. Д/и «Пальчиковая гимнастика»	
Педагог: Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки) Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу) Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе) А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами) Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперёд и хлопок) Необычен каждый шаг! (указательный палец) А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу) Ходит только прямо! (вперёд) Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе) Им начинать этот сказочный бой.	Дети повторяют за воспитателем слова и выполняют движения рук.
VI. «Отгадай загадку»	
Педагог: Он, не цокает, конечно, Но легко перешагнёт Через ряд фигур и пешек Этим шахматным...(Конём) Педагог: - Ребята давайте с вами запишем, как правильно кратко записывают обозначение Конь – К.	Дети отгадывают загадку садятся за столы и в тетрадях записывают короткое обозначение короля.
Заключительная часть	
Педагог: Ребята вы рады, что познакомились с очередной шахматной	Дети отвечают на вопрос, высказывая

фигурой? Что вам больше всего понравилось на занятии?	свое мнение.
---	--------------

«Шахматная фигура «Пешка»*

(конспект № 13)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной фигуре «Пешка»: позиции на доске, обозначение, сила, ходы.

Задачи:

1. Познакомить детей с шахматной фигурой - пешкой, ее расположением на доске, обозначением, позициями при игре.
2. Показать место пешки в начальном положении, взятии.
3. Познакомить с правилом: Пешка - «ни шагу назад» (ходит только вперед).
4. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
5. Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность.

Обогатить словарь: «Пешечка», «Шахматные поля», «Шахматные клетки», «Фигура».

Оборудование и материалы: Шахматная доска; шахматные фигуры – пешки; шахматные силуэты из картона, карандаши.

Предварительная работа: Чтение стихов и загадок о шахматах, рассматривание иллюстраций, знакомство с шахматными фигурами и их ходами по шахматной доске работа с родителями, индивидуальная работа.

Ход:

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
В гости к детям приходит Гномик и приносит пешечку. Педагог: Гномик предлагает рассмотреть и назвать эту фигуру.	Дети приветствуют Гномика. Дети рассматривают, называют эту фигуру – Пешка.
Основная часть	
I. Д/и «Скажи, какая»	
Педагог предлагает д/и «Скажи, какая» (назвать определения пешки). Педагог: Шахматная фигура в нотации описывается следующим образом: Пешка – п, но чаще всего в шахматной партии обозначение пешки (п) чаще всего опускается.	Дети рассматривают и называют определения пешки. Дети слушают.
II. Д/и «Какое слово лишнее»	
Педагог предлагает д/и «Какое слово лишнее» (среди набора слов, например: черная, деревянная, блестящая, железная, красивая, выбрать лишнее слово).	Дети внимательно слушают слова и выбирают лишнее.
III. Заучивание стихотворения «Пешка»	
Педагог предлагает прослушать и заучить стихотворение «Пешечка». Педагог: - Ребята, запомнив это стихотворение, мы узнали, как может ходить пешечка. Гномик спрашивает: - Как ходит пешечка? - Кто внимательно слушал, тот догадался. Педагог предлагает детям расставить пешечки, посчитав, сколько должно быть белых (черных) и «находить» их по шахматным полям. Гномик: - «Как вы думаете пешечка смелее солдат? Почему?»	Дети внимательно слушают и заучивают стихотворение. Ответы детей. Дети выполняют задание.

	Дети отвечают вопрос и объясняют Гномику, почему пешка смелее солдат (ходит только вперед, она не может в сторону свернуть или вернуться назад).
IV. Работа на ИД Д/и «Составь фигуру»	
Педагог предлагает: Д/и «Составь фигуру» (из частей составить силуэт шахматной фигуры и назвать ее), пользуясь кнопкой «Выбор».	Внимательно слушают задание. Дети рассматривают фигуры, из частей собирают силуэт шахматной фигуры, называют ее - «Пешка». По очереди выполняют задание на ИД, а остальные дети на местах собирают силуэт из картона.
V. Физминутка П/и «Пешечка»	
Педагог предлагает детям п/и «Пешечка» (упражнять в прыжках на 2-х ногах, закреплять знания хода и места нахождения пешки на шахматной доске). Педагог: Допрыгать до волшебного поля, где пешка может стать любой фигурой по желанию игрока.	Дети внимательно слушают правила игры, активно участвуют в игре.

VI. Загадки	
Педагог предлагает детям загадки и вопросы - шутки: - Один раз погибает, а два раза рождается? (пешка). - Какая фигура самого маленького роста? (пешка). - На каких полях ни что не растет? (на шахматных). - В каких клетках не держат зверей? (в шахматных). - Они в порядок все приводят, согласно им фигуры ходят (шахматные правила).	Дети внимательно слушают и активно отвечают на вопросы.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог. Задаёт вопросы: «С какой новой фигурой познакомились?» «Что вам понравилось?» Педагог предлагает по желанию детей рассказать стихотворение «Пешка». Гномик благодарит детей и дарит детям в подарок карандаши, за то, что дети помогли познакомиться с шахматной фигурой «Пешка». Гномик прощается с детьми: до встречи!	Дети отвечают на поставленные вопросы. Дети читают стихотворение по желанию. Дети благодарят и прощаются с Гномиком, приглашают его прийти еще раз в гости к ним.

«Комбинация: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня»*
(конспект № 14)

* Конспект разработан Т.И. Панферовой

Цель: Закрепление знаний детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь. Ознакомление с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.

Задачи:

1. Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь.
2. Познакомить детей с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.
3. Дать представление о правиле квадрата.
4. Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в играх, свободно выражать свои мысли, использовать речевые и мимические средства.

Оборудование и материалы;

Раздаточный материал. ИД. Схемы, шахматные фигуры.

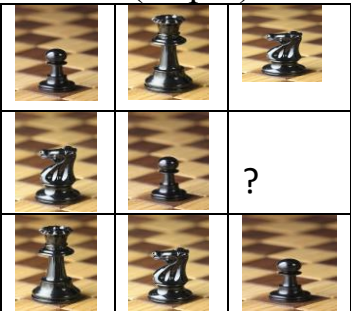
Предварительная работа:

Беседа: «Чудесные фигуры», чтение стихотворения «Белый отряд и черный отряд», аппликация, коллективная работа «Наши Шахматы».

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог сообщает, что пришла телеграмма о помощи. Нужно ее прочитать: С Ш Т А Р Х А М Н А А Т В этой стране потерялись шахматные фигуры, и телеграмму прислала,	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. Рассматривают телеграмму, читают,

угадайте какая фигура? Загадка: Она маленький солдат Лишь приказа ждет Чтоб с квадрата на квадрат Двинуться вперед На войну не на парад Она держит путь Ей нельзя пойти назад В сторону свернуть (пешка) Для того чтобы помочь пешке вызволить ее друзей нужно выполнит задания.	отгадывают загадку								
Основная часть									
I.Д/и «Какой фигуры не хватает»									
Педагог: Ребята, Фигуры стоят в начальной позиции, но некоторые пропущены, недостающие фигуры нужно вписать, например: Коня, Короля, Ладью. Детям раздаются рабочие листы.	Дети рассматривают и выполняют задания.								
<table><tr><td>Л</td><td></td><td>С</td><td>Ф</td><td></td><td>С</td><td>К</td><td></td></tr></table>	Л		С	Ф		С	К		
Л		С	Ф		С	К			
II.Физминутка « Кто быстрее? »									
Педагог: Ребята хочу вам предложить закрепить знания хода конем, и давайте поупражняемся в этом. Два шага вперед, а один вправо или влево (прыг, скок и в бок).	Дети выстраиваются в шеренгу и все вместе по сигналу выполняют упражнение.								
III. Д/и «Что общего и чем отличаются»									

Педагог предлагает взять по две фигуры, рассмотреть и ответить, чем похожи, и чем отличаются (Например: по силе, по ходу, по цвету, размеру).	Дети выбирают шахматные фигуры и сравнивают, поясняют.
IV. «Поиск девятого»	
Педагог: Рассмотрите, назовите все фигуры. Покажите, какой фигуры не хватает? (Ферзь) 	Дети рассматривают называют фигуры и объясняют почему нужно вставить нужную фигуру.
V. Д/и «Поставь нужный знак»	
Педагог предлагает детям д/и «Поставь нужный знак», для этого необходимо вспомнить силу фигур.	Дети вспоминают силу фигур и выполняют задание.

<table><tr><td>Фигуры</td><td>Сила фигуры</td></tr><tr><td></td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>3–3,5</td></tr><tr><td></td><td>5</td></tr><tr><td></td><td>10</td></tr><tr><td></td><td>4 (сила)</td></tr></table>	Фигуры	Сила фигуры		1		3		3–3,5		5		10		4 (сила)	Педагог: Ребята поставьте нужный знак $\geq \leq$ в рабочих листах. Ф ? К; К ? С; Л? С; П ? К; Ж? Ф.	
Фигуры	Сила фигуры															
	1															
	3															
	3–3,5															
	5															
	10															
	4 (сила)															
VI. Работа на ИД Д/и «Сосчитай и соедини правильный ответ стрелкой»																
Педагог: Ребята рассмотрите, решите примеры и соедините стрелкой с цифрой 5. 5 П+К; Ф+Л; Л+К; К+Л	Дети по очереди выполняют задания на ИД.															
Заключительная часть																
Педагог: Ребята вы рады, что помогли Пешке и ее друзьям? Они вас благодарят и дарят вам магнитные шахматы.	Дети отвечают на вопрос, высказывая свое мнение.															

«Шах» и «Мат»* (конспект № 15)

Цель: Расширение представлений об игре в шахматы. Формирование представлений о шахматной позиции «шах» (обозначение, виды шахов, защита) и «мат».

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «шах», способами защиты от «шаха», обозначениями «шаха», видами «шахов».
2. Познакомить с шахматной позицией «мат».
3. Формировать у детей умение правильно понимать и самостоятельно решать поставленные задачи: находить позиции, в которых объявлен мат, шах; упражнять детей в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске.
4. Развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук.
5. Воспитывать желание помочь другим, самостоятельность в выполнении задания.

Обогатить словарь: «Мат», «Шах», «Шахматная позиция», «Побить фигуру».

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска), загадки, карандаши, демонстрационная шахматная доска и шахматные фигуры, шахматные диаграммы на каждого ребенка, тетради по шахматам индивидуальные, шкатулка и раскраски на каждого ребенка, картинки к сказке.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Предварительная работа: Игры по шахматам, беседы, знакомство с историей шахмат, работа с диаграммами, дидактические упражнения по шахматам, индивидуальная работа, чтение художественной литературы: стихи, загадки о шахматах, рассказ «Как Незнайка заболел шахматной горячкой» Н. Носова

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: - Сегодня я расскажу вам сказку о том, как шахматы спасли царевну от колдуна. ...В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь со своей дочерью Василисой. Царь был поклонником мудрой игры и любил решать на досуге шахматные этюды и задачи, да и дочь мало в чем ему уступала. Решила она выйти замуж за принца, царь согласился, но поставил неременное условие: должен принц решить три шахматные задачи. И полетели гонцы во все концы сообщать о царском указе, но мало кто отважился просить руки принцессы. Под видом жениха проник во дворец колдун. Решив все предложенные ему задачи, взял он принцессу в жены и увез ее в далекие края. Затужил царь-государь и издал новый указ: отдаст, свою дочь Василису за спасителя, кем бы он ни оказался. Но не откликнулись на зов царевичи, испугались, попрятались. Только Иванушка не заставил себя долго ждать, явился по первому зову гонца и тотчас отправился в путь. Долго ехал он по лесам и полям, и вот вдали высоко-высоко в горах появился замок колдуна. Добрался до него Иванушка, громко постучал кулаком в железную дверь. И тут из хором, весь в золотом наряде, вышел сам колдун и предложил Иванушке решить шахматные задачи. Решишь, заберешь с	Дети внимательно слушают сказку.

собой Василису, нет, погибнешь. Ребята, Иванушка просит нас о помощи. Поможем, Иванушке с колдуном сразиться? Для этого нам необходимо справиться с разными заданиями колдуна.	Принимают предложение: помочь Иванушке.
Основная часть	
I.«Отгадывание загадок»	
Педагог предлагает ребятам загадки: Не живет в зверинце, Не берет гостинцы. По косо́й он ходит, Хоботом не водит. (Шахматный слон) Стою на самом краю, Путь откроют – пойду. Только прямо хожу, Как зовут, не скажу. (Ладья) Два брата через грядку смотрят, А подойти не могут. (короли). Узнать его легко: он с гривой,	Дети слушают загадки и отгадывают. Ответы детей.

С осанкой важной, горделивой. Красавца этого не тронь! Узнал, кто это? Это - ... (Конь) Рожь на нем не колоситься, Не растет на нем пшеница, Слон и конь резвятся вволю. Это - ... (Шахматное поле) Педагог благодарит детей за правильные ответы. Педагог: С первым заданием мы справились успешно!	
II. «Решение шахматных задач»	
Педагог предлагает детям выполнить задание: нужно поставить шах черному королю на шахматной диаграмме. Напоминает, что означает слово шах? (Шах - это нападение на неприятельского короля, оставаться под шахом, король не может, и поэтому обязан срочно принимать меры – защищаться!) Педагог напоминает способы защиты от шаха: - король может уйти с атакованного поля, и уйти из-под шаха; - король может закрыться от шаха любой своей фигурой; - король может взять (побить) фигуру, объявившую мат, или это может сделать любая фигура из его «свиты». Педагог: - Сначала нужно расставить шахматную позицию на шахматную доску. Найти решение и красным карандашом закрасить поле, с которого белые объявляют шах королю. Стрелками показать, как король может защититься. Педагог: Молодцы! Вы помогли Иванушке справиться со вторым заданием.	Дети внимательно слушают, принимают и выполняют задание индивидуально, вспоминая правила. Дети активно участвуют в выполнении

	задания.
III. Физминутка «Весёлый счет»	
Педагог предлагает провести физминутку: Физминутку начинаем, То встаем, то приседаем. Раз, два! Завертелась голова. Три, четыре! Руки развернем пошире. Пять, шесть, семь! Покружиться надо всем. Восемь, девять, десять! Хлопаем раз десять. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
IV. Упражнение «Определи шахматную позицию»	
Педагог предлагает собрать диаграмму и определить шахматную позицию на шахматной диаграмме шах или мат, доказать. Педагог предлагает разбиться на подгруппы: 1, 2; 1,2; и т.д. Педагог с детьми устанавливает шахматную позицию на шахматной диаграмме шах или мат. Педагог благодарит детей за правильное выполнение третьего задания для Иванушки.	Дети внимательно слушают задание. Дети разбиваются на подгруппы. Дети выполняют задание по подгруппам.

V. Д/и «Обжорный ряд»	
Двое детей по желанию на демонстрационной доске разыгрывают шахматную партию. Педагог предлагает этим детям выполнить задание: - Кто больше уничтожит фигур противника. Остальным детям педагог предлагает выполнить упражнение «Обжорный ряд», цель игрока, который играет фигурой ладьи, «срубить» все пешки. Дети, которые играют пешками, должны постараться превратить пешку в сильную фигуру. Победителем станет тот, кто справится с заданием. Педагог: Ребята, вы справились со всеми заданиями, которые приготовил коварный колдун для Иванушки. Тем самым помогли освободить Василису от злого колдуна. Хотите узнать, чем закончилась сказка? Царь сдержал свое слово, отдал дочь Ивану в жены. И стали они жить поживать, да добра наживать».	Двое детей внимательно слушают задание и выполняют. Оставшиеся дети выполняют упражнение «Обжорный ряд», предварительно прослушав цель и правила игры. Дети активно участвуют в обсуждении: кто победитель и вместе определяют победителя. Дети с интересом слушают окончание сказки.
VI. Работа на ИД	
Д/и «Найди слова в словах»	
На ИД написаны слова, в которых есть слово «Мат» и «Шах». Педагог предлагает с помощью кнопок: «Маркер», найти эти слова.	Дети внимательно слушают задание.

Цель: расширение представлений об игре в шахматы. Ознакомление детей с понятием «Мат» и комбинацией «Мат в один ход», «Ничья и пат», с позициями «Мат» и «Пат».

Задачи:

1. Продолжать знакомить детей с понятием «Мат». Познакомить с понятием «Пат и ничья».
2. Закрепить умение детей находить и различать позиции, где есть «Мат» и «Пат».
3. Упражнять детей в умение взаимодействовать шахматными фигурами на доске в зависимости от задания.
4. Развивать логическое мышление, сообразительность, быстроту реакции.

Обогатить словарь: «мат», «пат», «мат в один ход», «ничья».

Оборудование и материалы: «Цветик – семицветик» с заданиями на лепестках; диаграммы на доске с позициями, где есть «мат», «пат», нет «мата»; шахматы для детей; варианты задач «Мат в один ход»; диаграммы с шахматной задачей «поставь защиту»; карандаши; ИД (интерактивная доска); д/и Кто сильнее».

Предварительная работа: Игра в шахматы, работа с диаграммами, дидактические задания и упражнения по шахматам, чтение художественной литературы: стихи, загадки, сказки и рассказы о шахматах; индивидуальная работа.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	

Педагог: - «Ребята, из шахматного королевства нам прислали необычный волшебный цветик-семицветик. Одолев все задания на лепестках, вы получите приглашение к шахматному королю во дворец на очередной урок. Готовы попробовать свои силы? (педагог демонстрирует «цветик – семицветик», на лепестках которого представлены цифры от 1 до 7). Дети отрывают по одному лепестку, выполняют задания.	Дети слушают педагога. Принимают решение одолеть все задания, чтобы попасть к шахматному королю.
Основная часть	
I.Задание «Что такое шахматы?» Вопросы к детям.	
Педагог: - «Ребята, вы уже знакомы с понятием «шах» и «мат». Давайте вспомним, что это такое и чем эти понятия отличаются друг от друга?» Педагог читает стихотворение: «В бой ты ведешь деревянную рать, Ну, а умеешь ли мат объявлять? Мат – это шах, при котором, учти ты; У короля никакой нет защиты! Шах, от которого не отступить, Шах, от которого нечем закрыться, Нечем фигуру, грозящую сбить, И с поражением нужно смириться. Мат – торжество атакующих сил,	Дети отвечают, что такое «шах» и «мат». Дети слушают стихотворение.

Мат – цель игры, мат сражения конец. Если дал мат, значит ты победил, Значит ты молодец!». Педагог показывает на доске, что «мат» обозначается знаком – «х».	Дети наблюдают за объяснением.
II. Д/и «Мат или не пат»	
Педагог предоставляет на доске ряд позиций и предлагает детям найти те из них, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Педагог благодарит детей за правильные ответы. Предлагает оторвать следующий листок с заданиями.	Дети находят позиции, в которых объявлен мат. Отвечает 1 ребенок, остальные проверяют и контролируют. И так по каждой позиции. Дети отрывают лепесток с заданием.
III. Д/у «Мат в один ход» Работа в парах.	

Педагог: - Самые простые задачи, которые решаются в шахматах – это мат в один ход. Педагог на доске знакомит детей с данной комбинацией. Педагог предлагает детям в парах выполнить задание «Мат в один ход», предлагая парам различные варианты задач. В верхних задачах начинают – белые, в нижних – черные. - «Попробуйте найти решение самостоятельно» Педагог проверяет задание, благодарит за правильное решение. - «Оторвите следующий листок с заданием»	Дети внимательно слушают и внимательно наблюдают за показом на доске. Дети парами выполняют самостоятельно задание на шахматных досках, расставляя фигуры по розданным вариантам. Дети объясняют свое решение. Дети отрывают следующий лепесток.
IV. Физминутка «Раз, два, три, четыре, пять, шесть»	
Педагог предлагает провести физминутку: «Раз – согнуться, разогнуться, Два – нагнуться, потянуться. Три – в ладоши три хлопка, Головою три кивка. На четыре – руки шире. Пять, шесть – тихо сесть Семь, восемь – лень отбросим».	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
V. «Решение шахматных задач» Индивидуальная работа	

Педагог предлагает оторвать следующий лепесток с заданием Д/И «Поставь защиту» Педагог предлагает детям выполнить задание: правильно защитить короля, то есть закрыть со стороны нападения, на шахматной диаграмме. - «Сначала нужно расставить шахматную позицию на шахматную доску. Найти решение, и стрелками показать, как король может защититься». - «Молодцы, ребята. Хорошо справились с заданием!»	Дети отрывают лепесток, узнают задание. Дети внимательно слушают педагога, а затем выполняют задание. Дети отрывают следующий лепесток с заданием.
VI. Д/и «Да и нет»	
Педагог: «Ребята, сила в шахматах побеждает не всегда, надобно и умение. Иногда можно игру подвести к ничейной ситуации, то есть, когда шаха нет, мат объявить невозможно. В таком случае объявляется – «пат», так как ходов больше сделать нельзя. «Пат» - это ничья. Итак, значение «мата» - это «умер», «пата» - «ничья». Педагог рассказывает о позициях «мат» и «пат», иллюстрируя варианты ничьей на доске диаграммами. Педагог предлагает разделить на подгруппы и выполнить задание: Первая подгруппа отбирает позиции, в которых есть - «мат», вторая подгруппа – где есть «пат». Педагог дает диаграммы с разными позициями. Педагог проверяет задания, благодарит детей за их работу. Четыре возможных случаев пата и почетной ничьей для слабейшей стороны. В двух верхних наложениях – ход черных, в двух нижних – ход белых. Во всех этих четырех позициях королю ходить некуда, а потому – пат.	Дети внимательно слушают педагога. Дети внимательно слушают и наблюдают за объяснениями. Дети делятся на две подгруппы, отбирают на свои столы необходимые им варианты, обсуждают их. Дети объясняют свой выбор.

