

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 9 от 31.08.2021

УТВЕРЖДЕНА
Заведующий МДОАУ № 37
_____ Ю.Г. Богомолова
Приказ № 134-од от 31.08.2021

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ 5 -7 ЛЕТ
«ЮНЫЙ ШАХМАТИСТ»**

муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения
«Детский сад № 37»
Срок реализации: 8 месяцев

автор-составитель:
воспитатель Бикбаева О.А.



Оренбург, 2021

Содержание программы

I Целевой раздел		
1.1	Пояснительная записка	3
1.2.	Цели и задачи реализации Программы	3
1.3.	Принципы и подходы к формированию Программы	4
1.4.	Возрастные особенности обучающихся	5
1.5.	Планируемые результаты освоения Программы,	7
II Содержательный раздел		
2.1.	Описание содержания программы.	7
III Организационный отдел		
3.1.	Описание материально-технического обеспечения Программы	16
3.2.	Обеспеченность методическими материалами и средствами обучения и воспитания	17
	Приложения	18

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Несмотря на то, что шахматы – одна из древнейших игр, но в тоже время и самая современная игра, привлекающая все большее число поклонников во всем мире.

Игра для дошкольника ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность

Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Актуальность внедрения данной программы заключается в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Шахматная игра может занять определённое место в образовательном процессе, так как знакомство с игрой в шахматы способствует развитию у детей логического мышления, учит планировать и предвидеть результат.

Срок реализации Программы 2 года обучения:

Для детей 5-6 лет в форме занятий – 25 минут, 2 раза в неделю, для детей 6-7 лет в форме занятий – 30 минут, 2 раза в неделю.

1.2 Цели и задачи реализации Программы

Цели программы: Формирование первичных умений игры в шахматы

Задачи.

5-6 лет

- Вызвать интерес воспитанников к игре в шахматы.
- Познакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями.
- Познакомить с шахматной доской.
- Познакомить с начальной расстановкой фигур на шахматном поле. **5-6 лет**
- Сформировать желание учиться играть в шахматы.

- Знать названия шахматных фигур и умеют отличать их друг от друга.
- Познакомить с шахматным полем, основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр)
- Владеют умением играть «по частям» (фрагменты игры)
- Дать представления и формировать игровые умения приемов игры в шахматы (правила ходов и взятие фигур)

6-7 лет

- У дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- Дети знают шахматные фигуры, их названия и игровые возможности.
- Дети знакомы с шахматным полем и основными понятиями.
- Дети знакомы с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.
- У детей сформированы игровые умения приемов игры в шахматы.
- Учить детей играть шахматными фигурами не нарушая правил.
- Дети умеют играть в шахматы не нарушая правил.
- Дети умеют строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, ничья).

1.3 Принципы и подходы к формированию Программы.

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

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

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

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**: **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом; **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора; **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

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

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

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

1.4. Возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им

предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей. Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья.

6 – 7 лет

В играх дети 6—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

1.5. Планируемые результаты освоения Программы

5-6 лет

- Обучающиеся проявляют интерес к игре в шахматы.
- Знают и различают шахматные фигуры от других по форме и цвету.
- Знакомы с шахматной доской,
- Умеют расставлять шахматные фигуры и с удовольствием играют в них **5-6 лет**
- Обучающиеся проявляют желание играть в шахматы.
- Знают названия шахматных фигур и умеют отличать их друг от друга.
- Умеют ориентироваться на шахматном поле. Знакомы с основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр)
- Владеют умением играть в шахматы «по частям» (фрагменты игры)
- Сформированы игровые умения приемов игры в шахматы (правила ходов и взятие фигур)

6-7 лет

- У дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы. □ Дети знают шахматные фигуры, их названия и игровые возможности.
- Дети знакомы с шахматным полем и основными понятиями.
- Дети знакомы с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.
- У детей сформированы игровые умения приемов игры в шахматы. □ Умеют играть шахматными фигурами не нарушая правил.
- Дети умеют строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, ничья).

