

Авторская программа дополнительного образования

«В гостях у шахмат»

для детей старшего дошкольного возраста

Автор: Немченко Дарья Валерьевна,  
воспитатель МАДОУ – д/с №14  
ст.Гривенской

## Содержание

Пояснительная записка .....	3
Учебно-тематический план.....	9
Основное содержание программы .....	10
Ожидаемые результаты по программе.....	13
Список литературы .....	15
Приложение .....	16

### Пояснительная записка

Закон России «Об образовании в Российской Федерации», «О дополнительном образовании», Федеральным государственным образовательным стандартом Дошкольного образования, определили, что в условиях современного общества образование должно быть ориентировано на развитие творческой и интеллектуальной личности. Одним из средств, способствующих развитию интеллектуальных и творческих способностей, является игра в шахматы.

Программа по обучению детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы «В гостях у шахмат» направлена на реализацию задач образовательной линии ФГОС ДО «Познавательное развитие» и «Речевое развитие».

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают развивать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Шахматы учат быть очень внимательным и собранным. Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование в детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

К тому же, шахматы - прекрасная возможность для общения между людьми. Они способствуют углублению взаимопонимания и развитию дружеских отношений. Обучение игре в шахматы с дошкольного возраста помогает детям развиваться в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, открывает путь к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативных типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, воображаемую неполноценность. Участь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и преобразований обычной шахматной доски и фигур в волшебные, что обогащает детскую фантазию.

А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций приносит настоящее удовольствие. Шахматы - это кропотливая и настойчивая работа, водно-время игра дарит ребенку радость. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла достойное место в педагогическом процессе детских образовательных учреждений, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Главным моментом занятий становится деятельность самих дошкольников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности. При этом предполагается широкое использование интересного познавательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и пр.

Настоящая программа составлена на основе программы И.Г. Сухина

«Шахматы для самых маленьких», а так же на основе методических рекомендаций по обучению дошкольников игре в шахматы.

Программа построена в соответствии со следующими принципами:

- соответствие задачам современного дошкольного образования;
- системность и последовательность;
- доступность;
- наглядность;
- личностная направленность.

Цель программы:

1. формирование у детей устойчивого интереса к игре в шахматы;
2. развитие любознательности, интеллектуальных способностей и потребности в получении новых знаний;
3. усвоение детьми основных шахматных понятий и правил взаимодействия с партнером во время игры в шахматы;
4. формирование умения планировать свою деятельность, объективно оценивать себя.

Задачи программы:

Образовательные задачи:

- познакомить детей с шахматной доской, шахматными фигурами и правилами игры в шахматы;
- учить думать, запоминать, сравнивать, обобщать, выстраивать логические цепочки, прогнозировать результаты своей деятельности

Развивающие задачи:

- развивать познавательные психические процессы - внимание, воображение, память, мышление;
- улучшить речь;
- формировать произвольность психических процессов;
- развивать волевую сферу человека.

Воспитательные задачи:

- воспитать самостоятельность, целеустремленность, настойчивость в достижении цели,
- уважение и толерантность к партнеру, положительное отношение к успехам других детей; умение спокойно реагировать на свои неудачи в игре, стремление добиться успеха самостоятельно.

Основные средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Рассмотрение диаграмм с различными шахматными ситуациями.
3. Решение шахматных задач, комбинаций.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
5. Теоретически-практические занятия.

Требования к материально-техническому обеспечению

- настольные шахматные доски с набором шахмат;
- столы для игры в шахматы;
- шахматные часы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;

- демонстрационный материал: альбомы, портреты выдающихся шахматистов, иллюстрации, фотографии, диаграммы, настенные магнитные дошки с комплектами шахматных фигур;

- родительский уголок «шахматы», где собраны материалы для консультативной помощи родителям (консультации, рекомендации, памятки, дидактические сказки, анкеты и т. п.);

- технические средства обучения: автоматизированное рабочее место тренера (персональный компьютер, экран, акустическая система, принтер), симуляторы игр.

Среди показателей шахматной компетентности дошкольника являются:

- знает названия шахматных фигур;
- знает шахматные термины;
- ориентируется на шахматной доске;
- знает правила, по которым ходит и бьет каждая фигура.

Наконец обучения дети, имеют хорошо усвоенные основные теоретические и практические основы игры в шахматы. среди показателей шахматной компетентности дошкольника можно выделить следующие:

- знает шахматные термины - «белое» и «черное» поля, «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр», «партнеры», «исходное положение», «белые», «черные», «ход», «стоять под боем», «длинная и короткая рокировки», «шах», «мат», «пат», «ничья»;

- знает названия шахматных фигур - «пешка», «ладья», «лошадь», «слон», «ферзь», «король»;

- ориентируются на шахматной доске;

- правильно размещают шахматную доску между партнерами;

- правильно расставляют фигуры перед игрой;

- различают горизонталь, вертикаль, диагональ;

- знают правила, по которым ходит и бьет каждая фигура;

- играют каждой фигурой отдельно и в совокупности с другими фигурами;

- умеют объявлять и ставить «шах» и «мат».

Работа рассчитана на один год обучения. Занятия проводятся один раз в неделю, средняя продолжительность одного занятия составляет 20-25 минут. Основная форма занятия - игровые ситуации. Занимаются в кружке 12 детей.

Программные задачи каждой темы реализуются в ходе специально организованных занятий и в процессе повседневной деятельности дошкольников. По учебно-тематическим планом опануван ния содержания программы рассчитан на 32 недели; из них - 6 недель работы отведено на изучение раздела «Шахматная доска» и 26 - на раздел «Шахматные фигуры».

Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр, упражнений, чтение дидактических сказок. В центре внимания находится личность ребенка, через игру в шахматы ребенок сможет удовлетворить свои интересы, осуществить

планы и замыслы.

Программа обучения шахматам максимально проста и доступна дошкольникам.

Воспитатели дошкольных учреждений помогают детям освоить основы игры в шахматы. Шахматы - настольная логическая игра. А как известно, именно во время игры формируется основная деятельность дошкольников, произвольные формы поведения, развитие высших психических функций - внимания, восприятия, памяти, мышления; закладываются черты характера будущего человека.

С чего начать учиться игре в шахматы в детском саду?

Для занятий с детьми в детском саду понадобится один комплект шахмат на двоих дошкольников. Дети рассаживаются в стулья друг против друга, шахматы ставятся посередине стола, и каждый игрок по очереди. При всех недостатках у такой системы обучения есть свои преимущества: воспитатель видит ошибки детей, может попросить детей сразу объяснить их ход - «привел фигуру быстрее», «открыл дорогу слону»; может отменить плохой ход, попросить найти лучшее с обоснованием; реализовать индивидуальный подход.

Очень хорошо, если в детском саду будет оборудована специальная шахматная комната, где есть детские шахматные столы с фигурами и магнитная демонстрационная доска. По возможности, шахматы лучше оставлять на досках.

При игре доска размещается так, чтобы справа от игрока была белая угловая ячейка (поле). Для дошкольников это очень важно, потому что они часто ставят доску с нарушением этого правила. Во время учебы не стоит часто проводить турниры, это может негативно сказаться на еще не окрепшей психике ребенка. Процесс обучения игре в шахматы должен быть увлекательным и интересным. Для этого можно предложить сказки, где персонажи - сверстники дошкольников; стихи; загадки; эстафета для быстрой и правильной расстановки пешек и фигур; детское изобретение шахматных головоломок; отгадывать загадки и др.

Методы и приемы различаются, но главным остается игра. На первых порах не рекомендуется предлагать детям играть сразу всеми фигурами.

При необходимости с каждым дошкольником необходимо работать индивидуально, активно привлекая к сотрудничеству родителей. Переходить же к изучению нового материала можно только тогда, когда все дети усвоили разработанный ранее.

Каждое занятие в шахматном кружке делайте наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным и интересным. Для этого предлагайте детям различные виды деятельности, в частности дидактические и ролевые игры, викторины и тому подобное. Проводите занятия в основном в игровой форме. При этом руководитель кружка выполняет функции не педагога, а старшего товарища, партнера в игре. Он создает для каждого ребенка ситуацию успеха, что вызывает у него положительные эмоции и желание и дальше играть в шахматы. Добиться этого можно с помощью игр-

задач, дидактических игр и дидактических игр-инсценировок, в которых дети с удовольствием участвуют. Одним из важных факторов интеллектуального развития детей является художественное творчество.

Поэтому на занятиях шахматного кружка лепите, рисуйте, составляйте веселые истории, выдумывайте различные конкурсы (например, кто быстрее и правильнее разместит шахматные фигуры на доске) и др. Дети лепят шахматные фигуры из пластилина или соленого теста. Затем украшают их пластилиновыми элементами «одежды». Так появляются новые шахматные фигурки в «платьях», «шлемах», с копьями в руках и тому подобное. Чтобы разнообразить шахматные фигуры, предложите детям воспользоваться кистями и карандашами.

Сначала с помощью трафарета они рисуют фигуру, а затем дополняют ее различными элементами. Например, конь, стоящий на траве, дорисовывать уздечку, пешки - руки, ноги, платье, превращая его таким образом на «волшебную принцессу».

О каждой из фигур вместе с дошкольниками придумайте маленькую сказку. Как легко и непринужденно погружать дошкольников в атмосферу занятия. Рекомендуются сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистов: «Королевство восемь на восемь», Петроний Амадуни «Шляпа гроссмейстера», Виктор Драгунский «Молодцы и семидесяти искусств мало», узбекская народная сказка «Полезная девочка» Григорий Остер «Сказка о настоящих слонах», Александр Шаров «Тигренок в шахматном королевстве».

Развитие интеллектуальных способностей каждого ребенка существенно зависит от участия в этом процессе ее родителей. Поэтому, чтобы заинтересовать детей игрой в шахматы, мы предложите родителям участвовать в ней в качестве партнеров дома или и во время занятий шахматного кружка в заведении дошкольного образования. При необходимости руководитель шахматного кружка предоставляет родителям рекомендации, как интересно знакомить детей с шахматами.

обычно мы работаем с родителями в следующие способы: размещаем полезную информацию в родительском уголке проводим индивидуальную работу - беседы, консультации и т.д. организуем групповые родительские собрания проводим шахматный турнир для родителей привлекаем к участию в тематических праздниках и развлечениях.

На информационном стенде в родительском уголке мы размещаем методические рекомендации по обучению детей игре в шахматы, предоставляем перечень полезной литературы по этому вопросу, приводим примеры различных ребусов, загадок, стихов о шахматах. Руководитель шахматного кружка часто проводит консультации для родителей на такие темы, как «Одаренные дети», «Папа, мама и я - шахматная семья»; беседы, анкетирование.

Готовя обед или ужин, можно предложить ребенку расставить разноцветные фигурные макароны на шахматной доске и поиграть в «макаронные шахматы». Также ребенку будет интересно вылепить

шахматные фигурки из теста и придумать о каждой из них какую-то интересную историю. Это можно сделать во время приготовления пирожков или вареников.