	Дети отрывают последний лепесток.
--	-----------------------------------

«Мат двумя ладьями (линейный мат). Мат двумя слонами»*
(конспект № 17)

Цель: расширение представлений об игре в шахматы. Изучение понятия - линейный мат и комбинаций: мат двумя ладьями, мат двумя слонами.

Задачи:

1. Знакомить с понятием – линейный мат.
2. Формировать умение делать «мат» двумя ладьями;
3. Закреплять умение детей в парах ставить линейный мат.
4. Упражнять детей в постановке мата двумя слонами.
5. Развивать умение работать в парах, логическое мышление, способность думать, рассуждать и анализировать.

Обогатить словарь: «Мат», «линейный мат», «мат двумя слонами».

* Конспект разработан С.В. Тиминой

Оборудование и материалы: Шахматы для детей; большое шахматное поле на доске; большие шахматные фигуры плоские; диаграммы с вариантами позиций: «Линейный мат», «Мат двумя слонами»; карандаши, белая бумага; ИД (интерактивная доска); игра – пазлы «Собери фигуру»

Предварительная работа: Игра в шахматы; работа с диаграммами; дидактические задания и упражнения по шахматам; чтение художественной литературы: стихи, загадки, сказки и рассказы о шахматах; индивидуальная работа.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: - Ребята, мы уже много знаем о шахматных фигурах, ходах, позициях, но учиться секретам шахматной игры необходимо и дальше, если вы хотите стать хорошими шахматистами. А помочь нам в этом может шахматный король. Вы готовы принять предложение посетить уроки в шахматной стране?	Дети слушают педагога. Дети соглашаются отправиться в шахматную страну.
Основная часть	
I. Д/и «Кто сильнее?»	
Педагог: - Чтобы очутиться в шахматной стране, надо назвать исходную позицию белого и черного королей на поле.	Дети называют: белый король размещается на поле e1; черный – на поле e8. Дети внимательно слушают педагога.

Педагог ставит на шахматном поле королей и объявляет, что дети оказались в гостях у них и им предстоит испытание: хорошо ли ребята знают фигуры и их силу. Предлагает сыграть в Д/и «Кто сильнее?». Педагог: - Следует по очереди достать из конверта фигуру, назвать ее, определить место на шахматном поле. А затем назвать от слабой до сильной. Педагог хвалит детей за выполнение задания.	Дети играют в игру «Кто сильнее?»: называют фигуры, расставляют на шахматном поле, затем называют фигуры от слабой до сильной.
II. Д/и «Мат двумя ладьями»	
Педагог: - Главная задача шахматной игры – объявлять королю мат. И королю сегодня придется побегать, так как мы будем учиться мат двумя ладьями. Мат двумя ладьями называется линейным, он получается на одинаковых линиях доски – горизонтальных и вертикальных. Педагог предлагает детям поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5) и определить (посчитать клетки) к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Педагог показывает, как поставить мат, обрезая королю путь одной ладьей, а другой - нападая (по горизонтали и вертикали). Педагог предлагает упражнения в постановке мата двумя ладьями (со всей подгруппой, аргументируя предложение хода); подсказывает им. Педагог хвалит детей.	Дети внимательно слушают объяснение педагога. Дети ставят на своих досках короля на центральную клетку и определяют, к какой вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Дети наблюдают, как поставить линейный мат, слушают объяснение педагога. Дети совместно упражняются в постановке мата двумя ладьями, аргументируют предложение хода.
III. Задание. Упражнение «Линейный мат». Тренировка в парах.	

Педагог: - Видимо ладья упряма, Если ходит только прямо, Не петляет – прыг да скок, Не шагнет наискосок. Так от края и до края Может двигаться она Это башня боевая, Неуклюжа, но сильна. Шаг тяжелый у ладьи, В бой ее скорей веди!». Педагог предлагает тренировку в парах, раздавая детям диаграммы позиций. Наблюдает, как дети научились ставить линейный мат. Педагог задает детям вопрос: - Как называется мат двумя ладьями?	Дети внимательно слушают стихотворение. Дети по очереди играют королем и ладьями. Дети отвечают: - линейный.
IV. Физминутка «Веселые шахматы»	
Педагог: - А сейчас мы с вами поиграем. Вы все превращаетесь в шахматные фигуры, которые стоят на шахматной доске. Я показываю вам шахматную фигуру или называю ее, а вы делаете шаги так, как двигается эта фигура. Например: - Пешка, как она двигается, сколько шагов надо сделать, в какую сторону? А конь? Педагог проводит игру, наблюдая за правильностью выполнения движений. Хвалит детей за внимание, правильное выполнение движений.	Дети внимательно слушают объяснение педагога. Дети отвечают на вопросы: пешка делает 1 шаг только вперед; конь двигается

	буквой «Г»: по прямой, 2 шага прямо, 1 шаг в сторону. Дети выполняют движения соответственно названной или показанной шахматной фигуре.
V. Упражнение «Мат двумя слонами»	
Педагог: - Сегодня мы будем учиться ставить мат двумя слонами. Мат двумя слонами похож на линейный мат ладьями, только слоны будут вести двойной огонь по диагонали, а король будет им помогать. Педагог показывает на доске конечную позицию с матом, обращает внимание детей на то, что король, помогающий слонам, должен обязательно встать от угловой клетки на ход коня, иначе мат не получится. Педагог: – Мат королем и слонами не в углу доски невозможно поставить. Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат двумя слонами. Напоминает детям об осторожности, так как можно вместо мата поставить пат. Педагог показывает, как это может случиться. Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций.	Дети внимательно слушают объяснение педагога. Дети рассматривают показанную педагогом позицию, слушают объяснение. Дети наблюдают за тем, как ставить мат

Педагог уточняет: - Матование одинокого короля двумя слонами и королем достигается только в углу (любом), куда его постепенно оттесняют слоны при поддержке короля. Педагог предлагает поставить очки за каждый мат – 1 очко, а пат – 0, помощь педагога – ½ очка. Педагог благодарит за старание, смекалку.	двумя слонами, как можно поставить пат. Дети упражняются в парах ставить мат двумя слонами, ориентируясь на диаграммы. Слушают замечание педагога. Совместно с воспитателем подсчитывают очки.
VI. Работа на ИД Д/и «Какой фигуры не хватает»	
На ИД представлено шахматное поле с фигурами. Педагог предлагает сравнивать фигуры по внешнему виду, найти, какой не хватает, пользуясь кнопками ИД.	Дети внимательно слушают задание. Дети работают у доски, контролируя друг друга.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог: - Ребята, сегодня мы побывали в гостях в шахматной стране, где узнали много нового, интересного, сложного. Вы все были внимательными, пытливыми, старательными, как и подобает настоящим шахматистам. Что оказалось для вас наиболее сложным? Интересным? О чем вы бы еще хотели узнать?	Дети слушают педагога, отвечают на вопросы.

Сюрпризный момент. Педагог передает детям подарок от шахматного короля за их старание в усвоении шахматных знаний: карточку с игрой – пазлами «Собери фигуру».	Дети рассматривают подарок, идут играть в игру по желанию.
--	---

«Рокировка»*

(конспект № 18)

Цель: расширение представлений об игре в шахматы. Закрепление знаний детей о самой главной фигуре. Формирование у детей знаний о понятии «рокировка»

Задачи:

1. Закрепить знания детей о самой главной фигуре в шахматной игре.
2. Познакомить и показать рокировку.
3. Изучить правила рокировки.
4. Упражнять детей в умении осуществлять взаимодействие между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

- 5.Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.
- 6.Способствовать активизации мыслительной деятельности детей.
- 7.Воспитывать целеустремленность, волю, организованность, самостоятельность в принятии решений.

Оборудование и материалы: Письмо к детям от шахматных слонов; мешочек с шахматными фигурами; 2 комплекта квадратов белого и черного цветов для составления шахматной доски; доска или мольберт с нарисованной шахматной доской; фломастеры; силуэты шахматных фигур; ИД (интерактивная доска); варианты заданий к игре «Лабиринт»; индивидуальные задания на каждого ребенка; карандаши; конверт с вариантами позиций для игры; шахматная доска и шахматные фигуры.

Предварительная работа: Чтение сказки «Чудесные фигуры», игра «Что? Где? Когда?»; д/и «Цепочка», «Расставь шахматные фигуры», «Самая короткая дорожка», «Почтальон разносит письма», «Соберем урожай»; комплексный рисунок на шахматную тематику.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Сюрпризный момент. Педагог показывает детям письмо, пришедшее из шахматной страны и объясняет , что король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход, который называется рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в	Дети разглядывают конверт, слушают педагога. Дети отвечают, что такое рокировка и что в ней принимают участие две

длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о. Педагог предлагает оправиться в путешествие в шахматную страну, разделившись на две команды, чтобы быстрее справиться с трудностями. Педагог: Сейчас вы достанете из мешочка шахматную фигуру, какого цвета она окажется, в той команде вы и будете: в команде черных или команде белых.	фигуры: король и ладья. Дети выслушивают педагога, совещаются, принимают решение: помочь слонам. Дети тренируются в выполнении рокировки без других фигур. Дети достают из мешочка фигуры, делятся на команды белых и черных.
Основная часть I. Игра – эстафета «Составь доску»	
Педагог: - Вот разлетевшиеся шахматные доски. Педагог дает каждой команде комплект квадратов из белого и черного картона. Педагог знакомит с заданием необходимо быстро и правильно выложить на столе шахматную доску. Педагог предлагает потренировать в выполнении рокировки без других фигур. Правила, когда рокировку делать нельзя: 1. Если король уже ходил. 2. Если ладья уже ходила.	Дети слушают задание. Дети выкладывают на двух столах шахматные доски из белых и черных квадратов. Взаимопроверка команд.

3. Если между королем и ладьей есть другие фигуры. 4. Если королю шах. 5. Если после рокировки попадает под шах. 6. Если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой (битое поле). Педагог показывает все варианты.	Дети слушают
II. Считалка «Вертикальные линии»	
Педагог предлагает повторить считалку для уточнения названий вертикальных линий. Педагог: Ребята, для того, чтобы расставить на доске шахматные фигуры, давайте вспомним названия горизонтальных и вертикальных линий. И если горизонтальные линии идут от 1 до 8, то вертикальные нам поможет записать наша помощница считалка: «<u>А</u>ртисту <u>Б</u>иму <u>Ц</u>иркуль <u>Д</u>ашь <u>Е</u>го <u>Ф</u>амилия <u>Ж</u>е а-<u>Ш</u>».	Дети внимательно слушают педагога. Дети на мольберте или доске подписывают горизонтальные линии шахматной доски. Повторяют считалку, выделяя с педагогом нужные буквы, совместно подписывают вертикальные линии.
III. Эстафета «Расставь шахматные фигуры»	
Педагог раздает каждой команде несколько шахматных фигур, предлагает по очереди расставить свои фигуры на доске, называя при этом каждое поле.	Дети по очереди расставляют свои фигуры на доске, называя при этом каждое поле. Взаимоконтроль детей.
IV. Д/и «Согласен ли ты...?»	
Педагог: Ребята, я предлагаю вам поиграть в игру на смекалку, где вы должны соглашаться и говорить «да» или не соглашаться и говорить «нет», отвечая на мои вопросы. Педагог поочередно задает вопросы каждой команде:	Дети принимают приглашение педагога, предварительно выслушав условие задания.

- Согласны ли вы, что шахматное поле квадратное? - Согласны ли вы, что шахматное поле больше шахматной доски? - Согласны ли вы, что до всех горизонталей и вертикалей одинаковое количество полей? - Согласны ли вы, что в диагонали все поля одинакового цвета?	Дети отвечают на вопросы. Да. Нет. Да. Да.
IV. Физминутка «Раз, два! Голова туда-сюда!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два! Голова туда-сюда! Три, четыре! Руки шире! Пять, шесть! Надо всем присесть! Семь, восемь! Боксом всех владеть попросим. Девять! Противника победим И награды раздадим!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
V. Презентация «Домашнее задание»	
Педагог: Ребята, вы правильно выполнили все задания. Можно знакомиться с новой игрой. Но сначала предлагаю вспомнить о рокировке.	повторить, все случаи, когда нельзя делать рокировку. Предложить детям придумать несколько вариантов, когда рокировку делать можно, а когда - нельзя. Дети повторяют правила, когда

Педагог напоминает правила, когда рокировку делать нельзя.	рокировку делать нельзя.
VI. Работа на ИД Д/и «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»	
Просмотр слайдов на ИД: шахматные фигуры. С помощью инструментов ИД дети стилусом записывают количество фигур и выбирают самую главную, учатся писать обозначения рокировки. Д/и «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной» (оценивать фигуры, находить их место на шахматной доске)	Дети внимательно слушают педагога. Выполняют задание на ИД, остальные дети на листочках.
VII. Д/и «Поставь защиту»	
Самостоятельная работа детей на индивидуальных листочках. Игра «Поставь защиту». Педагог упражняет детей в умении правильно защищать короля - закрыть со стороны нападения. Обращает внимание, что от коня защиты нет.	Дети внимательно слушают задание. Индивидуально работают на листочках, отмечая ходы карандашом.
Заключительная часть	
Педагог: Ребята, вот и закончилось наше путешествие в Шахматную страну. Вы быстро справились с заданиями. А какие новые тайны шахматной доски вы сегодня узнали? Что вам было интересно? Педагог показывает детям конверт с позициями и говорит, что это подарок командам для игр в группе и дома. Задание: «Кто быстрее съест фигуры у противника». Ходят по очереди белые и черные слоны.	Дети отвечают на вопросы, делятся своими впечатлениями. Дети берут конверт, рассматривают позиции. Разбирают их для игр дома. Расставляют фигуры на шахматной

«Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии»*
(конспект № 19)

Цель: Развитие интереса к игре в шахматы. Изучение шахматного языка, правил ведения шахматных партий, разыгрывание дебюта.

Задачи:

- 1.Познакомить детей со специальным шахматным языком, с правилами ведения шахматных партий, разыгрыванием дебюта.
- 2.Воспитывать умение оценивать обстановку на шахматной доске, быть внимательным во время игры, уважать соперника.
3. Формировать у детей умение разумно, рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися (специально расставленными) на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении, выходить из безнадёжных положений с честью, помня правила хорошего тона в шахматах.
- 4.Осваивать элементарные навыки речевого этикета, воспитывать инициативность и самоконтроль в речевом общении с окружающими.
- 5.Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.

Обогатить словарь: «Ход», «Партнёр», «Партия», «Позиция», «Правило»

* Конспект разработан Н.Ф. Барановой

Оборудование и материалы: «Шахматная доска», «Шахматы».

Предварительная работа: Просмотр слайдов о шахматах, отгадывание загадок о шахматах, индивидуальная работа, работа с родителями.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть.	
В гости к детям приходит Баба – Яга, приносит с собой шахматы. Бабе - Яге очень нравится игра «Шахматы».	Дети радостно приветствуют Баба – Ягу.
Основная часть	
I.Д/и «Перепутаница»	
Баба – Яга начинает предлагать сыграть с ней в шахматы, хвастаясь, что она все знает в этой игре. Баба – Яга расставляет шахматы на доске. Д/и «Перепутаница». «Баба – Яга» нарушает правила хорошего тона. Педагог объясняет ей и детям: «Когда играешь в шахматы нельзя хвататься, то за одну, то за другую фигуру». Педагог: Правило: «Тронул – ходи». В шахматах каждый ход имеет смысл. А раз так, то каждый ход надо хотя бы обдумать. Если тебе нужно поправить неаккуратно поставленную фигуру, то нужно предупредить партнера, что «поправляю».	Дети соглашаются сыграть с ней в игру. Дети помогают расставлять шахматы на доске. Дети внимательно слушают и принимают правило: «Тронул – ходи»

Ход считается сделанным, если фигура переставлена и отнял от нее руку. Не разрешается брать назад, уже сделанный ход. «Руку отнял – ход сделан».

Итак, не прикасайся к фигурам, прежде, чем твердо не решил, какой из них ходить.

Нельзя трогать и поля шахматной доски, чтобы облегчить себе расчет ходов.

Во время игры соблюдай тишину и порядок. А проиграв партию, не забудь поздравить партнера с победой. В шахматах не принято подсказывать ходы, когда наблюдаешь игру других.

Педагог предлагает выполнить задания:

А теперь расставь начальную позицию – белые:

1) e2 – e4

Ферзь a1 – h5

«Баба – Яга» - черные: e7 – e5 и сыграй с «Бабой – Ягой».

«Баба – Яга» нечаянно дотрагивается до своего короля и тогда вступает в силу правило: «Тронул – ходи» и она из-за своей невнимательности делает проигрывающий ход.

2)...король e8 – e7???

3) ферзь h5: e5x (эта партия завершается в три хода из-за курьеза).

«Баба – Яга» повторяет правила хорошего тона во время игры в шахматы и обещает их всегда помнить.

Педагог: А если бы «Баба – Яга» не дотронулась до своего короля, могла бы эта партия закончиться иначе?

Педагог: Да, побеждает тот, кто внимательно и воспитанно себя ведет во время игры в шахматы.

Дети внимательно слушают правила поведения во время игры «Шахматы»

Дети выполняют задания вместе с Бабой – Ягой.

	Дети вместе с Бабой – Ягой повторяют правила хорошего тона во время игры. Ответы детей.
II. Физминутка «Посмотри-ка на нас!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Посмотри-ка на нас, Мы шагаем дружно, враз. Вот захлопали в ладошки, Побежали по дорожке. Ручки кверху поднимаем: Выше, выше, еще выше. Завертелись наши ручки, Постепенно опустились. Мы все вместе покружились. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог вместе с Бабой - Ягой: - Что означает правило: «Тронул – ходи»	Дети отвечают на поставленные вопросы и объясняют новые правила

- Что означает «Руку отнял – ход сделан»

Педагог: Ребята и Баба – Яга, вы теперь знаете о «Правилах хорошего тона в шахматной партии», необходимо их соблюдать при игре в «Шахматы».

Баба – Яга прощается с детьми, и говорит, что ждет от них приглашение на шахматный тур, т.к. она много нового узнала сегодня, и будет стараться выполнять все правила игры в шахматы.

Дети прощаются и обещают Бабе – Яге прислать приглашение на шахматный тур.

«Кто сильнее, тот ценнее»*
(конспект № 20)

Цель: Развитие интереса к игре в шахматы, умения решать шахматные задачи.

Задачи:

1. Изучить правило «Кто сильнее, тот ценнее».
2. Формировать у детей умение оценивать шахматные фигуры (за единицу ценности фигуры в шахматах принято считать пешку); сравнивать расположение фигур противника, - у кого фигуры стоят более активно и выгодно. На основании такого анализа делать вывод о том, у кого позиция лучше и почему.
3. Развивать логическое мышление, память.
4. Развивать умение осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль, корректировать свои действия.

* Конспект разработан Н.Ф. Барановой

Обогатить словарь: «Сила», «Ценность фигур», «Фигура», «Король», «Конь», «Слон», «Ладья», «Ферзь».

Оборудование и материалы: Таблица с шахматными фигурами, «Шахматная доска», «Шахматные фигуры».

Предварительная работа: Чтение книг о шахматах, просмотр иллюстраций и слайдов, индивидуальная работа, работа с родителями.

Ход:

Деятельность педагога		Деятельность детей
Вводная часть.		
Педагог предлагает рассмотреть таблицу: Слон = 3 П Ладья = 5 П Ферзь = 10 П Педагог: Какая фигура самая сильная, почему? Какие фигуры в сумме равны по силе ферзю? Педагог предлагает детям задачу: мат в 1 ход (ход белых) Белые Король d5 ; слон a2; пешка h5. Черные Король d7; ладья h8; слон f8; пешка h7.	Конь = 3 П	Дети внимательно рассматривают таблицу. Дети отвечают на вопросы.
Основная часть		
I. «Шахматный бой»		
Педагог: Был жаркий шахматный бой, почти все фигуры погибли. Когда рассеялся дым сражения, короли стали подсчитывать силы своих армий. У		Дети с интересом слушают сказку.

белого короля остался всего один слон, который равен трем пешкам, и одна пешечка – малышечка – всего четыре. Педагог: Черный король закричал: «Сдавайся, у меня армия намного сильнее!» Белый король опустил голову, достал белый – белый платочек и уже хотел вытереть набежавшую слезу, но вдруг услышал тихий голосок: «Ваше Величество не огорчайтесь, наш ход, только скажите – и я спасу армию от поражения». Педагог задает вопросы детям: Чей это был голосок? Каким ходом белые выигрывают? Все варианты, предложенные детям, проверяются. После того, как найден правильный ход, проверяются все возможные отходы короля. (Ответ: пешка идет на поле h6; это был голосок пешечки – малышечки, которая спасла своего короля). Педагог задает вопросы к детям: Черные или белые в данной партии имели материальное преимущество? Выгодна ли операция Ферзь = 2 ладьи? Стоит ли разменивать Слона и Коня на ладью и 2 пешки?	Дети подсчитывают силы черного короля. Армия черного короля равна девяти пешкам. Дети слушают продолжение сказки. Дети, выслушав вопросы, предлагают свои варианты. Дети внимательно слушают вопросы Дети считают, складывая фигуры по
---	--

	силе. Отвечают на вопросы.
II. Физминутка «Бодростью себя зарядим!»	
Педагог предлагает провести физминутку: Выше голову поднимем. Раз, два! Грудь расправим, дети, шире. Три, четыре! А теперь всем присесть. Пять, шесть! Встанем, сядем, встанем, сядем. И потом опять присядем. Бодростью себя зарядим. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
IV. Работа на ИД Д/и «Кто сильнее, тот ценнее»	
Педагог предлагает записать и прочитать партии с помощью кнопок ИД. Предлагает д/и «Кто сильнее, тот ценнее» (из шахматных фигур выстроить фигуры по силе)	На ИД дети стилусом с помощью кнопок «Маркер», «Ластик» пробуют записывать и читать партии. С помощью кнопок ИД расставляют фигуры по силе
Заключительная часть	

Педагог подводит итог: Ребята, сегодня вы были внимательными, активными, дружными. -Что нового узнали? -Какое правило вы сегодня запомнили?» Педагог: Молодцы, правило «Кто сильнее, тот ценнее», при игре в шахматы пользуйтесь этим правилом!	Дети отвечают на поставленные вопросы.
---	--

«Шахматная нотация». Придумывание и решение шахматных задач «Отгадаешь задачу – сыщешь удачу». *
(конспект № 21)

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Изучение шахматной нотации. Придумывание и решение шахматных задач, этюдов.

