Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 17 «Сказка»»
городского округа город Шарья Костромской области

Дополнительная общеобразовательная программа познавательной направленности «Шахматы»

Возраст обучающихся – 5-7 лет
Срок реализации -2 года.

Авторы-составители воспитатели:
Белова С.В.
Попова Н.И.

г. Шарья 2023г

Оглавление

Пояснительная записка……...3
Содержание программы……..6
Заключение…….....15
Список используемой литературы……..……19
Приложение 1. Карта диагностики……..……....20
Приложение 2. Краткий словарь шахматных терминов...…….21
Приложение 3. Консультации для родителей……..……..24
Приложение 4. Семинар – практикум для педагогов.....31
Приложение 5. Дидактические игры……..…….35
Приложение 6. Рабочая тетрадь……...37

Пояснительная записка

Можно ли обучать детей дошкольного возраста игре в шахматы? По плечу ли малышам эта полезная, увлекательная игра?. Проанализировав историю шахмат, невольно бросается в глаза, что многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в раннем возрасте: А. Карпов, Х. Р. Капабланка - в 4 года, Г. Каспаров, Б. Спасский - в 6 лет. Такое раннее прикосновение к древней игре помогло А. Карпову, Г. Каспарову, Б.Спасскому стать чемпионами мира среди юношей и среди взрослых.

Шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей. Поэтому так важно начинать учить детей с дошкольного возраста.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений, учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Одной из наиболее актуальных и важных задач подготовки детей к школе является развитие умственных действий и познавательных способностей дошкольников. Успешное обучение детей в начальной школе зависит от уровня развития мышления ребёнка, умения обобщать и систематизировать свои знания, творчески решать различные проблемы.

Развитое логическое мышление не только помогает ребёнку ориентироваться и уверенно себя чувствовать в окружающем его современном мире, но и способствует его общему умственному развитию.

Новизна и практическая значимость программы

Решение для написания программы послужили следующие факторы:

- дети мало знают о шахматах как об игре;
- нет знаний о правилах игры в шахматы.
- не владеют навыками самостоятельной игры в шахматы.
- дети плохо ориентируются на плоскости.
- недостаточно развиты умения применять полученные знания на практике.

Основные направления программы:

- формирование познавательного развития;
- интеллектуальное развитие.

Программа разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами, регламентирующими деятельность дошкольников:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ Минобрнауки России №1155 от 17 октября 2013 г.);

Концепция дополнительного образования от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Актуальность программы соответствует требованиям ФГОС ДО, а именно:

- шахматы эффективное средство для интеллектуального развития дошкольников;

- в режиме игры сочетается воспитание, образование и развитие дошкольников;

- осуществляется поддержка детской инициативы и самостоятельность детей;

- формируются познавательные интересы и познавательные действия ребенка в различных видах деятельности;

- активизируется познавательная активность.

Объем программы: общее количество учебных часов -32 (1 год обучения); -32 (2 год обучения). Занятие проводится – 1 раз в неделю-25-30 мин.Программа рассчитана на 2учебных года.

Целевая аудитория: программа «Шахматы» предназначена для обучения шахматной игре детей старшего дошкольного возраста

Материал систематизирован и представлен через занятия с показом наглядного материала, рассматривание и чтение книг о шахматах, дидактические игры, экскурсии на шахматный турнир, показ презентаций «Короли шахматного мира», «Семья и шахматы»

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные. Программа позволяет сделать занятия по обучению шахматной игре эффективными для того, чтобы обеспечить ребёнку максимально доступный ему объём знаний и стимулировать поступательное интеллектуальное развитие.

Программа «Шахматы» может использоваться в дошкольном учреждении по разделу «Познавательное развитие».

Цель программы: Обучение детей старшего дошкольного возраста шахматной игре.

Задачи программы:

- ✓ Познакомить с историей развития шахматной игры, королями шахматного мира.
- ✓ Научить детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывая шахматную партию.
- ✓ Развивать память, сообразительность, находчивость, целеустремленность, умение ориентироваться на плоскости.
- ✓ Воспитывать интерес к шахматной игре.

Ожидаемые результаты:

1 год обучения (старшая группа)

имеет представления об истории возникновения шахматной игры, знает имена отечественных чемпионов мира по шахматам;

знает, как правильно расположить шахматную доску;

знает и называет все шахматные фигуры;

умеет правильно расположить шахматные фигуры на шахматной доске;

может выполнить самостоятельно действия с некоторыми шахматными фигурами (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

2 год обучения (подготовительная группа)

знает историю возникновения шахматной игры, имена 13 чемпионов мира по шахматам;

знает и может найти схему, в шахматной партии когда «королю» объявлен «шах»;

знает и может найти схему, в шахматной партии, когда «королю объявлен «мат»;

владеет навыками самостоятельных действий с шахматными фигурами;

умеет в шахматной партии «королю» объявить «шах»;

умеет в шахматной партии «королю» объявить «мат»;

владеет навыками участия в шахматных турнирах.

Дети, прошедшие полный курс обучения программы «Шахматы», помимо развития навыков шахматной игры, делают значительный шаг в развитие личностных качеств: умение проявлять настойчивость, выдержку, волю, спокойствие; приобретают уверенность в своих силах; формируется способность проявлять самостоятельность.

Методическое обеспечение программы

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

Реализация программы «Шахматы в детском саду» требует наличия оборудованного 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;
- ✓ шахматные столы;
- ✓ шахматные часы;
- ✓ рабочие тетради;
- ✓ уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах;
- ✓ родительский уголок «Шахматы».

Методические материалы

Для поддержания интереса к занятиям используются разнообразные методы и приемы проведения занятий:

- ✓ Наглядный (рассматривание на занятиях тематических карточек, схем)
- ✓ Информационно-рецептивный (изучение шахматной доски, фигур. Совместная деятельность педагога и ребёнка)
- ✓ Репродуктивный (воспроизводство знаний и способов деятельности)
- ✓ Практический (использование детьми на практике полученных знаний)
- ✓ Словесный (краткое описание и объяснение действий (ходов), сопровождение и демонстрация образцов)
- ✓ Проблемный (постановка проблемы и поиск решения)
- ✓ Игровой (использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания сюжета)

В программе представлен опыт организации работы по обучению детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы.

В материалы программы входит:

- ✓ тематическое планирование
- ✓ перспективное планирование занятий.
- ✓ карта диагностики уровня знаний и умений (осведомленности) ребенка
- ✓ диагностические задания для оценки уровня освоения шахматной игры.
- ✓ табель посещения
- ✓ консультации
- ✓ дидактические игры
- ✓ рабочая тетрадь

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тематическое планирование
(1 год обучения - возраст воспитанников 5-6 лет)

Месяц	Действия по реализации программы	Количество занятий
сентябрь	- Знакомство с кружком шахматы. - Диагностика. - Познакомить с шахматным королевством. - Познакомить с чемпионами мира по шахматам.	4 занятия (по 25 минут)
октябрь	- Познакомить с шахматной доской. - Познакомить с шахматными фигурами, показать отличие одних фигур от других. - Познакомить с правилами шахматных поединков. - Познакомить с пешкой.	4 занятия (по 25 минут)
ноябрь	- Знакомство с движением пешек. - Познакомить с правилами передвижения ладьи. - Повторить признаки, способы действий пешек и ладьи.	4 занятия (по 25 минут)
декабрь	Познакомить с правилами передвижения слона. - Познакомить с правилами передвижения ферзя. - Взаимодействие ферзя с пешками и фигурами.	4 занятия (по 25 минут)
январь	- Познакомить с правилами ходов короля. - Познакомить с основным правилом короля.	2 занятия (по 25 минут)
февраль	Познакомить с правилами ходов коня по доске и «в уме» (без передвижения коня по доске). - Д/и «Конь против коня» - показать выбор ходов коня. - Д/и «Ферзь, ладья и слон против коня» - учить приемам борьбы против «коня». - «Король и пешка против коня» - закрепить приемы борьбы против «коня».	4 занятия (по 25 минут)
март	- Знакомство с новым понятием «Шах». - Знакомство с новым понятием «МАТ». - Экскурсия на шахматный турнир.	4 занятия (по 25 минут)
апрель	Знакомство с понятием «ПАТ». - Шахматный праздник. - Шахматная викторина.	4 занятия (по 25 минут)
май	Закрепление основных правил шахматных боев. - Диагностика.	2 занятия (по 25 минут)