Совместно с ребенком целесообразно изготовить и шахматные игрушки и игры, например, шахматную матрешку, шахматные пазлы, кубики с изображением шахматных фигур на гранях, украшения на елку в форме шахмат и тому подобное. Во время родительского собрания в начале учебного года мы знакомим родителей с целью и задачей шахматного кружка. В конце года отчитываемся перед ними о результатах этой работы, полученные путем мониторинга уровня усвоения дошкольниками программного материала. Инструментом проверки знаний детей является непосредственно игра в шахматы.

Обычно в начале учебного года дети совсем не владеют навыками игры в шахматы. Шахматная игра прежде всего способствует формированию у детей способности одерживать победу над собой, своей слабостью, негативными эмоциями. Этому помогает доброжелательная партнерская атмосфера, царящая на занятиях нашего кружка, взаимопонимания между педагогом и воспитанниками и между самими детьми. А упражнения в сочинении интересных рассказов, выполнения дидактических упражнений, участие в играх дают возможность каждому ребенку почувствовать себя настоящим «генералом» шахматной армии, где побеждает сильнейший, умнейший, самый сообразительный.



## Учебно-тематический план

Наименование разделов программы	Количество занятий
1. Шахматная доска	6
Тема 1.1. Шахматная доска (шахматная доска)	
Тема 1.2. Элементы шахматной доски	
2. Шахматные фигуры	26
2.1. Шахматные фигуры, исходное положение.	
2.2. Тура	
2.3. Слон	
2.4. Ферзь	
2.5. Конь	
2.6. Пешка	
2.7. Король	
2.8. Тактические приемы	
2.9. Шахматная партия	
2.10. Итоговые занятия	
Общее количество занятий	32

## Основное содержание программы

Теоретическая часть.

Программа работы на учебный год. Техника безопасности и санитарно-гигиенические требования во время занятий. Правила поведения в кружке. История развития шахмат. Известны шахматисты.

Практическая часть.

Выполнение задач на сообразительность, память (оперативную, зрительную), внимание.

Раздел I. Шахматная доска

1.1. Шахматная доска

Теоретическая часть. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля.

Практическая часть. Различаем белые и черные поля. Развитие умений ориентироваться на листе в клеточку. Рисование шахматной доске.

1.2. Элементы шахматной доски.

Теоретическая часть. Правила размещения шахматной доски между партнерами. Понятие «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр». Размещение доски между противниками. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей по вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Центр поля.

Практическая часть. Отработка умения правильно размещать шахматную доску между партнерами. Правильное нахождения полей, вертикалей и диагоналей. Изучение цифр от 1 до 8, первые 8 букв английского алфавита.

Раздел II.

Шахматные фигуры

2.1. Шахматные фигуры, исходное положение.

Теоретическая часть. Шахматные фигуры. Расстановка фигур перед шахматной партией. Диаграмма. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Шахматная нотация.

Практическая часть. Выполнение упражнения «Расставь белые и черные фигуры на шахматной доске». Игры на закрепление знаний о шахматной доске, названий шахматных фигур.

2.2. Тура

Теоретическая часть. Фигура «ладья». Место туры в исходном положении. Ход и взятие туры. Обозначение туры при записи партии. Шахматные позиции.

Практическая часть. Игры на закрепление знаний о внешнем виде, исходное положение, правила хода туры.

2.3. Слон

Теоретическая часть. Фигура «слон». Место слона в исходном положении. Ход слона, взятие. Белые и черные слоны. Обозначение слона во

время записи партии. Тура против слона, две туры против слона, ладья против двух слонов, две туры против двух слонов.

Практическая часть. Расстановка шахматных фигур на доске. Определение исходного положения слона. Игры на закрепление знаний о внешнем виде, исходное положение, правила хода слона. Рассмотрение диаграммы.

#### 2.4. Ферзь

Теоретическая часть. Фигура «ферзь». Место ферзя в исходном положении. Ферзь - тяжелая фигура. Ход ферзя, взятие. Обозначения ферзя во время записи партии. Ферзь против ферзя. Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Практическая часть. Отработка навыков игры ферзем. Расстановка белых и черных фигур на шахматной доске. Определение исходного положения ферзя. Рассмотрение диаграммы, определения, как ферзь может взять фигуру противника. Игры на закрепление практических навыков игры.

#### 2.5. Конь

Теоретическая часть. Шахматная фигура «лошадь». Место коня в исходном положении. Ход коня, взятие. Обозначения во время записи партии. Конь против коня, два коня против друга, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные ситуации.

Практическая часть. Определение позиции коня, его различные ходы. Игры на закрепление практических навыков.

#### 2.6. Пешка

Теоретическая часть. Фигура «пешка». Место пешки в исходном положении. Особенности пешки: туровый, конный, слоновий, ферзевый, королевский. Обозначения пешки при записи партии. Пешка против пешки, две пешки против друга, одна пешка против двух, две пешки против двух. Правила шахматной игры.

Практическая часть. Отработка умения «сражаться пешками». Решение шахматных задач, комбинаций.

#### 2.7. Король

Теоретическая часть. Фигура «король», ее место в исходном положении. Король - самая главная фигура. Ход короля, взятие. Обозначения короля во время записи партии. Понятие «шах», «мат», «партия», «рокировка». Длинная и короткая рокировка. Позиции фигуры, различные ходы. Волшебный квадрат, его использование королем в игре. Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Волшебный квадрат.

Практическая часть. Отработка упражнений на долгую и короткую рокировку. Выполнение рокировки без других фигур. Игры на закрепление навыков игры.

#### 2.8. Тактические приемы

Теоретическая часть. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Варианты ничьей.

Практическая часть. Игра каждой фигурой отдельно и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил. Создание мата ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Разбор диаграмм с различными ситуациями: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Упражнения в определении шахматных ситуаций. Игры на дополнительное разъяснение, уточнение, объяснение правил игры. Отработка приема «нападение лошадью на две фигуры». Выполнение вилки (варианты с шахом и без шаха). Шахматные соревнования.

#### 2.9. Шахматная партия

Практическая часть. Игра всеми фигурами из начального положения. Отработка навыков планирования своих действий, обдумывание их, поиска правильного ответа, решения простейших шахматных задач. Рассмотрение диаграмм с различными ситуациями, которые возникали на шахматных соревнованиях. Шахматные викторины, соревнования.

#### 2.10. Итог

Практическая часть. Подведение работы кружка за год.

## Ожидаемые результаты по программе

### Знать:

историю возникновения шахмат, выдающихся шахматистов, основные правила игры;

основные шахматные термины: белое и черное поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, соперник, исходное положение, ход, рокировка, взятие, шах, мат, пат, ничья.

### Уметь:

ориентироваться на шахматной доске, правильно располагать доску между партнерами; правильно выставлять фигуры перед игрой; перемещать фигуры по горизонтали, вертикали и диагонали, играть каждой фигурой отдельно и в совокупности с другими фигурами, согласно правилам игры;

узнавать и называть шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка;

решать простые шахматные задачи;

применять полученные знания в практической деятельности, планировать свои действия, обдумывать их, строить логические цепочки и находить правильный ответ во время игры.

### Проявлять:

интерес к игре в шахматы;

уважение и толерантность к партнеру;

готовность объективно оценивать собственные возможности;

положительное отношение к успехам других детей.

### Критерии уровня развития детей

**Высокий:** ребенок умеет быстро ориентироваться на доске: находит правильно поля, вертикали и диагонали, указывает и называет ходы. Знает названия шахматных фигур, умеет их различать. Знает ходы шахматных фигур и их различия. Понимает приемы игры. Умеет самостоятельно выполнять задания, обосновывает свой выбор, излагает свои мысли. У ребенка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Он умеет считать предметы, умеет соотносить букву с числом. Развито визуальное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, размышлять о них, думать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и интеллект, ориентация в пространстве. Имеет понятие «рокировка», «шахматы» и «мат».

**Средний:** ребенок испытывает трудности с умением быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, в игре допускает ошибки.

**Низкий:** ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показать и назвать их вслух. Не знает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не владеет понятиями «рокировка», «шах» и «мат».

Диагностические задания для оценки уровня усвоения программы.

Задачи: раскрыть знания детей об истории шахмат, действия с

шахматными фигурами и пешками, умение определять, где на шахматной доске заявлены «шах», «мат» короля.

Задание № 1.

Инструкция: Расскажите нам, что вы знаете о шахматах как об игре, возникшей еще в древности. Назовите каких чемпионов мира по шахматам вы знаете?

Задание № 2.

Инструкция 1: Сделайте ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2: Съешьте фигуру пешки (ладьи, слона, коня, ферзя, короля).

Задание № 3.

Инструкция: Скажите, что такое «шах». Найдите диаграмму где в шахматной партии объявлены «шах».

Задание № 4.

Инструкция: Скажите, что такое «мат» в шахматах. Найдите схему где в шахматной партии был объявлен «мат».

Задание № 5.

Инструкция 1: Определите на шахматной доске - где должен стоять белый слон, который заблокировал ход черной пешки?

Инструкция 2: Определитесь на шахматной доске - куда должен сходить белый король?

Инструкция 3: Определите на шахматной доске - куда идти белому ферзю для атаки ладьи?

Инструкция 4: Определите на шахматной доске - куда сходить белой ладье от атаки конем?

Инструкция 5: Определитесь на шахматной доске - как атаковать черного слона белой ладьей?

Задание № 6.

Инструкция: Поставьте «шах» черному королю ладьей (слоном, конем, ферзем, пешкой).

Задание № 7.

Инструкция: Поставьте «мат» черному королю.

## Список литературы

## Для воспитателей

1. Весела И. Шахматный букварь / И. Весела. - М.: Просвещение, 2013 - 220с.
2. Гришин В. Г. Шахматная азбука / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. - М.: Детская литература, 2016 - 320с.
3. Зак В. Г. Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. - СПб.: Детская литература, 2015 - 102с.
4. Карпов А. Е. Учись шахматам / А. Е. Карпов. - М.: Эгмонт Россия Лтд, 2014 - 332с.
5. Костров В. В. Шахматный учебник для детей и родителей / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. - СПб.: Литера, 2015 - 120с.
6. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2019 - 210с.
7. Сухин И. Г. Волшебный шахматный мешочек / И. Г. Сухин. - Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 2012 - 212с.
8. Сухин И. Г. Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. - М.: Педагогика, 2011 - 92с.
9. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. - Ростов н/Д: Феникс, 2014 - 201с.
10. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. - М.: Астрель; АСТ, 2017 - 320с.

## Для детей

1. Сухин И. Котьята-хвастунишки // Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993. - 190с.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.
5. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

## Приложение

## «Волшебная Доска»

Цель: развить воображение, память, воспитать целеустремленность. Сформировать представление о шахматной доске, закрепить понятие «белое», «черное» поле.

Материал: шахматная доска, сказка, игрушечный медведь.

- Да, что я обещал тебе сказать? - обратился Король к детям во время очередной встречи.

«Как ходят пешки и фигурки», - сказали дети в один голос.

- А что они смогут показать своими ходами? спросил король. «На полу, на полу», - неуверенно сказала Лена.