Задачи:

- 1.Познакомить с шахматной нотацией.
- 2.Упражнять в написании символов для записи шахматной нотации.
3. Развивать умение придумывать и решать шахматные задачи, этюды.
4. Упражнять детей в умении описывать ситуацию на доске и передвижение всех фигур и пешек, пользуясь системой записи (нотацией), читать и писать символы для записи шахматной нотации.
5. Развивать привычку думать самостоятельно, внимание, память, сообразительность.
6. Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками.

* Конспект разработан Т.А. Козьма

7. Закреплять умение точно выражать свои мысли, подбирая нужные слова; развивать умения пользоваться шахматными терминами.

Обогатить словарь: «Шахматная нотация», «Этюд», «Мат», «Ход», «Шахматная партия».

Оборудование и материалы: «Шахматная доска», «Шахматы».

Предварительная работа: Чтение книг о шахматистах и шахматах, просмотр иллюстраций, индивидуальная работа, работа с родителями.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Жил был царь со своей дочерью Василисой. И был этот царь поклонником мудрой игры и любил решать на досуге шахматные этюды, да и дочь мало в чем ему уступала. И решил он отдать свою дочь принцессу замуж за того, кто решит 3 его этюда, рассуждая, что кто решит его этюды, значит человек мудрый, сообразительный и сможет умножить его богатства. А Иванушка решил пойти на это испытание, т.к. он давно уже любил Василису. Педагог: - Ребята, вы хотите, чтобы Иванушка прошел это испытание? Давайте поможем Иванушке решить этюды.	Дети с интересом слушают сказку. Дети с радостью соглашаются на

	предложение – помочь Иванушке решить этюды.
Основная часть	
I. «Решение этюдов»	
Педагог: Как и обычно, в шахматной партии право первого хода принадлежит белым. Предлагаются детям этюды в 1 и 2 хода. Например: белые король а1, пешка а2, пешка в3 (3 фигуры); черные король с1, ферзь а3, конь е1 (3 фигуры). Белые начинают и получают мат в один ход, несмотря на то, что жертвуют ферзя. Педагог: Кто в этой партии выигрывают? (белые – как правило, отвечают дети) Почему? Педагог предлагает более тщательно изучить позиции.	Дети внимательно слушают. Дети отвечают, высказывая свое предположение: Белые забирают ферзя, а одним конем или королем трудно поставить мат. При более тщательном изучении позиции, дети меняют свое мнение на правильное: «Король заперт в углу, конь может следующим ходом объявить мат». Мат объявляется в один ход:

Педагог предлагает детям придумать этюд и благодарит за старание: Мы помогли Иванушке пройти испытание, теперь царь отдаст свою дочь замуж за него!	в2: ферзь а3 конь е1 – с2 + х Дети придумывают этюды.
II. «Примеры шахматной нотации»	
Педагог знакомит детей с системой записи, называющейся нотацией, описывающая ситуацию на доске и передвижение всех фигур и пешек. Показывает примеры шахматной нотации. Педагог предлагает записать в тетради обозначения – символы для записи шахматной нотации.	Дети слушают Дети учатся выполнять и читать эту запись. Дети записывают в тетради обозначения – символы для записи шахматной нотации.
III. Работа на ИД Д/и «Поставь нужный знак»	
На ИД дети стилусом с помощью кнопок «Маркер», «Ластик» знакомятся с системой записи – нотацией, пробуют записать и читать эту запись. Д/и «Поставь нужный знак» (поставить знаки равенства или неравенства между фигурами) Ф ? К; К ? С; Л ? С;	Дети учатся выполнять и читать эту запись. Дети записывают на ИД поочередно обозначения – символы для записи шахматной нотации. Дети выполняют задание на ИД

П ? К; Ж? Ф	
II. Физминутка «Раз, два, три!»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Раз – подняться, потянуться, Два – согнуться, разогнуться, Три – в ладоши три хлопка, Головою три кивка. На четыре – руки шире, Пять – руками помахать, Шесть – за парту сесть опять. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог. Педагог: Ребята вы рады, что помогли Иванушке и Василисе? Что нового и интересного вы узнали? Сегодня вы были внимательными, активными, дружными. Молодцы!	Дети отвечают на поставленные вопросы.

«Богиня шахмат - Каисса. Шахматные часы»*
(конспект № 22)

Цель: Развитие интереса к игре в шахматы.

* Конспект разработан М.А. Мамонтовой

Задачи:

- 1.Познакомить с богиней шахмат.
- 2.Рассказать об истории шахматных часов.
- 3.Познакомить с шахматными часами.
- 4.Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, творческое воображение, внимание, память, логическое мышление, через логические задания на сравнения, анализ.
- 5.Воспитывать усидчивость, волю, уверенность в своих силах.

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска); слайды с изображением шахматной богини Каиссы, шахматных фигур, часов; шахматная доска, шахматные фигуры.

Предварительная работа: чтение книги И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»; отгадывание загадок на шахматную тему; работа с раскрасками на тему шахмат.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть «Шахматная богиня Каисса»	
Педагог обращает внимание детей на экран ИД, где показан слайд «Шахматная богиня Каисса» Педагог: Правильно, это богиня шахмат – Каисса. Играя в шахматы очень долгое время, многие люди так и не знали, и даже не догадывались, что существует покровительница шахматного искусства. Каисса была нимфой на Олимпе. Однажды бог войны Марс влюбился в нее, но Каисса не ответила ему	Дети рассматривают слайд и называют: «Шахматная богиня Каисса» Дети внимательно слушают воспитателя

взаимностью. Тогда Марс попросил помощи у своего друга бога спорта – Эфрона. Эфрон придумал замечательную игру под названием «Шах и Мат». Марс принес это игру нимфе, игра очень понравилась Каиссе. С тех пор Каисса – богиня шахмат. Педагог: Ребята, Каисса предлагает вам послушать рассказ о шахматных часах. Но в начале послушайте ее загадки про жителей шахматного королевства.	Дети принимают приглашение послушать рассказ о шахматных часах
Основная часть I. «Отгадай загадки»	
Педагог загадывает загадки: Мы могли на ней бы плыть с русским князем по воде, Но позволено ходить и по клеточкам... (Ладье) На экране появляется слайд с картинкой – отгадкой. Быть особо защищенным, у него такая роль. Это правило резонно, потому что он ... (Король) На экране появляется слайд с картинкой – отгадкой. Обитает не в саванне и не так огромен он, Но такое, же название у фигуры этой ... (Слон)	Дети отгадывают загадки и рассматривают слайды на ИД Дети отгадывают загадки

На экране появляется слайд с картинкой – отгадкой. Он, не цокает, конечно, но легко перешагнем, Через ряд фигур и пешек, этим шахматным... (Конем) На экране появляется слайд с картинкой – отгадкой. Кто не любит прыг да скок, кто ходить привык без спешки и берет наискосок? Ну конечно, это ... (Пешки) На экране появляется слайд с картинкой – отгадкой. Если в шахматы играешь, то, конечно, это знаешь. Будет лучший результат, если ты поставишь ... (Мат)	
II. «Шахматные часы»	
Педагог: Молодцы ребята! Теперь поближе познакомимся с шахматными часами, без них на турнирах не обойтись. Педагог знакомит с шахматными часами, их историей, функциями шахматных часов, новыми понятиями: «шахматные часы», «время, отведенное на партию», «контроль времени». Педагог рассказывает о механических шахматных часах, электронных шахматных часах, о часах Фишер Педагог: «Шахматные часы» это часы с двумя циферблатами, соединенными друг с другом так, что только один из них может работать в данный момент. Термин «Часы» в Правилах шахмат означает показание времени на одном из	Дети принимают приглашение.

двух циферблатов. Термин «падение флажка» означает истечение времени, отведенного на обдумывание ходов. При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Все это должно быть определено заранее. Каждый циферблат имеет “флажок”. Сразу же после падения флажка должны быть проверены требования. В установленное время начала партии, пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры. Если ни один из игроков не присутствует в начале, идут часы игрока, играющего белыми. В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы партнера. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы. Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил эти требования, кроме хода, заканчивающего игру. Временем, отведенным игроку на совершение хода, считается время с того момента, как партнером был сделан ход и переключены часы. Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Запрещено задерживать палец на кнопке часов или над ней. Если игрок не способен использовать часы, он может предложить для выполнения этой операции помощника, который должен быть одобрен арбитром. Показания часов должны быть соответственно скорректированы арбитром. Если оба флажка упали и невозможно установить, какой упал первым, партия должна быть продолжена.	Дети внимательно слушают и рассматривают слайды с изображением шахматных часов на ИД.
III. Физминутка «Мы поднялись, потянулись – Это раз!»	
Педагог предлагает провести физминутку:	Дети выполняют движения, в

Мы поднялись, потянулись – Это раз! Наклонились и прогнулись – Это два! И в ладоши три хлопка – Это три! Руки в стороны пошире – Вот четыре! На носочки встать и руками помахать – Это пять! И опять за столик сесть – Это шесть!	соответствии с текстом.
IV. Работа на ИД Д/и «Найди шахматные часы»	
Педагог предлагает Д/и «Найди шахматные часы» - из множества часов найти шахматные часы с помощью инструментов ИД	С помощью инструментов ИД, дети выбирают шахматные часы.
V. Д/и «Что общего и чем отличаются»	
Педагог предлагает взять по две шахматные фигуры, рассмотреть. Найти отличия и сходства: по силе, по ходу, по цвету, размеру.	Дети по - очереди берут две фигуры, рассматривают и находят отличия и сходства.
VI. Д/и «Секретная фигура»	
На столе у педагога в один ряд стоят все фигуры, дети должны по очереди называть все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры.	Дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры.
Заключительная часть	

Педагог интересуется у детей что нового и интересного они узнали о шахматах, и предлагает поиграть в шахматы.

Дети отвечают
Дети принимают приглашение и играют в шахматы.

СЦЕНАРИИ И КОНСПЕКТЫ
ШАХМАТНЫХ ПРАЗДНИКОВ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ
«Игра - путешествие в сказку Старика Хоттабыча»*

Цель: Развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы.

Задачи:

- вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур;
- закреплять умение ориентироваться на плоскости, знать названия шахматных фигур;
- развивать мышление, память, наблюдательность, внимание.

Оборудование и материалы: Ваза или любой керамический сосуд, элементы костюма старика Хоттабыча (шляпа, борода, накидка), шахматная доска, шахматные фигуры, иллюстрации с изображением Белого и Черного королевичей, аудиозапись.

Ход:

Педагог: Дети сегодня в нашей группе я нашла очень необычную вазу. Может из вас кто – то знает, откуда она взялась (ответы детей). А мне кажется, что это не простая ваза и если нам ее потерять, то может произойти волшебство. Я вам предлагаю закрыть глаза и не открывать пока не остановится музыка (включает аудиозапись и надевает костюм Хоттабыча, с окончанием музыки дети открывают глаза).

* «Игра - путешествие» разработана Т.А.Козьма

Хоттабыч: - Здравствуйте (кланяется) мои почтеннейшие, добрейшие, милейшие ребятки!

Перед вами старичок
Милейший, славный, чудачок
Если очень захочу
В мир чудес вас уведу.

- Старик Хоттабыч, к вашим услугам! (кланяется) - Ребята, я хочу вас пригласить отправиться в необыкновенное путешествие в шахматное королевство. Хотите отправиться туда?

Дети: да...!

Хоттабыч дергает волосок из своей бороды, бормочет (трах – тибитах – тибитох...). Перед детьми выставляется шахматная доска с фигурами.

Хоттабыч предлагает детям послушать сказку:

- *Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого – Черный Королевич (выставляет иллюстрации). Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный вскоре старый король умер. После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной. Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарелый Мудрец и сказал: - Я знаю одно надежное средство, которое может померить двух братьев.*

Достал Мудрец из котомки доску, поделенные на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. С одной стороны доски он расставил белые фигурки, а с другой – черные. По углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- *Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.*

- *А вот твоя шахматная армия, Черный Королевич, - сказал Мудрец, указывая на черные фигурки.*

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.

- *Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.*

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске.

Хоттабыч: - Ребята, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему? (Мудрец, он придумал шахматы, помирил Королевичей, не стало войны, не попросил за это награду). А теперь и мы, ребята, тоже познакомимся с этой игрой с обитателями шахматного королевства. Только сразу скажу, что эта игра для упорных, настойчивых, кто умеет внимательно слушать.

На квадратах доски
Короли свели полки
Нет для боя у полков
Ни патронов, ни штыков.

Все шахматные игры устраиваются на доске, но не простой, а шахматной (рассматривают шахматную доску).

Хоттабыч: - Что вы видите на доске? (Она поделена на одинаковые квадратики, они чередуются по цвету: белые – черные). Всего квадратиков 62. Белые и черные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге.

Хоттабыч (педагог) показывает каждую фигуру: - Знакомьтесь – это король! (ставит ее на нужное место, на шахматном поле). Аналогично все другие фигуры. После того, как все фигуры представлены, Хоттабыч предлагает детям поиграть.

Д/игры: «Назови фигуру», «Найди место». (Во время игр дети при помощи Хоттабыча называют фигуры и ставят на свое место).

Хоттабыч: - Наше путешествие в шахматное королевство подошло к концу, но впереди нас ждут интересные встречи с обитателями этого чудесного королевства.

В этой стране Король с королевой живут без корон
Ладья без весел, без хобота слон,
Конь без копыт, седла и уздечки

А рядовые - не человечки.

Хоттабыч предлагает детям закрыть глаза (превращается в педагога).

«Звёздный час»*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы, знаний о шахматных фигурах, ходах.

Задачи:

- расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность;
- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность;
- развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

Представление игроков (рассказы о себе).

Задания:

1. «Кто лишний».

Портреты знаменитых шахматистов и среди них портрет писателя. 6 штук,

Пронумерованы, дети поднимают соответствующую карточку. Кто правильно выполнил, получает звездочку.

2. «Какая самая сильная фигура?»

1- ферзь; 2 – конь; 3 – слон; 4 – король; 5 – ладья; 6 – пешка.

Дети соответственно поднимают нужную цифру (1).

* «Звездный час» разработан Н.Ф. Барановой

3. «Правильно ли расположены фигуры по силе?» (убывание)

Ферзь (1), ладья (2), конь (3), слон (3), пешка (5), король (5).

4. «Правильно ли стоят шахматы в начальной позиции?»

Ладья – a1; конь – b1; слон – c1; пешка – h2; король – a3; ферзь – f1.

Ответ: король и ферзь не в своих домиках. Дети поднимают фишки 5 и 6.

5. «Кто длиннее составит слово из букв «шахматисты».

6. «Кто больше составит слов из букв «шахматисты»

7. Остаются двое победителей – у кого больше всех звездочек и соревнуются только они. «Кто больше напишет слов на тему «шахматисты».

8. Чтение стихов о шахматах с детьми.

Награждение победителей!

**Шахматное развлечение
«В гостях у шахматного короля»***

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление умения детей играть в шахматы, знаний о шахматных фигурах, ходах.

Задачи:

1. Вызвать интерес детей к шахматной фигуре король, сравнить ее с другими фигурами.

* Шахматное развлечение разработано И.В. Егоровой

2. Упражнять детей в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.
3. Закреплять умение определять функцию каждой из шахматной фигур на доске, ориентироваться в пространстве.
4. Развивать связную речь, умение отвечать на вопросы, составлять и проговаривать вслух сложные предложения.
5. Закреплять умения договариваться о совместной деятельности в делах и играх.

Оборудование и материалы: костюм шахматного короля, записка, шахматная доска, шахматные фигуры, д/и «Шахматный мешочек», «Что изменилось», «Шахматная да - нет - ка» и др.

Предварительная работа: чтение сказки Л. Керола «Алиса в зазеркалье»; рассматривание иллюстраций; дидактические игры: «Шахматный мешочек», «Кто в домике живет», «Угадай, о какой фигуре я думаю», «Что лишнее?»; рассматривание шахматной доски и шахматных фигур.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Ребята, сегодня утром к нам в окно постучался необычный голубь. Он был как шахматная доска черно- белый, а в клюве у него был маленький сверток бумаги. Читайте вам записку: «Я Великий Падишах забрал вашу белую ладью и сегодня вы играть не сможете без нее. Ребята, а вы знаете от кого записка? Тогда слушайте. Давным-давно в Индии правил жадный и жестокий Падишах, он не слушал советы приближенных и довел государство до разорения. Что же нам теперь делать? Ребята, где мы будем искать ладью? Точно, давайте ребята, пойдем сегодня в гости к шахматному королю и спросим	Дети заинтересованы сюрпризным моментом. Дети отвечают на вопрос.

у него совета.	Дети делают предположение, и предлагают идти к шахматному королю в зал.
I. Встреча с шахматным королем.	
Шахматный король: Здравствуй, ребята, я уже все знаю и помогу найти вам ладью. Только вы, ребята, можете освободить ладью из плена. Надо ответить на три волшебных вопроса, пройти игры, и тогда Падишахпустит ладью.	Дети здороваются с шахматным королем.
II. Первый вопрос	
Шахматный король: Вопрос первый: С каких полей начинает воевать король? Шахматный король: ребята запомните: основную роль играет в шахматах король! У короля короткий шаг, Он осторожен: близко враг... Когда ему объявлен шах – Сигнал тревоги, но не крах. А если он получит мат, Сдается сразу весь отряд! Давайте повторим все вместе.	Дети отвечают на вопрос, повторяют стихотворение.

III. Дидактическая игра «Шахматный мешочек»	
Педагог: В мешочке прячутся все шахматные фигуры сразу, вам нужно на ощупь определить фигуру и назвать ее. Затем показать фигуру всем детям.	Дети выполняют задание.
IV. Второй вопрос	
Шахматный король: Падишах очень хитрый правитель. Он нам шлет второй вопрос: Кто сказал «Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться играть хорошо».	Дети отвечают на вопрос (Третий чемпион мира по шахматам кубинец Хосе Рауль Капабланка).
V. Дидактическая игра «Что изменилось»	
Педагог: Ребята, перед вами расставлены на магнитной доске 6 шахматных фигур. Закройте глаза, я убираю одну фигуру или меняю местами. Откройте глаза, посмотрите внимательно, что изменилось	Дети говорят, что изменилось
VI. Физминутка. Эстафета: «Кто вперед»	
Дети делятся на 2 команды. Строятся на обратной стороне шахматные доски. По сигналу «Начали» ребята бегут и ставят одну фигуру, одна команда – белые, вторая – черные, и так по очереди расставляют все фигуры и пешки. Подвести итог: кто правильно и быстро расставил фигуры, тот победитель.	Команды соревнуются
VII. Третий вопрос	

Шахматный король: Четвертый вопрос от Падишаха - Что такое шахматная партия?	Дети: Партия – ты готов? Из отдельных состоит ходов. Что такое ход? Сейчас узнаем. Вот фигурку мы передвигаем С одного квадрата на другой – Совершает ход очередной...
VIII. Дидактическая игра «Шахматная да - нет - ка»	
Педагог: я загадываю фигуру, вы задаете вопросы: например, это фигура? Ходит она по диагонали? Это он или она? Стоит он (она) на 1-ой горизонтали? Фигура ходит на одну клетку во всех направлениях. Педагог: я отвечаю на ваши вопросы «да» или «нет», пока не отгадаете.	Дети играют в игру.
Заключительная часть	
Шахматный король: Получилось здорово! Все задания мы выполнили, на все вопросы ответили, а вот и наша белая ладья вернулась к нам. Сейчас можно и в шахматы поиграть. Давайте сегодня будет играть команда девочек – белыми, а мальчики – черными. Педагог: Молодцы ребята, ваши знания, умения, а также дружба и сплочённость помогли преодолеть все трудности, которые были в этом удивительном путешествии. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад. Скажите, ребята, что вам понравилось больше всего? А что было самым	Дети играют партию. Дети отвечают на вопросы.

трудным?	
----------	--

Шахматная викторина* **Игра «Что? Где? Когда?»**

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление знаний о шахматных фигурах, ходах.

Задачи:

- 1.Расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность.
3. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
- 4.Обогащать словарь детей за счет расширения представлений о правилах игры в шахматы и знакомясь с шахматными фигурами.
- 5.Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

Оборудование и материалы: ИД (интерактивная доска). Игровое поле состоит из 10 игровых полей: 4 поля - музыкальная пауза, 6 полей - в которых вопросы по теме шахматы; игрушка Незнайка; волчок; фишки; медаль знатока шахмат; конверты с вопросами - 6 штук, подарок всем участникам (пазлы «Собери шахматную фигуру»).

* Шахматная викторина разработана М.А. Мамонтовой

Предварительная работа: Знакомство с историей шахмат, с правилами игры, чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов и слайдов на ИД, лепка, рисование.