2.СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1.Описание содержания программы.

5-6 лет

месяц	неделя	содержание работы
октябрь	Тема 1 «В стране шахматных чудес»	Знакомить детей с игрой в шахматы, способствовать развитию интереса к этой игре. Вспомнить названия шахматных фигур, как располагается доска и ее основные понятия: вертикаль, диагональ, центр.
	Тема 2 «В стране шахматных чудес»	Знакомить детей с понятием «шахматная доска», «белые и черные поля», чередование белых и черных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные

	Тема 3 «Ладья»	Познакомить детей с шахматной фигурой «Ладья», новым понятием «Ход фигуры»
	Тема 4 «Бить или не бить»	Учить детей выполнять взятие – брать фигуру противника, которая стоит перед боем, не подставлять свою ладью под удар.
ноябрь	Тема 5 «Ладья»	Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ладья» в игровой практике на шахматной доске, упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед.
	Тема 6 «Ладья»	Повторить и закрепить данным детям знания о шахматной фигуре «Ладья» - место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших шахматных задач.
	Тема 7 «Слон»	Познакомить детей с шахматной фигурой «Слон». Место слона в начальном положении. Ход слона. Белопольные и чернопольные слоны.
	Тема 8 «Слон»	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Слон». Место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие.
декабрь	Тема 9 «Слон против слона»	Познакомить с ходами слонов, подвести детей к пониманию того, что разноцветные слоны никогда не могут встретиться. Поупражнять детей в игре двумя слонами против одного, двумя против двух.
	Тема 10 «Ладья против слона»	Закреплять полученные знания детей о шахматных фигурах «Ладья» и «Слон» в игровой практике на шахматной доске, учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход: учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.

	Тема 11 «Ладья против слона»	Подвести детей к пониманию того, что ладья сильнее слона. Поупражнять детей в игре на фрагментах доски из 4, 6, 8 полей
	Тема 12 Ферзь	Познакомить детей с шахматной фигурой «Ферзь». Место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь.
январь	Тема 13 Ферзь	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Ферзь». Место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем.

	Тема 14 Ферзь	Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и проведя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.
	Тема 15 Ферзь против ладьи и слона	Уточнить знания детей о передвижении на шахматной доске ладьи, слона и ферзя. Объяснить детям. Объяснить детям, что слону и ладье нельзя нападать на ферзя – он их побьет. Ладью и ферзя называют тяжелыми фигурами, а слона и коня – легкими фигурами
	Тема 16 Конь	Познакомить детей с шахматной фигурой «Конь». Место коня в начальной позиции.
февраль	Тема 17 Конь	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Конь», вспомнить место в начальной позиции, ход коня, взятие. Упражнять в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленные перед ними учебную задачу.
	Тема 18 Конь против коня	Продолжать учить детей играть конем против коня на фрагментах доски их 6,8,12 полей. Закрепить ход коня.
	Тема 19 Пешка	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе».
	Тема 20 Пешка	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе», «превращение пешки».
март	Тема 21 Король	Познакомить детей с шахматной фигурой «Король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.
	Тема 22 Король	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие «контролируемое поле»
	Тема 23 Шах	Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен «шах», в ряду остальных, где шаха нет.
	Тема 24 Шах	Объяснить детям, как определять, объявлен ли шах в той или иной позиции: если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю объявлен шах.
апрель	Тема 25 Ставим шах	Учить детей ставить шах. Закрепить названия полей.

