

Комитет по образованию
администрации Ханты-Мансийского района
муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования Ханты-Мансийского района
«Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 31.08.2023 года

Утверждаю:
Директор МАУ ДО ХМР «Центр
дополнительного образования»
Н.И. Фуртуна
Приказ № 257-О от 31.08.2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Белая ладья»
возраст обучающихся: 7 - 15 лет
срок реализации: 8 месяцев**

Автор-составитель:
Абдуллаева Марина Анатольевна,
педагог дополнительного образования

д.Белогорье, 2023 год

Раздел I. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Белая ладья» разработана с учетом современных требований и основных законодательных и нормативных актов Российской Федерации:

Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 № ГД-39/40 «О направлении методических рекомендаций (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/046 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

Приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа–Югры от 04.08.2016 № 1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;

Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 31.03.2023 №10-П-775 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 4 августа 2016 года № 1224 «Об

утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;

Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 04.07.2023 №10-П-1649 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 № 1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;

Региональный проект «Успех каждого ребенка» (Шифр проекта 045-П00 от 13 ноября 2018 г.);

Распоряжение администрации Ханты-Мансийского района от 01.08.2023 № 604-р «Об организации оказания муниципальных услуг в социальной сфере в Ханты-Мансийском районе»;

Постановление администрации Ханты-Мансийского района от 16.08.2023 № 411 «Об утверждении Положения о персонифицированном образовании в Ханты-Мансийском районе»;

Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского района «Центр дополнительного образования»;

Иные локальные нормативные акты муниципального автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского района «Центр дополнительного образования».

Актуальность. Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость — это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим 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.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Программа реализуется в сельской местности на базе муниципального казенного общеобразовательного учреждения Ханты-Мансийского района «Основная общеобразовательная школа д.Белогорье».

Принцип набора в группу – свободный, без медицинских ограничений, добровольный на основании заявления родителей (законных представителей) и желания детей.

Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний.

Наполняемость группы: минимальная число обучающихся - 12 человек, максимальное -30 человек.

Категория и состояние здоровья обучающихся – без медицинских ограничений.

Квалификация педагога, осуществляющего образовательную деятельность: высшее профессиональное образование.

Срок реализации программы 8 месяцев (образовательный период с 01 октября 2022 года по 31 мая 2023 года).

Адресат программы: 7-15 лет.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей, анатомо-физиологические данные каждого возрастного периода.

Продолжительность реализации программы – 144 часа, рассчитана на 4,5 часа в неделю.

Форма обучения: очная, очно-заочная, дистанционная с применением электронных образовательных ресурсов и дистанционных технологий обучения используя доступные формы информирования (мессенджеры, сайты образовательных организаций, социальные сети и т.д.).

Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углублённой проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Особенностью программы является комплексный подход, неразрывная

связь теории и практики, что, несомненно, повлияет на интерес к игре в шахматы.

Для реализации программы разработан сравнительно простой курс начального обучения детей шахматным азам, доступный детям с шестилетнего возраста. Этот курс в состоянии освоить любой, не знакомый прежде с основами шахматной игры (что опять - таки очень значимо, особенно для сельской малокомплектной школы).

Предлагаемый курс создан с учетом мирового опыта преподавания шахмат в школе и 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».

Соревновательный элемент поможет поддерживать устойчивый интерес к получению новых знаний, которые немедленно найдут практическое применение в междуособных партиях детей.

Основные направления в развитии творческих способностей.

1. Развитие интереса к волшебному миру шахмат.
2. Развитие коммуникативных способностей в коллективной и индивидуальной деятельности в игровых занятиях.
3. Развитие ценнейших качеств как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость и др.

Методы обучения и развития творческих способностей.

1. Групповой метод.
2. Индивидуальная работа.
3. Использование игровых форм, наглядных пособий.
4. Использование видеофильмов, мультимедиа, ролевых игр.
5. Использовать разнообразные методы контроля: шахматные турниры, индивидуальные и фронтальные беседы.

2. Цели и задачи программы

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения в шахматы.

Задачи программы

обучающие:

- научить детей следить за развитием событий на шахматной доске;
- научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил;

- научить решать шахматные задачи в 1-2 хода;
- научить детей работать самостоятельно;
- научить школьников планировать свою игру и работу;

развивающие:

-развивать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции);

- повысить уровень спортивной работоспособности;
- развивать интеллектуальные способности;
- расширить кругозор ребёнка;
- развивать творческое мышление;
- формировать познавательную самостоятельность.

воспитывающие:

- воспитывать потребности в здоровом образе жизни;
- воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность;
- формировать способности к самооценке и самоконтролю.

3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводные занятия. Техника безопасности.	4,5	2	2,5
2	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	4,5	2	2,5
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	9	4,5	4,5
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	13,5	4,5	9
5	Благородные пешки черно-белой доски.	13,5	4,5	9
6	Король – самая важная, главная фигура.	15,5	9	6,5
7	Ладья.	16	9	7
8	Слон.	15,5	9	6,5
9	«Могучая фигура» - ферзь.	13,5	2,5	11
10	Конь	13,5	2	11,5
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	6,5	2	4,5
12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	16	2,5	13,5
13	Итоговое занятие.	2,5		2,5
	Всего:	144	53,5	90,5

Содержание учебного плана

1. Вводные занятия. Техника безопасности (всего – 4,5 ч., теория – 2 ч., практика – 2,5 ч.)

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий.

Практика: Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство (всего – 4,5 ч., теория – 2 ч., практика – 2,5 ч.)

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения.

Практика: Различные системы проведения шахматных соревнований.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия (всего – 9 ч., теория – 4,5 ч., практика – 4,5 ч.)

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

-горизонтали

-вертикали

-диагонали

-центр, фланги.

Практика: Дидактические игры и задания.