Ход:

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Игровой момент. В гости к детям приходит Незнайка и предлагает детям поиграть в игру «Что? Где? Когда?» Педагог: «Друзья Незнайки приготовили нам вопросы по шахматам. Перед вами игровое поле, волчок и конверты с вопросами. Правила игры следующие, мы раскручиваем волчок и когда он останавливается, смотрим, на какой конверт показывает стрелка, берем конверт и знакомимся с подготовленными вопросами, которые нам прислали герои сказки Носова Н. «Незнайка в Солнечном городе». За правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры мы подведем итоги и определим самого эрудированного игрока – знатока шахмат!».	Дети узнают гостя «Незнайка» Дети здороваются, знакомятся. Внимательно слушают и принимают правила игры.
Основная часть. Игра	
Педагог: Ребята, напоминаю: за каждый правильный ответ игрок получает фишку. Внимательно слушайте вопросы.	Дети заинтересованы, ждут начало викторины

<i>Незнайка предлагает ответить на вопросы:</i> 1. Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.) 2. Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца) 3. Назвать чемпионов мира по шахматам. <i>Шпунтик предлагает ответить на вопросы:</i> 1. Как называется игровое шахматное поле? (Доска.) 2. Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.) 3. Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100. <i>Самоделкин предлагает ответить на вопросы:</i> 1. В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон. 2. Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь. 3. Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.) <i>Пелюшкин предлагает ответить на вопросы:</i> Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно? <i>Тюбик предлагает ответить на вопросы:</i> 1. Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.)	Дети внимательно слушают вопросы и отвечают на них, получая за каждый правильный ответ фишку. Ответы детей Ответы детей
--	--

	фишек.
I. Физкультминутка «Раз, два, три, четыре, пять...»	
Педагог проводит физминутку: Раз, два, три, четыре, пять. Надо на носочки стать, А потом шагать, шагать, Громко хлопать, Громко топать, Затем весело бежать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
II. Работа на ИД.	
Педагог показывает слайды на ИД: «Шахматисты», «Шахматные фигуры», «Виды шахмат»	Внимательно просматривают слайды.
Заключительная часть	
Педагог подводит итог викторины. Незнайка благодарит детей за интересную игру и награждает победителя и участников.	Дети благодарят и прощаются с Незнайкой.

Шахматное развлечение «Приключение в стране волшебных фигур»*

* Шахматное развлечение разработано М.В. Лобановской

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление и систематизирование знаний и навыков детей в шахматной игре.

Задачи:

- продолжать формировать у детей устойчивый интерес к игре в шахматы;
- активизировать мыслительную деятельность дошкольников;
- упражнять в умении ориентироваться на плоскости.

Оборудование: 16 белых и 16 черных ленточек, картонные шахматные фигуры, большая шахматная доска, 2 мешка с шахматными фигурами.

Предварительная работа: разучивание девизов, стихотворения, чтение книги Н.И. Журавлева «В стране шахматных чудес».

Ход:

Участники праздника в шахматных костюмах под музыку входят в музыкальный зал. Впереди каждой команды шествует ребенок (король) с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название.

Ведущий: Дорогие ребята, уважаемые гости. Сегодня мы рады приветствовать Вас и приглашаем отправиться в увлекательное путешествие в страну волшебных фигур. Вы познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур.

Ведущий представляет членов жюри:

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» среди шахматистов нет,

А есть боец, художник и философ!

Ведущий представляет команды: Слово команде «Умники»:

В шахматной учусь я школе,
Строгий тренер мной доволен.
Проиграть я не боюсь,
Все умнее становлюсь.
Я пока и не гроссмейстер, и не чемпион страны,
Но играю каждый день,
Заниматься мне не лень!

Ведущий: А теперь познакомимся с командой «Непобедимые»

В шахматной учусь я школе,
Тренирую память, волю.
В дождь, и в ветер, и в мороз
Выхожу я бегать кросс.
Если зря не зазнаваться,
Каждый день тренировался,
Бегать, прыгать, в шахматы играть –
Сильным шахматистом можно стать!

*Все участники становятся на разминку:
«Веселый марш» - музыкальная композиция.*

Ведущий: Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле-доске.

(Под музыку вносится большая шахматная доска)

Ребята 1 команды:

Вся в квадратах – белых, черных-

Деревянная доска,

А ряды фигур точеных –

Деревянные войска.

Люди их передвигают,

Коротают вечера,

Дети в шахматы играют –

Гениальная игра!

Ты дружок мой без опаски,

Без смущения вступай,

Словно в мир чудесной сказки,

В черно-белый этот край.

Что... змея, драконы

Вас не ждут здесь??? Не беда

Здесь, зато лихие кони

И пехота хоть куда!

Тут ферзи могучи и слоны отважны

Мчатся поперек и вдоль

И, совсем как в сказке, важный

Восседает тут король

Здесь герои в каждом войске,

И выходит рать на рать

Хитроумно и геройски
Воевать и побеждать!

Ребята 2 команды

Я – волшебная доска,
Но без фигур и мне тоска.
Зовите пешек, всех, всех-
В сражениях их ждет успех!

Ведущий: Давайте устроим соревнования. Первое задание будет называться «Волшебный мешочек». Каждой команде необходимо будет на ощупь отгадывать шахматную фигуру, кто больше отгадает, тот и победил.

Ведущий: Хорошо справились с первым заданием наши команды, а теперь им предстоит отгадывать загадки.

Шагаем лишь вперед, а не наоборот.
По чину нам положен один короткий шаг.
Зато назад не может нас передвинуть враг.
Стою на краю. Путь откроют - я пойду.

Только прямо хожу, как зовут, не скажу.
Не живет в зверинце, не берет гостинца.
По косой он ходит, хоботом не водит.
Прыгнет он - подковы звяк.
Необычен каждый шаг,
Буква Г и так и сяк.

Видимо, она упряма, если ходит только прямо.
Не петляет прыг да скок, не шагнет наискосок.
Так от края и до края может двигаться она.
Эта башня боевая неуклюжа, но сильна.

За каждый правильный ответ команде присваивается балл.

Ведущий: Предлагаем загадки для наших гостей, которые болеют за команду.

«Умники»:

1. Стою на самом краю,
Путь откроют - пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут не скажу. (Ладья)

Загадка для гостей из команды «Непобедимые»:

1. Я силой и мощью своей
Лишь по прямым полям
И линиям прокладываю путь
И горе тем, кто на пути моем
Пытается вздремнуть! (Ладья)

Ведущий: А теперь настало время размяться немного, и мы предлагаем для вас следующее задание «Собери доску». Каждой команде предстоит собрать шахматную доску из 8 белых и 8 черных ленточек. Команды готовы, начали.

Слово предоставляется жюри

Ведущий: А следующее задание покажет, насколько вы внимательны и хорошо запоминаете. Игра «Что изменилось». На доске - 6 фигур, дети закрывают глаза, а ведущий меняет местами две фигуры, либо заменяет фигуру на такую же, но противоположного цвета, либо ничего не меняет.

Ведущий: Подходит к концу наше приключение и впереди последнее задание. Эстафета на скорость "Расставь фигуры". Командам нужно правильно расставить фигуры в первоначальное положение.

- Ведущий дает оценку состоявшегося поединка;
- Жюри оценивает команды;
- Главный судья оглашает общие результаты
- Награждение победителей.

Ведущий: Вот и подошло к концу наше шахматное приключение.

Поучительная восточная мудрость: «Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это, - они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это, - они мудрецы – следуйте им!».

Конкурс «Очумелые ручки: «Парад шахматных фигур»*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление знаний детей о шахматных фигурах в продуктивной деятельности.

* Конкурс разработан М.А. Мамонтовой

Задачи:

- закрепить знания детей о шахматных фигурах;
- вылепить шахматные фигуры из соленого теста или пластилина;
- закрепить с детьми изученные приёмы лепки: вытягивание, сглаживание;
- уточнить форму, особенности строения и название шахматных фигур, их местоположение на шахматной доске;
- воспитывать у детей желание помогать, доводить начатое дело до конца, выполнять работу аккуратно, красиво.

Оборудование и материалы: Шахматная доска с фигурами, фигуры в мешочке, доски, стеки, соленое тесто или пластилин.

Ход:

Педагог: Дети, послушайте стихотворение и скажите, о чём в нём говорится:

Вся в квадратах – белых, чёрных –
Деревянная доска.
А ряды фигур точёных –
Деревянные войска.
Люди их передвигают,
Коротают вечера.
Дети в шахматы играют –
Гениальная игра!

Ответы детей.

Педагог: Ребята, я вчера встретила детей из соседней группы. Они рассказали, что любят играть в шахматы. Но некоторые фигурки уже потерялись, и теперь они не могут играть. Но им очень хочется. Я подумала, что мы с вами можем помочь. Поможем? (Дети соглашаются).

Педагог: Сегодня мы проведем Конкурс «Очумелые ручки «Парад шахматных фигур»: слепим шахматные фигуры, и подарим детям.

Педагог: Вы знаете, что фигур на шахматной доске много, 32. Это больше, чем вас. Поэтому некоторым придётся слепить по 2 фигуры. В этом мешочке лежат все фигуры, которые участвуют в игре. Сейчас вам нужно на ощупь угадать название фигуры. Какую фигуру достанете, ту и будете лепить.

Д/и «Угадай на ощупь». Дети по очереди подходят, говорят название фигуры, достают её и описывают особенности строения. Таким образом, у каждого ребёнка на столе стоит та фигура, которую он должен слепить.

Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)
Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)
Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)
А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)
Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперёд и хлопок)
Необычен каждый шаг! (указательный палец)
А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу)
Ходит только прямо! (вперёд)
Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)
Им начинать этот сказочный бой.

Дети лепят шахматные фигуры по образцу, а некоторые успевают слепить ещё по одной фигуре.

Педагог напоминает, что надо сглаживать поверхность детали, чтобы фигура была ровная, гладкая, красивая. Педагог следит за посадкой детей.

Физминутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)
1,2,3 – на месте шаг.
Встали пешки дружно в ряд.
Мы размялись от души,
За столы мы вновь спешим. (салятся за столы)

Педагог: Если зря не зазнаваться,
Каждый день тренироваться:
Бегать, прыгать, в шахматы играть –
Сильным шахматистом можно стать!

Дети ставят свои фигуры на доску.

Педагог: Ребята, посмотрите, какие красивые шахматные фигуры у нас получились!

Педагог подводит итог конкурса: предлагает выбрать лучшие фигуры и подарить их детям, чтобы они смогли играть в игру «Шахматы».

Конкурс «Очумелые ручки: «Турнир рыцарей»*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление знаний детей о шахматных фигурах, посредством изготовления шахматных фигур из бумаги на основе формы - конус.

Задачи:

- продолжать развивать интерес к миру шахмат;

* Конкурс разработан М.А. Мамонтовой

- закреплять умение делать колпачок с конической поверхностью из круга, разрезанного по радиусу, делая игрушки, основной частью которых является колпачок;
- развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.

Оборудование и материалы: шахматная доска; игрушки, сделанные из конусов; цветной картон; гофрированная бумага; ткань; бусы. клей, салфетки, ножницы.

Ход:

Педагог: Король и Королева Шахматного Королевства черных фигур проводят турнир рыцарей на шахматной доске, сражающихся за красоту, честь и достоинство, и приглашают сразиться с ними рыцарей Белого Шахматного Королевства.

Педагог читает приглашение: - *Уважаемые рыцари Белого Шахматного Королевства! Просим Вас пожаловать на наш турнир, на котором победят самые умные, самые достойные. Наши шахматные фигуры ждут Вас на поле сражения.*

Педагог: Король с Королевой Белого Шахматного Королевства приняли приглашение, а рыцарей – воинов на доске нет. И решили они обратиться к нам за помощью, сделать шахматные фигурки.

Педагог: Ребята, поможем Королю и Королеве? А мы заодно и проведем конкурс этих фигур и назовем «Турнир рыцарей». Дети соглашаются, оказать помощь Королю и Королеве.

Педагог: Подумайте, какие шахматные фигуры мы можем сделать (слона, коня, пешку, ладью и т.д.). Скажите, какие материалы мы можем использовать (бумагу, фольгу, ткань, бусинки и др.)?

Дети отвечают, предлагают свои варианты.

Педагог: Рассмотрите шахматные фигуры. Обратите внимание на то, что основная часть шахматной фигуры похожа на колпачок конической формы, а голова фигуры – плоскостная, любой формы и любого цвета. Подумайте, из какого материала можно сделать голову коня, пешки, ладьи...

Педагог: Договоритесь между собой – какую фигуру вы будете делать, и подберите материал для изготовления фигуры. Напоминаю приемы выполнения колпачка из круга - как правильно разрезать, склеить.

Дети договариваются между собой, выбирают фигуру, подбирают материал.

Педагог: Повторим правила безопасной работы с ножницами.

Педагог повторяет правила безопасной работы с ножницами и определяет с детьми последовательность выполнения работы – сначала конус (колпачок), потом головка.

Физкультурная минутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души.

Педагог: Для украшения фигуры могут быть использованы гофрированная бумага, ткань, бусы и др. подручный материал.

Педагог показывает способ прикрепления головки фигуры к конусу. В процессе работы педагог помогает затрудняющимся детям советом, показом, рекомендацией.

Когда фигуры – игрушки готовы, педагог предлагает детям представить их Королю и Королеве.

Педагог: Это конь – самая ловкая фигура, это ладья – фигура прямолинейная, которая ходит только прямо. Пешки – солдаты шахматной армии. Слон – самая сильная фигура, фигуру, стоящую у него на пути он может сбить, и т.д.

Педагог: От имени Короля и Королевы Белого Шахматного Королевства благодарю детей за труд.

Педагог предлагает детям выбрать и назвать самую красивую фигуру, победителя конкурса «Турнир рыцарей».

Дети расставляют свои фигуры на доске, выбирают и называют самую красивую фигуру, и прощаются с Королем и Королевой, вручают им воинов, желают победы сильнейшему.

«Шахматный праздник»*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление и систематизирование знаний и навыков детей в шахматной игре.

Задачи:

- расширять кругозор ребенка, формировать познавательную активность.
- побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
- развивать интеллектуальные способности детей в процессе обучения детей игре в шахматы.

Ведущий: Ребята, сегодня в нашем саду состоится шахматный праздник, потому что ребята нашей группы познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надежно подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши выпускники пронесут эту любовь и привязанность на всю жизнь.

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь игрока среди шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.

Ведущий: Начинаем знакомство с нашими шахматными персонажами. Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле – доске.

Ребенок: «шахматная доска» считает:

«Вся в квадратах – белых, черных –
Деревянная доска,
А ряды фигур точенных –

* Шахматный праздник разработан Н.Ф. Барановой

Деревянные войска.
Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют –
Гениальная игра!
Ты, дружок мой, без опаски,
Без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки,
В черно – белый этот край.
Что? Змея. Драконы.
Вас не ждут здесь? Не беда.
Тут зато лихие кони
И пехота хоть куда!
Тут ферзи могучи и слоны отважны,
Мчатся поперек и вдоль,
И, совсем, как в сказке важной
Восседает тут король.
Здесь герои в каждом войске,
И выходит рать на рать
Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Ведущий: Представляем команды:

Слово команде: «Индийский слон»:

В шахматной учусь я школе
Строгий тренер мной доволен.
Поиграть я не боюсь:

Все умнее становлюсь.
Я пока и не гроссмейстер,
Я не чемпион страны,
Но играю каждый день,
Заниматься мне не лень.

Ведущий: А теперь познакомимся с командой «Неутомимые кони»:

В шахматной учусь я школе
Тренирую память, волю:
В дождь и в ветер, и в мороз
Выхожу я бегать кросс.
Если зря не зазнаваться,
Каждый день тренироваться:
Бегать, прыгать, в шахматы играть –
Сильным шахматистом можно стать!

Ребенок: «Шахматная доска» говорит:

Я – Волшебная доска
Но без фигур мне тоска:
Зовите пешек, всех, всех –
В сражениях их ждет успех!

Ведущий: А вы ребята, время не теряйте и все фигуры отгадайте!

Выходят белые пешки и дружно, слажено говорят (напевают):

Пешка маленький солдат,
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперед.

На войну, не на парад,
Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей,
В рукопашный бой
Первым ходом можно ей
Сделать шаг двойной.
А потом вперед, вперед,
За шажком, шажок
Ну, а как же пешка бьет?
Бьет наискосок.
Всю доску пройти должна
Пешка до конца –
Превратится там она
В генерала, не в бойца.

Ведущий: А теперь нас порадуют своими стихами черные пехотинцы:

Король упал, а это значит:
Сражаться смысла больше нет,
И королева громко плачет,
Бессильно опустив букет.
А пешки, пешки, что же скажут пешки?
Каждая пешка знает свою роль:
Если пешки – крепкие орешки
Непобедим наш шахматный король!

Ребенок: А пешку малою фигурой звать нельзя:
Она лишь в час своей кончины,
Когда удастся ей достичь вершины,
Получит звание «фигуры», хоть – «Ферзя».

Ведущий: Загадки для всех:
1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла (пешка).
2. Один раз погибает, а два раза рождается (пешка).

Ведущий: А сейчас нам представится «Ладья»: рассказываем о своем характере.
Видимо, Ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляем: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она.
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна
Шаг тяжелый у ладьи
В бой ее скорей води!

Ведущий: *Загадки для участников праздника*
Первой отгадывает команда «*Неутомимые кони*»
Стою на самом краю,
Путь откроют – пойду,
Только прямо хожу
Как зовут не скажу. (Ладья)

Загадка для команды «Индийские слоны»:

Я силой и мощью своей
Лишь по прямым полям
И линиям прокладываю путь.
И горе тем кто на пути моем
Пытается «вздремнуть». (Ладья)

Ведущий: А теперь представится слон.

Ребенок - «слон»:

Если слон на белом поле
Встал вначале (не забудь!)
Он другой не хочет доли –
Знает только белый путь,
А когда на поле черном
Слон стоит, вступая в бой,
Ходит правилам покорный,
Черной тропкой, слон такой.
До конца игры
Слоны цвету одному верны.

Загадка из команды «Неутомимые кони»:

Не живет в зверинце
Не берет гостинцы,
По косою он ходит,
Хоботом не водит. (слон)

Затем загадка для детей из команды «Индийские слоны»:

Когда мы встанем в строй,

Нас спутает любой
Но лишь начнется бой
У каждого путь свой (белопольные, чернопольные слоны).

Загадка для гостей: Два братца в одной армии служат,
А встретиться друг с другом не могут.
(Белопольный и чернопольный слоны).

- Я смел, и строен, и высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по – своему: наискосок
(Слон любого цвета).

Ведущий: А сейчас о себе расскажет самая сильная фигура... Покажите какая?
Конечно ферзь.

Черный ферзь – свой любит цвет.
Для белого – нет цвета белого милей.
Другого правила здесь нет:
Напротив друг друга поставим их смелей.
Ферзь в шахматах можно сказать, чемпион,
И шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить, как ладья и слон –
И прямо, и наискосок.
Направо, налево, вперед и назад...
А бьет он вдаль и в упоре.
И кажется, будто Ферзю тесноват
Доски – черно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали –

Ты больше внимания ферзю удели.

Ведущий: А сейчас о себе расскажет «конь»:

Ребенок – «конь»:

Прыгнет конь. Подковы звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так и сяк.
Получается зигзаг!
И повадки у лошадки
Необычны и смешны:
Притаится словно в прятки,
И скакнет из – за спины.

Представляется ребенок – «король».

Король любит гладкий, расчищенный путь,
В любую он сторону может шагнуть.
Король могуч, но шаг его короткий,
Всего на клеточку он может отойти.
В конце игры он может в бой ввязаться,
А поначалу боязливо прячется в кусты.
Зато на чеку королевская рать –
Должна короля оберегать.
Ведь если б король беззащитный погиб,
Фигуры войну продолжать не смогли б.
Запомни: Король всех главней, всех важней,
Нет в шахматном войске важнее вождей!

Загадки: 1. Гладкий люблю я, расчищенный путь:
На шаг в любую сторону могу шагнуть! (король)

2. Два братца через грядку смотрят,
А подойти друг к другу не могут. (короли)

1. Д/и «Продолжи ряд» ладья, конь, слон...
2. Д/и «Что лишнее?» король, пешка, ладья, конь...
3. Д/и «Кто лишний?» Карпов, Каспаров, Фишер, Назыров, Таль.
4. Д/и «Составить, как можно больше слов»: «Шахматисты» (шах, мат, ...)

Подведение итога, награждение победителей!

Шахматная мини - олимпиада «Знатоки шахмат»*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Закрепление и систематизирование знаний и навыков детей в шахматной игре.

Задачи:

- закрепить знания о правильном расположении шахматной доски;
- формировать умение запоминать одно важное правило поле a1 должно находиться под левым локтем;

* Шахматная мини олимпиада разработана Т.И. Панферовой

- развивать образное и логическое мышление, умения запоминать новую шахматную фигуру ферзя. познакомить с правилами хода.

- закрепить умение точно выражать свои мысли, подбирая нужные слова; применять умения и знания расположении фигур на шахматной доске.

Оборудование и материалы: Рабочие карты, карандаши, медали, визитки, костюм огня, шейные платки двух цветов, два флажка, эмблемы, схема «Лабиринт», дидактические игры: «Какой фигуры не хватает», «Поиск девятого», «Пройди Лабиринт», «Поставь нужный знак».

Предварительная работа: Беседа «Что такое Олимпиада», рассматривание иллюстраций, просмотр видео «Олимпиада в Древней Греции», чтение рассказа Е.Пермяка «Вечный король».