Тематическое планирование
(2 год обучения - возраст воспитанников 6-7 лет)

Месяц	Действия по реализации программы	Количество занятий
сентябрь	- Знакомство с историей шахмат. - Диагностика. - Знакомство с королями шахматного мира.	4 занятия (по 30 минут)
октябрь	- Познакомить с горизонтальными, вертикальными, диагональными линиями. - Закрепить знания шахматных нот.	4 занятия (по 30 минут)
ноябрь	Решение логических задач. - Познакомить с новым правилом пешек. - Закрепить способы действий ладьи.	4 занятия (по 30 минут)
декабрь	- Работа со схемами. - Закрепить правила передвижения ферзя. - Анализ взаимодействия ферзя с фигурами.	4 занятия (по 30 минут)
январь	- «Король против других фигур». - Командная эстафета - Победа «Короля».	2 занятия (по 30 минут)
февраль	- Научиться ставить «коня» сразу на конечную «остановку», закрепить приемы борьбы. - Решение логических задач. - Познакомить с новым приемом - «двойной удар».	4 занятия (по 30 минут)
март	- «Не иди король под шах!» - «Ставим мат» - Шахматный турнир.	4 занятия (по 30 минут)
апрель	- «МАТ» в один ход. - Познакомить с новым понятием «РОКИРОВКА». - Шахматный карнавал.	4 занятия (по 30 минут)
май	- Шахматный турнир. - Диагностика.	2 занятия (30 минут)

Перспективное планирование занятий
(1 год обучения - возраст воспитанников 5-6 лет)

	Тема занятия	**Цели**	**Формы работы**
		Сентябрь	
	Знакомство	Рассказать о том, чем будем заниматься. Вызвать эмоциональный интерес к шахматной игре.	Внесение шахматной доски, шахматных фигур. Рассматривание картин «Малыши играют в шахматы».
	Диагностика	Выявить знания о шахматных фигурах и правильного расположения их на шахматной доске.	Диагностические задания
	Шахматное королевство	Познакомить, как возникло шахматное королевство.	Рассказывание сказки «В стране шахматных чудес»
	Знакомство с королями шахматного мира.	Познакомить с отечественными чемпионами мира по шахматам (А. Алёхиным, А. Карповым, Г. Каспаровым)	Рассказать о выдающихся шахматистах, их достижениях и победах
Октябрь			
	«Волшебная доска»	Познакомить с шахматной доской.	Раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска.
	«Волшебные фигуры»	Познакомить с шахматными фигурами, показать отличие одних фигур от других.	Игры с шахматными фигурами: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Запретная фигура», «Что общего?»
	«Ни шагу назад!»	Познакомить детей с правилами шахматных поединков.	Сказка «Ни шагу назад!» Д/и «Шахматная шкатулка» (ответь на вопросы).
	«Белая пешка»	Познакомить детей с пешкой.	Сказка «Белая пешка»- Дать задание, самостоятельно расставить все пешки на доске на скорость, называя вслух поля.
Ноябрь			
	«Превращение пешки»	Изучить ходы пешек.	Д/и «Что изменилось?», «Чего не стало?» (какой пешки не хватает, на каком поле она стояла?)
	«Ход сделан, обратно не вернешь».	Закрепить основные правила пешек.	Игра на доске «восемь полей на восемь».Задачи – шутки из «Шахматной шкатулки»
	«Фигура Королевской свиты - ладья».	Познакомить с правилами передвижения ладьи.	Сказка о ладье «Прямолинейная, бесхитростная фигура». Показать на шахматной доске, где ее «домик», нарядить ее, поохотиться за ней. Передвигать ладью с Незнайкой.
	«Пешки против ладьи».	Повторить признаки, особенности, способы действий пешек и ладьи.	С помощью схем разыграть разные положения. Соревнование в двух командах: «Пешки против ладьи».
		Декабрь	
	«Вежливые слоны»		Чтение сказки: «Вежливые слоны» Раскрасить в клетчатой тетради

		Познакомить с правилами передвижения слона.	диагональ (длинная-короткая). Д/и «На одну клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Длинный ход».
	«Ладья против слона»	Обучить детей последовательности выбора хода.	Д/игры: «Две ладьи против слона», «Ладья против двух слонов», « Две ладьи против двух слонов»
	«Могучая фигура–Ферзь»	Познакомить с правилами передвижения ферзя.	Чтение сказки « Могучая фигура – Ферзь» Д/и «Задача направления», «Туда – сюда», «Большой прыжок», «Прямо и наискосок», «Длинный ход»
	«Ферзь против всех»	Показать детям как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами.	Д/и «Ферзь против ферзя: белый против черного», «Ферзь против ладьи и слона».
Январь			
	«И король жаждет боя!»	Познакомить с правилами ходов «королем».	Д/и «Поворот», «Задача направления», «Туда – сюда», «По всем углам», «Прямо и наискосок».
	«Королей не уничтожают»	Познакомить с основным правилом короля - «Без королей не играют». Почему нельзя побить короля?	Выучить правило: «Королей не уничтожают». Д/и «Опасность королю», «Защита короля», «Прятки» -укрыться в безопасное место, уничтожить фигуру соперника.
Февраль			
	«Прыг, скок и вбок»»	Познакомить с правилами ходов «коня» по доске и «в уме» - без передвижения коня по доске	Д/игра «Два поля прямо, одно поле вбок», «Раз, два – прямо, а три вбок», «Раз –прямо, а два, три – вбок».
	«Белый конь против чёрного коня»	Показать детям выбор ходов «коня».	Разыграть несложные положения «конь против коня»
	«Ферзь, ладья и слон против коня»	Учить приемам борьбы против «коня»	Упражнения с использованием схем «Конь против ферзя», «Ладья и слон против коня».
	«Король и пешка против коня»	Продолжать учить приемам борьбы против «коня»	Чтение сказки «Нотация волшебной доски» Упражнения «Выбери верный ход»
Март			
	«Шах»	Дать понятие, что такое «шах». Что «шах» ставят только королю.	Рассказать детям, что означает «шах» в шахматной игре. Показ схем, где объявлен «шах» королю. Д/и» Какая фигура объявила «шах» королю.
	«Мат»	Знакомство с новым понятием «мат». Учить определять на шахматной доске, где стоит «мат», а где нет.	Рассказать детям, что означает «мат» в шахматной игре. Д/и «Стоит ли «мат» черному королю»?
	«Ферзь, ладья и слон дают мат в	Показать на примере как можно ставить «мат» «ферзем»,	Показать на схеме как можно поставить «мат» черному «королю»

	один ход»	«ладьей», «слоном» в один ход.	«ферзем», «ладьей» и «слоном» в разных шахматных позициях.
Апрель			
	«Конь, пешка и король дают «мат» в один ход	Показать на примере как можно, ставить «мат» «конем», «пешкой», «королем» в один ход.	Показать на схеме как можно поставить «мат» черному «королю» «конем», «пешкой» и белым «королем» в разных шахматных позициях.
	«Пат»	Дать знание, что означает понятие «Пат» в шахматной игре.	Д/и «Найди на схеме, где пат?»
	Шахматная викторина	Обобщить знания детей. Учить детей использовать полученные знания в викторине.	Викторина «Шахматный король»
Май			
	«Начальное положение»	Закрепить основные правила шахматных боев.	Викторина «Ответь, как в сказке, сам, без подсказки» Упражнения с шахматными фигурами и пешками. Шахматная эстафета
	Диагностика	Оценить уровень овладения шахматной игрой.	Диагностические задания.