- Знаю, - воскликнул Алексей на клетчатом поле, на шахматной доске. 10 м, на которой фигуры нарисованы людьми - все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам, никому не могу их ни изменить, ни сломать, даже я, шахматный король. Самым распространенным местом шахматных баталий является деревянная доска, но никакая. ×15 см до шахматной доски 10 ×-

Угадайте, что, король похвалил мальчика.

- А ты, Леночка, не расстраивайся. Все шахматные баталии ведутся на досках. И самое интересное, независимо от их размера: от карманных шахмат с размером шахматной доски 15 - Шахматы! воскликнули дети.

- Это правильно! Но я постараюсь дополнить и прояснить ваше предположение.

В моей стране Шахматную доску по праву называют Магической доской, она настолько необычна и загадочна, в ней есть поистине удивительное волшебство.

- Мудрец почему-то даже называл ее «Шахматной страной», - вдруг вспомнила Лена. «Отлично сработано!» Король похвалил девушку.

- У тебя отличная память. Попробуем разгадать все загадки Magic Board, или Шахматной страны. Я буду задавать вам наводящие вопросы, а вы постараетесь безошибочно на них ответить, внимательно глядя на шахматную доску, внимательно ее изучая.

Таким образом:

- Что ты видишь на доске?

- Маленькие одинаковые квадратики, - первой ответила Лена.

- Они не одного цвета. А в такси они похожи на шашек», - добавил Алексей.

- Ты прав. Размер квадратов точно такой же, но цвет отличается друг от друга - белые и черные клетки.

Они могут быть бело-коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты - поля.



Как и фигурки, поля называются только черно-белыми, как бы они ни были раскрашены, - резюмировал Король.

- А теперь посчитайте, сколько их обоих. Алексей выбрал черные поля, белые - Лена.

- 32, - вскоре сообщил мальчик.

- Ой, и у меня такая же! - воскликнула Лена.

«Верно, - сказал учитель шахмат. - Вот вам первый и самый простой секрет.

В отличие от простой доски Магическая разделена на квадраты, раскрашенные в разные цвета - поля, которых, как вы видели, одинаково - 32, и всего 64 ячейки-квадрата. А теперь помните: Магическая доска или Шахматная доска состоит из 64 клеток.

Немного для шахматных баталий, правда? «Да, - сказал Алексей, - не будем далеко убежать». «Некуда деваться, - сказала Лена. - Вы правы, дорогие гости.

Вдобавок скажу еще одну новость: перед боем все шахматные персонажи размещаются на доске только в полях. Но не волнуйтесь, захватывающие, жаркие сражения на Магической доске не проходят веками, не теряя новизны и свежести, открывая игрокам все новые и новые секреты. Но Магическая доска не сразу раскрывает все свои секреты, особенно для неугомонных и невнимательных игроков. А теперь самостоятельно нарисуйте шахматную доску на листе размером 16x16 см и правильно раскрасьте поля.

#### «Шахматная доска»

Цель: Познакомить детей с особенностями шахматной доски. Обогащать словарь детей словами - терминами, которые используются в шахматах: поле, центр доски, горизонталь, вертикаль, диагональ. Учить детей правильно чередовать цвета при изготовлении макет шахматной доски. Развивать внимание, мышление, связную речь. Воспитывать интерес к игре в шахматы.

Материал: мультимедийная доска, презентация «Шахматная доска», микрофон, ковер – шахматное поле, маленькие шахматной доске, черные карандаши на каждого ребенка.

Воспитатель: - Дети, сегодня на нашу электронную почту пришло письмо.

Интересно, кто же его прислал?

Открывается письмо. На мониторе появляется Король.

Король: Я – Король. Живу в Шахматном королевстве. Хочу с вами, детки, поближе познакомиться.

На мониторе появляется изображение шахматной доски.

Воспитатель: - Почему же Королевство называется Черно-белым?

Дети: - Потому что на доске черные и белые клеточки.

Воспитатель: - Правильно эти ячейки в шахматах называются полями,

на доске есть черные поля и белые поля, они располагаются определенным образом, кто скажет как именно.

Дети: - По порядку, поочередно, белые и черные чередуются.

Воспитатель: - А кто из вас сможет посчитать, сколько на доске белых полей (черных полей)?

Воспитатель: - А каких полей больше черных или белых? (Одинаковое количество, поровну, белых полей столько же, сколько и черных).

Воспитатель: - Правильно. Белых - 32 и черных - 32, а всего 64 поля.

В Шахматном Королевстве есть улицы. Те улицы, которые идут слева направо, называются горизонталями.

Сколько горизонтальных улиц? (8).

Это улицы, которые расположены сверху вниз - вертикаль. Посчитайте, сколько вертикальных улиц? (8).

Воспитатель: - Но есть в Королевстве еще и переулки, большие и маленькие, и они называются Диагоналями. Проходят они наискосок, и они всегда одного цвета или белые или черные. Покажите самую длинную черную диагональ, самую длинную белую диагональ, самые короткие белые диагонали. Сколько их? Кратчайшие черные диагонали. Сколько их? (Дети тренируются показывать диагонали).

Воспитатель: - Черные и белые диагонали пересекаются в центре шахматной доски. Это - Центральная площадь Королевства, из скольких полей она состоит? (из четырех).

Воспитатель: - Сколько в центре белых полей? (2). А черных? (2).

Воспитатель: - Дети, я вас приглашаю пройтись по улицам Шахматного королевства. Посмотрите, каких больших размеров есть у нас шахматное поле. (на полу ковер – шахматное поле). По моему сигналу станьте каждый на одну ячейку, чтобы образовалась горизонталь (вертикаль, диагональ).

(Когда дети образовали горизонталь, вертикаль, воспитатель задает вопрос:

- Андрюша, кто стоит впереди тебя?
- Лена, кто стоит позади тебя?
- Светланка, между кем ты стоишь?
- Сережа, кто стоит слева от тебя?
- Олег, кто стоит справа от тебя?

Воспитатель: - Кто-то для нас оставил маленькие шахматные доски, только они какие-то странные, все белые.

(Показывает заранее приготовленные расчерченные бумажные доски).

- Займите, пожалуйста, места за столами и розфарбуйте доски, правильно чередуя черные и белые поля.

(Дети раскрашивают свои маленькие шахматные доски).

Воспитатель: Молодцы! С этим непростой задачей вы справились.

Воспитатель: - Черно-белое королевство имеет очень много интересных тайн, в нем живут необычные жители. Но про все это мы узнаем на следующих встречах.

«Шахматная доска» (продолжение).

Цель: развивать память, воспитывать усидчивость. Учить детей закреплять понятия: «поля»; цвет: «черный», «белый». Учить считать клеточки каждой стороны шахматной доски. Упражняться в правильном размещении шахматной доске.

Материал: шахматная доска, стихотворение о шахматную доску, гном, микрофон, диаграмма.

Вся шахматная доска в маленьких квадратах, на ней два друга собираются играть: Здесь белая и черная жены с оружием выстраиваются в ряды, чтобы вступить в бой. Заполненные плотно два крайних ряда Клетка в клеточку - посмотрите сюда! Игроки в молчании. Можно ли так играть, Вглядываясь в черные и белые квадраты? Подождите! Сосредоточьтесь! К игре присмотритесь: Там кто? Горбунок? А дальше? Жар-птица? Как будто пришла к нам сказка сегодня - Вон там королева стоит в короне,

А рядом король в возвышенность наряде Готовит своих солдат в борьбе.

Нет здесь Змея-Горыныча и ведьм, Драконов, разбойников, злых людоедов, зато есть храбрые слоны боевые,

Есть башни с зубцами, бойницы новые. Нет здесь чар, которые помогут сдобы победу тому, кто не может, Не умеет вести свое войско в бой, а не знает, как ладить нарушен строй.

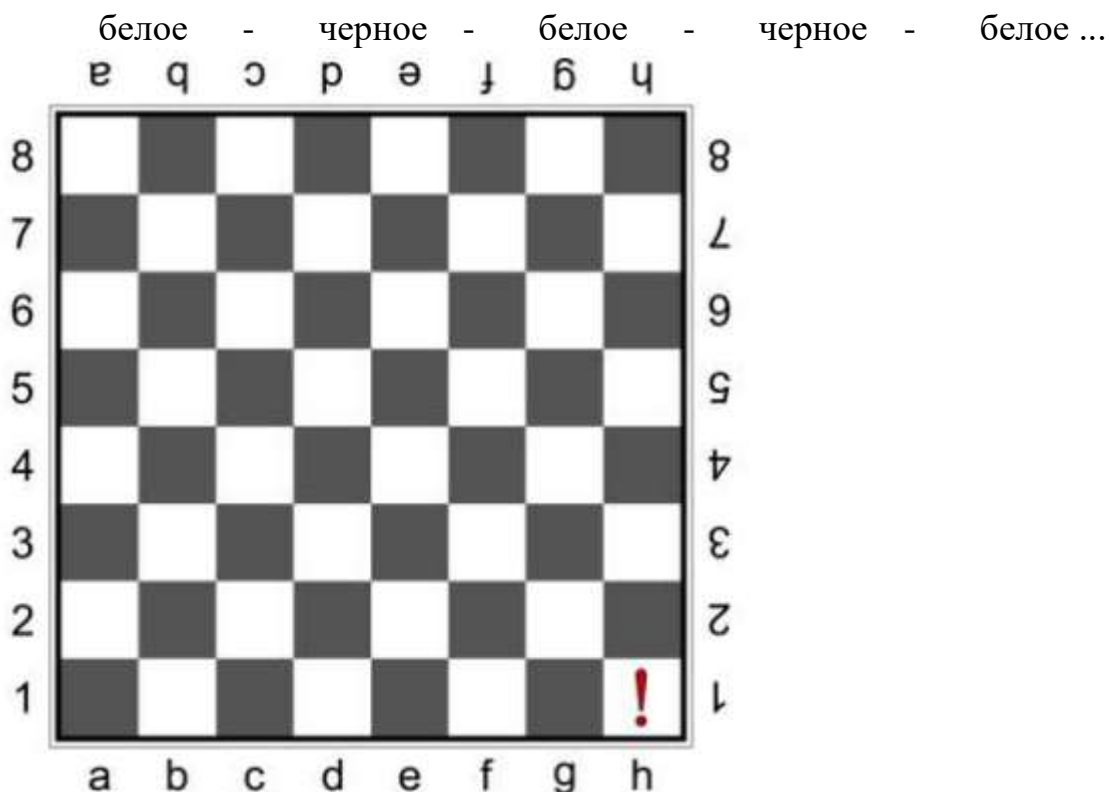
Только тот победит, кто умело и отважно Командует армией, кто играет внимательно. Смотрите! Полки уже готовы к бою, уже скамьи отправляются твердой походкой.

Что же такое шахматная доска?

Это поле боя, на котором вы будете вести шахматные битвы со своими друзьями.