	Тема 26 Не иди король под шах	Уточнить, что королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля неатакованные поля. Если король нечаянно встанет под бой ему разрешается переходить. Уважая шахматного владыку, игроки разрешают исправить ошибку.
	Тема 27 Защита от шаха, пат	Продолжение книги – сказки И. Сухина. Учить детей защищаться от шаха. Объяснить детям, если противник не сумел объявить шах, то король отделяется патом. Пат – это почетная ничья.
	Тема 28 Умный «шах»	Продолжение чтения книги – сказки И. Сухина. Расширять знания детей о «шахе», учить выбирать из двух возможных - лучший.
май	Тема 29 Мат	Объяснить детям, что мат – цель шахматной партии, сильного игрока выделяет умение ставить своему сопернику «мат» за кратчайшее время и за наименьшее число ходов.
	Тема 30 Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход.	Объяснить детям, что в шахматах выигрывает тот. Кто побьет неприятельского короля. Но чтобы побить короля, на него нужно напасть. Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается - «X».
	Тема 31 Конь, пешка и король дают мат в один ход	Учить детей ставить мат конем, пешкой и королем. Д/и «Да и нет», Загадки из тетрадки». Повторить, что такое пат.
	Тема 32 Закрепление пройденного материала:	Д/и «Волшебный мешочек», «Чего не стало?» - закрепление основных терминов и понятий; - лепка шахматных фигур; - рисование в клетчатой тетради шахматной доски с фигурами,

6-7 лет

месяц	неделя	Содержание работы
октябрь	Тема 1 История шахмат	Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.
	Тема 2 В Стране Шахматных Чудес.	Вспомнить шахматные фигуры: белые и черные; ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. правила игры в шахматы. Просмотр мультфильма «Советы тетушки совы «Шахматы»
	Тема 3 Волшебная шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество г горизонталей на доске. Игра «Нарисуй горизонталь» Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Игра «Исправь ошибку»
	Тема 4 Волшебная шахматная доска. Диагональ. Центр доски.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Игра «Раскрась диагональ». Центр доски. Количество полей в центре. Игра «Собери шахматную доску». Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску».
ноябрь	Тема 5 Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч», «Расставь фигуры». Упражнять детей безошибочно расставлять фигуры начального положения. Д/и «Войско из коробки», «Соседи».
	Тема 6 Знаки - символы	Объяснить детям, что шахматная доска помогает записывать шахматные позиции. Не будь этих записей, не смогли бы люди восстановить сыгранные партии. Запись шахматных партий называют шахматной нотацией. Познакомить детей со знаками – символами при записи партий.

	Тема 7 Шахматная нотация: адреса фигур.	Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)
	Тема 8 Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
декабрь	Тема 9 Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
	Тема 10 Ладья и слон.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Тема 11 Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь! Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
	Тема 12 Ферзь против ладьи и слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения),

		«Ограничение подвижности».
январь	« Тема 13 Путешествие в Шахматное королевство»	(развлечение)
	Тема 14 Король и ферзь.	Ходы, взятия, удары, сила, понятие «шах». Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу) Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход). Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).
	Тема 15 Конь	Ходы, взятие, сила, удары. Нарисовать букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры). Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках. Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на д8 и с а2 на п7).
	Тема 16 Конь.	Закрепление. Понятие «Вилка». Игра «Соберем урожай» (съест конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами. Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.

февраль	Тема 17 Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Тема 18 Пешка.	Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе) Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка) Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь) Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).
	Тема 19 Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
	Тема 20 Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

		ринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
март	Тема 21 Король против других фигур	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки),

	Тема 22 Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха» Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
	Тема 23 Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
	Тема 24 Шах и мат.	Примеры. Способы защиты от шаха. Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Вспомнить что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах». Поведение короля при шахе: <ul style="list-style-type: none"> • Побить фигуру противника другой фигурой или королем. • Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой) • Уйти из-под шаха на другое поле. Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.). предложить спасти короля от этого «шаха». Сделать вывод, что «мат» - это шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х»,
апрель	Тема 25 Ничья. Пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
	Тема 26 Рокировка.	Закрепление понятий «шах» и «мат» , Дать понятие «рокировка». В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в 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.