Члены жюри: 2-3 чел. (воспитатели)

Ход:

Действие педагога	Действия детей
Вводная часть	
Королева шахмат: Добрый день, уважаемые коллеги, гости, болельщики! Сегодня мы проводим интеллектуальную шахматную олимпиаду для дошкольников. Позвольте открыть олимпиаду с символичного зажигания огня.	Дети под музыку символизируют танец огня.
Королева шахмат: Вот и зажжен олимпийский огонь. Олимпиада – это соревнование не только спортивных людей, но и самых умных! Мы рады приветствовать вас в нашем	Дети внимательно слушают

детском саду. Сегодня здесь собрались самые умные, самые талантливые, самые смекалистые девочки и мальчики нашего детского сада. И хотя вам придется пройти сегодня много нелегких, но интересных испытаний, чтобы показать свою смекалку и умения, мы желаем вам пройти их с радостью и улыбкой. А сейчас дети нашего детского сада поприветствуют вас.	Капитан команды 1: Наша команда: «Мудрые ферзи» Наш девиз: Мы команда хоть куда! В шахматы играть мы мастера. Будем думать - ставить мат и победу добывать. Капитан команды 2: Вас приветствует команда « Королева-Виктория». Наш девиз: Мы шахматисты классные Мы — взрывоопасные Виктория — это победа, А тот, кто один, тот непобедим.
1. «Отгадывание загадок»	
1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла. (Пешка)	

2. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка) 3.Видимо, она упряма, если ходит только прямо, не петляет: прыг да скок, не шагнет наискосок. Так от края и до края может двигаться она. Эта башня боевая неуклюжа, но сильна. Шаг тяжелый у нее, В бой води скорей ее! (Ладья)	Дети отгадывают загадки и находят шахматные фигуры соответственно отгадкам								
2. Д/и «Какой фигуры не хватает»									
Ведущая: : Следующее задание смотрим на интерактивной доске. Какое задание ребята? Ребята, фигуры стоят в начальной позиции, но некоторые пропущены, недостающие фигуры нужно вписать, например: Коня, Короля, Ладью. Детям раздаются рабочие листы. <table><tr><td>Л</td><td></td><td>С</td><td>Ф</td><td></td><td>С</td><td>К</td><td></td></tr></table>	Л		С	Ф		С	К		Дети и выполняют задания. рассматривают делают, умозаключения, вывод, и выполняют задания.
Л		С	Ф		С	К			
3. Физминутка « Кто быстрее?									
Ведущая: Следующее задание смотрим на интерактивной доске. Какое задание ребята? Ребята хочу вам предложить закрепить знания хода конем, и давайте поупражняемся в этом. Два шага вперед, а один вправо или влево (прыг, скок и в бок).	Дети выстраиваются в шеренгу и все вместе по сигналу выполняют упражнение.								
4. «Пройди Лабиринт»									

Ведущая:

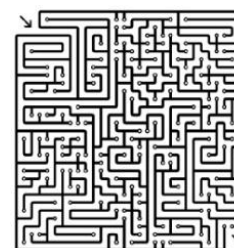
Следующее задание смотрим на интерактивной доске. Какое задание ребята? У ферзя на пути преграда. Помогите пройти ферзям по лабиринту. Каждая команда делится на две группы (количество не равное нужно разделить по два и по три). Можно приступать к выполнению задания.

Педагог совместно с детьми прослеживает ходы с помощью фломастера, а затем зрительно.

Педагог поощряет проявление устойчивого внимания, сосредоточенности, желания достичь цели.

Дети внимательно слушают.

Дети смотрят путевой лист на интерактивной доске. Выполняют задание, на рабочих листах разбившись на две группы (по трое детей и по двое)

**5. «Поиск девятого»**

Ведущая: Ребята: следующее задание смотрим на интерактивной доске. Какое задание ребята? Рассмотрите, назовите все фигуры. Покажите, какой фигуры не хватает? (Ферзь)



Дети выбирают шахматные фигуры называют их по имени и по силе, сравнивают, поясняют.

Выполнить не спеша продумывая свои действия



6. Д/и «Поставь нужный знак»

Ведущая:

- Капитаны! Сейчас вам предстоит выполнить задания.

Педагог предлагает детям д/и «Поставь нужный знак», для этого необходимо вспомнить силу фигур.

Педагог: Ребята
 $\leq$ в рабочих листах.

Ф ? К; К ? С; Л ? С; П

Фигуры	Сила фигуры
	1
	3
	3–3,5
	5
	10
	4 (сила)

поставьте нужный знак $\geq$

? К; Ж ? Ф.

Капитаны команд рассматривают рабочие листы с заданием. Дети вспоминают силу фигур и выполняют задание.

7. «Страна Шахмат»

Королева математике:

Ребята вот мы и добрались до моей страны .Спасибо вам большое что привели меня сюда. Звучит музыка

Дети очень рады, что помогли королеве шахмат попасть в свою страну и исполняют песню «Дружба»

8. « Итог»

Ведущая:

- Ребята наше жюри подвело итог наших соревнований. Вот и закончилось наше путешествие в страну Чудес и приключений. Сейчас члены жюри объявят, кто же победил в этом путешествии! Обратите ваше внимание на интерактивную

Дети внимательно слушают
 Ребята смотрят на интерактивную доску и видят, кто какое место занял.

доску. Детей награждают медалями. Команда победителей проходит по залу, делая круг почета.	
---	--

Шахматный КВН

«Путешествие в Шахматное королевство»*

с участием родителей

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Обобщение, полученных знаний детей в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы;
- уметь решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольников через решение простых шахматных задач;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решении.

* Шахматный КВН разработан О.В. Ерохиной

Оборудование и материалы: Шахматная доска - 2 штуки; шахматные фигуры - 2 комплекта; большая демонстрационная доска с двумя пешками (чёрная и белая); музыкальное сопровождение; картинки - пазлы «конь», «слон»; зашифрованные слова «ладья», «ферзь»; «Заморочки из бочки»; «Волшебная доска»/ уникуб; волшебный мешочек – 2; стол для каждой команды - 2штуки; подарки для родителей, изготовленные детьми - «Шахматы» из разного материала: доска из плетения цветной бумаги, фигуры из солёного теста.

Предварительная работа: Просмотреть видео записи шахматного турнира; выбрать команды: детей «Белые фигуры» и родителей «Черные фигуры», которые умеют играть в шахматы; выбрать состав жюри из 3 человек.

Ход:

1. **Ведущий:** - Здравствуйте! Мы рады вас видеть в нашем зале, приглашаем вас в путешествие в Шахматное королевство. Все знают, что игра в шахматы – это тоже маленькое сражение между двумя армиями с солдатами, офицерами, со своими правилами, и также есть, кого защищать.

2. **Представление команд.** Звучит марш.

Ведущий: Я приглашаю команды противников «Белые фигуры» и «Чёрные фигуры».

Пойми, не враг-противник твой,
И в правилах, заметьте-ка,
Чтоб честно биться за доской,
Раздел такой есть – этика.

Ведущий: Ребята, Какие правила этики мы должны соблюдать?

Дети: Нельзя мешать, противнику думать, нельзя разговаривать, нельзя подсказывать; по любым вопросам обращаться к арбитрам; перед началом игры надо пожать руку противнику, а в конце поздравить с победой.

Итак, поприветствуйте друг друга, пожмите руки противникам.

3. **Ведущий:** Гейм № 1. Отгадайте:

-На каких полях ничего не растёт?

-В каких клетках не держат зверей?

Я объявляю первый гейм «Волшебная доска».

Задание. У каждой команды составные части шахматной доски. Кто быстрее соберёт?

Итоги подведут судьи. За каждую победу ваша пешка будет перемещаться на одно шахматное поле вперёд. Чья пешка раньше доберётся до последней горизонтали, та команда будет победителем.

4. Ведущий: Гейм № 2. «Тёмная лошадка»

-Что знаете о фигуре «Конь»?

Задание. Расшифруйте слово, используя ход конём.

-Что знаете об этих фигурах (ферзь и ладья)?

-Какая фигура сильнее?

Слово жюри.

5. Ведущий: Гейм № 3. «Ты - мне, я - тебе» Морской бой.

Задание. Расставьте пешки на доске, используйте кодировку без ошибки. Противники друг другу загадывают координаты.

Судьи наблюдают за правильностью расстановки фигур. Подводят итог.

6. Ведущий: Гейм № 4. «Шахматный задачник».

Конкурс для капитанов. Приглашаю командиров за шахматный стол.

Задание. Вы должны выбрать лучший ход для короля в предложенной позиции и объяснить: почему это направление лучшее.

Итог гейма подводит судья.

7. Ведущий: Гейм № 5. «Волшебный мешочек». Музыкальное сопровождение.

Прошу построиться команды для весёлого состязания. У каждой команды по «Волшебному мешочку», в которых лежат фигуры.

- Считается ли пешка фигурой? (Нет, это солдат, но она может стать любой фигурой, если дойдёт до последней горизонтали)

Задание. Чья команда правильно и быстро составит фигуры на своё место на шахматной доске?

Судьи подводят итог состязания.

Ведущий: Мы продолжаем наше путешествие по Шахматной стране.

8. Ведущий: Гейм № 6. «Конверт с секретом».

Задание. В каждом конверте части картинок, вам надо собрать в одну целую. Кто быстрее соберёт?

-Что знаете об этих фигурах?

-Какая фигура сильнее?

Итог конкурса.

9. Ведущий: Гейм № 7. «Заморочки из бочки»

Сейчас у вас будет возможность догнать лидера игры.

Задание: За 1 минуту ответить на большее количество вопросов.

Судьи ведут подсчёт правильных ответов и подводят итог.

10. Ведущий: Гейм № 8. «Шахматный турнир»

Ведущий: Внимание! Я объявляю последний гейм нашего путешествия.

По итогам дружеского шахматного турнира между нашими командами вышла победителем команда «Белые фигуры», ей и присуждается последний ход пешкой.

11. Ведущий: Итоги КВН. Награждение. Слово нашим арбитрам. Поздравим победителей, пожмите друг другу руки.

Дети дарят подарки - самодельные шахматы. Музыкальное сопровождение.

Развлечение

«В стране шахматных чудес»*

* Развлечение разработано О.В. Ерохиной

Цель: развитие у детей интереса к игре в шахматы. Обобщение, полученных знаний детей в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы;
- упражнять в умении решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности детей через решение простых шахматных задач;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решении.

Предварительная работа:

Чтение сказки «В стране шахматных чудес»; рассматривание шахматной доски и шахматных фигур; игры: «Найди похожую фигуру», «Что изменилось», «По росту».

Оборудование и материалы:

Шахматная доска и шахматные фигуры; магнитная шахматная доска и фигуры; кубик-мякиш (20 х 20) с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматный кубик»; 12 домиков из картона с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматные домики»; костюм «Волшебника»; волшебная палочка; «Ковёр-самолет» - шахматная доска, изготовленная из ткани (200 х 200 мм).

Ход:

Волшебник стоит на шахматном ковре - самолёте. Звучит музыка, заходят дети.

Волшебник: «Здравствуйте ребята!»

Дети: «Здравствуйте!»

Волшебник: «Вы узнали меня?».

Дети: Да.

Волшебник: Правильно, я, добрый Волшебник (кланяется), из очень удивительной страны! Ребята, а как вы думаете из какой?

Дети: Увлекательной, волшебной, загадочной, далёкой, шахматной.

Волшебник: «Какие вы молодцы. Хотите со мной отправиться в необыкновенное путешествие в моё шахматное королевство».

Дети: Да...!

Волшебник: «А вот и мой необычный ковёр-самолёт, он тоже волшебный, садитесь на него скорее, (звучит музыка) держитесь крепко, начинается отчет 1-2-3-4-5 пуск, Полетели. Ой, ребята, как интересно вокруг. Что вы видите справа?»

Дети: Шахматы

Волшебник: «А теперь посмотрите налево, что вы видите?».

Дети: Шары с фигурами.

Волшебник: «А теперь держитесь крепко, наш ковёр-самолёт приземляется. Добро пожаловать в моё царство – государство». (Приземляются, выходят, садятся на стульчики).

Волшебник: « Проходите на мою шахматную поляну, рассаживайтесь».

Волшебник: «А сейчас послушайте интересную историю про игру в шахматы».

(Под музыку Волшебник рассказывает историю – легенду про шахматного «Мудреца»).

Волшебник: «Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный. Вскоре старый король умер. После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной. Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарелый Мудрец и сказал: «Я знаю одно надежное средство, которое может двух братьев померить». Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.

- А где же армия брата? – спросил Белый Королевич.

И мудрец достал из котомки другие фигурки, только черного цвета, расставил их на противоположной стороне. По углам поставил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Чёрный королевич, молвил Мудрец, указывая на чёрные фигуры.

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.

- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске».

Волшебник: «Вот и подошла к концу наша история про шахматную игру. Ребята, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему?»

Дети: «Мудрец, он придумал шахматы, помирил Королевичей, не стало войны, не попросил за это награду».

Волшебник: Вы внимательно слушали историю про шахматы, но для того чтобы наше путешествие было увлекательным я предлагаю сделать небольшую физкультурную минутку, чтобы восстановить наши с вами силы. Встаём и слушаем меня внимательно, повторяем за мной.

Физкультурная минутка:

Волшебник:- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы поворачиваем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3- 4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души.

Волшебник: «Какие, вы молодцы были замечательными пешками. Ребята, а вы хотите, познакомимся с обитателями шахматного королевства и научится играть эту удивительную и увлекательную игру?»

Дети: Да...

Волшебник: Только сразу скажу, что эта игра для упорных, настойчивых, кто умеет внимательно слушать. А вы сможете?

Дети: Да, сможем...

Волшебник:

«На квадратах доски
Короли свели полки
Нет для боя у полков
Ни патронов, ни штыков».

Волшебник: «Все шахматные игры устраиваются на доске, но не простой, а шахматной (рассматривают шахматную доску). Ребята, а какие бывают шахматные доски, как вы думаете?»

Дети: «Деревянные, большие, маленькие, магнитные».

Волшебник: «А на, что похожа шахматная доска?»

Дети: «На торт, на шашечки у такси».

Волшебник: «А, что вы видите на доске?»

Дети: «Она поделена на одинаковые квадратики, они чередуются по цвету: белые – черные».

Воспитатель: «Белые и черные необычные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Ой, ребята, каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге».

Волшебник: (показывает каждую фигуру, ставит Короля на своё место, а остальные фигуры расставляют дети сами или с помощью Волшебника (воспитателя)).

- Знакомьтесь – это Король!

Король всех главней, всех важней,

Нет в шахматном войске важнее вождей!

- Знакомьтесь – это Ладья!
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжелый у Ладьи,
В бой её скорей веди!

- Знакомьтесь - это Слон!
Если Слон на белом поле
Встал вначале (не забудь!)
Он другой не хочет доли-
Знает только белый путь.
А когда на поле чёрном
Слон стоит, вступая в бой,
Ходит, правилам покорный,
Чёрной тропкой Слон такой.
До конца игры Слоны

- Знакомьтесь – это Ферзь!
Чёрный Ферзь – свой любит цвет.
Для белого – нет цвета белого милей.
Другого правила здесь нет:
Напротив друг друга поставим их смелей.

- Знакомьтесь – это Конь!
Прыгнет Конь, Подковы звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так и сяк.
Получается зигзаг.

Цвету одному верны.

- Знакомьтесь – это пешка!
Мы - шахматные Пешки,
В бою не любим спешки.
Шагаем лишь вперед,
Назад не знаем ход.
За нами «офицеры»,
За нами Короли,
Ладьи и «королевы»,
И конные полки.

Волшебник: «Какие вы молодцы, быстро и правильно справились с заданием. Вы узнали название шахматных фигур и их расположение на шахматной доске».

Волшебник: «Ребята, посмотрите, какие в моём царстве есть необычные домики, хотите с ними поиграть?»

Дети: «Да, хотим».

Волшебник: « 1-2-3- быстро домик свой займи».

Игра «**Шахматные домики**». Домики лежат на столе или на полу.
Предложить детям расставлять фигуры в домики.

Если домик найден неверно. Просто скажите «Это домик для пешек, а у тебя в руке ладья. Где же домик для ладьи?»

Волшебник: « Молодцы, ребята, вы отлично справились. Мы с вами поиграли, находили свой домик для каждой фигуры. А сейчас закройте глазки, «Кубик – Кубик покатайся и ребятам покажись» (глаза открывают, на полу лежит кубик). Ребята, а что это?

Дети: «Кубик с шахматными фигурами».

Волшебник: «Правильно, молодцы. Это кубик не простой , он предназначен для игры с вами. Поиграем?»

Дети: Да, поиграем.

Волшебник: «Тогда слушаем правила игры: «Шахматный кубик».

Кидаем кубик, выпадет одна фигура. Ее нужно найти и (по мере возможности ребенка) поставить на деревянную шахматную доску правильно».

Волшебник: «Молодцы. Я, думаю, из вас мудрые шахматисты получатся.

Если зря не зазнаваться.

Каждый день тренироваться:

Бегать, прыгать, в шахматы играть –

Сильным шахматистом можно стать! »

Волшебник: «Вам понравилось в моём сказочном царстве?»

Дети: Да, понравилось!

Волшебник: Впереди нас ждут встречи с обитателями моего сказочного царства. А сейчас нас ждёт путешествие домой. Приглашаю вас на наш ковёр-самолёт, занимайте свои места, мы возвращаемся домой. 5-4-3-2-1- Полетели!

Волшебник: «Вот и закончилось наше с вами путешествие. Мне было с вами весело и очень интересно, но я должен спешить меня ждут другие дети, чтобы отправиться в моё сказочное царство, но я к вам обязательно вернусь. И в знак нашей дальнейшей дружбы и память о нашем путешествии Я хочу вам подарить эти небольшие сувениры (раздаёт подарки). До свидания, до новых встреч».

Сценарий шахматного турнира для детей и родителей*

Цель: развитие интереса к игре в шахматы. Обобщение, полученных знаний детей в процессе игровой практики с шахматными фигурами и шахматной доской.

* Турнир разработан О.В. Ерохиной

Задачи:

- обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы;
- упражнять в умении решать простые шахматные задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решении.

Звучит торжественный марш, входят участники праздника.

Ведущий приветствует гостей и участников. Звучат фанфары.

Входит ребенок в костюме пажа с шахматным знаменем, объявляет:

«Ее Величество Шахматная Королева!». Входят «шахматные фигуры», исполняют танец.

Шахматная Королева: Здравствуйте, дорогие ребята, уважаемые взрослые! Вы меня узнали? (Ответы детей.) Приветствую вас в моем шахматном королевстве и представляю своих верных помощников.

1-й ребенок.

Вся в квадратах — белых, черных —

Деревянная доска,

А ряды фигур точеных —

Деревянные войска.

2-й ребенок.

Этот маленький солдат

Лишь команды ждет,

Чтоб с квадрата на квадрат

Отправиться вперед.

На войну, не на парад

Солдат тот держит путь.

Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть. (Пешка.)

3-й ребенок.

Видимо, она упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она,
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна. (Ладья.)

4-й ребенок.

Я слон, я строен, я высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок. (Слон.)

5-й ребенок.

А повадки у лошадки
Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И скакнет из-за спины. (Конь.)

6-й ребенок.

Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют —
Гениальная игра!

Шахматная Королева: Я пригласила вас, самых отважных рыцарей, сразиться на шахматном и шашечном турнире. Надеюсь, что сегодняшняя встреча подарит вам радость творчества, веселья, множество увлекательных игр и загадок и выявит сильнейшего в этом турнире.

Ведущий представляет участников турнира, и они занимают свои места за столами.

Шахматная Королева: А сейчас я предлагаю вам показать свою смекалку.

Ребята, время не теряйте,

Шахматные фигуры отгадайте.

Игра «Шахматная шкатулка». Дети поочередно вытягивают из шкатулки загадки, Шахматная Королева их зачитывает, а участники отгадывают.

Игра «Волшебная доска».

Шахматная Королева: На черно-белом крыльце сидели:

Король, Королева,

У них 2 коня, 2 слона,

Возле башен — ладья

И строй солдат впереди.

Попробуй выстроить их ты.

Ведущий (Педагог): - Ребята, за три минуты вы должны расставить шахматные фигуры на своей доске, Королева оценит правильность выполнения.

Педагог: - Уважаемая Шахматная Королева, наши дети очень любят играть в шахматы, а за что любишь шахматы ты? С шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть.

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Помечтать.

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Победить!

Педагог: С шахматами можно...

Шахматная Королева. Подвиг совершить.

Педагог: А еще с шахматами можно...

Шахматная Королева: Поиграть в увлекательную игру, которая называется «Шахматные слова».

Дети по очереди называют шахматные слова. За каждое названное слово участник получает фишку.

Игра «Фигуры заблудились».

Шахматная Королева: Ребята, вы любите играть в прятки? Вот и мои придворные фигуры тоже очень любят играть в прятки. Но они так разыгрались, что перепутали свои места и заблудились. Помогите им найти свои места.

Участники находят ошибки и правильно расставляют шахматные фигуры.

Игра «Волшебный мешочек».

Шахматная Королева: Пусть темнота и нету света -

Узнай фигуру: Та иль эта?

Шахматная Королева поочередно подходит к каждому участнику и просит достать из «волшебного мешочка» заданную шахматную фигуру.

Игра «Найди правильный ответ». Каждый участник получает игровое задание: объяснить и показать, как ходит и бьет названная шахматная фигура.

Дети, участники турнира, выполняют задание. Шахматная Королева проверяет правильность их выполнения, за что дети получают новые фишки. Затем члены жюри подводят итоги турнира. Наступает самый торжественный момент.

Шахматная Королева: Вы все просто молодцы, дети! Главное то, что вы полюбили шахматы, знаете фигуры, их расположение на шахматной доске, умеете играть. И впереди у нас еще много встреч на шахматных турнирах. Ну, а те взрослые и дети, которые еще не умеют, или хотят хорошо подучиться играть в эту удивительную игру, я приглашаю на уроки по шахматам.

Шахматная Королева вручает дипломы и подарки участникам.