Здесь будут бороться черные фигуры с белыми, а вы будете ими командовать. Они будут двигаться по всей шахматной доске. Чтобы на шахматной доске сохранялся порядок и все фигуры двигались по правилам, шахматную доску разделен на шестьдесят четыре одинаковые ячейки, которые называют полями. Эти клетки расположены рядами: восемь ячеек в каждом ряду. Можно было бы уже и играть, но такая шахматная доска неудобна. Чтобы игроки лучше ориентировались на шахматной доске, эти клетки двух цветов - белого и черного. Белые клетки называют белыми полями, черные - черными. На шахматной доске форуме полей одинакового цвета, которые содержались друг возле друга, они чередуются так:

белое	-	черное	-	белое	-	черное	-	белое ...
								черное
черное	-	белое	-	черное	-	белое	-	...
белое	-	черное	-	белое	-	черное	-	белое ...
								черное
черное	-	белое	-	черное	-	белое	-	...



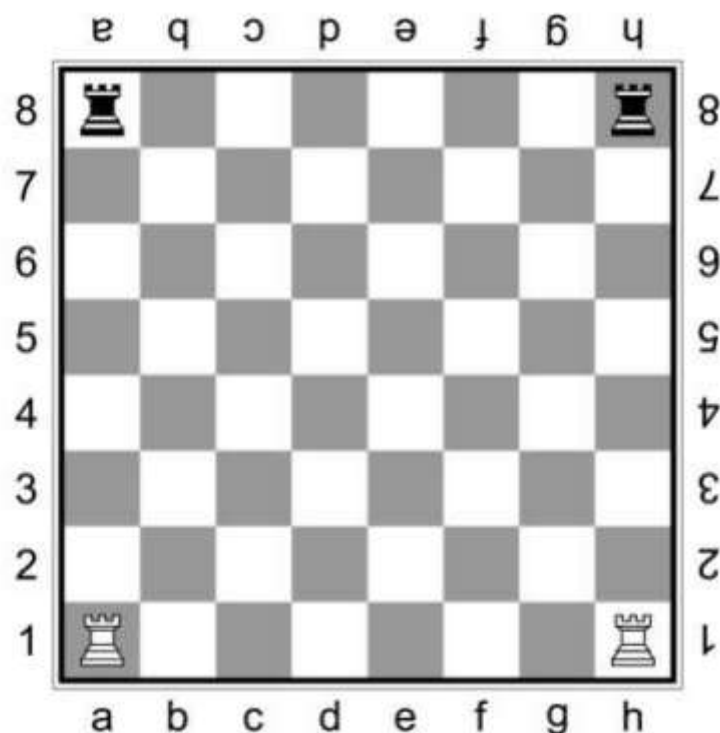
Прежде чем расставлять фигуры, проверьте, правильно ли установлен шахматную доску. Какое поле у вас справа? Белое? Тогда все в порядке.

Черное? Переместите шахматную доску так, чтобы справа у вас было белое поле.

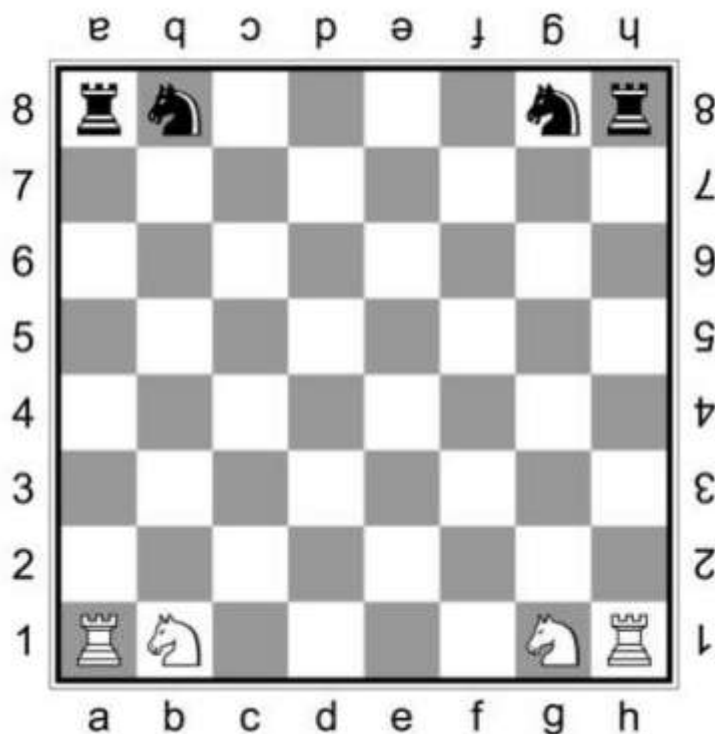
Если, шахматную доску установлено неправильно, все спутается. Не забывайте об этом.

В нижнем углу, справа от игрока Должно всегда быть поле белое.

На каждом углу шахматной доске ставим фигуру, похожую на башню с зубцами. Это Тура . В журналах и книгах ее обозначают буквой Т . Итак, то, кто играет белыми фигурами, ставит белые туры на двух ближайших углах шахматной доске (слева и справа), его противник ставит свои черные туры на двух других, близких к нему углам.



В начальной позиции у тур стоят фигуры, похожие на лошадей. Они так и называются - Кони. У белых тур стоят белые лошади, а у черных тур - черные лошади. Обозначают эту фигуру буквой К.



У коней в начальной позиции всегда стоят Слоны (или офицеры). Их легко узнать: они напоминают средневековых воинов со шлемами на головах. Слонов обозначают буквой С.



Не хватает еще двух фигур, которые надо поместить внутри ряда. Они главные. Высокая фигура с короной называется ферзя (или королевой). Обозначают ферзя буквой Ф .



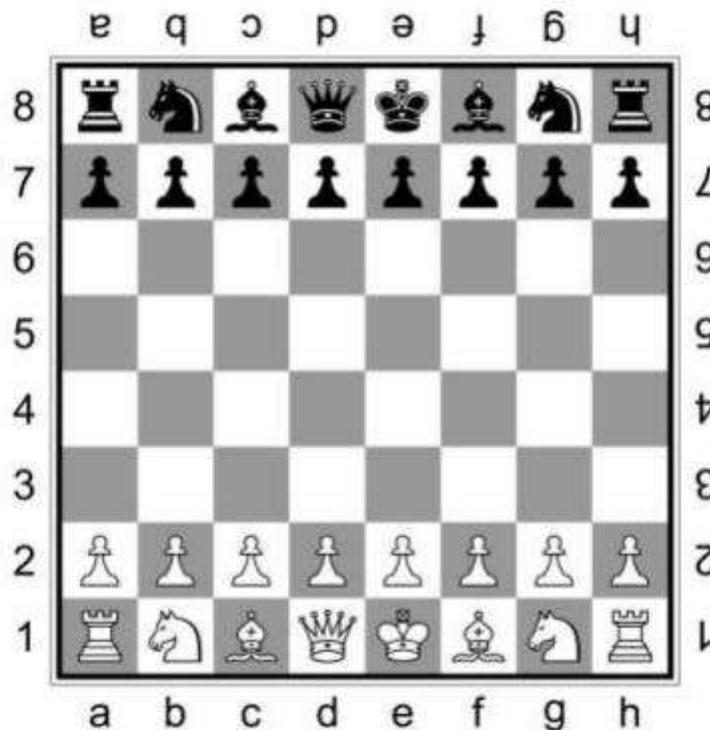
Последняя фигура, которую надо поставить на поле, осталось свободным, - это Король. Его обозначают К.

Где должны стоять ферзь и король? Прежде всего ставим ферзя: белого на белое поле, черного - на черное. Короля ставят на последнее свободное

поле: черному - черных фигур, белого - среди белых.



Остались только маленькие фигурки - восемь черных и восемь белых. Это Пешки. Обозначают их буквой п (часто это обозначение опускают).



Пешки ставим на шахматной доске в один ряд, друг к другу на восьми полях впереди расставленных уже фигур. Разумеется, белые пешки надо поставить перед белыми фигурами, а черные - перед черными.

## «Шахматные фигуры»

Цель: Закрепить и систематизировать знания и навыки детей в шахматной игре.

Материал: шахматная доска, сказка

Воспитатель: Ребята, вы любите играть? Соревноваться? Тему игры вы узнаете, если отгадаете, что находится в волшебной коробке. На квадратиках доски Короли свели полки Нет для боя у полков Ни патронов, ни штыков. Король с королевой живут без корон Ладья без весел, без хобота слон, Конь без копыт, седла и уздечки А рядовые - не человечки.

- Отгадали.

Это - шахматы.

- Давайте устроим соревнования, кто наберет больше жетонов, тот будет объявлен победителем.

1. «Волшебный мешочек» дети по очереди, на ощупь, отгадывают шахматную фигуру.

2. «Отгадайка» Дети отгадывают 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 косою 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 не уклюжа, но сильна.

3. Игра "Собери доску": 16 лент (8 белых, 8 черных) помогите сложить шахматную доску.

4. "Блиц - вопрос": - Каких клеток больше, черных или белых? (равно) - Без какой фигуры не бывает игры? (король) - Где возникли шахматы? (Индия)

- Как пешке укрыться от чернополюного коня? (встать на белое поле)

- Что такое шах?

- Что такое мат?

- Между какими фигурами стоит конь в начале игры? (слон и ладья)

- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры? (конь)

5. Эстафета "Расставь фигуры": на скорость - бег и правильная расстановка фигур в первоначальное положение.

6. «Доскажи словечко» Белый отряд, черный отряд, Друг против друга два войска стоят. Строгий порядок в отряде одном. Точно такой же порядок в другом. В каждом отряде - сам погляди – Оба угла занимают ... Рядом с ладьями ... видны. Рядом с конями встали ... Кто ж в середине - ... Самые главные в войске своем.

7. 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.



## «Ознакомление с пешкой».

Цель: развивать внимание, память. Воспитывать интерес к шахматных фигур, ознакомить с пешкой, запомнить название фигуры.

Материал: шахматная доска, черный и белый пешки, загадка, диаграмма.

Пешка вперед следует всегда:

Что шаг - ячейка к цели,

Лишь первым шагом две клеточки

Ему разрешено идти.

Ты скажешь, что малыш слабенький,

Ляжет сразу в борьбе,

Но это только на первый взгляд,

Вот что скажу на это тебе

Пешка из всех слабый действительно,

Однако, идя вперед, всегда

Побьет того, кто опрометчиво

Препятствует ему идти.

И если на все приключения

Сейчас я вам хочу рассказать сказку о самой маленькой шахматной фигуре, которая называется пешка. И так сказка начинается:

«В некотором царстве шахматном государстве жили были пешки, что идут без спешки. Каждая пешечка жила на своей горизонтали и в своем домике, охраняя спокойствие всех высокопоставленных особ: королей важных, ферзей отважных, слонов быстрых, коней хитрых, да ладей сильных. И было у каждой пешечки заветное желание превратиться в фигуру более сильную, и могущественную. Каждое утро они доставали из своего платья зеркальце и любовались собой. Но все же чего то им не доставало».

-Ребята как вы думаете чего не доставало пешечкам? Ответ(Роста).

