

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
«ШКОЛА №2033»

МОСКВА, 105425, Щелковское шоссе, дом 26А, ул.3-я Парковая ул, дом 61А, ул.3-я Парковая, дом 46 А, ул. 5-я Парковая, дом 43А,  
ул. 5-я Парковая, дом 62, ул. 7-я Парковая, дом 33 к. 5, Щелковский проезд, дом 1А  
тел.8-495-652-02-30, E-mail: 2033@edu.mos.ru

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.2017 г.



Директор ГБОУ Школа №2033

И.А. Акулова

от « 14 » августа 2017 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматенок»**

Возраст обучающихся: 4-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Янко И.О.

Москва

2017

## Пояснительная записка

Существует зависимость между уровнем знаний и умственным развитием ребёнка. Однако уровень умственного развития определяется не только объёмом усвоенных знаний, но и умением владеть определёнными умственными операциями, логическими приёмами мышления. Игра является неотъемлемой формой деятельности ребёнка-дошкольника, это средство самовыражения и моделирования социальных отношений.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё. Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

В работе педагогов дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности.

Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Шахматная игра - увлекательное занятие для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и чёрные. В этом войске есть главный - король. Его помощники - ферзь (учёный, мудрец в переводе с арабского). Ладья - башня, слоны, кони и маленькие пешки, которые в награду за их храбрость и терпеливость могут превращаться в другие фигуры.

Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребёнок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям. Дети сами начинают тянуться к получению знаний. Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии известных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и потому они могут стать вашим спутником на всю жизнь.

Данная дополнительная общеобразовательная программа по шахматам направлена на развитие интеллекта ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая

деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Предложенная программа составлена на основе дошкольного шахматного учебника авторов Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам», который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматенок» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

### **Цель программы**

- Обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития;
- создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи программы**

#### **а) образовательные:**

- формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

#### **б) развивающие:**

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;

- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

в) воспитывающие:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;
- поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий:
- наличии кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми.

**Принципы работы.**

Обучение 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;
- принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

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

- принцип наглядности;
- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного 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.

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

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

**Объем и реализация рабочей программы**

Рабочая программа рассчитана на один год обучения (72 часа) по 2 занятия в неделю для детей старшего дошкольного возраста.

**Требования к минимальному материально-техническому обеспечению:**

Реализация программы шахматного кружка «Шахматы» требует наличия кабинета «Шахматы».

Оборудование кабинета:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- шахматные столы;
- шахматные часы;
- обучающие видеоуроки по шахматам;

- симуляторы игр.  
Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место тренера (ПК, проектор, принтер).

**Целевые ориентиры программы (планируемые результаты обучающихся).**

Должны знать:

- Шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- Название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- Правила хода, взятие каждой фигуры.

Должны уметь:

- Ориентироваться на шахматной доске;
- Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- Правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- Правильно располагать фигуры перед игрой;
- Умение перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- Решать простые шахматные задачи.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы являются организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

**Основные формы и средства обучения:**

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

**Учебный план**

№ темы	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	В стране шахматного королевства.	3	0	3
2.	Волшебная доска.	2	0	2
3.	Шахматные фигуры.	4	2	6
4.	Начальное положение.	2	2	4
5.	Шахматная фигура «Ладья».	2	2	4
6.	Шахматная фигура «Слон».	2	2	4
7.	Ладья против слона. Игровая практика.	2	3	5
8.	Шахматная фигура «Ферзь».	2	2	4
9.	Шахматная фигура «Конь».	2	2	4
10.	Шахматная фигура «Пешка».	2	2	4
11.	Шахматная фигура «Король».	2	2	4
12.	Шах и мат.	3	3	6
13.	Ничья и пат.	2	3	5
14.	Рокировка	3	4	7
15.	Шахматная партия	1	4	5
16.	Шахматные часы	1	4	5
Итого		35	37	72

## Содержание

1

### **В стране шахматного королевства.**

Познакомить детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

Презентация, шахматная доска и шахматные фигуры

2

### **Волшебная доска.**

Познакомить с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски.

Учить правильно располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.

Познакомить с новым понятием: «диагональ». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом.

Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Повторить понятия «диагональ», продолжить знакомство с «шахматным» алфавитом, упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля.

Повторить и закрепить знания о шахматной доске – горизонтали, вертикали, белые и чёрные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация.