Шахматная Королева: Вы заслужили все достойные награды
И в королевстве шахмат мы всегда вам рады,
Вам по плечу любое сложное задание,
Здоровья вам, удачи, до свиданья!

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОСНОВАМИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Шахматная доска

Шахматная доска – доска с множеством темных и светлых клеток (32+32=64).

На ней ведется шахматное сражение. Клетки квадратики – это поля.

Светлые квадратики – белые поля, темные квадратики – черные поля.

Вопросы детям:

1. Покажи белое поле, черное поле.
2. Какие поля больше: черные или белые?
3. Какая форма у шахматного поля? Шахматной доски?
4. На каких полях ничего не растет?
5. Из каких досок не строят теремов?
6. В каких клетках не держат зверей?

Линии (горизонталь, вертикаль)

В шахматы играют два противника, их называют партнерами. Они садятся лицом друг к другу, а между ними располагается шахматная доска и, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белым. Любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо, это горизонтальная линия или горизонталь. Их восемь (8). Любая черно-белая дорожка, которая идет от одного противника к другому, - это вертикальная линия или вертикаль. Их тоже восемь (8).

Вопросы к детям:

1. Что делают противники? (Играют в шахматы).
2. Как правильно сесть за шахматную доску? (Справа белое поле).
3. Покажи горизонталь, сколько их? (Восемь).
4. Покажи вертикаль, сколько их? (Восемь).

Диагональ. Центр

Диагональ – это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающаяся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины, в самых коротких всего два поля, а самые длинные по восемь полей. Бывают белые и черные. Центр шахматной доски – это четыре (4) поля в середине шахматной доски (2 белых поля и 2 черных).

Вопросы детям:

1. Покажи любую диагональ? Большую белую? Сколько в ней полей? (Восемь).
2. Покажи большую черную? Сколько в ней полей? (Восемь).
3. Покажи центр, сколько в нем полей? (Четыре).
4. Какую форму имеет центр? (Квадратную).
5. Покажи диагональ из 3, 4, 5, 6, 7 полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали? (Да)

Шахматные фигуры

Чем играют в шахматы? Шахматными фигурами. Фигуры бывают темными и светлыми: пешки - п, ладьи - л, кони - к, слоны-с, ферзь и король. Пешек 8 черных, 8 белых.

Вопросы детям:

1. Покажи фигуру (п, л, к, с, ф, к).
2. Какая фигура похожа на лошадку? У какой фигуры головка круглая? На верхушке маленький шарик?
3. Какая фигура выше пешка или ладья? Ниже? Назови самую высокую фигуру? Низкую?
4. В названии, каких шахматных фигур 4, 5, 6 букв?
5. Какие фигуры спрятались в словах: оладьи, спешка, заслонка, коньки?
6. Бадья, печка, корь, пушка? Что это за фигуры? (Одна буква заменена).
7. У какого слона нет хобота? (У шахматного).
8. Какой король не умеет говорить?
9. Что это за чудо – клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (Шахматное поле).
10. Какими словами закончить стих?

Движеньем своевольным,
 Чуть голову склоня,
 Стоят в саду пришкольном
 Два гордые... (Коня).
 Динь - дон, динь - дон,
 В переулке ходит...(Слон).

Каисса – богиня шахмат

Как правильно расставить фигуры?

Стихотворение: «Белый отряд и черный отряд...»

Вопросы детям:

1. Расставь фигуры на доске. Сколько коней? И т.д.
2. Каких фигур на доске больше всего? Меньше?
3. Какие фигуры располагаются в углах доски?
4. На поле, какого цвета стоит белый ферзь?

5. На каких горизонталях расположены белые фигуры? (На 1 и 2).
6. Сколько фигур на первой горизонтали, на второй? (Восемь).
7. Покажи, на каких вертикалях стоят ладьи, кони и т.д.?
8. Сколько фигур расположено на каждой вертикали? (4)
9. Покажи диагонали, на которых стоят только белые фигуры, только черные.
10. На каких диагоналях стоит больше всего фигур? (На больших).
11. Стоят ли фигуры в центре?

«Ладья»

Почему ладью называют ладьей?

На Востоке эту фигуру называли «Рух». «Рух» - это огромная птица, помогавшая героям сказок одолеть врага. Фигура Рух была очень похожа на лодку, ладью, вот ее и называли ладьей. Теперь шахматная ладья больше похожа на башню, но называют ее по - прежнему.

Играя в шахматы, противники по – очереди делают ходы, первый ход делают белые. Каждая фигура перемещается по – своему.

Ладьи ходят по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может переместиться на любое количество клеток свободной горизонтали или вертикали. Прыгать через фигуры ладья не может. Но может побить фигуру, которая окажется на дороге. Ладья же встает на место сбитой фигуры.

В шахматах взятие не обязательно.

Вопросы детям:

1. «Подскажи словечко». «Вперед и назад ходит браво, помчится налево, направо. Ту фигуру знаю я, ведь зовут ее ...(ладья).
2. По клеткам какого цвета ходит ладья? (по белым и черным)
3. Может ли ладья пойти с белого поля на черное и т.д.? (может)
4. Сколько различных ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? (7, 7, 0).
5. Может ли ладья перепрыгнуть через одну клетку? (9, 2, 3, 4, 5, 6) за один ход (может).
6. Перепрыгивает белая ладья через черную? (нет)
7. Найди путь ладьи, который пройдет квадрат, прямоугольник.
8. Отыщи путь ладьи, который похож на буквы Г, Е, Н, П, Т, Ч, Ц, Ш.

Слон, хотя на слона и не похож

Белопольный, чернопольный слон белый. Аналог и черный.

Слоны ходят по диагоналям: на одно поле или через несколько клеток сразу. Через фигуры не прыгают, может побить на своем пути фигуру любую, заняв ее клетку. Ладья сильнее слона.

Вопросы детям:

1. По клеткам какого цвета ходит Белопольный слон? Чернопольный?
2. На какие поля не может попасть Белопольный слон? Чернопольный?
3. Может ли слон пойти с белого поля на черное? (нет)
4. Расставь фигуры в начальное положение. Может ли слон сделать ход? Почему? (нет, слоны через фигуры не прыгают).
5. Сколько ходов по горизонтали, вертикали, диагонали может сделать слон? (0.0.7)
6. Найди путь слона, похожий на У, Х.

В гостях у ферзя

«Ферзь» - значит ученый человек, советник, от индийского «фарзин». Ферзь – самая сильная фигура на клетчатой доске. Ферзь ходит и как слон и как ладья. Перемещается и по горизонтали, вертикалям, и диагоналям на любое количество свободных клеток, через фигуры не перескакивает.

Вопросы детям:

1. Белому ферзю надо попасть в противоположный угол. Сколько ходов он затратит на это? (3).
2. Подскажи словечко: одной рукой сжимая меч, другой – приклад ружья, ферзь может доску пересечь, как слон и как...(ладья).
3. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь? (г, в, д).
4. По каким полям ходит ферзь? (по белым и черным).
5. Может ли ферзь перепрыгнуть через одну, 2, 3 клетки? (да). Через ферзя? (нет).
6. Сколько ходов может сделать ферзь из углового поля?
7. Найти путь ферзя, который вырисовывал бы квадрат, прямоугольник и буквы Г, Е, Л, Н, П, Т, У, Ш.
8. Расположи 2 – 3 ферзя, чтобы ни один из них не стоял на пути другого (много решений).
9. «Лабиринт», «хитрый ферзь», «грозный ферзь».

Кони черные и белые

Шахматный конь – фигура хитрая. На доске двигается так: два поля по вертикали, одно по горизонтали, одно по вертикали. Поэтому ход коня похож на букву Г.

Из центра конь может пойти на одно из восьми полей. Как ферзю и ладье, ему доступны все клетки доски. С белого поля конь прыгает на черное, с черного

на белое. Кони перескакивают и через свои и через неприятельские фигуры. Если поле, на которое приготовился прыгнуть конь, занято своей фигурой, ход невозможен, если фигурой противника, ее можно побить. В шахматах ферзь и ладья – тяжелые фигуры, а слон и конь – легкие...

Вопросы к детям:

1. По клеткам какого (поля) цвета ходят кони? (и черного и белого)
2. Может ли конь пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное? (нет, может, может, нет)
3. Перепрыгивает ли конь через фигуры? (да)
4. Доскачи конем с первой горизонтали до последней. Попробуй пройти конем из одного угла доски в противоположный.
5. Между какими фигурами начального положения стоят кони? (между ладьями и слонами)
6. Могут ли кони в начальной позиции сделать первый ход? Сколько различных ходов может сделать каждый конь? (могут, 2)

«Чудесная пешка»

В начальном положении пешек больше всего – 8 у каждого игрока. Пешка – фигура маленькая, да удаленькая. Как и храбрая пехота, мы, пеши, никогда не отступаем: ходим только вперед и на одно поле по вертикали. Но один раз каждая пешка может прыгнуть через клетку, пока она не сделала ни одного хода. В начальном положении пешки прикрывают своим строем остальные фигуры.

Пеши, стоящие на одной вертикали с ладьями – ладейные пеши. Коней прикрывают – коневые пеши, слонов – слоновые, ферзей – ферзевые, королей – королевские. Ходить пешкам разрешается до тех пор, пока не встретится другая преграда – другая фигура. Обойти или перепрыгнуть преграду пешка не может и не должна ждать, пока дорога не освободится. Бьет пешка наискосок, на одно поле по диагонали вперед и занимает поле взятой фигуры. Есть в шахматах и взятие на проходе: если пешка из начального положения пойдет через клетку и встанет по соседству с пешкой противника (на одной горизонтали), пешка противника может побить нашу пешку. Побьет она ее по диагонали вперед. Но бить нашу пешку надо сразу, на следующем ходу нельзя.

Если белая пешка доберется до последней горизонтали, или черная пешка до первой, она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще – в ферзя.

Вопросы детям:

1. Сколько ходов нужно сделать пешке, чтобы из начального положения пройти в ферзи?
2. По клеткам какого цвета ходят пеши? (белого и черного)

3. Когда пешке разрешается пройти через клетку? (пока еще не ходила)
4. Может ли пешка перепрыгивать через фигуры? (нет)
5. На сколько сторон может бить пешка? (на две)
6. Сколько различных ходов имеет каждая пешка из начального положения? (2)
7. Сколько на доске ладейных пешек (коневых)?

«Куда идет король?» «Рокировка»

Король – самая главная фигура в шахматах. Без любой фигуры играть можно, но без короля нельзя.

Короли могут ходить по горизонталям и вертикалям и по диагоналям. Но за один ход только на одно поле. И ходим не торопясь. Король может пойти на одно из 8 полей вокруг него. Бьет фигуры так же, как и ходит. Короля нельзя побить. Но и королю нельзя становиться под бой.

Случается в шахматной партии и такое положение, когда король прыгает через клетку. Если ни король, ни ладья еще не ходили, король может перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгнет через короля и вскочит на соседнее поле. Это короткая рокировка. Она выполняется за один ход. Рокировать можно и в другую, более длинную сторону – это длинная рокировка. Рокировать можно, если между ладьей и королем нет фигур. Рокировать под шахом нельзя. И если поле под ударом, тоже нельзя рокировать.

Вопросы детям:

1. Какими словами оканчивается стихотворение: «хотела крикнуть «Эй! Пройти – ка мне позволь!» - да, поняла, что перед ней сам вражеский...(король). Тут ферзи, слоны отважны, мчатся поперек и вдоль, и, совсем как в сказке, важный возвышается...(король)
2. По каким полям ходят короли? (черным и белым)
3. По каким шахматным дорожкам ходит король? (по горизонталям, вертикалям, диагоналям)
4. На сколько сторон может пойти король? Из центра, из угла? (на 8, 3)
5. Можно ли побить короля? (нет)
6. Перепрыгивает король через фигуры? (нет)
7. Может ли король в начальном положении сделать ход?

Что такое шах?

Шах – это нападение на короля противника. Оставаться под шахом король не может. Спастись от шаха можно 3-мя способами: или перекрыться, или отойти королем на не атакованное поле, или побить.

Шах бывает открытый. Ходит фигура, а шах объявляет другая.

Двойной шах – шах объявляют две фигуры.

Рокировать под шахом нельзя. Если после рокировки король встает под шах – рокировать нельзя. Если поле, через которое прыгает король, находится под ударом, рокировать нельзя.

Вопросы детям:

1. На тебя решил напасть твой противник страх: королю сейчас опять объявил он...(шах)
2. Прячется ли «шах» в галошах, камышах, шалашах? (да)
3. Найди «шах» в словах – шахматы, шахтер, падишах.

«Мат» и «пат»

В шахматах сила побеждает не всегда, надобно и умение. Случается, что королю шах не объявлен, пока ни он, ни одна из фигур его цвета не имеют ходов. Это пат. И игра считается законченной вничью.

Если у тебя нет достаточно сил, чтобы дать мат по неприятельскому королю, тоже заключается ничья. «Шах» - в переводе с персидского языка – государь, король, «мат» - по-арабски «умер». Король умер – конец игре.

Вопросы детям:

1. Прячется ли «мат» в словах: автомат, математика, матрешка, матрос, формат, шахматы.
2. Где спрятался «пат» в словах: гомеопат, лопата, патока, патрон, патриот?

Тайны шахматного языка

У шахматистов есть специальный шахматный язык.

Шахматисты с помощью специальных значков записывают свои партии. Эти значки нужны и чтобы читать шахматную литературу.

Запись партии – шахматная нотация.

Каждое поле шахматной доски имеет свое обозначение. Имеют свое краткое обозначение и фигуры: король – Кр, ферзь – Ф, ладья – Л, слон – Е, конь – К, пешка – П. Зная, как обозначаются фигуры и поля, легко сделать запись любого положения. Для этого к сокращенному обозначению каждой фигуры присоединяем обозначенное поле, на котором она находится. Сначала записываются белые фигуры. Сначала пишется расположение короля, затем ферзя, людей, слонов, коней, пешек. Если записать ход, сначала пишется номер хода, затем сокращенное обозначение фигуры, которая делает ход, а рядом

пишется поле, на котором фигура стоит до хода. Потом ставится черточка, и после нее обозначаем поле, на которое фигура пошла.

Длинная рокировка обозначается 0-0-0, а короткая 0-0. (25, Се2-Л3 0-0-0), 26, Лh1-h6. Белая ладья взяла черного коня. Вместо черточки мы поставили две точки (☺), что значит, произошло взятие. Теперь следует ответ черных 26...Сf8-b4+. Крестик (+) после хода означает, что черные объявили шах белому королю. Краткое обозначение пешки при записи хода принято не писать (п). Значок (х) означает мат.

Кто сильнее, тот и ценнее

Разные фигуры обладают разными возможностями на шахматной доске. Одним, чтобы перейти с одного края на другой требуется один ход, а другим несколько ходов. Некоторые фигуры ходят только по полям одного цвета, другим же подвластны все 64 поля. Наиболее проворная и сильная фигура – это ферзь. Он везде успевает и очень часто наносит чувствительные удары по неприятелю.

Когда ферзь расположен в центре пустой доски, то держит под боем сразу 27 полей, почти половину всего поля сражения!

Действия других фигур более скромные: ладья – 14 полей обстреливает, слон – 13, конь – 8, а пешка всего 2.

Как же оцениваются шахматные фигуры?

За единицу ценности фигуры в шахматах принято считать пешку. Ценность короля равна 3 пешкам, также и слон равен по силе 3 пешкам. Добавив 2 пешки к слону или коню, получишь ценность ладьи. А две ладьи – это ферзь. Примерно равноценны ферзю 2 слона и конь, 2 коня и слон. Ценность короля не сравнима с ценностью любой другой фигуры.

Ферзя и ладья называют тяжелыми фигурами, а слонов и коней – легкими. Ферзь, ладья и слоны – это дальнобойные фигуры; ферзь = 10 пешкам, 2 ладьям; ладья = 5 пешкам; слон = коню = 3 пешкам.

Что такое ничья?

Это результат поединка, когда никто из соперников не проиграл и не выиграл. Самый простой пример – это когда на доске после взаимного истребления от обеих армий остаются только короли. По правилам игры короли не имеют права подходить к друг другу, следовательно, не могут ни объявить шах ни поставить мат своему сопернику. Поэтому дальнейшая игра теряет всякий смысл и прекращается, а встреча признается закончившейся вничью.

Совершенно ничейными еще и считаются такие позиции, в которых у одного из партнеров хотя и имеется перевес в силах, но он не достаточен для того, чтобы заматовать одинокого короля противника.

Чтобы партия не тянулась бесконечно, ничья признается по требованию слабой стороны и в том случае, если соперник, у которого большой перевес в силах, не может или не умеет поставить мат за 50 ходов.

Если оба партнера, опасаясь ухудшить расположение своих фигур, повторяют один и тот же ходы, то результат также признается ничейным.

Пат – это тоже ничья.

Еще о шахматной нотации

Чтобы правильно понять напечатанную партию в шахматной литературе, надо знать, что такие значки существуют и обозначают. Они ставятся сразу после записи хода. Вот главные из них:

! – хороший, сильный ход;

!! – отличный, блестящий ход, очень сильный ход;

? – слабый ход, ошибка;

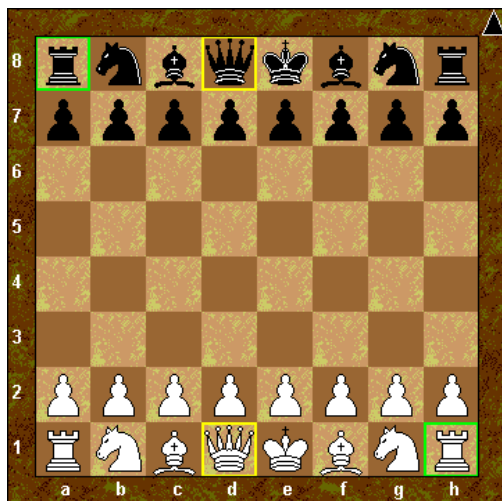
?? – очень слабый ход, грубая ошибка, зевок.

Эта система записи называется полной нотацией. Наряду с ней часто применяют и сокращенную или краткую шахматную нотацию.

Разыгрывая партию, мы знаем, на каком поле стоит фигура, и поэтому, после номера хода можно записать только название фигуры и поле, на которое она пошла.

1. Расстановка фигур

Фигуры на шахматной доске располагаются в порядке, указанном на диаграмме.



2. Ходы

Пешка ♙ ♜ может двигаться только на одно поле вперед, за исключением начального положения (на 2-й линии), когда она может выступить сразу на два поля. Бьет фигуры противника пешка наискось (по диагонали) и занимает

освободившееся поле. Если пешке удастся достигнуть восьмой линии, она может превратиться в любую фигуру.

Вообще, как общее правило для движения всех фигур, укажем:

а) фигура не может перепрыгивать, за исключением коня, имеющего своеобразное движение;

б) не может занимать полей, занятых своими фигурами;

в) сбив фигуру противника, обязательно занимает его поле.

Король   ходит на любое свободное поле вперед, назад и по диагонали. Бьет фигуры противника тоже на этих полях и занимает освободившееся поле.

Слон или офицер   двигается по диагонали на любое поле, не меняя цвета поля, на котором он стоит. Бьет таким же образом.

Ладья   двигается горизонтально и вертикально на все поля.

Ферзь или королева   соединяет в себе ходы и слона и ладьи, т.-е. ходит по вертикальному, горизонтальному и диагональному направлению. Это — самая сильная фигура.

Конь   имеет особое движение. Он при каждом ходе меняет и цвет поля и ряд. Он всегда двигается (в прямом направлении) вперед, назад или в сторону на 2 поля, и затем еще на одно поле в сторону, тоже обязательно в прямом направлении. Бьет фигуры противника конь только на полях, на которые может ступить.

Фигуры	Количество ходов максим.	Количество ходов миним.	Направление движения максим.	Направление движения миним.	Сила фигуры
	(4)	1	(3)	1	1
	8	2	8	2	3
	13	7	4	1	3–3,5
	14	14	4	2	5
	27	21	8	3	10
	8	3	8	3	4 (сила)

2. Рокировка

Один раз в течение партии разрешается сделать двойной ход, называемый рокировкой. Он состоит в том, что ладья ставится рядом с королем, король же переносится через ладью на следующее поле. Рокировка разрешается только:

1) если ладья и король с начала партии не двигались;

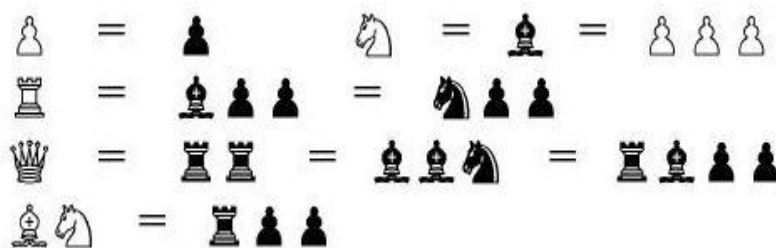
2) если король не стоит под шахом и при рокировке не проходит через поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры.

Рокировка в сторону короля называется короткой, в сторону ферзя — длинной.

Рокировка обозначается: О—О (короткая) и О—О—О (длинная).

3. Значение и ценность фигур

Значение фигур вообще находится в зависимости от разнообразия их движения. Таким образом, наиболее ценной фигурой является ферзь, затем ладья, далее, приблизительно равные, слон и конь, затем пешки. Ферзь равен приблизительно двум ладьям. Слон или конь = 3 пешкам. Ладья = слону или коню и 2 пешкам и т.д. Бывают, однако, случаи, когда слон ценнее ладьи, а конь — ферзя. В зависимости от положения партии, ценность в данный момент фигур часто меняется. Все это надо учесть игроку.