«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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Игра «Почтальон».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство (всего – 13,5 ч., теория – 4,5 ч., практика – 9 ч.).

Теория: Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика. Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». 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.

«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.

5. Благородные пешки черно-белой доски (всего-13,5 ч., теория – 4,5 ч., практика – 9 ч.).

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания. «В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король — самая важная, главная фигура (всего – 15,5 ч., теория – 9 ч., практика – 6,5 ч.)

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья (всего – 16 ч., теория – 9 ч., практика – 7 ч.)

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика. Дидактические игры и задания: Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь». Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

8. Слон (всего – 15,5 ч., теория – 9 ч., практика – 6,5 ч.)

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

9. «Могучая фигура» Ферзь (всего – 13,5 ч., теория – 2,5 ч., практика – 11 ч.)

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

10. Конь (всего – 13,5 ч., теория – 2 ч., практика – 11,5 ч.)

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур (всего – 6,5 ч., теория – 2 ч., практика – 4,5 ч.)

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха (всего – 16 ч., теория – 2,5 ч., практика – 13,5 ч.)

Теория: Понятие о шахе.

Практика: Защита от шаха, дидактические игры.

13. Итоговое занятие (всего – 2,5 ч., практика – 2,5 ч.)

Практика: дидактические игры.

Планируемые результаты

В конце учебного года обучения обучающийся должен:

- иметь представление об истории и происхождении шахмат;
- знать правила игры и турнирного поведения;
- знать основы тактики и стратегии, активно применять в своей игре - тактические приемы;
- владеть фундаментальными знаниями по разыгрыванию дебюта и эндшпиля;
- уметь применять полученные теоретические знания на практике;
- уметь записывать партии;
- с удовольствием играть в шахматы;
- видеть и осознавать свои ошибки;
- знать нормы этикета при игре в шахматы.

По окончании освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Белая ладья» обучающимся вручается сертификат об обучении.

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Условия реализации программы

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности

«Белая ладья» необходимо следующее: **материально-техническое обеспечение:**

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

Информационное обеспечение:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- обучающие видеоуроки по шахматам;
- симуляторы игр.

Квалификация педагога, осуществляющего образовательную деятельность: высшее профессиональное образование.

Формы аттестации

В конце изучения программы, обучающиеся получают необходимый минимум знаний для умственного самосовершенствования, знания правил соревнований по шахматам, навыки простейшего судейства. Приобретут необходимые знания и умения, что позволит обучающимся принимать участие в районных, окружных и всероссийских турнирах.

Проверка знаний и умений проводится после каждой темы и 2 раза в год по результатам проводимых турниров.

Реализация программы в полном объеме невозможна без диагностики знаний, умений и навыков обучающихся. Она включает в себя контроль, анализ и накопление статистических данных.

Периодичность и сроки аттестации обучающихся:

Начальный этап - октябрь. Цель - начальное диагностирование, прогнозирование возможности (совместно с детьми) успешного обучения на данном этапе.

Текущий этап – в течение учебного процесса.

Промежуточный этап – декабрь. Цель – подведение промежуточных итогов обучения, оценка успешности продвижения обучающихся.

Итоговый этап – апрель – май. Цель – анализ результатов обучения, оценка успешности усвоения обучающимися образовательных программ.

Формы проведения аттестации.

Опросы, тесты, рисунки, участие в турнирах по шахматам.

Методические материалы.

Особенности организации образовательной деятельности: очная, очно-заочная.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, проблемный, игровой.

Формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия: опрос, игра, наблюдение, открытое занятие, практическое занятие, турнир.

Педагогические технологии.

Шахматы в раннем возрасте способствуют развитию у детей воображения, укрепляют их память и стимулируют самостоятельное мышление. Шахматы, прежде всего игра, помогающая школьнику к успешному освоению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Для реализации программы используется личностно - ориентированное обучение и воспитание обучающихся. Является ведущим при организации учебно-воспитательного процесса в современных условиях. Такое обучение направлено на развитие и саморазвитие ребенка, становления его как личности с учетом индивидуальных особенностей, интересов и способностей.

Методы воспитания.

1. Методы по преимущественному источнику полученных знаний.

- словесные;
- наглядные;
- практические;
- показательные.

2. Методы по характеру мыслительной и познавательной активности.

- репродуктивные, исполнительские;
- объяснительно – иллюстративные, информационно – сообщающие;
- упражнения, личный пример.

Итогом реализации дополнительной общеобразовательной программы являются организация тренировочных турниров.

Основные формы и средства обучения:

- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры.

В программе используются важнейшие **принципы обучения:**

Принцип воспитывающего обучения. В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения.

Принцип сознательности и активности. Изучение обучающимися любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Юный шахматист учится (в той или иной степени – это зависит от

индивидуальных способностей) осознавать свои ошибки, понимать причины их возникновения. Самым важным является то, что все приобретённые знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проявляясь в турнирной борьбе.

Принцип наглядности. При показе шахматной партии на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание ребят с целью осмысления ими связей между событиями на шахматной доске. На занятиях используется объяснение, а затем полученные представления закрепляются наглядными, конкретными примерами. Для этого показывается какая-либо типичная комбинация, технический приём и т.п., после чего обучающиеся самостоятельно выполняют аналогичные задания.

Принцип систематичности и последовательности. В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.

Принцип доступности. Этот принцип означает, что учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

Принцип прочности. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала.

Наиболее ярко принцип прочности проявляется при анализе партий. В этот момент можно повторить любой раздел программы, проверить знания, умения, навыки, напомнить содержание тех или иных шахматных понятий, подсказать способ их применения в конкретной шахматной позиции.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому данная программа даёт возможность довести до сознания ребят то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе, а также приобщить детей к творческому процессу, развивающему мыслительную деятельность.