Перспективное планирование занятий:

(2год обучения - возраст воспитанников 6-7 лет)

	Тема занятия	Цели	Формы работы
Сентябрь			
	Знакомство с историей шахмат.	Познакомить с историей шахмат. Вызвать эмоциональную отзывчивость.	Рассматривание литературы о шахматах
	Диагностика	Выявить уровень освоения детьми шахматной игры.	Диагностические задания.
	Рассказ о мудреце, придумавшем диковинную игру	Познакомить о зарождении и возникновении древней игры.	Рассказывание легенды «Мудрец»
	«Короли Шахматного мира»	Познакомить с королями шахматного мира.	Показ презентации «Короли шахматного мира»
Октябрь			
	«Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»	Познакомить с черными и белыми квадратами, шахматными полями, с горизонтальными и вертикальными линиями, диагональю.	Чтение сказки «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски» Д/и «Шахматное поле», «Вертикальные, горизонтальные, диагональные линии».
	«Волшебные фигуры»	Закрепить название фигур, показать отличие одних фигур от других.	Поставить самостоятельно рядом одинаковые фигуры. Д/и «Белые и черные», «Угадай-ка», «Прятки», «Догонялки».
	«Тронул - ходи!»	Закрепить знания шахматных правил, правила шахматных поединков.	Игры - соревнования: «Шахматное лото», «Расставь на доске»,

			«Составь доску», «Пройди и назови поле».
	«Белая пешка против черной»	Закрепить правила ходов пешек.	Сказка «Ни шагу назад!» Командная эстафета пешками «Кто первый?», «Белая против черной»
Ноябрь			
	«Пешечные заповеди»	Учить решать логические задачи на взаимодействие пешек друг с другом надоске.	Эстафеты. Логические задания.
0	«Бьем наискосок»	Познакомить с новым правилом пешек – взятие на проходе.	Игра «Бьем наискосок» С помощью схем разыграть положения.
1	«Прямолинейная, бесхитростная фигура»»	Повторить признаки, особенности, способы действий ладьи.	Д/и «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Длинный ход», «По всем углам».
2	«Пешки против ладьи»	Учить выбирать из нескольких ходов - вариант самый кратчайший и, главное, безошибочный ход.	Решение логических задач из «Шахматной шкатулки»
Декабрь			
3	«Индийский слон»	Учить детей анализировать позиции чернопольных и белопольных слонов.	Состязание между двумя командами: * два слона против одного, два против двух; * слон против пешек; * кто сильней: ладья или слон с пешкой; * как спастись от слона, если он напал на пешку или ладью?
4	«Ладья против слона»	Научиться ограничивать подвижность фигуры партнера.	Шахматная эстафета с пешками, слонами, ладьями. Работа со схемами на магнитной доске с фигурами: «Ладья против слона».
5	«Главный Помощники Короля»	Закрепить правила передвижения ферзя.	Командная эстафета - решать задания, не прикасаясь руками к фигурам и пешкам, начислять командам очки.
6	«Ферзь против всех»	Учить детей анализировать взаимодействие ферзя с фигурами, как спастись от ферзя, где укрыться, куда уйти, за кого спрятаться.	Разыграть разные позиции по схемам «восемь на восемь полей», решение логических задач.
Январь			
7	«Шахматный властелин»	Закрепить ход короля.	Загадывание загадок о шахматных фигурах. Изобразить путь короля на шахматной демонстрационной доске с любого поля. Д/и «Король против короля», «Король против других фигур».

8	«Победа короля»	Учить детей анализировать взаимодействие короля с другими фигурами и пешками.	Д/и «Командная эстафета» -
Февраль			
9	«Хитрая фигура»	Закрепить правила перемещения «коня» на шахматной доске. Научиться ставить «коня» сразу на конечную «остановку».	Вопрос из шахматной шкатулки: «Чем конь отличается от остальных фигур?» Практическое задание: «За сколько ходов, « кони» поменяются местами?» Решение задачи: «За сколько ходов «конь» сможет достичь противоположного угла доски?
0	«Борьба скакунов»	Закрепить приемы борьбы «Конь против коня».	Заучивание стихотворения «Неутомимые Кони». Разыгрывание шахматных положений №21-43.
1	«Ферзь, ладья и слон против коня»	Закрепить приемы борьбы одних шахматных фигур с другими.	Решение логических задач. Разыгрывание шахматных партий.
2	«Король и пешка против коня»	Познакомить с приемом «двойной удар» или «вилка».	Рассказ педагога с показом. Разыгрывание шахматных партий.
Март			
3	«Не иди король под шах»	Учить ставить «шах» королю соперника, защищать своего короля от «шаха».	Д/и «Ставим ШАХ», «Не иди король под ШАХ», «Защита от ШАХА», «Умный ШАХ».
4	«Ставим мат»	Учить ставить «мат».	Разыгрывание шахматных положений по теме.
5	«Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход»»	Закреплять умения ставить «мат» в один ход «ферзем», «ладьей» и «слоном».	Д/и «Поставь «мат» ферзем», «Поставь «мат» ладьей», «Поставь «мат» слоном».
Апрель			
6	«Конь, пешка и король дают мат в один ход	Продолжать закреплять умения ставить «мат» в один ход «конем», «пешкой» и «королем».	Д/и «Поставь «мат»-«конем»», «Поставь «мат»-«пешкой»», «Поставь «мат»-«королем»». Самостоятельная игра с напарником.
7	«Рокировка».	Познакомить с новым понятием «рокировка»	Д/и «Короткая рокировка». Д/и «Длинная рокировка».
8	Шахматный карнавал.	Обобщить знания детей по теме «Шахматные фигуры».	Проведение шахматной эстафеты
9	«Реши этюд».	Учить детей достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в затруднительном положении.	Д/и «Войско из мешочка», «Соседи», «Лови – не лови», «Шахматные поединки».
Май			
0	Шахматный турнир.	Закрепление навыков ведения шахматной партии до победы в турнире.	Шахматный турнир.
1	Диагностика	Выявить уровень освоения детьми шахматной игры.	Диагностические задания.

Табель посещения «Шахматного клуба»

	Фамилия, имя ребёнка	месяц_____										примечание
		ДНИ										
				1	2	8	9	5	6			
0												

	Фамилия, имя ребёнка	месяц_____ _										примечание
		ДНИ										
						5	6	2	3	9		
0												

План взаимодействия с родителями:

№ п/п	Формы работы	сроки
1	Собрание. Анкетирования родителей.	СЕНТЯБРЬ
2	Шахматный стенд	ОКТЯБРЬ
3	Помощь родителей в изготовлении шахматных пособий	В ТЕЧЕНИИ ГОДА
4	Презентация по теме «Шахматы»	НОЯБРЬ
5	«Шахматный Новый Год»- конкурс на лучшую новогоднюю шахматную поделку	ДЕКАБРЬ
6	МУНИЦИПАЛЬНЫЙ КОНКУРС «Праздник Шахматной Королевы» - помощь в организации	ФЕВРАЛЬ
Консультации для родителей:		
7	Советы для родителей «Основы шахматной игры»	В ТЕЧЕНИИ ГОДА
8	«Зачем ребенку учиться играть в шахматы?»	
9	«Шахматы».	
10	Консультация для родителей: «Учимся играть честно: как научить ребенка проигрывать!»	
11	Консультация для родителей «Организация работы по шахматам с детьми старшего дошкольного возраста»	
Консультация для воспитателей:		
12	«Шахматы – пробный камень человеческого ума»	В течении года
13	«Организация работы по шахматам с детьми старшего дошкольного возраста» - выступление на педсовете в ДОУ.	
14	Семинар-практикум для педагогов «Обучение дошкольников игре в шахматы»	

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Играя в шахматы, воспитанники учатся самостоятельно мыслить и принимать решения. Даже самые простые решения (например, какой фигурой сделать ход), которые могут повлечь не такие большие потери (самое страшное – проигрыш) – приучают детей к самостоятельности и ответственности.

Во время занятий шахматами ребенок учится концентрировать внимание на одном процессе, у него вырабатывается усидчивость, формируется произвольность психических процессов, таких, как внимание и память. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают. Игровой опыт позволяет встать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение.