	Тема 27 Начало шахматной партии (дебют).	Развитие фигур (8 - 10 ходов). Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 – 10 ходов). Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить)
	Тема 28 Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»,
май	Тема 29 Шахматная партия	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Тема 30 Шахматная партия	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
	Тема 31 Праздник «Королевство шахмат»	Викторина
	Тема 32 Итоговое	Шахматный турнир

III. Организационный раздел

3.1 Описание материально-технического обеспечения Программы

1. Комплекты шахмат в количестве 10;
2. Демонстрационная доска – 1;
3. Шахматные часы – 2;
4. Дидактический материал, в том числе раздаточный;
5. Напольный шахматный баннер с объемными фигурами;
6. Уличные шахматы с объемными фигурами.
7. Портреты шахматистов

3.3 Обеспеченность методическими материалами и средствами обучения

Литература:

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов В. В шахматном павильоне.
2. Берестов В. Игра.
3. Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
4. Ильин Е. Средневековая легенда.
5. Квитко Л. Турнир.
6. Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
7. Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед.
2. Велтистов Е. Победитель невозможного.
3. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
4. Крапивин В. Тайна пирамид.
5. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
6. Лагин Л. Старик Хоттабыч.

Приложение

Дидактические игры

(для подгруппы детей)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ. Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. Также можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

Цель: ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур; уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету; ставить рядом одинаковые фигуры; вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур; желание играть в них.

№	Дата	Игра.
1.		«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.
2.		«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет —три бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
3.		«Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.
4.		«Ряд». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.
5.		«Белые и чёрные». В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, —Белый ферзь . Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например, —Чёрный король . Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.
6.		«Что общего?» Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: —Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой).

7.	« Большая и маленькая ». Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.
8.	« Запретная фигура ». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме —запретной, которая выбирается заранее. Вместо названия —запретной фигуры надо сказать —секрет. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда —ошибайтесь. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
9.	« Волшебный мешочек » По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы —не угадаете, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
10.	« Шахматный теремок ». Сделайте из деревянной шахматной доски —теремок. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на —теремок и уронить его, а остальные фигуры помогут —теремок —построить – поднять.
11.	« Шахматный колобок ». Дидактическую игру-инсценировку сказки —Колобок можно провести так: —дед – король, —баба – ферзь, —заяц – пешка, —лиса – конь, —волк – слон, —медведь – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки —лиса колобка не съест – колобок от неё убежит.
12.	« Шахматная репка ». Посадите —репку – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: —дед – это король, —бабка – ферзь, —внучка – слон, —Жучка – конь, —кошка – ладья, —мышка – пешка.

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,жимают 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.

Дидактические игры
 (для индивидуальных занятий)

Цель: ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур; уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету; ставить рядом одинаковые фигуры; вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур; желание играть в них.

№	Игра	Ф.И.ребёнка	Дата
1	«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы —не угадаете, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.		
2	«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски —теремок. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на —теремок и уронить его, а остальные фигуры помогут —теремок —построить — поднять.		

3	<p>«Шахматный колобок». Дидактическую игруинсценировку сказки —Колобок‖ можно провести так: —дед‖ – король, —баба‖ – ферзь, —заяц‖ – пешка, —лиса‖ – конь, —волк‖ – слон, —медведь‖ – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки —лиса‖ колобка не съест – колобок от неё убежит.</p>		
4	<p>«Шахматная репка». Посадите —репку‖ – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: —дед‖ – это король, —бабка‖ – ферзь, —внучка‖ – слон, —Жучка‖ – конь, —кошка‖ – ладья, —мышка‖ – пешка.</p>		

5	<p>«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме —запретной‖, которая выбирается заранее. Вместо названия —запретной‖ фигуры надо сказать —секрет‖. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда —ошибайтесь‖. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.</p>		
6	<p>«Угадай-ка». Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.</p>		
7	<p>«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p>		
8	<p>«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.</p>		

9	<p>«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура —бежит не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.</p>		
10	<p>«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: —Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?.. </p>		
11	<p>«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p>		
12	<p>«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить —спать в коробку или шахматную доску. И так следующую фигуру.</p>		