4. Обозначение полей, фигур

Существует международная система, принятая для обозначения полей на шахматной доске. Все горизонтальные линии обозначаются цифрами от 1 до 8, начиная от игрока, играющего белыми. Все вертикальные линии обозначаются французскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h, начиная с левой руки игрока, играющего белыми. Пересечение этих линий и образует название поля. Таким образом, помещенной в этом отделе, ферзь стоит на поле 3, ладья — на поле 5.



Для обозначения фигур у нас приняты следующие сокращения: Король - Кр, Ферзь - Ф, Слон - С, Конь - К, Ладья - Л, Пешка не обозначается особой буквой.

5. Как ведется игра

Начинают игру белые. Ходы делаются по одному с каждой стороны, по очереди. Ближайшее цели, которые должен преследовать игрок, это возможно лучше развиться, то есть поставить свои фигуры из исходного положения так, чтоб они преследовали, определенную задачу — атаку ли на позицию противника, отдельную его фигуру, защиту своей позиции и т. Д.

Конечная цель игры — дать «мат» королю противника. Угрозу взять короля — мы называем «шахом». Если при этом король не может защититься, то он получает «мат».

Шах обозначается знаком +.

Мат обозначается знаком «Х»

Шахматная игра трудная и требует большой сообразительности и осторожности. Это нужно особенно помнить молодым игрокам, которые хотят сразу взять «быка за рога», — объявить мат в несколько ходов.

Правила игры в шахматы

Начальная позиция

Игра в шахматы заключается в том, что по 64 квадратам двигаются фигуры. Для начала надо правильно установить шахматную доску. Доска всегда располагается так, чтобы слева от игрока был чёрный квадрат.

Так стоят перед битвой армии. Силы белых и чёрных наравне. В первой шеренге - пешки, во второй шеренге стоят фигуры, защищённые ими. По углам стоят ладьи, рядом - кони, рядом с конями - слоны, а по центру - король и ферзь. Белый ферзь стоит всегда на белом поле, а чёрный - на чёрном поле.

Шахматные фигуры. Ходы.



В шахматы обычно играют двое. Один ведёт армию белых, второй - армию чёрных. Игру начинают белые, они делают первый ход. За один ход можно передвигать одну фигуру или пешку. Игроки делают ходы по очереди.

Ходы

А теперь узнаем подробнее о фигурах и их ходы:

Король

Король - важнейшая фигура. Партия проиграна, если король погиб. Цель игры - поставить мат неприятельскому королю, то есть поставить его в безвыходное положение. Мат - по-арабски «умер». Ходить король может на любое соседнее с ним поле (клетку).



Чтобы перейти шахматную доску, королю потребуется семь ходов, если он будет двигаться по прямой.

Ферзь



Ферзь - вторая особа в шахматной стране и сильная фигура. У ферзя большой выбор полей для хода, он может ходить и по вертикали, и по горизонтали, и по диагонали. Ферзь не ограничен одной клеткой, за один ход он может перенестись через всю доску. Однако его можно остановить на любом попутном квадрате.



Ладья

Ладья - по силе уступает только ферзю. Ладья ходит прямолинейно - вперед и назад, влево или вправо. Ферзя и ладью относят к тяжёлым фигурам. Остальные фигуры - лёгкие.



Слон

Слон - Ходит только по диагоналям, вперёд и назад. У каждой из сторон армии по два слона, один ходит только по белым диагоналям, второй - по чёрным. И столкнуться они никогда не могут.

Конь - это фигура особенная. Все остальные фигуры движутся только по прямой, а конь - два поля (две клетки) вперёд, одно поле в сторону или два поля в сторону, одно вперёд. Не ходит, а скорее скачет. Есть даже выражение - «ход конём». Конь при ходьбе меняет цвет

Конь



поля: с чёрного он попадает на белое, и, наоборот - с белого он скачет на чёрное.

Пешка



Пешка - слабая фигура шахматной армии. Она ходит только вперёд на один шаг. Назад пешке хода нет. Только в начале игры по желанию игрока пешкой можно сделать двойной ход. Путь пешки вперед очень тяжёлый. Путь ей пересекают фигуры и пешки противника. Но если ей удастся

дойти до восьмой горизонтали, её ждёт высокая награда. Ступив на последний ряд, пешка превращается в ферзя или любую другую фигуру на выбор: только королём пешке стать не суждено. В игре могут участвовать только два короля.

Зная, как правильно делает ходы та или иная фигура, следует помнить: если на пути стоит фигура противника, её можно брать. Это происходит за один ход: снимается с доски чужая фигура, а на её место ставится фигура, которая бьёт. Однако брать не обязательно: шахматы - не шашки, здесь другие правила. Если путь преграждает своя фигура, значит, путь закрыт, надо искать другой ход. Если предстоит сделать ход, нужно рассмотреть все варианты и, решив брать фигуру противника, случайно не подставить под удар своего короля. Ведь назначение всех фигур в шахматной армии - не только нападать, а и защищать короля.

Пешка бьёт не так, как движется: ходит вперёд прямо, а бить может вправо, влево и наискось и тоже только впереди себя. Конь имеет удивительное свойство перепрыгивать и через свои, и через чужие фигуры. Нужно лишь, чтобы было свободное от своих фигур поле, на которое собирается стать конь. Ход невозможен, если стоит своя фигура. Если фигура противника - ее можно брать.

Шахматная доска. Запись игры.

Для записи движений фигур на доске во время игры используют специальный язык шахматных фигур. Называется этот язык нотацией. Знание его необходимо для чтения любой шахматной партии. Если посмотреть на шахматную доску, увидим, что сбоку по вертикали стоят латинские буквы. Их восемь - a, b, c, d, e, f, g, h. По горизонтали стоят цифровые обозначения - их тоже восемь - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Счёт ведётся от левого углового поля в лагере белых. Каждое из 64 полей шахматной доски имеет своё «имя» и «фамилию» - обозначается буквой и цифрой. Например: a1, e2, d4, f5, h3. Фигуры двигаются с одного поля на другое.

При записи ходов полной нотацией обозначается первое поле, на котором фигура находилась в начале хода, и поле, на котором она оказалась в результате хода. Удобнее в записях использовать способ, который называется сокращённой нотацией. Его преимущество - в краткости. Существуют обозначения фигур. Они либо пишутся буквами, либо изображаются специальными знаками:

- Король – Кр
- Ферзь - Ф
- Ладья – Л
- Слон – С
- Конь – К

Пешки - вообще не обозначаются.

Правила поведения фигур. Шах, мат и пат

Шахматные фигуры во время игры двигаются на доске, друг на друга нападают, снимаются с неё. Но есть фигура, которую невозможно снять с доски - король. Он не может занимать атакованное вражеской фигурой поле. Нападая на короля, говорят «**шах королю**», предупреждая его - берегись. Но этого не делают на турнирах. Лишь при записи поединка нападение на короля - шах - используют специальный знак «+».

Если короля атакуют, нужно немедленно его обезопасить. Есть три способа защиты от шаха.

1. Уйти от опасности (король уходит с атакованного поля);
2. Закрыться от удара (другая фигура прикрывает короля);
3. Убрать нападающего (король или другая фигура бьют обидчика).

Если королю уйти от шаха некуда, нечем закрыться от удара и некому убрать обидчика, то это означает, что король получил **мат**. Мат - это шах, защиты от которого нет. Если объявили мат вражескому королю - партия окончена. Мат объявить может любая фигура и пешка, но король королю не объявит мата никогда. Король способен только забирать поля своего противника, а стоять рядом с ним он не может, поскольку сам первым же и будет под ударом.

Король не может напасть на ферзя соперника, так как тот атакует все поля вокруг себя. С другими фигурами король может вступать в рукопашный бой.

Пешка стоит дешевле всех фигур, она слабая. Если удаётся пешкой «съесть» вражескую фигуру, это, как правило, большой успех, даже если пешка сама погибнет. Пешка способна сделать «вилку» - одновременно атаковать две фигуры. Вилка - опасное оружие пешки. Сдвинув пешку вперёд на одно поле и сделав вилку, можно напасть одновременно на короля и ферзя. Пешки могут с успехом теснить фигуры противника, двигаясь цепью.

Слон стоит около трёх пешек. Слон – это дальнобойная фигура. Слон может находиться в другом конце поля и не пускать пешку вперед. Количество полей, которые попадают под обстрел слона, изменяется в зависимости от его

расположения. Если он находится посередине доски, он обстреливает 13 полей, а из углов - только семь. Ценное качество слона - способность связывать вражеские фигуры по диагонали. Недостаток этой фигуры - половина полей на доске ей недоступна.

Конь приблизительно равен по силе слону, хотя наделен совсем другими свойствами. Конь не может с дальнего расстояния задержать пешку, для этого ему нужно находиться вблизи от неё. Если попытаться перевести коня на любое из соседних полей, это удастся сделать лишь за три хода. Король сделает это за один ход. Конь не очень поворотливый. Если конь расположен в центре доски – у него под контролем восемь полей, а если в углу – то лишь два. Коней выгоднее держать в центре доски. Начинающему игроку следует обращать особое внимание на коней. Вилка пешки опасна, но она сразу заметна. Вилка коня намного коварнее, её трудно заметить.

Ладья очень сильная боевая фигура. Она сильнее и за коня, и за слона. Её стоимость - приблизительно пять пешек. Эта боевая единица быстроходная и дальнобойная. Ладья двигается с одного края доски в другой и способна наносить удары издали. В каком бы месте доски ладья ни стояла, она всё равно обстреливает 14 полей. Ладья связывает пешки и фигуры по вертикали и по горизонтали.

Ферзь сильнее всех фигур. Вся армия пешек чуть равна его стоимости. Ферзь легко подбирает к любой фигуре ключи и может использовать её слабость: слона ферзь связывает по вертикали, а ладью - по диагонали. Чаще других фигур ферзь может наносить двойные удары. Особенно «свирепствует» ферзь, когда силы противника рассеяны по доске. Ферзь - самая матирующая фигура. Его особенно должен остерегаться вражеский король. Можно привести много примеров успешных действий ферзя, но в этом нет необходимости. Достаточно сказать, что ферзь - настоящий форвард нападения. Он начинает атаки, организует их и завершает.

Не всегда шахматная партия заканчивается победой одного из игроков. Бывают ситуации, при которых как ни старайся, мата не поставишь. Самый простой пример - на игровом поле остались одни короли. Мата не получится. В этом случае игра считается закончившейся вничью.

Удивительный случай ничьей - **пат**. Представим такую ситуацию на доске. У белых огромное материальное преимущество. До мата остаётся один шаг. Но этот шаг сделать так и не пришлось. Ход чёрных, а ходить им нечем и некуда. Под удар короля ставить нельзя, коню закрывают путь собственные же пешки. Они, в свою очередь, преграждены белыми пешками. Одна пешка могла бы двинуться вперёд или даже взять ладью, но она связана слоном белых.

И вот в таком безнадёжном положении из-за того, что у чёрных нет ни одного возможного хода, игра засчитывается как ничья.

Вроде разница между матом и патом небольшая. В обоих случаях королю ходить некуда. Но без шаха мата не бывает. Надо стремиться дать мат, но остерегаться следует пата. Мат - это победа, а пат - лишь ничья.

Сложные правила

Сыграть первую партию в шахматы уже можно, ознакомившись с изложенными правилами.

Осталось ознакомиться еще с двумя, точнее сказать, с исключениями из правил.

Известно, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако один раз в течение партии белым и чёрным позволено сделать двойной ход – *рокировку* - одновременную перестановку короля и ладьи.

Рокировка - не что иное, как эвакуация короля в тыл.

Рокировки делают так: ладья придвигается к королю вплотную, а король перепрыгивает через неё и становится с другой стороны.

Запрещено рокировать в следующих случаях:

1. Король или ладья - участники рокировки - хотя бы один раз ходили. Рокировка возможна, если фигуры - король и ладья - с начала игры остались на своих местах;

2. Королю объявлен шах. Спасаться от шаха рокировкой нельзя;

1. После рокировки ни ладья, ни король не должны оказаться под боем.

Последнее правило - взятие на проходе. На проходе бьёт только пешка пешку и притом немедленно. Сделано двойной ход пешкой - имеете право взять. Не воспользовались правом - потеряли его.

Итог игры

Завершается игра выигрышем одного из игроков или ничьей.

Выигрыш бывает в следующих случаях:

- королю противника поставлен мат;
- противник сдался, то есть вслух объявил «сдаюсь»;
- одним из игроков просрочено время;
- техническая победа.

Ничья объявляется, если:

- поставлен пат;
- у обоих игроков нет достаточного количества фигур для мата;
- оба игрока согласны на ничью;
- один из игроков просрочил время, но у его противника недостаточно фигур для мата.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ МАТЕРИАЛ НА ТЕМУ ШАХМАТ

Высказывания о шахматах

1. *Б.Г. Афанасьев*

«Игра в шахматы – не только состязание умов, но и соревнование характеров».

2. *А. Карпов*

«Главное – борьба, воспитание своего характера, а успехи обязательно придут, если постоянно работать над шахматами и по-настоящему их любить».

3. *А. Алехин*

«Шахматы учат быть объективным»

4. *Т. Петросян*

«Шахматы – это по форме игра, по содержанию искусство, а по трудности овладения – наука. Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга или музыка».

5. *А. Карпов*

«Для меня шахматы – это прежде всего борьба, поэтому во главу угла я ставлю спортивное начало. Противника необходимо победить, к этой цели я и стремлюсь в каждой партии».

6. *М. Чибурданидзе*

«Когда меня научили играть в шахматы, они мне казались волшебным сказочным миром. Затем я серьезно занялась шахматами, но волшебными они для меня так и остались».

7. *Х.Р. Капабланка*

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

8. *И. Гаприндашвили*

«Шахматы – это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно».

Так начинал

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Вильгейм Стейниц познакомился еще мальчиком, в Праге, наблюдая за игрой отца. В первой же сыгранной партии он одержал победу. Случилось это так. Однажды друг и постоянный партнер отца не застал его дома. Он решил скоротать время, играя с мальчиком, и потерпел поражение. Свой первый комплект шахмат будущий чемпион мира изготовил сам. Он нарисовал шахматную доску, вырезал из картона фигуры и подписал их: «король», «ферзь», «ладья», «слон», «конь», «пешка».

В. Стейниц (1836 – 1900) – первый чемпион мира, носивший это звание в 1886 – 1894 годах.

Вспоминает

АЛЕКСАНДР ПЕТРОВ

(Из тетрадки Загадая)

Из ранних лет моего детства более всего осталось в моей памяти: песчаные берега Великой, комната, в которой я родился, оклеенная бумажками, как шахматное поле, и резные шахматы, подаренные мне на именины дедушкой по матери Иваном Алексеевичем Соколовым, когда мне было 4 года. Шахматы эти были первыми моими игрушками. Я расставлял их шашечнице по- своему и двигал, как играют дети солдатиками.

Отец мой довольно хорошо играл в шахматы. Он показал мне ходы шашек (фигур) и первоначальные правила игры. Семи лет я играл изрядно.

А.Д. Петров (1794 – 1867) – первый русский шахматный мастер.

Так начинал

ГАРРИ КАСПАРОВ

(Из тетрадки Загадая)

Родители Гарри Каспарова любили проводить вечера за шахматной доской. Пятилетний Гарри обычно молча, наблюдал за передвижением причудливых фигурок по клетчатой доске, но вдруг он однажды сказал: «А во вчерашней задаче ходить надо так...», - и указал правильное решение шахматной задачи, над которой родители бились долго и безуспешно. «Я же тебе не показывал, как надо играть!» - воскликнул удивленный отец. А мальчик, оказывается, не только умел играть и решать задачи, но и знал наизусть всю доску и без запинки называл цвет любого поля.

Как только Гарри поступил в первый класс, его отвели в шахматный кружок Бакинского Дворца пионеров имени Юрия Гагарина. В следующем году Гарри Каспаров выполнил норму третьего разряда. А в 10 лет ему присваивают первый разряд, включают в сборную юношескую команду Азербайджана для участия во Всесоюзных спортивных играх молодежи, приглашают в школу знаменитого академика шахмат Михаила Моисеевича Ботвинника.

Г.С. Каспаров (род. 1963) - выдающийся советский гроссмейстер, тринадцатый чемпион мира, носит это звание с 1985 года.

Вспоминает

МАЙЯ ЧИБУРДАНИДЗЕ

(Из тетрадки Загадая)

Научилась я играть в шахматы в 8 лет. Учил меня брат Реваз. В 9 лет стала посещать Дворец пионеров г. Кутаиси. Все свободное время посвящала шахматам: анализировала игру, изучала шахматную теорию, следила за игрой ведущих шахматистов, на каждый турнир приходила с новыми, творчески осмысленными замыслами. В 1971 году стала чемпионкой Грузии среди девушек... В 1973 году участвовала в соревнованиях на Кубок СССР И В 12 лет выполнила норму мастера спорта СССР...

Любой проигрыш огорчает – это закономерно. Но к этому я отношусь самокритично. Прежде всего, я стараюсь выявить причину. И юным шахматистам советую всегда искать причину, чтобы не повторять ошибок. Учиться на своих поражениях. В таких случаях мне очень помогает моя мама Нелли Павловна Хурцидзе. Она педагог по образованию... Для шахмат не требуется специальной площадки, оборудования. Шахматная доска – это есть и «площадка и «стадион». В шахматы можно играть везде и всюду – будь то большие или мини соревнования.

И конечно, необходимо участвовать в школьных, районных, городских соревнованиях. Все это даст ощутимую пользу. Нужна и теоретическая база. Начинающим шахматистам необходимо изучать основы дебютов. Играть желательно с партнерами чуть сильнее себя...

М.Г. Чибурданидзе (род. 1961) - выдающаяся советская шахматистка, чемпионка мира с 1978 года

Вспоминает

АНАТОЛИЙ КАРПОВ

(Из тетрадки Загада)

Играть в шахматы я научился, когда мне не было и пяти лет...

Отец был большим любителем шахмат, хотя не участвовал в официальных турнирах и разряда не имел, но играл сильно. К нам приходили его товарищи по работе, чтобы сразиться за шахматной доской. Увлечлись игрой и засиживались часами, мама чуть не силой заставляла их оторваться от игры и что-либо перекусить. Я, конечно, не отходил от играющих. Шахматы тянули к себе как магнит – мог часами стоять и наблюдать за игрой. Постепенно стал соображать, что передвигаются фигуры по доске не как попало, а по определенным правилам. Что каждая из фигур имеет свою цену, что в игре надо стараться побить более ценные фигуры противника и сразить его короля. Я просил отца сыграть со мной, уверяя, что уже знаю, как и что нужно делать, но он обычно отказывал – рано еще, не дорос...

Наконец настал день, когда отец сдался на мои уговоры и мы сели за стол, разложили доску. К его удивлению, я самостоятельно быстро расставил все фигуры и сделал первый ход королевской пешкой – так всегда начинал игру мой отец. Устроив мне небольшой экзамен, он убедился, что я знаю, как ходят конь, слон, ладья, король и ферзь. Знаю и то, как пешки и фигуры бьют друг друга. Началась игра. Отец старательно подставлял мне фигуры, и скоро у него остался один король в окружении трех пешек, а я никак не мог его заматовать. Потом сыграли еще одну партию и еще. Отец умело направлял мои действия, возвращали ходы, заставлял думать... Я все больше и больше увлекался этой чудесной игрой.

К сожалению, встречи наши за шахматной доской проходили довольно редко – отец в то время учился в Москве, приезжал домой на несколько дней и снова

надолго уезжал. Я с нетерпением ожидал каждого такого приезда. Уж тогда мама сердилась на нас двоих – все наше внимание поглощали только шахматы. С каждым приездом отца я играл все сильнее и сильнее. Даже как-то выразил недовольство ему, что часто нарочно подставляет мне фигуры. Отец улыбнулся, потом нахмурился и быстро поставил мне мат. Я поджал губы. Чуть не расплакался, да отец сказал: «Запомни: без проигрышей и нет побед, а станешь реветь, так я вообще с тобой играть не буду...»

А.Е. Карпов (род. 1951) – выдающийся советский гроссмейстер, двенадцатый чемпион мира, носивший это звание в 1975 – 1985 годах.

Так начинала

ОЛЬГА РУБЦОВА

(Из тетрадки Загадая)

Оля выросла в семье, где шахматы были в большом почете. Играть в них с раннем детстве ее научил отец – профессор Московского высшего технического училища им. Н.Э. Баумана Николай Николаевич Рубцов, который имел первую категорию и часто выступал в соревнованиях. Особенно заинтересовалась Оля шахматами в 1925 году во время Московского международного турнира. Вместе со школьными товарищами она с огромным интересом следила за игрой сильнейших шахматистов мира. Вскоре и в ее школе был проведен шахматный турнир, в котором Ольга Рубцова победила многих мальчиков и добилась хорошего результата. В 1926 году Ольга заняла первое место во Всесоюзном массовом турнире, организованном газетой «Комсомольская правда», а в следующем году стала первой чемпионкой СССР...

О.Н. Рубцова (род. 1909) – выдающаяся советская шахматистка, четвертая чемпионка мира, носившая это звание в 1956 – 1958 годах

Так начинал

ФРАНСУА АНДРЕ ДАНИКАН ФИЛИДОР

(Из тетрадки Загадая)

Филидор родился в 1726 году в маленьком французском городке Дрё. Мальчик принадлежал к семье, несколько поколений, которой состояли музыкантами при дворе французских королей. Шести лет Франсуа был принят в придворную хоровую капеллу. Паузы между репетициями королевские музыканты заполняли шахматными сражениями, и игра эта покорила маленького певца. Все чаще и чаще Филидор стал проводить время за шахматной доской и уже в 14 лет слыл довольно сильным игроком. Одна за другой были одержаны победы над сильнейшими шахматистами Франции. Лучше Филидора играл только Легаль, который вначале давал юноше ладью вперед. Но мастерство Франсуа росло не по дням, а по часам, и наконец, шестнадцатилетний Филидор был признан первым шахматистом Франции. И это было только начало...