Учебное занятие состоит из нескольких этапов.

- организационный момент;
- инструктаж по технике безопасности;
- подготовка рабочего места;
- планируемая работа;
- физминутка;
- практическая часть;
- анализ занятия и подведение итога занятия.

Дидактические материалы: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка» и другие дидактические материалы.

Все дидактические игры и задания, моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Список использованной литературы

Учебно-методический комплекс для педагога и обучающихся:

1. Береславский, Михаил Леонидович. 1000 вопросов шахматиста: [все об удив. и увлекат. мире шахмат от самых первых ходов до блистат. побед чемпионов мира] / Михаил Береславский, Леонид Береславский. - М.: АСТ: Астрель, 2005. - 206, [1] с.: ил.; 22 см.; ISBN 5-17-031141-9 (ООО «Изд-во АСТ»).
2. Весела, Инна. Шахматный букварь: Кн. для учащихся / Инна Весела, Иржи Веселы; Перевод с чеш. Е. И. Ильина, Н. Н. Попова. - М.: Просвещение. - 127 с.: ил.; 22 см.; ISBN В пер.: 95 к. (В пер.).
3. Гришин, Владимир Григорьевич. Шахматная азбука, или Первые шаги по шахматной доске: [Для детей] / Владимир Гришин, Евгений Ильин; [Перевел С. Цита; Ил. А. Добрицын]. - М.: Радуга, Б. г. (1986). - 86,[2] с.: цв. ил.; 22 см.
4. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы - школе: Для общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
5. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, первый год, или там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны [Текст]: тетрадь для проверочных работ / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. - 32 с.: ил.; 24 см.; ISBN 978-5-94198-124-3: 5000 экз.
6. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [Текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. - [2-е изд.]. - Обнинск: Духовное возрождение, 2011. - 119, [1] с.: ил.; 26 см.; ISBN 978-5-94198-049-9.
7. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем [Текст]: учебник для начальной школы, второй год обучения: в 2-х частях / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. - 29 см.; ISBN 978-5-941980-127-4: 5000 экз.
8. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, второй год, или Учусь и учу [Текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. - [4-е изд.]. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. - 103 с.: ил.; 26 см.; ISBN 978-5-94198-126-7: 2000 экз.
9. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, второй год, или Учусь и учу [Текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. - [4-е изд.]. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. - 103 с.: ил.; 26 см.; ISBN 978-5-94198-126-7: 2000 экз.
10. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: учебник для начальной школы, третий год обучения: в 2 ч. / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2014. - 29 см. - (Чемпион). Ч. 2. - 2014. - 79 с.: цв. ил.; ISBN 978-5-94198-086-4.
11. Сухин, Игорь Георгиевич. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: пособие для учителя / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2009. - 223 с.: ил.; 24 см.; ISBN 978-5-94198-028-4.
12. Сухин, Игорь Георгиевич. Удивительные приключения в Шахматной стране: Занимат. пособие для родителей и учителей / И. Г. Сухин. - М.: Поматур, 2000. - 175, [1] с.: ил., цв. ил.; 30 см.; ISBN 5-86208-035-X.
13. Мультфильмы, обучающая программа «Динозавры» учат шахматам, сказки, стихи о шахматах и шахматистах.

Календарный учебный график

144 часа в год 4,5 часа в неделю

32 учебные недели

период обучения: с 01 октября 2023 по 31 мая 2024

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Форма занятия	Форма аттестации/контроля	Дата по плану	Дата по факту
1	Вводные занятия. Техника безопасности	4,5				
1	Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).	2	Лекция	Наблюдение	03.10	
2	Практические занятия	2,5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	05.10	
2	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	4,5				
3	Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения.	2	Лекция	Наблюдение	10.10	
4	Различные системы проведения шахматных соревнований.	2,5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	12.10	
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия	9				
5	Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия.	2	Лекция	Наблюдение	17.10	

	Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали.					
6	Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	2,5	Лекция	Наблюдение	19.10	
7	Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	24.10	
8	Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	2,5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	26.10	
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры	13,5				
9	Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2	Лекция	Наблюдение	31.10	
10	Тактика игры	2.5	Лекция	Наблюдение	02.11	
11	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	07.11	
12	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура».	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	09.11	
13	Дидактические задания и игры «Угадай», «Что общего?».	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	14.11	
14	Дидактические задания и игры «Большая и маленькая».	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	16.11	

5	Благородные пешки черно-белой доски.	13,5				
15	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.	2	Лекция	Наблюдение	21.11	
16	Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	2.5	Лекция	Наблюдение	23.11	
17	Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения).	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	28.11	
18	Дидактические задания «Ограничение подвижности». Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Перехитри часовых».	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	30.11	
19	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	05.12	
20	Дидактические задания «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	07.12	
6	Король – самая важная, главная фигура	15,5				
21	Стратегия игры. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	2	Лекция	Наблюдение	12.12	
22	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение»	2.5	Лекция	Наблюдение	14.12	

	(король против короля). Король против других фигур. «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие»					
23	"Захват контрольного поля",	2	Лекция	Наблюдение	19.12	
24	"Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".	2.5	Лекция	Наблюдение	21.12	
25	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	26.12	
26	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	28.12	
27	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	09.01	
7	Ладья	16				
28	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых",	2.5	Лекция	Наблюдение	11.01	
29	"Один в поле воин", "Кратчайший путь", "	2	Лекция	Наблюдение	16.01	
30	Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля",	2.5	Лекция	Наблюдение	18.01	
31	"Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	2	Лекция	Наблюдение	23.01	
32	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	25.01	
33	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	30.01	
34	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	01.02	
8	Слон	15,5				