«Пешки начинали жаловаться друг другу о судьбе своей нелегкой. Как вперед ходить, так мы с конями хитрыми первые. А как награды получать, так нам все в последнюю очередь. Хоть бы роста нам добавили, или корону для высоты выдали. И долго мог продолжаться этот печальный разговор. Если бы в это не вмешался самый главный шахматный министр шахматный кубик. «Громко жалуется госпожи пешки, каждой из вас я решил сделать небольшой подарок». «Подарить по волшебной палочке-превращалочке».

«Каждая из вас, кто ее имеет и дойдет до начала, или до конца шахматного поля, наконец то сможет превратиться в фигуру более сильную и могущественную». «Но помните в короля, никто, никогда не сможет превратиться!»

И с этого времени пешки что идут без спешки могли совершать чудесные превращения. - Ребята о какой фигуре велась речь в сказке?

-О чем мечтали пешки?

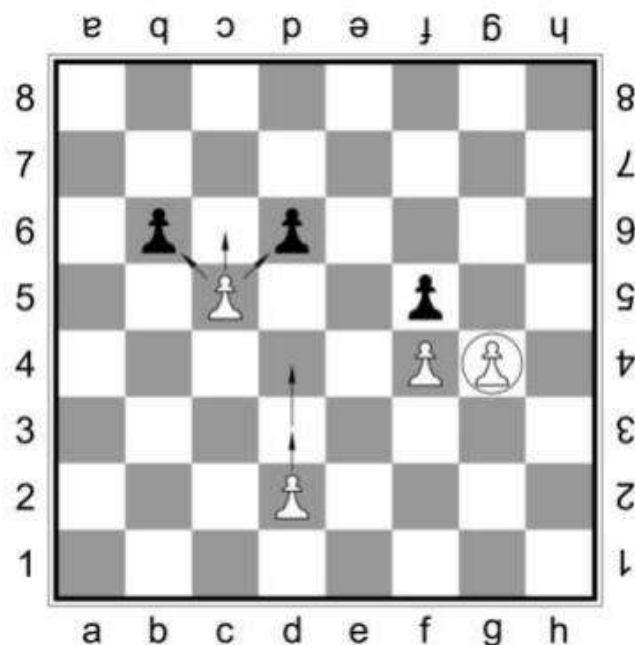
-Кто помог пешкам?

-Какой подарок пешкам сделал шахматный кубик?

-В какую шахматную фигуру не смогут превратиться пешки?

- Молодцы!!!

- Пешка маленький солдат, лишь команды ждет, чтоб с квадрата на квадрат, двинуться вперед. На войну, не на парад пешка держит путь, ей нельзя пойти назад в сторону свернуть!



«Ознакомление с ладьей».

Цель: развивать память, воспитывать усидчивость, закрепить знания о шахматную фигуру - тура (название, исходная позиция, способ передвижения).

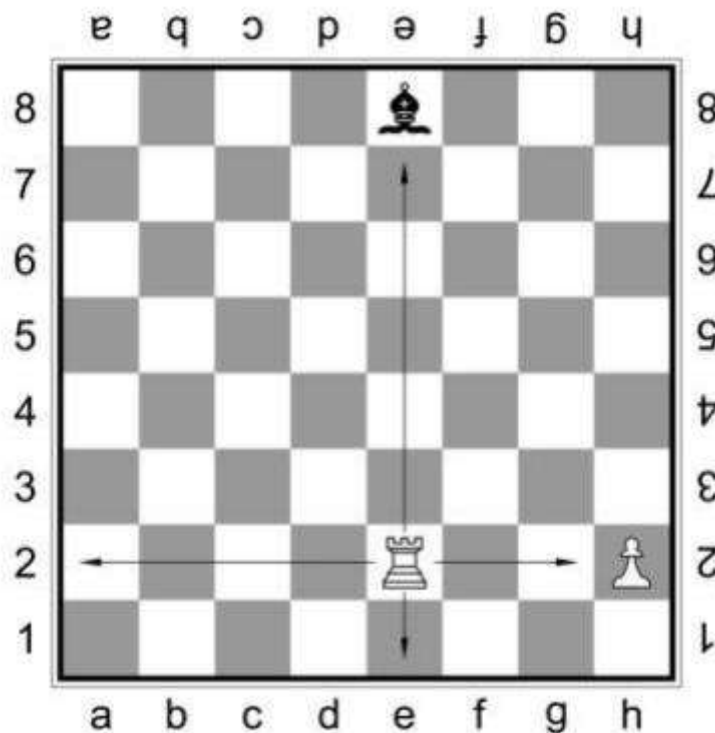
Материал: шахматная доска, шахматная фигура - тура, загадка, диаграмма, стихотворение, зайчик.

Где битвы пыл, опасность,  
Туда тура спешит издалека.  
Шаг в туры всегда прямой -  
Вперед или в сторону - сразу в бой!  
А-как потребность возникает,  
Назад она скорее возвращает.  
Хоть и не идет она наискось,  
Без нее нам не обойтись:  
Что бы ни было, она где  
Мгновенно противника найдет.

Эта фигура передвигается по прямой линии, никогда не делает поворотов под ход, и, если на ее пути нет препятствий, она может за один ход пройти любое расстояние, даже от одного угла шахматной доске к другому. Ходит она по горизонтали и вертикали и может сместиться на один, на два поля или, когда надо на семь полей. А если она стоит на пустой доске,

то может пойти на четырнадцать различных полей.

Посмотрите теперь на диаграмму. Тура стоит на поле e2. Куда она отсюда может пойти?



Посчитаем: в d2 , c2 , b2 , a2 , а с другой стороны на f2 , g2 и в этом направлении все - дальше тура идти не может, потому что на поле h2 стоит белая пешка. Кроме того, ладья может пойти на e1 и вверх на e3 , e4 , e5 , e6 , e7 и e8 . Разумеется, когда тура идет на e8 , она должна бить слона.

Как записать ход, которым тура бьет слона на e8 ? Очень просто. Прежде всего надо записать номер хода. Предположим, что слона берут, например, на двадцатом ходу. После этого надо коротко записать фигуру, которая ходит (в данном случае тура), и поле, куда она идет. Взятие обозначают двоеточием, ее ставят перед полем, на которое становится эта фигура: 20. Т: e8 . Ход туры на поле g2 обозначают так: Tg2. На этом мы пока остановимся.

### «Ознакомление с фигурой слон».

Цель: закрепить знания о шахматную фигуру - слон (правила, по которым ходит, исходная позиция).

Материал: шахматная доска, шахматные фигуры, загадки, микрофон, демонстрационные карточки.

Как трубы клич раздается

Грозный, сильный, воспалительный -

Что это? Кто там наступает?

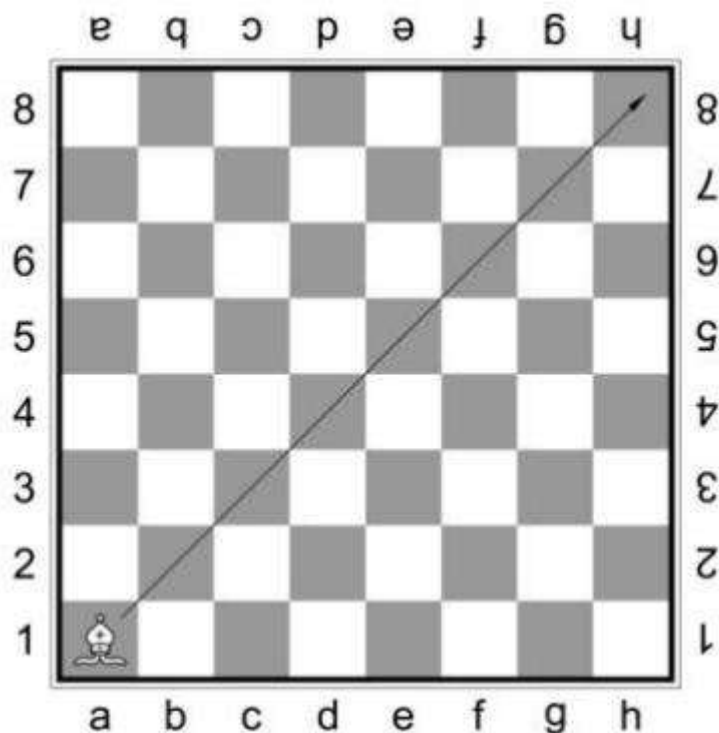
Это слоны идут в бой!

Если слон на белой тропе  
 В начале игры стоит,  
 То все время ее следит,  
 Не оставит ни на минуту.

А по черной тропе ходит Чернопильный брат, что есть силы он защищает Тропу цвета своего.

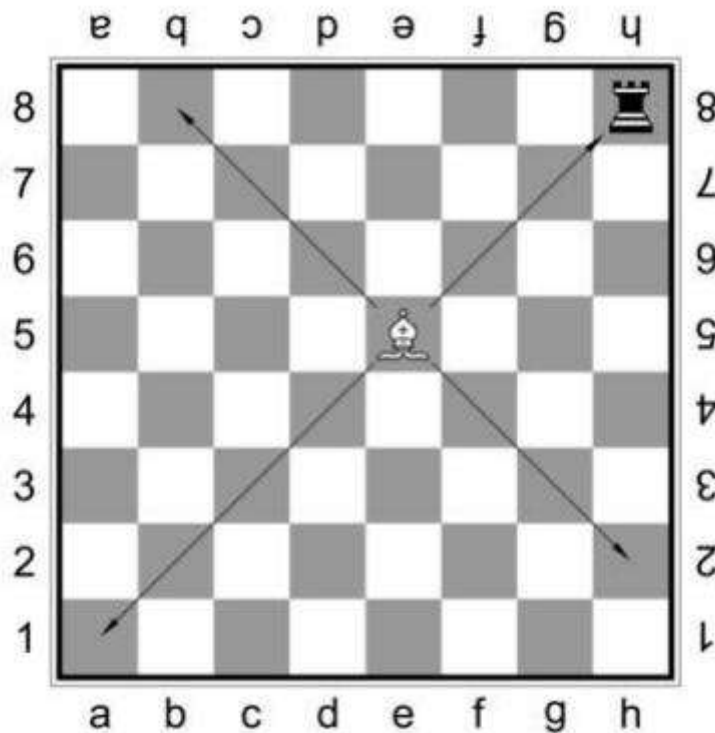
Это очень подвижная фигура. Однако у него есть довольно серьезный недостаток. если в исходном положении слон стоит на белом поле, то на протяжении всей игры он не может наступать на черное поле. И наоборот, если слон стоит на черном поле, то на протяжении всей партии нельзя наступать на белое поле. Как показано на рисунке, слон может двигаться только по диагонали, то есть наклонно, вперед или назад, по прямой, а не сворачиваться, отклоняясь от следа своего цвета.

Если слон стоит на углу, например на поле a1, ему доступны семь полей: b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8. Если слон стоит посередине шахматной доски, например, на e5, он может занимать любое из тринадцати полей (a1, b2, c3, d4, f6, g7, h8, d6, c7, b8, f4, g3, h2). Конечно, если на его пути нет фигур. В центре шахматной доски у слона больше возможностей, чем на краях или на углах. Это и понятно: из угла комнаты можно двигаться только к ее центру или по стенам. Другое дело, если ты стоишь посреди комнаты: ты можешь идти куда хочешь.