Игра в шахматы организует чувства ребенка, его нравственные качества, воспитывает характер и силу воли. Желание побеждать заставляет ребёнка серьезнее заниматься, а любая ошибка или поражение – это только новая возможность для развития.

Список используемой литературы:

1. Авербах Ю.Л., Полоудин В.А «Азбука креативного шахматного образования младших школьников»- -издательство: Феникс-2015г.
2. Быкова Е.П., Локтева Т.И. «Шахматы для малышей»- -Ростов н/Д: Феникс 2010г.
3. Касаткина В.В. Шахматная тетрадь «Карвин в шахматном лесу»-.ООО» Дайв»-2009г.-электронная версия
4. Лозано Ф.Ф..«Шахматы для детей-уроки мудрой игры»- Ростов н/Д: Владис-2017г.
5. Москалёв В.А.. Шахматная тетрадь для дошкольников- Ростов н/Д: Феникс-2012г.
6. Ноттингем Тед, Уэйд Боб, Лоуренс «Шахматы для детей»- Эл-издательство: АСТ-2010г.
7. Петрушина Н.М «Шахматный учебник для детей» - Рустов н/Феникс - 2007г.-электронная версия

Приложение 1

Карта диагностики уровня знаний и умений (осведомлённости) ребёнка:

/П	ВОПРОСЫ	Фамилия, имя ребёнка	НАЧАЛО ГОДА										КОНЕЦ ГОДА									
	Что такое шахматы?																					
	Есть ли шахматы в семье?																					
	Кто из членов семьи играет в шахматы?																					
	Какие фигуры ты знаешь?																					
	Покажи пешку. Ход.																					

	Покажи ладью. Ход.																				
	Покажи коня. Ход.																				
	Покажи слона. Ход.																				
	Покажи ферзя. Ход.																				
0	Покажи короля. Ход.																				
1	Ты хочешь научиться играть в шахматы?																				

Критерии оценки детей 6-7 лет:
3 балла - правильный, полный ответ на вопрос.
2 балла – отрывочные, неполные знания об игре, фигурах, правилах.
1 балл – знания об игре отсутствуют.

Приложение 2.

Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстрейшего развития.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь"и т. п.).

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии. Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Крa4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. …Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку

необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства. Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое"— превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом. Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения. Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.). Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничто-жение защиты" и пр.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом.

Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры. Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — лег-кой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника). Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

Приложение 3.

Консультация для родителей:
«Учимся играть честно: как научить ребенка проигрывать!»

Все игры ребенка начинаются с того, что в роли соперников в игре выступают родители. Им всегда жалко малыша, поэтому, чтобы он не расстраивался, ему поддаются в играх, где присутствует «дух» соревнований, и у ребенка создается ощущение, что он всегда выигрывает, иначе просто быть не может. Для него будет большим шоком то, что другие дети или взрослые могут выхватить победу из его рук, и, естественно, не привыкнув к такому повороту событий, малыш сильно огорчится. Дело в том, что малыша недостаточно научить играть в игру, его еще нужно научить проигрывать. Для этого вам придется приложить много усилий, зато потом любое соревнование будет для малыша не испытанием, а развлечением.

Таким образом, родители не должны поддаваться детям. Ребенок должен понимать - настоящие правила игры и то, что ему не будут уступать постоянно. Будьте открыты для ребенка, чтобы всегда иметь возможность поговорить с ним о борьбе и конкуренции.

Рассказывайте ему о том, как эта ситуация проходила в детстве у вас, как вы были расстроены, что чувствовали, если проигрывали, но как при этом вы не потеряли желание играть, соревноваться, добиваться поставленной цели, что вам все равно нравилось играть так или иначе.

Учимся проигрывать без истерик и слез!

Как объяснить детям, главное не победа, а участие!?

Даем родителям несколько советов о том, как научить детей нормально относиться к чужой победе.

Игра на равных.

Ребенок должен понимать настоящие правила игры и что ему не будут уступать постоянно.

Играйте с ребенком в игры «на удачу» — лото или игры-бродилки. С помощью подобных игр ребенок начинает понимать, что победа может быть случайной: кому-то повезло, кому-то — нет. Но при этом это не шахматы, где, скорее всего, выиграет папа, а игра, где и у малыша есть все шансы дойти до финиша первым.

Игра — это соревнование?

Конечно, любая игра — это соревнование. Но ребенок должен понимать, что он находится в позиции учащегося и соревнуется в первую очередь не с другими игроками (если они старше), а сам с собой. Напоминайте ему о его достижениях.

Если ваш малыш совершенно не хочет принимать поражение, сделайте перерыв в играх, где есть победители. Решайте шахматные задачки и головоломки, собирайте пазлы и мозаики, бегайте не на скорость, а для удовольствия, откажитесь от игр на счет. Вводите правила постепенно, чтобы переход был плавным и незаметным.

Чужой пример.

Ребенок должен понимать, что победа — это достижение, и просто так ее не получить. Для этого нужно усердно работать и тренироваться. Посмотрите вместе с детьми какие-нибудь соревнование по телевизору, чтобы дети увидели, как спортсмены реагируют на свои победы и поражения.

Почему серебряный медалист не пожал руку тому, кто занял первое место? А красиво ли он поступил, как это выглядит со стороны? Разберите такие случаи, чтобы ребенок понял, как ему самому вести себя в подобной ситуации. Не морализируйте, задавайте вопросы и подводите ребенка к собственному выводу.

Акцентируйте внимание на прошедшей игре с другими детьми. Спросите, как реагирует его друзья на победу или проигрыш? Приятно ли поздравить кого-то? А когда поздравляют тебя? Хочется ли играть с теми, кто ударяется в слезы после игры? Ребенок и сам со временем начнет понимать, как себя вести.

Что делать, если ребенок проиграл?

Не утешайте ребенка словами: «Это всего лишь игра». В отличии от вас, он относится к этому гораздо серьезнее, не надо обесценивать значимость его проигрыша. От таких слов ему захочется плакать еще больше. Лучше объясните, что вы понимаете, как это грустно и обидно,

понимаете, как он хотел выиграть. Дайте ему позлиться, это нормально. Но объясните, что злиться надо не на других, а «в воздух». Пусть выйдет в другую комнату и поколотит подушку, например. Но обижать других игроков непозволительно.

Не жалейте ребенка больше, чем нужно. Проявите сочувствие и отметьте его старание. «Ты хорошо держался!» Не показывайте, что вы сами очень расстроены от результатов — ведь ребенок скопирует ваше настроение. Будьте спокойны и обсудите сильные и слабые стороны вашего малыша в игре.

Если ребенок продолжает быть неуспешным, возможно это признаки того, что он еще не готов к какой-то деятельности или ему скучно, у него может быть недостаточно личных мотивов, стимулов, игра, как деятельность может не приносить ему удовлетворения, также возможно, что подготовка к обучению являются недостаточными, неэффективными.

Поощряйте ребенка за действия, активность, стремление научиться и повысить свои шансы на победу. Важно говорить, какие именно вещи у ребенка получаются, что именно он делает хорошо! И сколько бы раз ребенок не проигрывал, он должен знать, что всегда есть надежда. Детям это особенно необходимо помнить.

Всегда убеждайте ребенка, что его любят независимо от результатов игры или соревнований.

Консультация для родителей

«ШАХМАТЫ»: знакомство с шахматными фигурами

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3-4,5 см, строгой формы. Ребенок должен запомнить, как называется каждая фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш ребенок. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил ребенок, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре.

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите ребенка 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 ребенок с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок наощупь 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.

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

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

Удивительные клетки

Для закрепления материала попросите ребенка:

Из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков;

Начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски;

Вспомнить, где кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке;

Раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным);

Правильно положить шахматную доску между вами или между куклами;

Найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток);

Найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток, черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, стене, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик).

Покажите ребенку центр — четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют партнерами.

Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают вертикальные (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и горизонтальные (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют вертикалями, а горизонтальные линии – горизонталями.

Взятие фигур

Одно из важнейших умений — брать фигуру противника. Ребенок учится выполнять взятие фигуры, которая стоит под боем и не подставлять свою фигуру под удар вашей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур.

Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одно-двумя белыми фигурами, вы – одной - двумя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх ребенок почувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Поудобнее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладьи. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся- достаточно не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера.

Простота подобного единоборства обманчива, не торопите ребенка — это его «боевое крещение». Следите, чтобы ребенок правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вашей. Не исключено, что вначале ребенок будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы!

Ход слона

Очень важно, чтобы ребенок умел точно передвигать шахматного слона по диагонали, не перескакивая на смежные диагонали.

Ребенку старше 5 лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из 8 полей называются большими диагоналями. Все слоны ходят по полям своего цвета.

Для закрепления умения перемещать фигуры по диагонали предложите ребенку:

Выложить из кубиков косую дорожку-диагональ;

Раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток;

Начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Туда-сюда», «Длинный ход».

Устройте поединок: слон против слона. Можете объяснить ребенку, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это одноцветные слоны, а если разного, то разноцветные. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона под бой, а также бить вашего слона, если вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя

слонами против одного, двумя против двух. Можно играть на фрагментах шахматной доски 2×2, 3×3, 4×4 и т. д.

Ладья против слона

Поиграйте с ребенком на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слоном против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами.

Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слоном палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.

Рекомендовано обучать ребенка такой последовательности выбора хода:

Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.

Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет).

Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.

Делаем ход.

Самое сложное здесь — научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство ребенок освоит далеко не сразу.

При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам почувствовал, что ладья сильнее слона – у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра-13, а из угла – лишь 7.

Советы для родителей

«Основы шахматной игры».

«Шахматы – море фантастики,
Это не просто игра.
Шахматы – это гимнастика
Памяти, воли, ума!»

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного
развития.

Если ребёнок плохо запоминает стишки, невнимателен, не умеет сосредотачиваться и ясно излагать свои мысли, справиться с этими сложностями вам помогут… шахматы.

Выдающийся шахматист Хосе Рауль Капабланка как-то сказал: «Шахматы для умственной работы значат то же, что и спорт для физического совершенствования человеческой натуры».

Шахматы как игра в основном сложились около VI в. н. э. в Индии и Арабском Халифате и до сей поры остаются одной из лучших интеллектуальных игр. Решая шахматные задачки, ваш ребёнок учится думать и сравнивать, мыслить более стратегически (то есть предвидеть результаты своих поступков), становится более внимательным. Желание победить вырабатывает у него волю и собранность, плюс развивается не менее важный навык — умение достойно проигрывать, не унывать при неудаче. Ну а «главный приз» достаётся гиперактивным детям — играя в шахматы, они становятся намного спокойнее и уравновешеннее.

Для ребенка шахматы – увлекательная игра, интересная практическая деятельность, которой он занимается с удовольствием.
Наиболее оптимальный возраст для начала обучения шахматам – 4-6 лет. В этот период дети без труда овладевают всем новым. Большинство известных гроссмейстеров начинали играть именно в этом возрасте.

В наши дни шахматы стали не только спортом, но и верным методом в воспитании детей.

Чем полезны занятия шахматами для ребенка?

1. Шахматы развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность. Ребенок учится делать логические выводы – мыслить самостоятельно.

2. Шахматы развивают в ребенке способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

3. Шахматы учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины неудач, делать выводы и применять их в будущем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности, этому особенно способствует решение комбинаций, задач и, конечно же, «музыки шахмат» — этюдов.

4. Шахматы учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (действовать в уме). Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, и в частности шахмат, его проще всего выработать.

Весь перечень качеств, развитию которых способствует древняя игра, трудно передать. Вот несколько основных преимуществ:

Развитие способности рассуждать и мыслить логически.

Игра требует обдумывания каждого шага, навыка предвидеть возможную реакцию партнера, умения решать многоцелевые задачи.

Игра в шахматы может влиять на рост творческих способностей и фантазии.

Во время игры работают оба полушария головного мозга, что повышает умение нестандартно мыслить.

Закрепление спортивных навыков: длительное пребывание в статическом положении формирует усидчивость, выносливость, внимательность.

Умение правильно проигрывать и стремление к победе.

Игра требует собранности и сдержанности.

Занятия шахматами улучшают память.

Учат ответственности и самостоятельности.

Консультация для родителей
Зачем ребенку учиться играть в шахматы?

Многие родители, узнав о существовании в детском дошкольном учреждении кружка, где детей обучают азам шахматной игры, зададутся вопросом, а нужно ли это их ребенку? Не слишком ли рано начинать знакомить детей с такой сложной игрой? Справится ли детский разум с непосильной, казалось бы, задачей? Конечно, так подумают те родители, кто сам имеет довольно смутное представление о шахматах. Те же, кто любят эту игру с удовольствием воспользуются возможностью познакомить с ней своего малыша. В этой статье я постараюсь убедить сомневающихся.

Всем известно, что шахматы — это уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребенка. Шахматы не просто развлечение, не только увлекательная игра, это смешение в равных долях элементов искусства, науки, спорта. Эта игра развивает и дисциплинирует разум. Шахматы одна из самых справедливых игр, так как результат зависит только от самого игрока. Издавна существует спор, что же такое шахматы – спорт или искусство? Одни считают, что спорт, так как в ходе игры идет соревнование на результат. Другие уверены, что само умение хорошо играть – это искусство. На самом деле шахматы — это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки. Не смотря на кажущуюся сложность шахматные правила достаточно просты и доступны и не существует возрастных ограничений для начала обучения игре и завершения спортивной карьеры в ней, как это бывает во многих других видах спорта, поэтому играть в них может кто угодно и когда угодно. В дошкольном возрасте игра

является неотъемлемой формой деятельности ребенка, как средство самовыражения и моделирования социальных отношений, поэтому необходимо прибегать к ней, повышая уровень знаний и умственного развития ребенка. Но ведь уровень умственного развития определяется не только объемом усвоенных знаний, но и умением владеть определенными умственными операциями, логическими приемами мышления. В связи с этим на первый план в работе воспитателя выходит необходимость сделать образовательный процесс радостным, чтобы поддержать интерес к приобретению и закреплению новых знаний. И именно шахматы могут оказать большую помощь в нашей работе, активизируя мыслительную деятельность, тренируя психические процессы, воспитывая морально-волевые качества и эстетическое чувство у детей. Игра дает ребенку возможность реализовать врожденную потребность в соревновании, а удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Сейчас, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала человека, это особенно актуально. Немного из истории шахмат. Эта игра возникла около 2000 лет назад в Индии. Название ее происходит от персидского словосочетания «шах мат», что означает «король умер». В игре на шахматной доске принимают участие два войска – белое и черное. Главный в каждом войске – король, у каждого короля есть помощник – ферзь, в каждом войске есть по две охранные башни, по два коня, два слона и по восемь воинов – пешек. Пешки в награду за храбрую терпеливую и верную службу могут превращаться в другие фигуры по желанию игрока. Целью игры является захват в плен неприятельского короля (мат). Во время этой увлекательнейшей игры дети погружаются в мир, где они сами командуют своим шахматным войском, ведут бой по правилам шахматной стратегии. Ребенок понимает, что от его умения зависит результат партии, что делает его более ответственным в своих действиях. Постепенно втягиваясь в тонкости игры, дети сами начинают тянуться к получению новых знаний, изучать правила игры, составлять планы, решать шахматные задачи. Совершенствованию в шахматной игре нет предела, всегда есть чему учиться и удивляться. Неисчерпаема глубина и красота шахматной игры, поэтому это увлечение ей, начавшись в шахматном кружке в детском саду, может продлиться всю жизнь.

Консультация для родителей

«Организация работы по шахматам с детьми старшего дошкольного возраста»

Если вы любите какое-то дело, то вам, как правило, не сложно научить других этому ремеслу. Для организации работы по шахматам вам понадобятся ваши знания основных правил игры, умение донести их до дошкольника через игру, а также жгучее желание сделать что-то очень хорошее для своих любимых детей. Я говорю о самом элементарном уровне владения игрой, чтобы ребенок знал названия фигур, их ход, взятие других фигур, а также старался на несколько шагов в уме продумать свой ход. Практически каждый родитель, особенно тот, который сам не владеет умением играть в шахматы, желает, чтобы его дитя умело играть в эту древнюю игру, но не каждому ребенку эта игра интересна (из собственного опыта знаю).

Многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в очень раннем возрасте: Х.Р. Капабланка, А. Карпов – в 4 года, Г. Каспаров, Б. Спасский, Р. Фишер – в 6 лет, А. Алехин, В. Смыслов – почти в 7. Практически все знаменитые люди умеют передвигать шахматные фигуры на доске, и весьма неплохо. Свой досуг за шахматной доской проводили и русские писатели: А. Пушкин, Л. Толстой и другие. Автор многочисленных книг И. Сухин пишет, что можно начинать ознакомление детей с 2,5 лет.

Поскольку шахматы — это лучшая стратегическая игра, с уверенностью можно сказать, что, учась играть в шахматы, ребенок развивает свои умственные способности. Начать это делать следует всем и каждому.

Через шахматы родители, воспитатели, учителя могут ознакомить детей с математическими понятиями и привить им важные навыки мышления:

умение сосредоточиться и принять решение, умение решать задачи, развивается пространственное, логическое и критическое мышление; тренируется память; появляется ответственность за свои ходы; повышается самооценка, уверенность в себе. Благодаря этой игре

формируется умение ребёнка проектировать свою деятельность, а также умение общаться с рисунками и схемами.

Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. У ребёнка появляется выдержка, целеустремленность, усидчивость, воля.

Итак, как же организовать такую работу, чтобы она была продуктивна:

Во-первых, для ознакомления детей с шахматной доской (полями, горизонталями, вертикалями, диагоналями, латинскими буквами, цифрами) лучше использовать сказочные истории, такие как, например, в книге "Шахматы для самых маленьких", можно придумать свои истории.

Во-вторых, дети должны превращаться в шахматные фигуры. Для этого вам следует вырезать из картона черного и белого короны, и почаще водружать их на светлые головы деток. Передвигаться они будут по наклеенной в кабинете напольной шахматной доске, а в хорошую погоду можно и на улице краской оформить такую шахматную доску. Детям так будет легче запоминать ход фигур.

В-третьих, чтобы выучить ход пешки, так как короны у неё нет, она просто участница партии, а не фигура, следует купить кегли-солдатики. И при изучении пешки использовать эти кегли. Детям нравится!

В-четвертых, изучать шахматную доску следует дозировано, небольшими «порциями». Надо подготовить картонный фрагмент из 4-х, из 6, из 8, из 9 и более полей, а также круглые фишки с изображением шахматных фигур. В книге Сухина есть этюды - задачи с использованием таких фрагментов. Так ребята быстрее начнут ориентироваться на шахматной доске.

В-пятых, конечно же иметь несколько деревянных шахматных досок с деревянными шахматными фигурами уже для настоящих партий, проведения шахматных турниров.

В течение года с детьми следует проводить занятия не только по подгруппам, но также использовать индивидуальные формы работы.

Посредством использования здоровьесберегающих технологий на занятиях обязательно проводите физкультминутки, подвижные игры согласно теме занятия; соревнования и конкурсы по познавательной деятельности, игровые обучающие ситуации, наблюдения, моделирование, творческую деятельность. Каждое занятие по шахматам завершайте подведением итогов по определённой теме. Это могут быть конкурсы, литературно-шахматные викторины, выставки, аппликации, различные варианты вопросов, проверочные занятия, работы со схемами.

На занятиях познавательного развития я ставила себе цель не только научить детей ориентироваться на шахматной доске, запоминать название фигуры и её ход, но и думать на несколько ходов вперед в уме, предугадывая действия противника.

Шахматы для детей дошкольного возраста становятся посылом к дальнейшему развитию гармоничной личности, и являются залогом отличного школьного обучения.

Играйте в шахматы со своими детьми! Это доставит всем удовольствие!

Приложение 4.

Семинар-практикум для педагогов
«Обучение дошкольников игре в шахматы»

Цель: познакомить педагогов с игровыми ситуациями, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
2. Формировать умение играть в шахматы.

План семинара:

Увлекательный мир шахмат

Правила расстановки фигур на шахматной доске

Шахматные фигуры

Партия игры в шахматы

Ход семинара

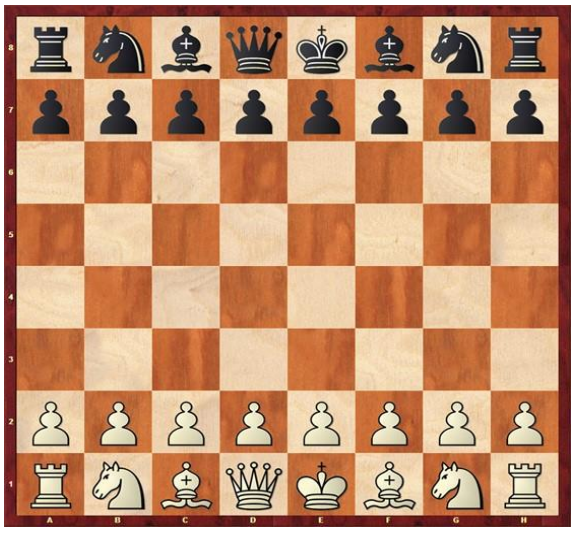
Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня мы познакомим Вас с игровыми ситуациями, которые помогут открыть ребенку увлекательный мир шахмат.

Ранее обучение детей дошкольного возраста в игре шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, помогает расширить круг общения детей, к тому же дает возможность современному ребенку научиться выбирать главное из потока информации, которая будет его окружать.

В шахматы играют, как правило, 2 человека. Иногда, конечно же, играют парами или же командами, но официальные турниры, чемпионаты и соревнования – это борьба двух человек. Один играет белыми фигурами, другой черными.

Игроки ходят по очереди. Первым ходит тот, кто играет белыми.

Суть игры в шахматах – выиграть другого игрока, поставив его королю мат или же создать для себя такую позицию в игре, при которой противник просто сдастся и пожмет вам руку.



Правила расстановки фигур на шахматной доске

У каждого игрока изначально одинаковое количество фигур, а именно:

8 пешек-2 ладьи-2 коня-2 слона

-1 ферзь-1 король

Пешки стоят на 2 и 7 линии. Они являются некой крепостью, линией обороны.

Ладьи ставятся по краям, за ними кони, далее слоны, ну и в центре стоят король с ферзем.

Запомните 2 важных правила при расстановке фигур на доске:

1 правило: белые ставятся на лини 1 и 2. Черные ставятся на линии 7 и 8.

2 правило: ферзь любит свой цвет. То есть если ферзь белый, то он ставится на белую клетку, если черный, то на черную.

Соответственно король белых ставится рядом на черную клетку, а король черных стоит рядом с ферзем на белой клетке.

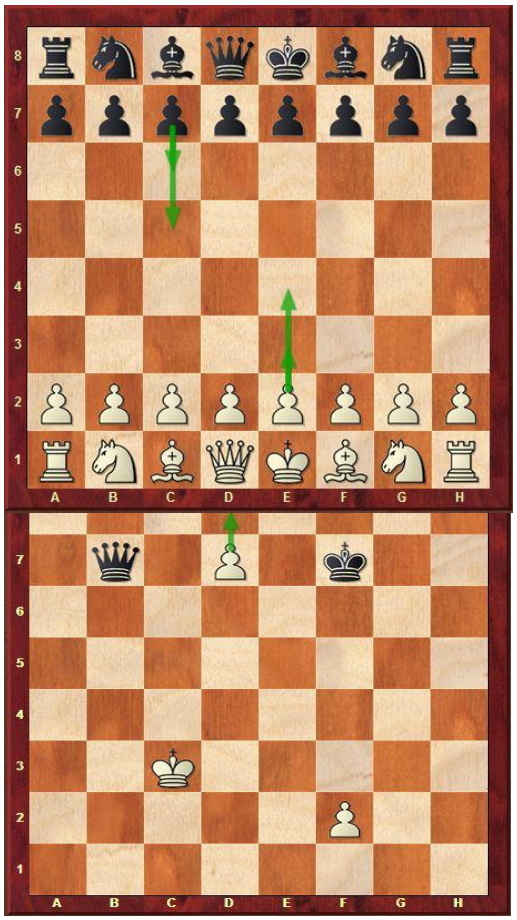
Шахматные фигуры

Пешка, единственная из фигур, имеющая уникальные особенности:

Не ходит назад, только вперед.