35	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество.	2	Лекция	Наблюдение	06.02	
36	Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности"	2.5	Лекция	Наблюдение	08.02	
37	"Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	2	Лекция	Наблюдение	13.02	
38	"Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".	2.5	Лекция	Наблюдение	15.02	
39	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	20.02	
40	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	22.02	
41	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	27.02	
9	«Могучая фигура» Ферзь	13,5				
42	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.	2.5	Лекция	Наблюдение	01.03	

43	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	06.03	
44	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	13.03	
45	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	15.03	
46	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	20.03	
47	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	22.03	
10	Конь	13,5				
48	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры.	2	Лекция	Наблюдение	27.03	
49	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	29.03	
50	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	03.04	
51	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	05.04	
52	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	10.04	
53	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	12.04	
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	6,5				
54	Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет".	2	Лекция	Наблюдение	17.04	
55	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	19.04	
56	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	24.04	
12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	16				
57	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания	2.5	Лекция	Наблюдение	26.04	
58	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	03.05	
59	Практические занятия	2	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	10.05	

60	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	15.05	
61	Практические занятия	4	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	17.05 22.05	
62	Практические занятия	2.5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	24.05	
13	Итоговое занятие.	2,5	Практикум	Наблюдение, опрос, игра	29.05	

Пакет оценочных материалов**Вариант 1**

1. Какая страна родина шахмат?

- А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Тува.

2. Сколько полей на шахматной доске?

- А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.

3. Что такое диаграмма?

- А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

- А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:

- А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

- А) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

- А) Король; В) Конь;
Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

- А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

- А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;

- Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.
15. Какая шахматная фигура равноценна слону:
А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.
16. Ценность ферзя примерно равна:
А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?
А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Монголия.
2. Сколько горизонталей на шахматной доске?
А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?
А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:
А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:
А) Рокировка; В) Связка;
Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

- А) Мат;
- В) Пат;
- Б) Ничья;
- Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

- А) Миттельшпиль;
- В) Дебют;
- Б) Эндшпиль;
- Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры:

- А) Ложка;
- В) Вилка;
- Б) Крышка;
- Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

- А) Двойной шах;
- В) Открытый шах;
- Б) Кованый шах;
- Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

- А) Стратегия;
- В) Гамбит;
- Б) Дебют;
- Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

- А) Ферзь;
- В) Король;
- Б) Ладья;
- Г) Пешка.

**Индивидуальная карточка
учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Белая ладья»**

Фамилия, имя ребенка _____

Возраст _____

Название объединения «Белая ладья»

Ф.И.О. педагога Абдуллаева Марина Анатольевна

Показатели						
Теоретическая подготовка: 1. Теоретические знания: 1) Название шахматных фигур 2) Понимание понятий шах, мат, пат, ничья. 3) Историю возникновения и развития шахмат 2. Владение специальной терминологией						
Практическая подготовка: 1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой: 1) Владение всеми фигурами. 2) Владение постановки мата, шаха, ничьи, пата. 3) Решение комбинаций. 2. Владение специальным оборудованием и оснащением 3. Творческие навыки						
Предметные достижения: - на уровне объединения - на уровне учреждения - на уровне поселка, района - на российском, международном уровне						

Методические разработки

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 забегают 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» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учащимися 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. Данные дидактические игры и задания (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**». Учащиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«**Два хода**». Для того чтобы учащийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога обучающийся отвечает двумя своими ходами.

Сказка для занятия «**ДИАГОНАЛЬ**»

В беседку вошел мальчик со вздернутым носиком и большими удивленными глазами. Под мышкой он держал длинную тонкую палку.

– Юра, это. Загадай, – обрадовалась Клеточка. – Загадай будет путешествовать с нами. Он знает много шахматных историй.

– Что это за палка у тебя? – спросил Юра.

– Не палка, а указка, – обиделся Загадай. – Она нам пригодится.

– Пригодится, – подтвердила Клеточка и продолжила занятие. – Теперь давайте поговорим о **ДИАГОНАЛЯХ** шахматной доски. **ДИАГОНАЛЬ** – это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины. В самых коротких – всего два поля.

Загадай взмахнул указкой и показал самые короткие диагонали.

– Есть на шахматной доске и самые длинные – **БОЛЬШИЕ ДИАГОНАЛИ**. В каждой из них по восемь полей. Горизонталик покажет нам большую белую диагональ.

Клеточка нажала кнопку Д. Полюбившийся Юре Горизонталик поспешил в противоположный угол доски и быстро вернулся обратно.

– Как интересно в Шахматной стране! «И сестрички у тебя хорошие», — сказал Юра девочке.

Клетки-квадратики соскочили с шахматной доски и затанцевали вокруг Юры. Да так весело и задорно, что Юра не удержался и поймал восемь черных клеток. Когда остальные клетки вернулись на доску, одна из черных диагоналей стала белой.

– Сейчас большая черная диагональ снова будет черной, – сказал Юра и отпустил пойманные клетки.

– Вот ты и познакомился со всеми шахматными дорожками: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Теперь. Загадай покажет **ЦЕНТР**, – проговорила

Клеточка. – Центр – это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.

– Теперь, Юра, порешай мои задачки, – сказал. Загадай, раскрывая тетрадь.

ПОМОГИ ЮРЕ

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ. Сколько в ней полей?

2. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей?

3. Какая диагональ длинней: большая белая или большая черная?

4. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей?

5. Покажи диагональ из трех, четырех, пяти, шести, семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали?

6. Покажи центр. Сколько в нем полей?

7. Какую форму имеет центр: круглую или квадратную?

8. Сколько белых полей в центре? А черных?

9. Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета?

Сказка для занятия «Шахматные фигуры»

Карандаш рисует шахматные фигуры

Весёлые человечки скучали.

– Карандаш, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.

– Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в неё играли? – спросил Карандаш.

– Рисуй, рисуй! – обрадовались весёлые человечки.