Шахматная доска, карандаши, тетрадные листы в клеточку, заготовка на листе шахматной доски, карточки с «шахматным» алфавитом.

3

### **Шахматные фигуры.**

Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

Закрепить знания детей о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Учить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.

Набор шахмат, интерактивная презентация, волшебный мешочек.

4

### **Начальное положение.**

Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет».

Расстановка фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

Набор шахмат, интерактивная презентация, карточки, карандаши.

5

### **Шахматная фигура «Ладья».**

Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие». Закрепить новые знания посредством дидактических игр.

Закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «ладья» в игровой практике на шахматной доске; упражняться в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперёд.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры.

6

### **Шахматная фигура «Слон».**

Познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

7

### **Ладья против слона. Игровая практика.**

Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения. Учить детей следовать определённым 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.

Набор шахмат.

8

### **Шахматная фигура «Ферзь».**

Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя. Познакомить детей с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр. 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 предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

9

### **Шахматная фигура «Конь».**

Познакомить детей с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие. Упражняться в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу. Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши, карточки с заданиями.

10

### **Шахматная фигура «Пешка».**

Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Познакомить с новым понятием – «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

11

### **Шахматная фигура «Король».**

Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. Дать новое понятие – «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – упражнений: учить детей правильно понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Набор шахмат, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

12

### **Шах и мат.**

Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр – заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать. Познакомить с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Познакомить с новым понятием – «мат в один ход». Учить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход

неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.

Набор шахмат, интерактивная презентация, карточки с заданиями, карандаши.

13

#### **Ничья и пат.**

Познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.

Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши.

14

#### **Рокировка.**

Познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.

Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.

15

#### **Шахматная партия.**

Познакомить детей с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек). Показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр – заданий. Познакомить с новыми понятиями «ловушка», «детский мат». Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время шахматной игры.

Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.

16

#### **Шахматные часы.**

Познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Познакомить с новыми понятиями: «шахматные» часы, «время, отведённое на партию», «контроль времени».

Набор шахмат, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры, шахматные часы.

#### **Список литературы.**

1. А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк «как научить шахматам» Москва 2008г
2. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
3. Гришин, В. Г. Шахматная азбука [текст] / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
4. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
5. Карпов, А. Е. Учись шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
6. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
7. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
8. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи [текст] / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
9. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
10. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
11. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
12. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;



13. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
14. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин — Обнинск Духовное возрождение, 1998;
15. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
16. Хенкин, В.Л. Шахматы для начинающих [текст] / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008;
17. Шахматы, — школе [текст] / сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев. — М.: Педагогика, 1991.
18. В. Касаткина «Шахматная тетрадь».

#### Интернет-ресурсы

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

#### Дополнительный материал.

##### Дидактические игры и задания, используемые на занятиях.

**«Волшебный мешочек».** По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку 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 ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

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

**«Шахматный колобок».** Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

**«Шахматная репка».** Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

**«Большая и маленькая».** Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

**«Запретная фигура».** Поставьте шахматные фигуры перед ребенком 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 ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

**«Что общего?».** Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

**«Белые и черные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

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

**«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

**«Школа».** Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

**«Цвет».** Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

**«Ряд».** Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

**«Пирамида».** Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

**«По росту».** Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

**«Догонялки».** Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

**«Прятки».** Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

**«Кто быстрее?».** Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

**«На стуле».** Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

**«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

**«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку).  
Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

**"Горизонталь".** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.) .

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

**"Диагональ".** То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**"Угадайка".** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**"Секретная фигура".** Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

**"Угадай"**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

**"Что общего?"** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

**"Большая и маленькая"**. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**"Да и нет"**. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**"Мяч"**. Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**"Игра на уничтожение"** – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**"Один в поле воин"**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

**"Лабиринт"**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

**"Перехитри часовых"**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

**"Сними часовых"**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

**"Кратчайший путь"**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**"Захват контрольного поля"**. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

**"Защита контрольного поля"**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**"Атака неприятельской фигуры"**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**"Двойной удар"**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

**"Защита"**. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**"Выиграй фигуру"**. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**"Ограничение подвижности"**. Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**"Шах или не шах"**. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**"Дай шах"**. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**"Пять шахов"**. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**"Защита от шаха"**. Белый король должен защититься от шаха.

**"Мат или не мат"**. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**"Первый шах"**. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

**"Рокировка"**. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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