При достижении восьмой горизонтали белая пешка и при достижении первой черная, — чудесным образом превращаются в другую фигуру

Может взять пешку противника через битое поле, то есть “на проходе”



Ходы пешкой:

В подавляющем большинстве партий первый ход делается пешкой. Можно еще конем, но это большая редкость. Пешка из начальной позиции может двинуться на одно или на два поля (через клетку) вперед.

Если пешка упирается в другую фигуру на своём пути, продолжать движение она не может.

Взятие-Пешка может взять (побить) любую фигуру, за исключением короля. Направление взятия — по диагонали на одно поле и только вперед, находящееся под боем неприятельской пешки, — она может быть побита этой самой пешкой

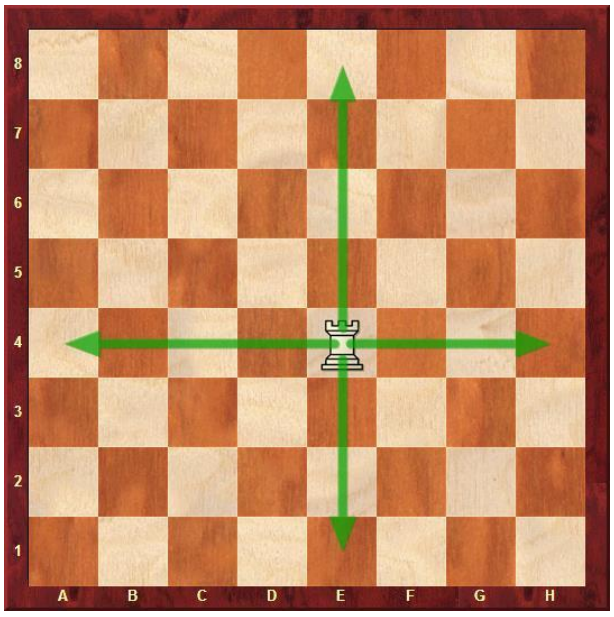
Превращение пешки.

Очередное уникальное качество пешки — способность к превращению.

Это поистине джекпот в жизни любой пешки! Когда пешка доходит до последней, восьмой горизонтали (черной — соответственно первой), — она вправе превратиться в какую угодно фигуру такого же цвета, за исключением короля.

Пешка ставится на поле превращения, тут же убирается, а на ее место превращения ставиться новая фигура.

В какую фигуру превратить пешку, решает играющий, — “хозяин пешки”.



Ладья.

Ладья – вторая по силе фигура после ферзя. Это фигура «тяжелая». Наряду с ферзем ладьи входят в обойму «тяжелой артиллерии» и обладают богатыми возможностями. Есть у ладьи и уязвимые места.

Ходы ладьи

Траектория движения ладьи – по прямой (по горизонтали или вертикали), в любую сторону на любое расстояние. Так же ладья и бьет.

Через фигуру перепрыгивать ладье не разрешается.

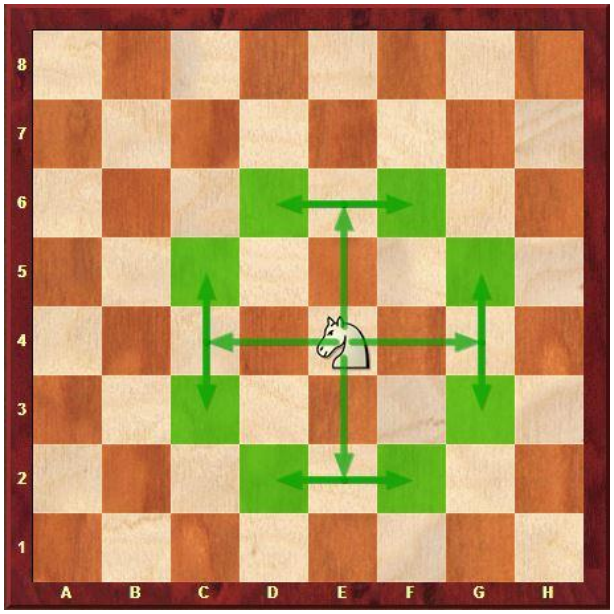
Ладья – одна из двух «тяжелых» фигур и представляет серьезную ценность. Она сильнее легких фигур –коня и слона и тем более пешки.

Отсюда вывод:

Ладьи не следует выводить в начале партии в центр доски. Иначе она попадет под атаку менее ценных фигур.

Оперативного простора в начале партии у ладьи нет, и она довольно уязвима.

Стихия ладьи – оперативный простор. Занимайте ладьями открытые линии



Конь.

Особенности шахматного коня:

Конь - единственная из фигур, которая движется зигзагом. Точнее буквой Г

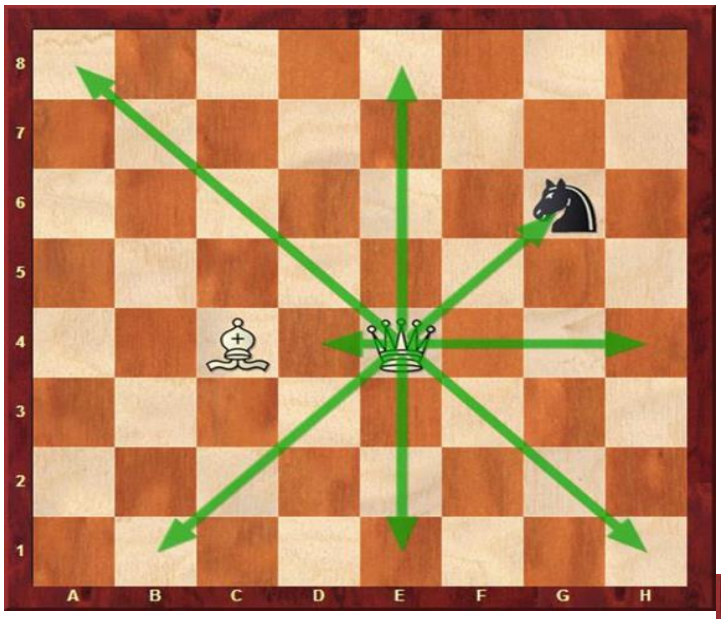
Конь – единственная из фигур, которая может прыгать через фигуры, свои и чужие.

Ходы конем

Схема движения коня не совсем обычна и в корне отличается от других фигур:

Как видите, назад конь может ходить также легко, как и вперед.

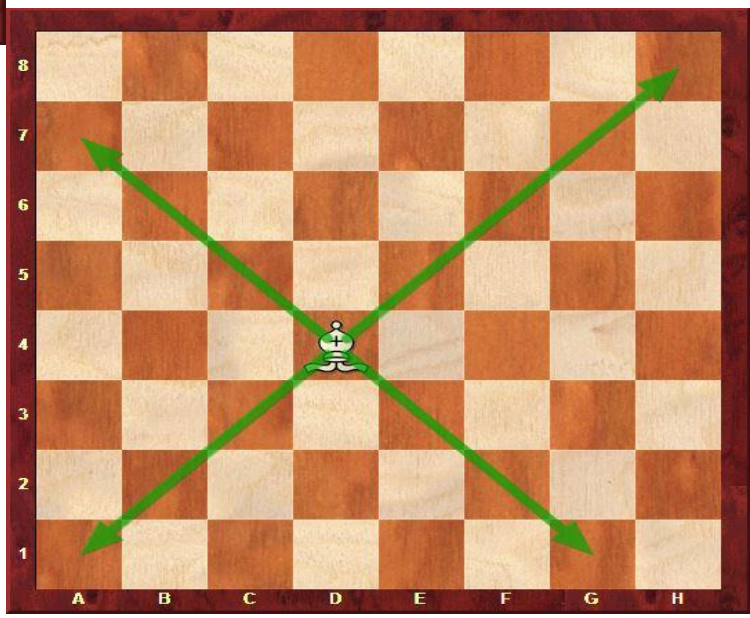
Еще одна уникальная особенность коня, которой его наделили правила шахмат — он может прыгать как через свои, так и через чужие фигуры.