Они знали, что Карандаш умеет рисовать живые картинки.

Работал Карандаш быстро, и вскоре весёлые человечки увидели множество причудливых светлых и тёмных фигурок.

Фигурки ожили, зашевелились.

Карандаш сиял. Незнайка загадочно улыбался, а остальные весёлые человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.

– Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной чёрной нашлепкой.

– Мы... мы... – растерялась Дюймовочка. – Мы – весёлые человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья – Карандаш, Самоделкин, Незнайка, Буратино, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек... А кто вы?

– Мы шахматные фигуры, – хором ответили нарисованные фигурки.

– А как вас зовут? – спросила Дюймовочка.

– Я белый шахматный король, – ответила самая высокая светлая фигура.

– А я чёрный шахматный король, – сказала самая высокая тёмная фигура с остроконечной белой нашлепкой.

Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на верхушках. У тёмной фигуры шарик был белый, у светлой – чёрный.

– Я белый шахматный ферзь, – сказала светлая фигура.

– Я чёрный шахматный ферзь, – сказала тёмная фигура.

Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадок: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные кони.

– А мы чёрные шахматные кони.

Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные ладьи.

– А мы чёрные шахматные ладьи.

Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные слоны.

– Мы чёрные шахматные слоны.

И наконец, с веселыми человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь тёмных.

– Мы белые шахматные пешки.

– А мы чёрные шахматные пешки.

Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

– А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу.

– А мы поможем, – обрадовались шахматные фигуры.

Сказка к занятию «Шахматная доска»

ШАХМАТНАЯ БЕСЕДКА

Если очень-очень захотеть научиться играть в шахматы, то желание непременно сбудется. И, возможно, ты попадешь в такую же волшебную историю, как и Юра...

Однажды ранним воскресным утром в Юрину квартиру позвонили. Юра открыл дверь и увидел девочку в клетчатом платице.

– Здравствуй, Юра. Меня зовут Клеточка. Я приехала за тобой из Шахматной страны.

Девочка взяла Юру за руку и привела к велосипеду с тремя сидениями, шестью педалями и маленькими колесами. Клеточка села за руль. Юра примостился сзади.

Путешествие началось. Велосипед мчался с невероятной скоростью. Мимо мелькали города, леса, реки. С гулко бьющимся сердцем Юра ждал чего-то особенного и удивительного.

Вдруг Клеточка резко затормозила, и велосипед остановился перед красивой беседкой, похожей на башенку.

– Это Шахматная беседка. Здесь мы проведем первое занятие, – проговорила Клеточка.

Юра вслед за девочкой вошел в беседку и в восхищении замер. На массивном столе, излучая мягкий розовый свет, лежала большая квадратная доска со множеством темных и светлых клеток.

– Это ШАХМАТНАЯ ДОСКА. На ней ведется шахматное сражение, – начала занятие Клеточка. – Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ. Светлые квадратики – БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные квадратики – ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ.

– Белые поля. Черные поля, – повторил Юра.

Вдруг клетки-квадратики затрепетали, прыгнули с шахматной доски, стали водить хоровод вокруг девочки и озорно подмигивать Юре.

– Это мои сестренки, – улыбнулась Клеточка. – В Шахматной беседке поля волшебные.

Клетки-квадратики дружно вспорхнули и вернулись на шахматную доску. Юра растерялся. Он не мог понять – было ли все это на самом деле или ему показалось. Он направился к столу, чтобы потрогать клетки-квадратики, но обо что-то споткнулся и

чуть не упал. У ног мальчика лежала толстая-претолстая тетрадь. Юра поднял ее и на обложке прочитал: «Загадки из тетрадки».

– Это тетрадка моего друга Загадая, – удивилась Клеточка. – Хорошо, что ты нашел ее. В ней много шуток, загадок, вопросов, заданий. Будешь понемногу решать их и научишься играть в шахматы. Начнем?

– Начнем, – кивнул Юра.

ПОМОГИ ЮРЕ РЕШИТЬ ВСЕ ЗАДАНИЯ ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ.

1. Покажи шахматную доску, какое-нибудь белое поле, черное поле. Какие поля больше: белые или черные?

2. Какая форма у шахматной доски: круглая или квадратная? А у шахматного поля?

3. Что меньше: шахматная доска или шахматное поле?

4. На каких полях ничего не растет?

5. Из каких досок не строят теремок?

6. В каких клетках не держат зверей?

7. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, тополя, поляк, полярник?

8. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Скоро бой. И ждет войска

Деревянная ...

Раздался голос Короля:

Найдите на доске ...

9. О какой игре Лена Сухина (9 лет) написала стихотворение:

Игра

Скучно было детворе

Ранним утром во дворе.

– Знаю я одну игру, –

Сказал ребятам Петя. –

Где б я ни был и везде

В нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех король –

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры названье угадать!

Занятие «Шахматная доска»

Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котят-хвастунишки».

НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГА

Шахматная доска – игровое поле -квадратной формы, разбитое на 64 равные по размеру клетки (квадраты; по 8 с каждой стороны), окрашенные попеременно в светлый и темный цвета.

Белые поля – светлые клетки шахматной доски.

Черные поля – темные клетки шахматной доски.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВОГО ЗАНЯТИЯ.

Начиная шахматные занятия с детьми, не упустите три обстоятельства. Во-первых, занятия должны протекать в игровой, увлекательной форме и доброжелательной атмосфере. «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – вот задача первоначального обучения», – указывал К. Ушинский. Во-вторых, чтобы обучение было развивающим, оно должно включать самостоятельную работу ребенка с изучаемым материалом. А в-третьих, особенно на первых порах не забудьте... сказку. Ведь еще В. Сухомлинский отмечал: «Сказка, игра, фантазия – животворный источник детского мышления, благородных чувств и стремлений... Мои дети не овладели бы навыками отвлеченного мышления, если бы в их духовной жизни сказка не стала целым периодом... Сказка – это активное эстетическое творчество, захватывающее все сферы духовной жизни ребенка – его ум, чувства, воображение, волю. Оно начинается уже в рассказывании, высший его этап – инсценизация».