А теперь выполните небольшое задание.

Запишите: белый слон делает ход с поля e5 на поле h8 и бьет этом поле тура противника. Все это происходит на двенадцатом ходу.



Постойте! Не читайте дальше. Сначала выполните задание. Готово? Посмотрим, как вы записали этот ход. Если так: 12. С: h8 , то все в порядке.

«Мощная фигура» (продолжение сказки ).

Цель: научить понимать содержание сказки, сформировать представление о шахматной фигуре - королеве.

Материал: сказка, шахматная доска, шахматная фигура, снежок.

- А теперь чья очередь говорить? - спросила Лена.

«Моя», - сказала Королева и поспешила занять ее место.

«Интересно, - подумал Алексей, - как королева будет ходить?» Видимо необычно.

В конце концов, он же главный помощник короля, второй человек в шахматном королевстве. Ребята приготовились наблюдать за действиями королев. И Королева начала ходить по залу.

Сначала он сделал небольшой шаг по прямой, наступил на следующую клетку, потом двинулся сразу на две. Затем он вернулся в исходное положение и внезапно совершил такой огромный скачок, сразу оказался в противоположном конце зала. Дети, затаив дыхание, наблюдали за необычными царицами. Алексею вдруг показалось, что они напоминают движения уже знакомой фигуры.

Но какие? Алексей начал вспоминать и вскоре выпалил:

- И все идет точно так же, как Тур. Как я сразу не понял!

«Верно», - сказал король, похвалив его за наблюдение и догадки.

"Почему он так настойчиво спрашивает?" - подумала Лена.

«Это так ясно, как движется помощник короля». Но Лена, как и

Алексей, все же прислушалась к совету Короля и продолжала следить за королевой. А потом королева стала по-другому двигаться по доске. Теперь он двигался наугад. - Он ходит как слон! - воскликнула Лена. - Совершенно верно, - подтвердил владелец страны Chess Miracles. "Что правильно?" - не поняла Лена.

«Дело в том, что королева может ходить как тур, так и слон», - пояснил король. - Вау! - восторженно воскликнул Алексей. "Как он может прыгать, как лошадь?" - Нет, он на это не способен. А почему он? Королева уже самая сильная и могущественная фигура в моей армии. А теперь, как всегда, загадка: «Кто двигается, как Слон и Тур, а кто не умеет?» Аленка ответила первой: «Конечно, это королева». Он может двигаться, если хочет, как Тура, и, если хочет, как Слон.

Алекс добавил: - Пешка, Лошадь, Король не могут так двигаться.

«Величественный и сильный ферзь».

Цель: воспитывать дисциплинированность, закрепить знания о фигуре ферзь (название, исходная позиция, как ходит).

Материал: шахматная доска, шахматные фигуры, загадки, физкульт-минутка с пешкой, диаграмма.

Величественный и сильный, как будто с стали,

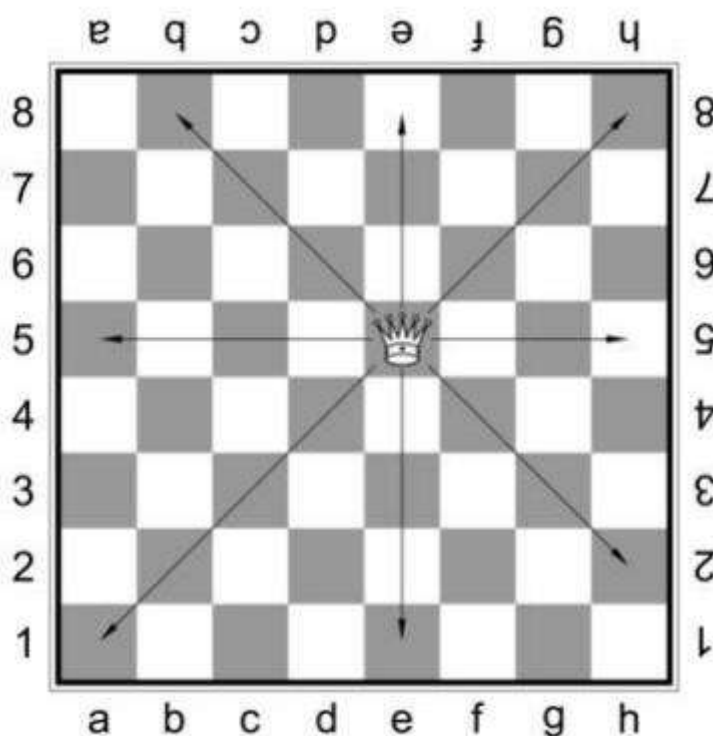
Шагает наш ферзь по всей шахматной доске.

Фигуры, сильнее него, нет,

В умелых руках любого он одолеет. Пути все открыты для него, поэтому Вся шахматная доска подвластна ему.

Это самая сильная фигура. Как он ходит? Очень просто: как ладья и слон вместе взятые. Таким образом, ферзь ходит по прямой: по горизонтали, вертикали и диагонали. Вот как он вездеход! Преодолеть это непросто! Если он стоит, например, в центре шахматной доски, он может занимать любое из 27 различных полей.

Это и понятно: слон может занимать 13 полей, круг - 14, а вместе - 27 полей. Сила королевы огромна, и поэтому потеря королевы обычно приводит к потере всей партии, победа королевы - залог успеха. Другими словами, потеряв ферзя, вы проигрываете. Конечно, если соперник будет играть достаточно осторожно. И если вам удастся поймать королеву врага, считайте, что ваша победа близка.



Напишите, применяя шахматную нотацию (в ответ не заглядывать!):  
 На третьем ходе белый ферзь идет с начальной позиции на h5 . Если вы написали: Фh5 , значит нотацию вы усвоили неплохо.

#### «Ознакомление с фигурой Конь».

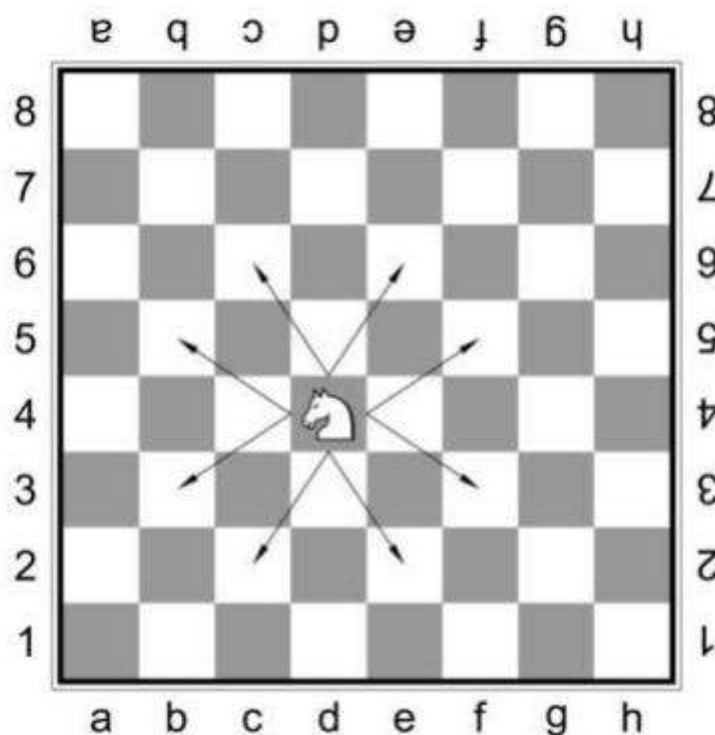
Цель: развивать воображение, воспитывать настойчивость, закрепить знания о фигуре - лошадь. Закрепить названия изученных фигур.

Материал: шахматная доска, шахматные фигуры, эстафета, дидактическая игра «Назови фигуру», анкета, диаграмма.

Конь полями странно ходит,  
 Будто поворачивает в сторону:  
 Идет на две клетки прямо,  
 Затем в сторону сразу - скак!  
 Норовисто и стремительно  
 Он продолжает свой бег,  
 Кого захочет, перескочит,  
 Не ищите прямых дорог.  
 Надо очень хорошо знать,  
 Как он ходит, бьет кого,  
 своевременно разгадать  
 Мудрые хитрости его.

Это особая фигура, единственная, которая при ходьбе слегка поворачивается в сторону. А лошади могут перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Он не так силен, как ладья или ферзь, но его хитрость часто

может вызвать переполюх в рядах противника. Лошадь идет в любом направлении, сначала прямо по двум полям, а затем боком по одному полю. В этом случае игрок, идущий на лошади, совершает такое движение, как бы описывая заглавную букву G. На картинке лошадь, стоящая посреди шахматной доски, может выйти на восемь свободных полей. Если лошадь стоит на краю или на углу шахматной доски, например, на a1, то количество полей, на которые она может выйти, будет намного меньше.



Обратите внимание: лошадь из белого поля идет на черное, а с черного на белое.

Конь - фигура тихоходный, ее своеобразный ход имеет и свои недостатки, и преимущества. Так, на соседнее поле лошадь может попасть после трех ходов; конь, стоящий на d4 и хочет пойти на c4, должен идти в обход, например через c6, e5 или через f5, e3; только после этого он попадает на поле c4.

«Ознакомление с главной фигурой - королем».

Цель: развивать интерес к игре, воспитывать увлечение игрой в шахматы.

Закрепить знания о шахматной фигуре - король.

Материал: шахматная доска с фигурами, иллюстрации, книга «Шахматный букварь», диаграмма.

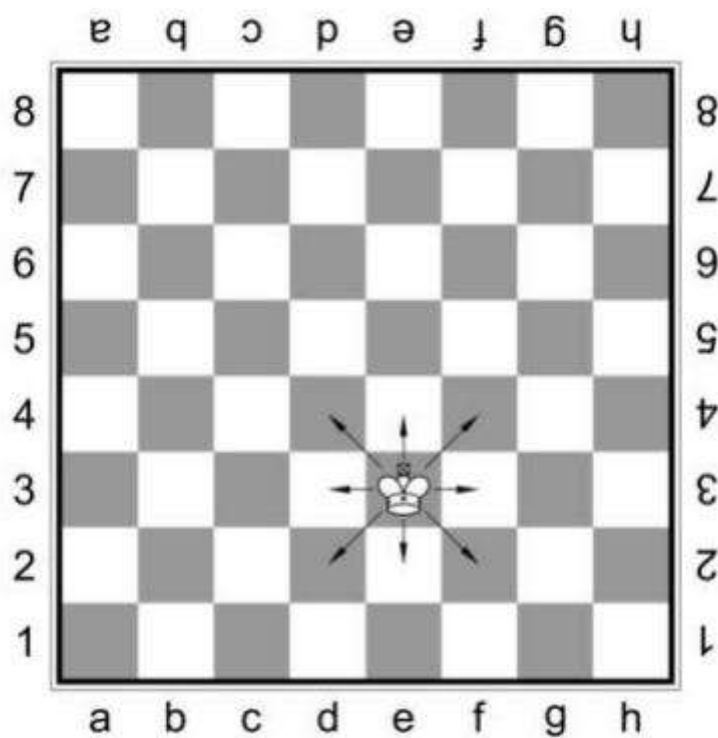
И вот на шахматных досках звучат шаги Короля. Если бы он захотел, он мог бы пойти вперед, назад, в сторону, но небольшой шаг в нем - единственная клетка из всех. И даже то, что он король и большой роли здесь не играет. Со всех сторон на страже неусыпно охраняет своего верного,



чтобы предотвратить от него опасности - ближние и дальние. Ценная фигура на шахматной доске.