Ф.А. Филидор (1726 – 1795) – выдающийся французский мастер, сильнейший шахматист мира второй половины XVIII века.

Вспоминает

АРОН НИМЦОВИЧ

(Из тетрадки Загадая)

Мне было 8 лет от роду, когда я познакомился с шахматами...

Мое знакомство с основами шахматной игры было для меня волнующим событием. В нашей семье к шахматам относился с большим уважением. Отец сам страстный любитель шахмат, не раз твердил нам об удивительных качествах и красоте этой игры. Я часто упрашивал его показать мне ходы, но отец все откладывал, говоря, что «я еще слишком мал». Наконец он все же согласился, и этот торжественный момент был приурочен к дню моего 8-летия. Помню, однако, что я был несколько разочарован, так как ходы ладьей, слоном, конем и другими фигурами показались мне лишенными всякого комбинационного интереса...

Первая из попавших в печать партий была сыграна мной в возрасте восьми с половиной лет... За период с 1894 года по 1902 год мне в общем приходилось играть довольно редко и исключительно с шахматистами первой категории.

А.И. Нимцович (1886 – 1935) – выдающийся гроссмейстер

Вспоминает

МИХАИЛ ТАЛЬ

(Из тетрадки Загадая)

Я свою первую серьезную партию проиграл. Двоюродному брату. И когда впервые в жизни получил «детский мат», это для меня было трагедией. Потому что считал себя опытным шахматистом. Дело в том, что мои старшие были людьми любезными, и при обучении я имел в активе больше побед, чем поражений. А затем совсем по иным делам (кажется, собираясь записаться в драматический кружок) я пришел в рижский Дворец пионеров. В коридоре вдруг заметил табличку на двери: «Шахматная секция». Зашел. И увлекся. Быть может, потому, что мне очень повезло с моим первым шахматным учителем. Его имя – Янис Крузкоп – широкому кругу шахматистов, к сожалению не известно. Но он сделал для шахмат очень много, ибо всех своих учеников научил беззаветно любить шахматы. Выигрывать у своего старшего брата я начал после нескольких месяцев занятий. Но – странное дело! – не чувствовал при этом особой радости: видел, что играет он не очень хорошо. Приспело время для поиска более сильных партнеров...

М.Н. Таль (род. 1936) - выдающийся советский гроссмейстер, восьмой чемпион мира, носивший это звание в 1960 – 1961 годах.

Вспоминает

БЕНТ ЛАРСЕН

(Из тетрадки Загадая)

Согласно метрическому свидетельству, я родился 4 марта 1935 года в Тильстеде, Тистеда...

В январе 1942 года, сразу после того, как мы переехали в Хольстебро, я переболел разными детскими болезнями и научился играть в шахматы. Свинка и ветрянка прошли, чего нельзя сказать о шахматах. Учителем моим был школьный товарищ по имени Йорген. Припоминаю, как протекала одна из наших первых партий. Он слопал все мои фигуры и остался с двумя ладьями. С каким удовольствием он загнал моего бедного коня на край доски и поставил мат! Выяснилось, что мой отец тоже умеет играть в шахматы, и иногда мы садились с ним за доску. Но к 12 годам я выигрывал у него почти каждый раз и поэтому отправился искать партнеров в шахматный клуб.

Б. Ларсен (род. 1935) – выдающийся датский гроссмейстер.

Вспоминает

РОБЕРТ ФИШЕР

(Из тетрадки Загадая)

Когда мне было 6 лет, я знал уже многие игры, но они мне надоели, мне хотелось более сложного. Тогда я попросил мою сестру научить меня шахматам... Есть много шахматистов, которые играют только для того, чтобы достичь ничьей. Но шахматная должна быть наступательной, нужно искать пути к выигрышу, а если не стремиться к этому, то какой смысл садиться за доску? Я не понимаю этого. Я никогда не стараюсь уйти от борьбы, а наоборот – думаю и думаю, как победить.

Р. Фишер (род. 1943) – выдающийся американский гроссмейстер, одиннадцатый чемпион мира, носивший это звание в 1972 – 1975 годах.

Вспоминает

НОНА ГАПРИНДАШВИЛИ

(Из тетрадки Загадая)

Родом я из небольшого грузинского городка Зугдиди. Мой отец Терентий Северьянович был директором сельскохозяйственной школы, а кроме того преподавал в техникуме. Ему приходилось много работать: у меня было еще пять братьев. Самый старший – Эмзар, затем идут «по ранжиру» Тамаз, Джемал, Мурад, а после меня родился еще и Нугзар...

Интерес к шахматам во мне пробудил Эмзар. И я, и остальные братья вообще многим обязаны Эмзару, который по праву и по обязанности старшего опекал нас, и помогал родителям, так сказать, по интеллектуальной части. Он помогал нам писать сочинения, приохотил к чтению и первым полюбил шахматы, переняв интерес к ним у отца и заразив потом этим увлечением остальных. В четыре года, наблюдая за игрой братьев, я уже знала, как ходят фигуры. В пятилетнем возрасте была допущена в свой первый турнир, в котором помимо братьев участвовали и соседские мальчишки. Около Боржоми есть курортное место Мзетамзе. Там мы проводили каждое лето. В 1949 году отдыхающие устроили турнир, где я, семилетняя девочка, к удивлению многих, заняла третье место. А ведь это был уже не семейный турнир, и я очень гордилась «призовым местом». После этого

Эмзар стал подсовывать мне шахматные книги, но они никакого интереса во мне не вызывали: меня тянуло во двор, к ребятам, подвижные игры казались мне куда увлекательнее. Тем не менее, на протяжении нескольких лет я с удовольствием сражалась с братьями в легких партиях и, видимо, кое-чему научилась...

Как единственная девочка, я пользовалась со стороны взрослых особым вниманием, но среди братьев, ни на какие привилегии не могла претендовать. Больше того, они принимали меня в свои игры именно при условии, что я не буду рассчитывать на поблажки. Мне было очень легко выполнить это требование, потому что я и сама никогда не запросила бы пощады. Только один раз, когда я стояла в воротах и противники – мальчики с соседнего двора – должны были бить одиннадцатиметровый, всплыл вопрос о том, что меня, как девочку, надо на этот момент заменить. Но запротестовали, во-первых, противники, а во-вторых, я сама...

Так уж случилось, что я в детстве играла только с мальчиками, терпеливо соблюдала все правила, почти никогда не плакала, но зато и сама не давала спуску никому.

Н.Т. Гаприндашвили (род. 1941) – выдающаяся советская шахматистка, пятая чемпионка мира, носившая это звание в 1962 – 1978 года.

Вспоминает

ЕФИМ ГЕЛЛЕР

(Из тетрадки Загадая)

Я играл тогда по собственным правилам, и все попытки отца обучить меня заканчивались тем, что я добивался выигрыша простейшим путем: решительным взмахом руки сметал с доски вражеские фигуры и пешки, торжествуя победу. Но больше всего я любил играть в шахматы один, причем в этом случае обходился без доски. Когда отец и мать уходили на работу, я собирал несколько комплектов шахматных фигур, разбивал их на армии и устраивал жестокие сражения. Погибшие в этих сражениях фигуры, как правило, летели с четвертого этажа во двор и, конечно, после этого очень часто к настоящей шахматной жизни уже не возвращались. За это мне не один раз попадало, да и позднее отец не раз корил за разорение его прекрасной коллекции.

Как бы то ни было, постоянное шахматное окружение привело к тому, что примерно к шести годам я сделал некоторые успехи и стал играть с отцом и старшим братом уже по общим правилам, а затем вышел за рубежи нашей квартиры, начав многочисленные встречи с товарищами по двору.

Е.П. Геллер (род. 1925) – выдающийся советский гроссмейстер.

Вспоминает

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

(Из тетрадки Загадая)

Книга А. Алехина «Мои лучшие партии» была призом за победу в шахматном соревновании. Ею наградил меня брат отца, Кирилл Осипович

Смыслов, шахматист второй категории. Он играл со мной без ладьи. Мне было тогда 7 лет (я родился 24 марта 1921 года в Москве), и примерно за полгода до этого матча отец научил меня играть в шахматы. На книге надпись: «Победителю в матче, будущему чемпиону Васе Смыслову, от дяди. 29 мая 1928 года». Эта книга хранится у меня и сейчас. Она оказалась единственным «документом» в семейном архиве, свидетельствующим, что я уже полвека играю в шахматы. За это время завоевано немало кубков, призов и медалей, но подарок дяди занимает среди них особое место. Прекрасная книга Алехина вошла в небольшую, но с хорошим знанием дела подобранную шахматную библиотеку отца и вместе с другими книгами способствовала развитию моих шахматных взглядов и склонностей.

В.В. Смыслов (род. 1921) – выдающийся советский гроссмейстер, седьмой чемпион мира, носивший это звание в 1957 – 1958 годах

Вспоминает

ЮДИТ ПОЛГАР
(Из тетрадки Загадая)

Все началось с коня. Наблюдая за поединками Жужжи (сестры) с отцом, я была прямо-таки заворожена необычными передвижениями этой фигуры на доске. Именно они и побудили во мне интерес к игре в целом.

Ю. Полгар (род. 1976) – замечательная венгерская шахматистка

Вспоминает

ПАУЛЬ КЕРЕС
(Из тетрадки Загадая)

Я познакомился с шахматами очень рано. Мне не было еще пяти лет, когда мы вместе со старшим братом наблюдали, как отец играл со своими сослуживцами. Затем мы, братья, сражались друг с другом. Долгое время мы не знали, что шахматные партии можно записывать и разыгрывать по книгам. Это «открытие» было сделано позднее, когда мы нашли в газетах диаграммы вместе с таинственными сочетаниями цифр и букв.

В маленьком городе Пярну, где мы жили, трудно было совершенствоваться в шахматах. Мы старались это компенсировать самостоятельной работой. Я завел специальную толстую тетрадь, куда внес тысячу партий, изучая первые дебютные ходы и отыскивая критические моменты борьбы.

П. П. Керес (1916 – 1975) – выдающийся советский гроссмейстер.

Так начинал

СЭМУЭЛЬ РЕШЕВСКИЙ
(Из тетрадки Загадая)

Сэмуэль Решевский научился играть в шахматы в четырехлетнем возрасте. Как только отец показал ему, как делать ходы, обычные игрушки были брошены и забыты. Долгие часы проводил мальчик за шахматной доской и вскоре начал обыгрывать взрослых. Через некоторое время в польском местечке

Озеркове ему не стало равных. Когда Решевскому исполнилось шесть лет, его показали одному из сильнейших шахматистов того времени Акибе Рубинштейну. Рубинштейн сыграл с мальчиком вслепую и выиграл, но в тот же день Решевскому удалось взять реванш.

С пятилетнего возраста Решевский уже выступал с сеансами одновременной игры, показательными партиями вначале только в Польше, а потом и во многих других странах. Примечателен сеанс одновременной игры в американской военной академии, когда из девяти партий 20-летний С. Решевский выиграл 19 и одну свел вничью.

С. Решевский (род. 1911) – выдающийся американский гроссмейстер.

Так начинал

МАКС ЭЙВЕ

(Из тетрадки Загадая)

Мать Макса Эйве была большой любительницей шахмат. Родители регулярно играли в шахматы друг с другом, а один вечер в неделю отводился игре со знакомыми и приятелями. Макс научился передвигать шахматные фигуры вскоре после того, как начал ходить. Когда ему было четыре года, он уже смог сесть за доску и вскоре начал обыгрывать родителей. Но в дошкольные годы шахматы не стали любимым занятием Макса, гораздо чаще он играл в подвижные игры.

Отец Макса много внимания уделял обучению и воспитанию сына – Макс научился читать, писать и считать еще до того, как пошел в школу. В начальной школе он опередил своих сверстников и в шахматной игре, и в учении. В 11 лет Эйве начал играть в клубных турнирах, составлял задачи и этюды.

М. Эйве (1901 – 1981) – выдающийся голландский гроссмейстер, пятый чемпион мира, носивший это звание в 1935 – 1937 годах

Так начинал

АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

(Из тетрадки Загадая)

С шахматами Алехин познакомился в семилетнем возрасте, его первым учителем стал старший брат, с которым было сыграно несчетное число партий. С юных лет Александр Алехин увлекался шахматами и решил посвятить им жизнь. Он много занимался изучением теории дебютов, читал шахматную литературу.

Самым большим впечатлением детства стал для девятилетнего мальчика сеанс одновременной игры вслепую на 22 досках знаменитого американского шахматиста Гарри Пилсбери. В то время в России мальчикам не разрешалось посещать шахматные кружки, но выход нашелся – в возрасте 10 – 12 лет Александр Алехин сыграл множество партий по переписке, зачастую с очень сильными партнерами. Алехин записывал эти партии и анализы к ним в специальные тетради, все это помогло ему стать шахматистом поразительной силы.

А.А. Алехин (1892 – 1946) – выдающийся русский гроссмейстер четвертый чемпион мира, носивший это звание в 1927 – 1935 и 1937 – 1946 годах.

Шахматная шкатулка

Педагог задает вопросы, дети отвечают.

Вопросы:

- Каких клеток больше, черных или белых?
- Без какой фигуры не бывает игры? (король)
- Где возникли шахматы? (Индия)
- В какую фигуру может превратиться пешка? (в любую, кроме короля)
- Как пешке укрыться от чернополюного коня? (встать на белое поле)
- Что такое шах?
- Что такое мат?
- Что такое пат?
- Кто ходит, как слон и как ладья? (ферзь)
- Сколько раз можно делать рокировку?
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (слон и ладья)
- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (конь)
- Какую страну считают родиной шахмат? (Индию.)
- Кто придумал игру? (мудрец Сисса для своего ученика принца)
- Назвать чемпионов мира по шахматам.
- Как называется игровое шахматное поле? (Доска.)
- Сколько клеток насчитывается на самой короткой диагонали шахматной доски? (Две.)
- Из скольких клеток состоит шахматная доска? а) 32; б) 64; в) 81; г) 100.
- В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? а) Ферзь; б) Король; в) Конь; г) Слон.
- Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию? а) Слон; б) Ладья; в) Конь; г) Ферзь.
- Какой шахматной фигуре можно объявить шах? (Королю.)
- Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в шахматы сыграно?
- Какой шахматной фигурой, кроме слона, можно поставить детский мат? (Ферзь, или королева.)
- Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым? (Белого.)

- Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии? (Восемь.)
- Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?
а) Проходная; б) Пробивная; в) Пронырливая.

Загадки о шахматах

1. На каком поле ничего не растет? (на шахматном)
2. В каких клетках не держат зверей? (шахматных).
3. 64 близнеца на 2 лица – половина белых, половина черных. (шахматная доска).
4. Без кого королевства не бывает? (без короля).
5. Не живет в зверинце, не берет гостинцы
По косой он ходит, хоботом не водит! Кто это? (слон).
6. Эта особа особой породы.
Гуляет где хочет, поклонница моды.
Она дирижер, она командир.
С достоинством носит придворный мундир! (ферзь).
7. Они в порядок все приводят,
Согласно им фигуры ходят. (шахматные правила).
8. Один раз погибает, а два раза рождается. (пешка).
9. Что за конечная цель?
Обе стороны о ней мечтают,
А достигает лишь одна, и то не всегда? (мат).
10. Не люди, не звери, не часы, а ходят? (шахматные фигуры).

Что такое шахматная доска

Вся в квадратах белых, черных – деревянная доска,
 А ряды фигур точеных – деревянные войска.
 Люди их передвигают, коротают вечера.
 Люди в шахматы играют – интересная игра!
 Ты дружок мой без опаски, без смущения вступай,
 Словно в мир чудесной сказки, в черно-белый этот
 край.
 Что? Трехглавые драконы нас не ждут здесь? Не
 беда!
 Тут зато лихие кони и пехота хоть куда!
 Тут ферзи, слоны отважны мчатся поперек и вдоль

И, совсем, как в сказке важный возвышается король.
Тут герои в каждой войске и выходит рать на рать
Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Белый отряд, черный отряд – друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде одном, точно такой же в отряде другом.
В каждом отряде – ты сам погляди – оба угла занимают ладьи.
Рядом с ладьями кони видны, рядом с конями встали слоны.
Кто ж посередине? Ферзь с королем – самые главные в войске своем.
Чтобы не путать, какие поля тут для ферзя и короля
Нужно запомнить одну из примет: ферзь выбирает свой собственный цвет-
Белый на белом квадрате стоит, черный черному удачи сулит.
Есть свой квадрат у любого ферзя, путать ферзей с королями нельзя!
А перед всеми – ладьей и конем, перед слоном, королем и ферзем –
Пешки – малышки стояли стеной,
Им начинать этот сказочный бой.

Правила

Партия – запомнить ты готов? Из отдельных стоит ходов.
Что такое ход? Сейчас узнаем.
Вот фигурку мы передвигаем с одного квадрата на другой.
Делаем свой ход очередной.
А порой противника фигура,
Высится на поле, как скульптура
Не дает твоей фигуре встать. Как тут быть?
С доски фигуру снять!
На освободившийся квадратик – встанет твоей армии солдатик.
Не стесняйся делать ход такой, ведь игра напоминает бой.
Тот, кто белым войском управляет, первым ходом битву
начинает.

А подряд два хода можно? Нет!
Нужно ждать противника ответ.
Так, за ходом ход, идет сражение, наступление или отступление.
Игроки же видят цель одну: шахматную выиграть войну.
И дают приказ своим солдатам постараться кончить дело матом.

Ладья

Видимо ладья упряма, если ходит только прямо,
Не петляет прыг, да скок, не шагнет наискосок.
Так от края и до края может двигаться она
Эта башня боевая, неуклюжа, но сильна
Шаг тяжелый у ладьи, в бой ее скорей веди!

Слон

Если слон на белом коне встал вначале (не забудь!)
Он другой не хочет доли – знает только белый путь.
А когда на поле черном, слон стоит вступая в бой,
Ходит правилам покорный, черной тропкой – слон
такой.

До конца игры слоны, цвету одному верны.

Король

Король любит гладкий, расчищенный путь:
В любую он сторону может шагнуть,
Однако легко ты заметишь дружок,
Что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле – вот шага длина,
Не очень проворен король – старина.
Зато на чеку королевская рать –
Должна короля она оберегать.
Ведь если б король беззащитный погиб,
Фигуры войну продолжать не смогли б.
Запомни: король всех главней, всех важней.
Нет в шахматном войске важнее вождей!

Мат

В бой ты ведешь деревянную рать
Ну, а умеешь ли мат объявлять?
Мат – это мат, при котором учти ты!
У короля никакой нет защиты.
Мат, от которого не отступиться,
Мат, от которого нечем закрыться,
Нечем фигуру грозящую сбить,
И с поражением нужно смириться.
Мат – торжество атакующих сил,
Мат – цель игры, мат – сраженья конец
Если дал мат, значит ты победил,
Значит ты молодец!

Пешка

Пешка – маленький солдат, лишь приказа ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат двигаться вперед.
На войну, не на парад, пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.

Игра

Скучно было детворе ранним утром во дворе.
- Знаю я одну игру, - сказал ребятам Петя.
- Где б я ни был и везде, в нее играют дети.
В игре той есть ладья и ферзь, слон, конь и пешек ряд,
А возглавляет всем король – его хранит отряд.
Хочу задание вам дать – игры название угадать!

Приложение 5

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров - добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы - или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр - шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ - подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака - наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик - любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле - поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль - одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

Вилка - одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант - одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие - уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка - право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе - когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь - прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска - место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют - самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали - линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма - плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка - шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры - фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва - если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные - к материальным потерям, к поражению.

Жребий - разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита - умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача - искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка - если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка - такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок - просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия - родина шахмат (V в.).

Игра - шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка - такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация - серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор - составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция - заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс - соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера - шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса - греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество - приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество - это отдать ладью за слона, выиграть качество - взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры - общепринятое название для коней и слонов.

Линия - несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий - вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка - своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство - ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат - поражение. Безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры. Мат - «мёртвый».

Мат спёртый - разновидность обычного мата. Встречается редко. Мат, при котором атакованный король не может двинуться с места, зажатый собственными фигурами.

Мастер - шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер - мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество - выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для победы в партии.

Мельница - разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль - вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр - серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения

определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция - расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья - окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение - пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация - обозначение полей на шахматной доске и система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар - почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия - вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада - самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988г.

Очки - по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью - 1/2 очка, за победу - 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка - любой просчет в игре.

Оборона - когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

Отступить - когда атакованная фигура оставляет поле, на котором она подверглась нападению, то говорят, что она отступила.

П

Партия - шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат - разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес - умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее

выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция - размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле - одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения - по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила - свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз - награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент - участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка - одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие - постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд - шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен - обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например, поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный - отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии - анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры - это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка - такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться - прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья - человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика - методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул - ходи» - одно из важнейших правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп - скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир - вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п..

Тренер - шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица - документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход - т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры - общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза - ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ - Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все - одна семья».

Фигура - все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал - одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист - игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

Фланг - королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход - любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр - поля, составляющие середину доски: четыре поля - малый центр, двенадцать центральных полей доски - расширенный центр.

Цугцванг (нем.) - такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот - острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира - самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах - угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска - 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм - решительная шахматная атака.

Э

Этюд - искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.