Велико значение первого шахматного занятия. Именно он может предопределить отношение детей (особенно девочек) к шахматам, а для этого вам нужно привить интерес к новому предмету, зажечь огонек фантазии в глазах ребят. Первая встреча с волшебным миром шахмат должна стать для детей праздником. Готовя его, руководствуйтесь словами К. Ушинского: «Воспитатель непременно должен устроить дело ученья так, чтобы в начале ученья дитя не могло не успеть...»

Начните первое занятие с чтения, а еще лучше с чтения и инсценировки сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Если у вас достаточное количество экземпляров этой книжки-картинки, то дайте каждому ученику по книжке, и пусть они по иллюстрациям следят за вашим рассказом. Если же ни одной книжки-картинки у вас нет, ниже мы приводим текст сказки с пояснениями к инсценированию.

Удивительные приключения шахматной доски

Вольготно жили люди на Земле в стародавние времена. Они дышали чистым, бодрящим воздухом, пили прозрачную ключевую воду, охотились в густых величественных лесах на диких животных.

И дети их полной грудью вдыхали живительный аромат луговых трав и цветов. Вот только интересных игр у ребят не было.

Пошли как-то раз самые отважные ребята Лена и Ален к Чародею и спросили:

– Где бы нам игру необыкновенную найти? Усмехнулся Чародей:

– Если пересечете Дремучий Лес, проплывете по Бурной Реке и пройдете сквозь Жгучий Огонь, рядом с вами окажется такая игра... Но остерегайтесь колдуна.

Поблагодарили Лена и Ален Чародея и отправились в путь. Уж очень им хотелось получить заветную игру.

Очень спешили ребята и не заметили, что за ними увязался старичок один. Он хищно следил за детьми и, ухмыляясь, похлопывал себя по бокам, где болтался пустой мешок и покоился в ножнах острый меч. Вошли Лена и Ален в Дремучий Лес, и закачались вековые деревья, шелестя листьями: «Опа... Опа... Опа...». Хотели они подсказать, что опасность подстерегает детей. Но не обратили внимания ребята на шепот деревьев.

Лена и Ален вышли на поляну и лицом к лицу столкнулись со старичков. Тот злобно расхохотался:

– Ага, попались! Не знаете меня? Я колдун Звол. А это мой мешок. я вас в него посажу и унесу к себе. Будете мне прислуживать.

Заранее нарисуйте на картоне и вырежьте Лену, Алена и колдуна. Или вырежьте их из старых, порванных детских книг, журналов и приклейте на картон. По ходу развития сюжета они будут идти, бежать, разговаривать и т. п., это вызывает живейший интерес у детей.

И Звол попробовал накинуть мешок на ребят, да промахнулся. А Алена не растерялся, подставил колдуну ножку, и старичок упал.

Пустились Алена и Лена наутек. Видит колдун – не догнать беглецов вытащил меч и рубанул по высокому дереву. Как пилой его перепилил.

Направил Звол дерево на ребят, но не попал. Лишь ветки хлестнули по щекам Лены и Алена.

С досады хватил колдун по пню мечом и срезал с него кругляк, большой и гладкий.

Схватил Звол кругляк, с силой запустил его в беглецов. Пролетел кругляк над самым ухом Алена.

Попросите учеников открыть с. 4 учебника – там изображен этот кругляк; очень хорошо, если учитель заранее приготовит такой кругляк из картона. На своих занятиях мы запускаем кругляк из картона в класс, потом просим конкретно одного из учеников принести его обратно; только не говорите это всему классу сразу, а то вместо кругляка можете получить три – четыре кусочка картона.

Приглянулся кругляк Алени. Подобрал он его, показал колдуну язык и помчался с Леной дальше. Убежали от Звола.

Вот и Лес позади. Перед ребятами – Бурная Река.

Давай твою деревяшку на воду опустим – плот получится предложила Лена.

Вдруг, откуда ни возьмись, появился перед ребятами колдун. Стоит, насмешливо свой меч поглаживает.

Взмахнул Звол над Алени мечом, еле успел мальчик закрыться кругляком, как щитом.

Еще трижды поднимал и опускал меч колдун, но не смог он даже оцарапать Алена. Только щит из круглого стал квадратным.

Толкнул тогда колдун Алена, перекинул через плечо Лена и затрусил прочь.

Не растерялся Алена, ловко метнул свой щит вслед злодею. Сбил щит колдуна с ног.

Просите детей посмотреть на с. 4, а потом показываете заранее подготовленный квадрат из картона. Можете метнуть квадрат в класс. Только осторожно.

Подхватила щит Лена, бросила в воду. Поплыли они с Алени по Бурной Реке.

Плыли ребята, плыли в быстрых водах, с трудом удерживаясь на ногах, и, наконец, пристали к берегу.

На другом берегу появился Звол с луком в руках и одну за другой послал стрелы в беглецов.

Но плот снова превратился в щит и спас детей. От злости колдун разломал лук и побрел прочь. Лена и Алена вытащили стрелы из щита и заметили, что он стал расчерчен на клетки.

Дети рассматривают с.5, а вы показываете классу картонный квадрат с клетками 8 на 8, как у шахматной доски, только все клетки белые.

Впереди Жгучий Огонь стеной стоит. Взял Алена Лена за руку, выставил щит вперед, и быстро-быстро пробежали они через Огонь.