Он не самый сильный (сильный королева), но короля нужно защищать, как зеницу ока. Если король захвачен врагом и не может убежать, партия проиграна. А как он ходит? Очень просто. Король может выйти на любое поле рядом. Если он обозначает e3, то он может быть e4, f4, f3, f2, e2, d2, d3, d4. Однако без дальнейших шагов. Может показаться, что король - слабая фигура, но это не так. обычно в начале и середине вечеринки король пытается спрятаться, чтобы защитить его от вражеского нападения. Однако, когда фигуры на шахматной доске остаются меньше, часто он вступает в бой во главе своих войск, и тогда противник должен почувствовать силу короля.

Но это происходит только в конце игры, когда на шахматной доске помимо пешек две-три фигуры. В противном случае король находится в постоянной опасности.



### «Рокировка».

Цель: воспитывать самостоятельность, формировать представление о рокировке, учить умению оберегать короля.

Материал: шахматные фигуры, шахматная доска, диаграммы.

Король открыт.

Всем это видно.

Здесь рокировка необходима.

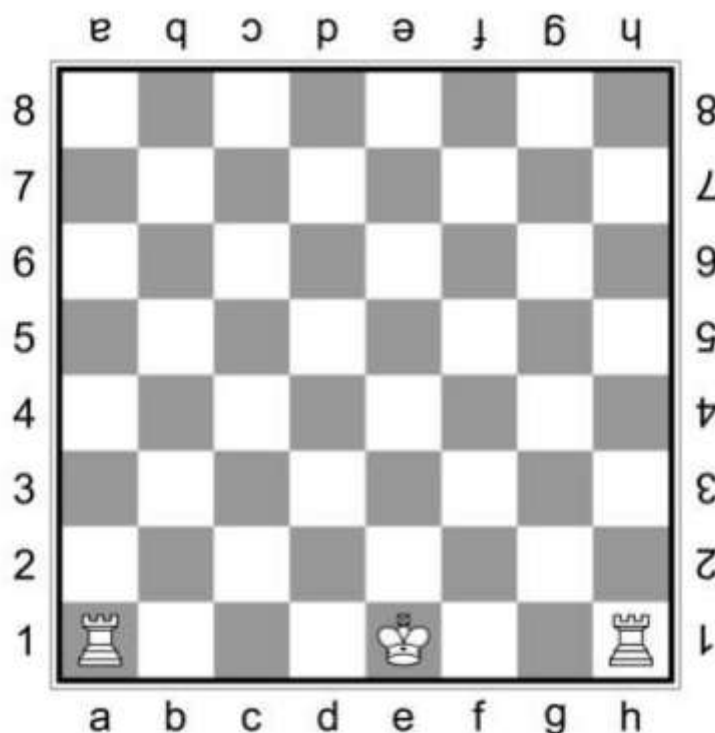
Вот он подходит к туры,

Тура поднимается, и сверху

Летит вниз единственным прыжком

К королю с другой стороны.

Каждый игрок может по очереди делать только один ход. Однако и здесь есть исключение. Существует еще ход, который состоит из хода короля и хода туры - это так называемая рокировка (или рокировка). Этот ход бывает почти в каждой партии, тем-то его с самого начала надо хорошо усвоить и запомнить. В течение партии каждый игрок может воспользоваться им только один раз.



Позиция перед рокировкой. Белые могут сделать короткую или длинную рокировку

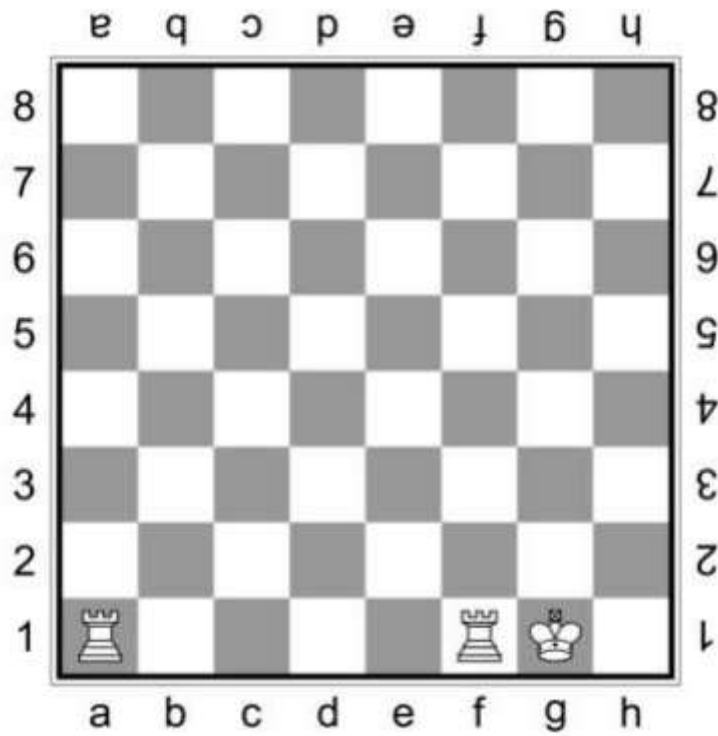
Рокировку можно делать королем и ладьей на королевском фланге ( h1 или h8 ) - это короткая рокировка - или королем и ладьей на ферзевом фланге ( a1 , a8 ) - это длинная рокировка. Для рокировки все поля между королем и ладьей должны быть свободными. Но это не все! Король не должен быть под шахом. Иначе рокировку делать нельзя. И еще одно: ни король, ни ладья не должны ходить в рокировки, то есть они стоят на своих первоначальных местах. И, наконец, последнее условие: король во время рокировки не должен попасть под удар фигур противника или пройти через битое поле, то есть поле, находящееся под ударом.

Запомнить это совсем несложно. На шахматной доске все будет легче, чем сейчас, когда мы вам об этом рассказываем.

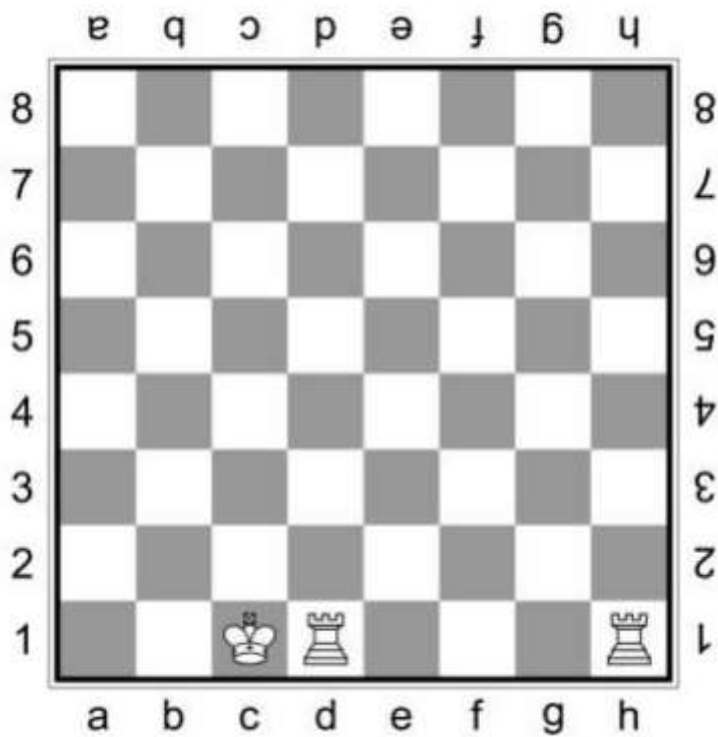
Как же все-таки происходит рокировка? Король движется на два поля в туры, а потом тура перескакивает через короля и становится рядом с ним.

Все, о чем мы говорили, показано на диаграммах.

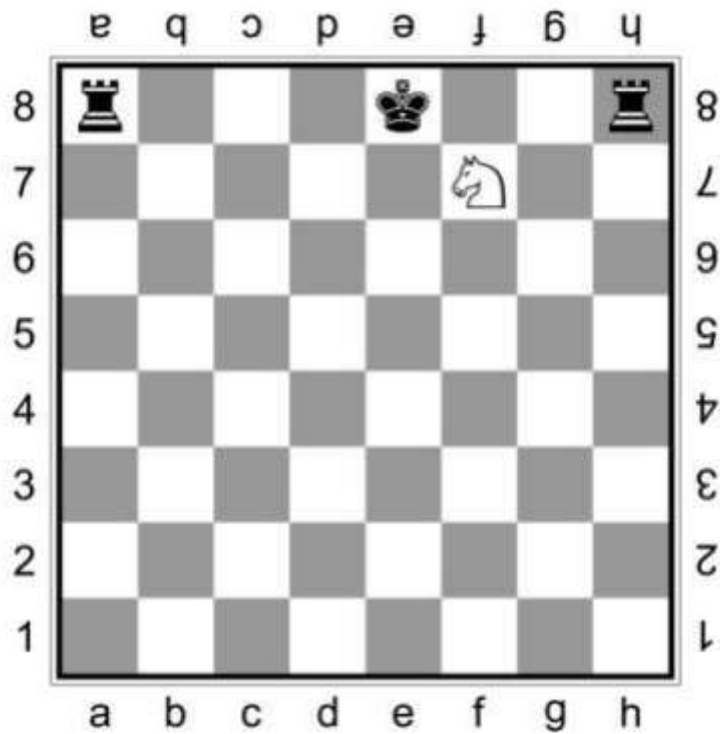
Короткую рокировку в шахматной нотации записывают так: 0-0 , а длинную: 0-0-0 .



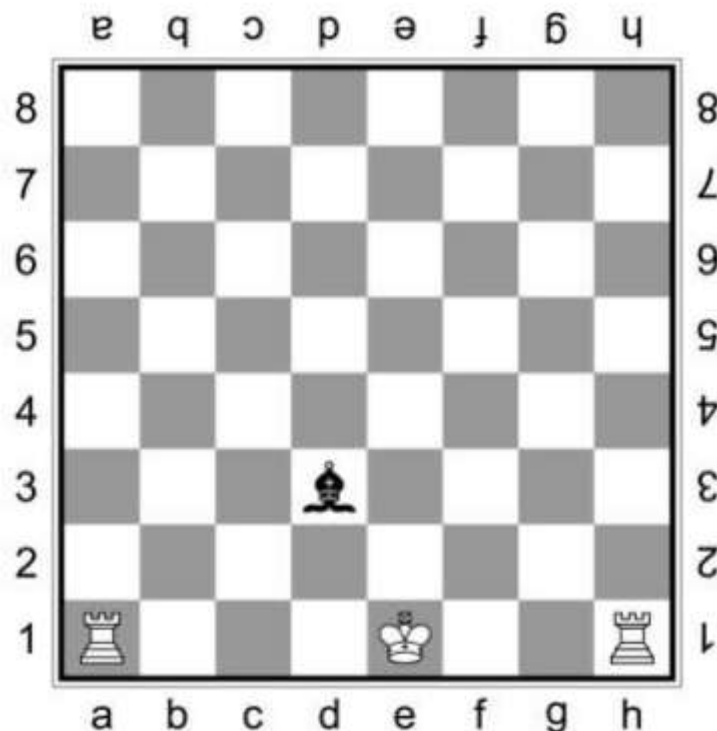
Позиция после короткой рокировки.



Позиция после долгого рокировки.



Черные не могут делать длинную рокировку, потому что король должен пройти через поле d8 , а это поле под боем коня. Однако они могут прибегнуть к короткой рокировке.



Белые могут делать только длинную рокировку: короткая - невозможна, потому что королю надо пройти через поле f1 , а это поле под боем слона.

Сценарий итогового занятия шахматного кружка «Играем в шахматы».

Цель: развивать память, внимание, мышление. Воспитывать усидчивость, волю, мудрость. Формировать у детей интерес к спортивной игры - шахматы; закрепить названия шахматных фигур. Учить отвечать на вопросы по теме.

Материал: шахматы, шахматные доски, шахматная ящик, медали, частушки.

Ход занятия

Воспитатель. Дорогие гости, сегодня мы пригласили вас, чтобы показать свои достижения в кружке «Шахматная школа». Игра в шахматы - одна из самых распространенных спортивных игр. Ведь эта игра позволяет выявить в игрока такие качества как изобретательность, мудрость, смелость, волю к победе. Благодаря этой игре мы знаем многих известных на весь мир гроссмейстеров: Карпов, Стейниц, Капабланка, Алехин, Таль, Петросян и др. Дети нашего кружка тоже учатся играть в шахматы. Многие из них играют и дома с папами, дедушками.

Звучит музыка, дети стоят у стульчиков.

Ребенок 1.

С физкультурой мы дружим, Все кружки мы очень любим. А больше всех - Дорогие шахматы для всех.

Ребенок 2.

Среда в старшей группе

Особый день:

Не подаваться смех веселый,

Не слышно песен.

Ребенок 3.

Все уже знают, что в саду

С шахмат тренировки. Поэтому все такие серьезные

С самого рассвета.

Воспитатель. Я предлагаю всем присутствующим гостям войти в состав жюри и помочь определить победителей. Занятие состоит из двух частей.

1. В первой части мы закрепляем названия шахматных фигур, их местонахождение на шахматной доске; как ходят шахматные фигуры.

2. Во второй части мы будем ходить по шахматных дорожках с мальчиком Виталиком, решать задачи, отвечать на вопросы с «шахматной ящика».

Вопрос с «Шахматного ящика»

1. Сколько линий на шахматной доске, как они называются?

2. Можно ли ставить на одно поле по два пешку или по две фигуры?

3. Какая фигура остается на доске до окончания игры: не бьется и не уничтожается?

4. Как называется одновременное ход королем и ладьей, сколько раз

его можно сделать за всю игру, в чем суть хода, обязателен ли он?

5. Каким способом решают, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию?

6. Какие три стадии партии существуют в шахматах, какую цель имеет каждая из них?

Воспитатель.

Без спорта и песни

И день не прожить. Позвольте на песню Всех пригласить.

Ребенок 4.

Ой, знаете, дети,

Что бывают у нас чудеса:

В среду с обеда

В группе мертвая тишина.

Ребенок 5.

А разгадка здесь простая, Видгадать не трудно.

Нас теперь интересует доска - Черные и белые шахматы.

Ребенок 6.

Как приходит среды,

Я встаю раненько. В садик спешу Потому что я в шахматы там поиграю.

I тур

Воспитатель.

Чтобы с шахматами дружить,

Точно ставить, ходить,

Надо руки настоящие мать,

Надо пальцы размять.

Есть у нас такая тактика - Пальчиковая гимнастика.

Шахматная эстафета (команды переносят шахматные фигуры на шахматной доске, называют их и ставят на их исходную позицию, игроки бегут обратно). Жюри подводит итог.

II тур

Основа игры в шахматы - ход (дети показывают на магнитной доске ходы шахматных фигур).

Юмореска «Почему не играет?»

Вошла в дом Лида и спрашивает брата:

- Ты чего это с Костей в шахматы отказался играть?

- Ну а ты с таким бы играла? - говорит Сережа.

- Что сразу, как проигрывает, начинает драку?

- Нет, конечно, об этом даже не стоит спрашивать.

- Ну, вот видишь, потому и Костик отказался играть.

III тур

Воспитатель.

Вы, спортсмены, тренировки

Проводили со старанием,

Так соревнования начинаем  
И время не будем терять.  
Игра «Выбирай пар».

Дети выбирают пару, садятся за столы, где расставлены шахматные доски.

Раздается команда начинать играть.

Все следят за игрой детей. Слово предоставляется жюри. Победителей игры награждают. Занятие заканчивается поздравлениями победителей. Звучит музыка.

### Сценарий развлечения «В Королевстве Шахов».

Зал празднично украшен, на центральной стене - шахматная доска и шахматные фигуры.

Ведущая. Добрый день! Уважаемые гости, дети, сегодня мы собрались на праздник, посвященный вашей любимой игре. Мы с вами побываем в Королевстве Шахов. Я думаю, что мы встретим там друзей.

Ребенок 1.

Будем шахматы все вместе изучать:

Как в них играть и что надо знать.

Немного терпения, немного желанья,

Выдержки немного и немного старания.

Получается ребенок, одетый в костюм шахматной доске.

Ребенок 2.

Я - волшебная доска,

И без фигур я люблю немножко.

Позовите скорее их на помощь,

В битве нас ждет победа!

Ведущая. Здравствуй, Шахматная доска! Почему ты сама, куда делись шахматные фигуры? Шахматная доска. Я не знаю, шахматные фигуры никогда не покидали Королевства.

Наверное что-то случилось.

В зал вбегает девочка-клеточку с конвертом.

Девочка-клеточку. Вот, вот злой волшебник передал вам письмо.

Ведущая читает письма: «Шахматные фигуры вернутся в Королевство, когда дети выполнят мои задачи. А если нет, то навсегда останутся в моей темнице» .

Ведущая. Дети, поможем вернуться шахматным фигурам (Да).

Первое задание: «Вопросы для юных шахматистов».

- Как называются клетки на шахматной доске? ( Шахматные поля ).

- Сколько всего шахматных полей? ( 64 поля ).

- Как ходит пешка? ( Только вперед на одно поле, но первый ход он может сделать на два поля ).

- Какого цвета крайнее поле справа от игрока? А слева? ( Крайнее игровое поле справа от игрока - белого цвета, а слева - черного ).

- Чем лошадь отличается от других фигур? ( Конь ходит по-особенному,

траектория его ходу напоминает букву «Г», а еще конь может перепрыгивать через свои и чужие фигуры ).

- Какая фигура остается на шахматной доске до конца игры? ( Король ).

Ведущая. Молодцы!

Девочка-клеточку читает вторую задачу.

«Чтобы юные шахматисты рассказали о шахматные фигуры».

Ребенок 3.

Где битвы пыл, опасность,

Туда тура спешит издалека.

Шаг в туры всегда прямой -

Вперед или в сторону - сразу в бой!

Ребенок 4.

Как трубы клич раздается:

Грозный, сильный, вспыльчивый.

Что это? Кто там наступает?

Это слоны идут в бой!

Ребенок 5.

Конь полями странно ходит,

Будто поворачивает в сторону:

Идет на две клетки прямо,

Затем в сторону сразу - скак!

Ребенок 6.

Величественный и сильный, как будто с стали,

Шагает наш ферзь по всей шахматной доске.

Фигуры, сильнее при нем нет,

В умелых руках любого он одолеет.

Ребенок 7.

И вот на шахматных полях Раздаются шаги короля. Если бы он захотел, то бы смог Пойти вперед, назад, в стороны. Но короткий шаг у него - единственный клеточка всего.

Ребенок 8.

Пешка вперед следует всегда:

Что шаг - ячейка к цели.

Лишь первым шагом две клеточки

Ему разрешено идти.

Ведущая. Молодцы! Шахматы - это не просто игра, а вид спорта. Все сильные шахматисты занимались физкультурой. Сейчас наши дети проведут разминку.

Комплекс упражнений «Улыбка».

Ведущая. Юные шахматисты! Третья задача прочитает Шахматная доска.

«Рассказать, любят заниматься спортом, дружить».

Ребенок 9.



Я еще не гроссмейстер, и еще не чемпион.  
И чтобы побеждать, Каждый день я буду играть.  
Ребенок 10.

Я тренирую память, волю. В дождь и ветер, и в мороз Бегать выхожу  
кросс.

Ребенок 11.

А если не зазнаваться, И постоянно тренироваться,  
Бегать, прыгать, в шахматы все время играть, то шахматистом сильным  
скоро можно стать!

Песня «Настоящий друг», слова М. Пляцковского, музыка Б.  
Савельева.

Ведущая. И снова вы выполнили задание.  
Девочка в клеточку. Осталось еще одно задание.  
«Загадать загадки гостям о шахматные фигуры».

Ребенок 12.

Живет в зоопарке,  
Не берет подарки.  
Наискось только ходит,  
Хоботом не водит.

(Слон)

Ребенок 13.

Я стою на краю,  
Путь откроют - я пойду.  
Только прямо я хожу,  
А как зовут - не скажу!

(Тура)

Ребенок 14.

Гладкую люблю,  
Расчищенную дорогу.  
И куда, но на шаг Сдвинуть я могу ногу.

(Король)

Ребенок 15.

Маленький, чистенький,  
Все поля прошел  
И фигуру нашел.

(Пешка)

Ребенок 16.

Два брата  
Через поле смотрят,  
А подойти друг к другу Не могут.

(Король)

Ребенок 17.

Он полями странно ходит,  
Будто поворачивает в сторону.  
Идет на две клетки прямо,

Затем в сторону сразу - скак!

(Конь)

Ведущая. Молодцы, дети, вы хорошо подготовились.

Девочка в клеточку и Шахматная доска выносят шахматные фигуры.

Ведущая. А теперь, чтобы определить соперников в игре, проведем эстафету.

По сигналу ведущего дети по очереди подбегают, ставят фигуры на свои поля и бегом возвращаются в свою команду. Побеждает та команда, которая быстрее расставит все фигуры.

Дети садятся за столы и начинают игру. У каждой пары стоят взрослые-судьи.

Ведущая. Молодцы! Спасибо за то, что сегодня вы показали свои способности. Мы желаем вам всегда получать удовольствие от игры в шахматы.

Судьи объявляют результат, вручают грамоты.