С яростью набросились языки пламени на щит, а Лена и Алена остались целыми и невредимыми. Пробрались они через бушующее пламя и подивились: Жгучий Огонь шалуном оказался – на щите почернела каждая вторая клетка.

Дети рассматривают с.5 учебника, рисунок, где изображена шахматная доска, а вы показываете новый картонный квадрат – шахматную доску.

Вдруг из Огня с воем выскочил Звол с мешком на плече. Пощипал ему пятки Жгучий Огонь, да не помогло это ребятам – с победным криком нахлобучил колдун на них мешок.

Здесь можно спросить у ребят: «Как вы думаете, что будет дальше?»

Но рано он радовался. Дно мешка выгорело, и ребята из него вылезли.

– Надоел мне этот злока! – в сердцах вскричала Лена. – Как от него отвязаться?

В небе возник лик Чародея:

– Сила колдуна в его имени... Расшифруйте его, и Звол потеряет силу. Достал Ален из кармана мел и написал в клетках щита: «ЗВОЛ».

– «З» – это, наверное, «злой»? – предположила Лена. – А что такое «ВОЛ»?

– Молчите, молчите! – испуганно залепетал злодей.

– Ура! Мы правы! – обрадовался Ален. – Он злой колдун... Но тогда его звали бы ЗКОЛ, а не ЗВОЛ?!

– Знаю, знаю! – закричала Лена. – ЗВОЛ – это Злой Волшебник! Вот его секрет!

Скрючился колдун, подрыхлел и понуро побрел прочь, как побитая собака.

– Мы прошли трудный путь. Даже колдуна одолели. «Где же заветная игра?» —огорченно спросил Ален.

– Она в твоих руках, – улыбнулся Чародей. – Ты держишь в руках ШАХМАТНУЮ ДОСКУ. Это площадка самой увлекательной на свете игры, имя которой ШАХМАТЫ!

Сказка кончилась, и учитель показывает детям различные шахматные) доски: обычную деревянную доску, маленькую доску от дорожных шахмат. доску, нарисованную на шахматном столике (все, что имеется в наличии у педагога), а затем разворачивает к детям шахматную доску для демонстрационных шахмат, которая до этого стояла лицевой стороной к стене и не привлекала внимания учеников.

Демонстрационная шахматная доска нужна обязательно, иначе учителю будет трудно работать.

Учитель объясняет, что на шахматной доске ведется шахматное сражение. Подчеркните, что шахматная доска аккуратно расчерчена на равные темные и светлые клетки-квадратики, которые по шахматному называются ПОЛЯМИ Светлые клетки – это БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные клетки – это ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ Белые поля обязательно бывают белого цвета – их делают и желтыми. А черные поля иногда выполняют коричневыми (и другими темными) тонами.

Нарисуйте мелом на классной доске белое и черное (закрашенное поле. Покажите детям заранее приготовленные белые и черные поля, вырезанные из плотной бумаги или картона. Покажите указкой на демонстрационной доске несколько белых и черных полей. Пусть ребята посмотрят с.7 учебника, где нарисована большая шахматная доска и отдельно белые и черные поля.

Если у педагога есть книга «Приключения в Шахматной стране» (М.: Педагогика, 1991), то он может вместо сказки «Удивительные приключения шахматной доски» читать первую главу (а лучше читать и инсценировать) «Шахматная беседа». Эту главу можно также найти в журнале «Мурзилка», № 6 за 1993 год.

Дайте каждому из учеников по шахматной доске, лучше всего деревянной, но можно и картонную (она гораздо дешевле, но ученики могут быстро ее измять). Наилучший для учебных целей размер шахматных полей 5 см на 5 см. Размер полей менее 3 см на 3 см нежелателен. Пусть каждый из учеников покажет на своей доске белое и черное поля.

Затем ребята достают из портфелей тетради в большую клетку (для шестилеток) и рисуют в клеточках несколько белых и черных полей.

Обратите внимание детей на то, что на шахматной доске белые и черные поля всегда чередуются: белое – черное – белое – черное...

Для закрепления элементарного шахматного материала прочитайте ученикам еще одну дидактическую сказку.

Котятта-хвастунишки

В некотором царстве – шахматном государстве у девочки Поля жили два котенка: белый и черный.

Котятта очень любили бегать по шахматной доске и хвастать, что знают все шахматные премудрости

Пусть дети снова посмотрят, где нарисованы эти котятта.

– И ничего-то вы не знаете, – усмехнулась однажды Поля. – Так и быть поучу вас. Вот смотрите: это шахматная доска. На шахматной доске много-много белых и чёрных клеток-полей. Вот чёрные шахматные поля. Вот белые шахматные поля.

Тут котятта фыркнули и отвернулись:

– Не будем учиться. Мы все-все знаем. Мы на этих полях в салочки играл.

– Тогда скажите: какие шахматные поля больше – белые или черные? – спросила Поля.

– Белые, – сказал белый котенок.

– Черные, – сказал черный котенок.

А ВЫ КАК ДУМАЕТЕ? (учитель спрашивает у детей).

– Эх, вы – вздохнула Поля. – Белые и черные поля равны... Можете проверить. (Учитель накладывает белое картонное поле на черное и наоборот.)

А что больше: шахматная доска или шахматное поле?

– Они равны, – ответил черный котенок.

– Поле больше, чем доска. Поле – оно большое-пребольшое, – сказал белый котенок.

ТАК ЛИ ЭТО?

– И ничего-то вы не слушаете, – покачала головой девочка. – Шахматная доска больше любого шахматного поля... А какая форма у шахматных полей и шахматной доски?

– У полей круглая, – сказал белый котенок.

– И у доски круглая, – добавил черный котенок.

А ВЫ ЧТО СКАЖЕТЕ?

– Головы у вас круглые, – засмеялась Поля. – А шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Котяттам стало очень стыдно. Они перестали хвастаться и вскоре научились играть не только в салочки, но и в шахматы.

А ВЫ НИКОГДА НЕ ХВАСТАЕТЕСЬ?

Вот и вся сказка.

Снова показываете шахматную доску, белые и черные поля.

В конце занятия задайте детям три задачи-шутки:

1. На каких полях ничего не растет? (На шахматных.)
2. Из каких досок не строят теремок? (Из шахматных.)
3. В каких клетках не держат зверей? (В шахматных.)

Если до конца занятия у вас еще останется несколько минут, можете провести маленькую литературно-шахматную викторину:

1. Какой знаменитый коротышка играл в Солнечном городе в шахматы с шахматным автоматом? (Незнайка.)
2. Знаменитый джинн, друг Вольки Костылькова, большой поклонник шахматной игры. (Старик Хоттабыч.)
3. Электронный мальчик, двойник Сережи Сыроежкина, предложивший шести экс-чемпионам мира по шахматам сеанс одновременной игры. (Электроник.)
4. Девочка из будущего, которая обыграла гроссмейстера в сеансе одновременной игры. (Алиса Селезнева.)
5. Человечек из театра Карабаса Барабаса – "весь клетчатый, как шахматная доска." (Арлекин.)
6. Товарищ Ильи Муромца, прославленный былинный богатырь, обыгравший в шахматы хана Бахтияра Бахтияровича. (Добрыня Никитич.)
7. Девочка, которая испытала много шахматных приключений в Зазеркалье. (Алиса.)
8. Коротышка, который всегда ходил в клетчатых костюмах. Увидев его, издали, другие коротышки говорили: "Глядите, глядите, вон идет шахматная доска". (Сиропчик.)

На дом можете задать ребятам решить два занимательных задания из учебника (с. 8 – 9). Задания совсем простые и вызывают неизменный интерес у детей. Эти задачи можно порешать и на занятии.

Шахматная викторина

- **Когда отмечается международный день шахмат?**
 - А) 22 июня
 - Б) 20 июля
 - В) 10 ноября
 - Г) 12 декабря
- **Что можно сказать о шахматисте?**
 - А) ходит сидя
 - Б) бежит лёжа
 - В) ползает стоя
 - Г) плывёт летая
- **Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?**
 - А) дебют
 - Б) рашпиль
 - В) гамбит
 - Г) эндшпиль
- **Как говорят о шахматисте, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?**
 - А) отобрал корону
 - Б) свергнул с трона
 - В) вырвал мантию
 - Г) выхватил скипетр
- **Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького**
 - А) Конев
 - Б) Слонов
 - В) Пешков
 - Г) Королёв

• **Кто из российских поэтов жил в Шахматово?**

- А) Лермонтов
- Б) Есенин
- В) Блок
- Г) Некрасов

• **Какая «шахматная» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах?**

- А) «Пешка»
- Б) «Ферзь»
- В) «Королева»
- Г) «Ладья»

• **Из скольких клеток состоит шахматная доска?**

- А) 32
- Б) 64
- В) 81
- Г) 100

• **Какой шахматной фигуры не существует?**

- А) пешка
- Б) король
- В) конь
- Г) дама

• **Сколько раз во время шахматной партии чёрные фигуры могут сделать рокировку?**

- А) один
- Б) два
- В) три
- Г) четыре

• **Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом шахматной партии?**

- А) чёрный король
- Б) чёрная пешка
- В) белый ферзь
- Г) белый слон

• **Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?**

- А) конь
- Б) ферзь
- В) пешка
- Г) слон

• **Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?**

- А) слон
- Б) ладья
- В) конь
- Г) ферзь

• **Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?**

- А) лопатка
- Б) вилка
- В) ложка
- Г) нож

• **В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?**

- А) ферзь
- Б) король
- В) конь
- Г) слон

• **Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?**

- А) проходная
- Б) пробивная
- В) пронырливая
- Г) козырная

• **Как называется середина шахматной партии?**

- А) миттельшпиль
- Б) гамбит
- В) цугцванг
- Г) мидлтайм

• **Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать шахматные часы?**

- А) правой
- Б) левой
- В) любой
- Г) той, которой сделали ход

• **Назовите самую шахматную республику в составе России.**

- А) Калмыкия
- Б) Татарстан
- В) Карелия
- Г) Мордовия

• **Какую фразу избрала своим девизом Международная шахматная федерация – ФИДЕ?**

- А) «Мы одна семья»
- Б) «Весь мир в шахматном порядке»
- В) «Мы все свои в доску»
- Г) «Сильнее, хитрее, умнее»

• **Как называется шахматный гроссмейсер, который борется за звание чемпиона мира?**

- А) экс-чемпион
- Б) претендент
- В) делегат
- Г) кандидат

• **К какому виду программ относится компьютерные шахматы?**

- А) Шутеры
- Б) квесты
- В) стратегии
- Г) симуляторы

• **Кто победил первого чемпиона мира по шахматам?**

- А) Э.Ласкер
- Б) А.Алёхин
- В) Х.Р.Капабланка
- Г) М.Эйве

• **Кто был первым российским чемпионом мира по шахматам?**

- А) Алёхин

- Б) Карпов
- В) Крамник
- Г) Смыслов

• **Кто из шахматистов стал чемпионом мира позже других перечисленных?**

- А) Михаил Таль
- Б) Василий Смыслов
- В) Борис Спасский
- Г) Александр Алёхин

• **Кто из этих спортсменов не является шахматным гроссмейстером?**

- А) Гарри Каспаров
- Б) Марат Сафин
- В) Владимир Крамник
- Г) Руслан Пономарёв

• **Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую шахматную корону?**

- А) Борису Спасскому
- Б) Тиграну Петросяну
- В) Василию Смыслову
- Г) Анатолию Карпову