Слон.

Схема передвижения слона несложная, — он ходит только по диагонали. По свободному пространству.

Перескакивать через фигуры слон не может. Чужую фигуру он может побить, свои же загораживают ему поле деятельности.

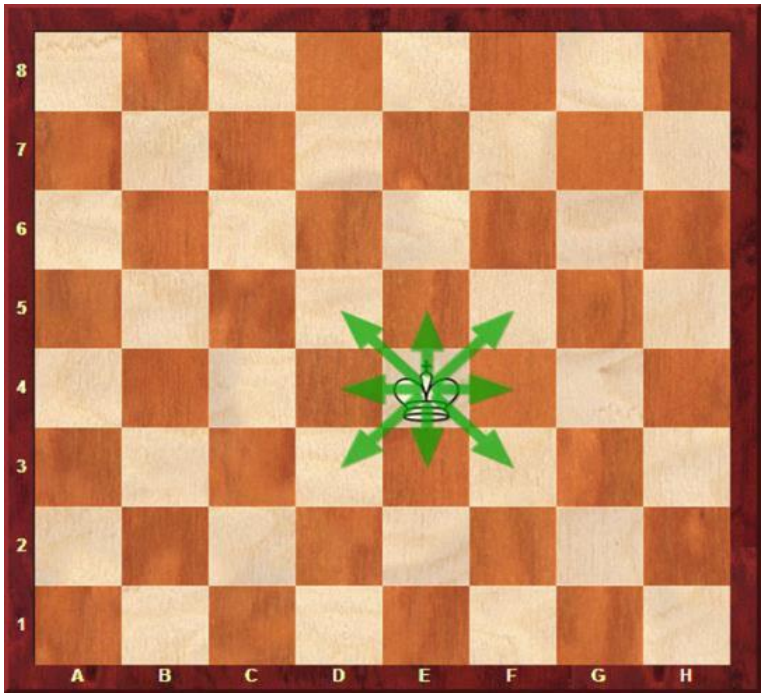


Ферзь.

Ходы ферзем

Ферзь может ходить как по диагонали, так и по прямой (горизонтали и вертикали). Если ему не мешают фигуры, перепрыгивать через которые нельзя, он может сделать ход на любое расстояние.

Само собой, фигуру противника ферзь может побить.



Король.

Король фигура уникальная. Его даже не имеет смысла сравнивать с другими фигурами. Хотя бы потому, что он не может исчезнуть с доски. Может быть поэтому в шахматах у короля нет номинальной ценности относительно других фигур.

Король он и есть король, а именно:

Короля нельзя побить. Если король оказался под боем вражеской фигуры, он должен уйти из-под боя.

Если король не может уйти из-под боя никаким способом, партия заканчивается, – объявлен мат.

Соответственно, короля нельзя разменять на другую фигуру.

Ходы королем:

Ходы короля похожи на ходы ферзя.

С той лишь разницей, что король ходит на одну клетку во все стороны, то есть по диагонали, по вертикали и по горизонтали.

Как ходят фигуры:

Короли на шахматной доске не могут стоять рядом друг с другом в притык. Между ними должен быть разрыв минимум в 1 клетку.

Король в шахматах нельзя срубить.

При правильной игре действует правило – «Взялся за фигуру – ходи именно ей»

Шах, Мат, Пат

Шах – позиция на шахматной доске, когда какая-либо фигура напала на короля (король под боем), но он может уйти с поля боя, либо его может прикрыть своим телом другая фигура. То есть от шаха можно уйти.

Мат – позиция на шахматной доске, когда какая-либо фигура напала на короля (король под боем), но он НЕ может уйти от нападения. Любое поле куда бы он не ступил – битое. И ни какая его фигура не может закрыть его своим телом.

Пат — позиция на шахматной доске, когда игрок вообще никак не может сходить. В таком случае – это ничья.

Приложение 5.

Дидактические игры:

«Узнай фигуру»

Задачи: развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Шахматный теремок»

Задачи: закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. 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.

«Мешочек»

Задачи: закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию

«Горизонталь».

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль».

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

«Диагональ».

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек».

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

«Угадай-ка».

Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура».

Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?».

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая».

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?».

Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны».

Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Да или нет?».

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!».

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

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

«Защита».

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Два хода».

Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение 6.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматная тетрадь является авторской методической разработкой, предназначена для детей 5–7 лет, которые решили научиться играть в шахматы.

Она содержит упражнения, которые не только помогают освоить учебный материал, но и имеют сильный развивающий потенциал — развивают волевые качества, произвольное внимание, зрительную и логическую память, логическое мышление.

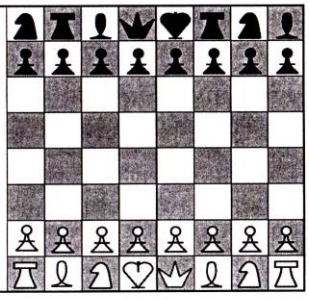
Рисуя шахматные фигуры и их ходы, дети одновременно запоминают правила игры. Изображения фигур упрощены, чтобы облегчить обучаемым работу. Задания выполняются по диаграммам с помощью простого карандаша. Возможные ошибки исправляются ластиком.

Учимся рисовать фигуры

Пешка	♙							
Слон	♗							
Ладья	♖							
Конь	♘							
Ферзь	♕							
Король	♔							

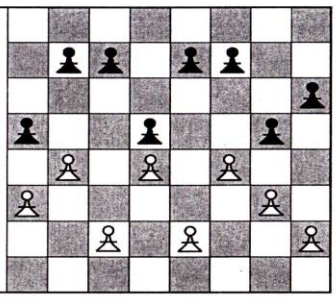
Какая фигура занимает не своё место?

Стрелочками вернуть их на нужное место



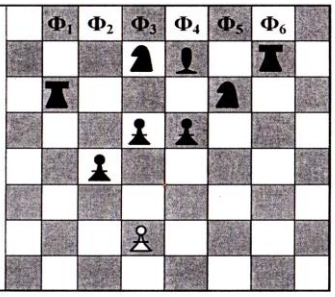
Пешка ходит вперёд, а бьёт наискосок

Нарисовать возможные ходы для белых (↑↗)



Дойти белой пешкой до финиша
($Ф_1$, $Ф_2$, $Ф_3$, $Ф_4$, $Ф_5$, $Ф_6$)
применяя правила ходов и взятий.
Чёрные фигуры неподвижны («спят»)

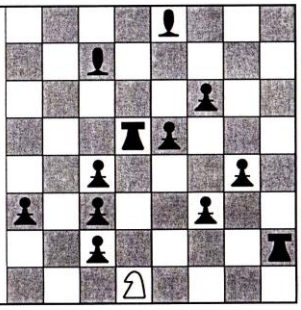
Нарисовать ходы белой пешки (↑)



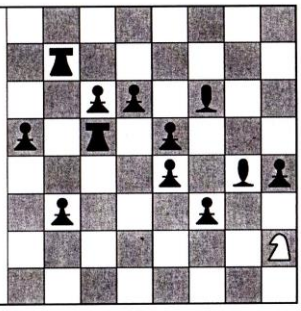
2. Зак. 289

Сбить конём 12 фигур за 12 ходов не попадая под бой

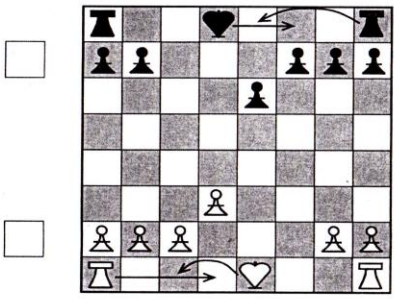
Нарисовать ходы конём

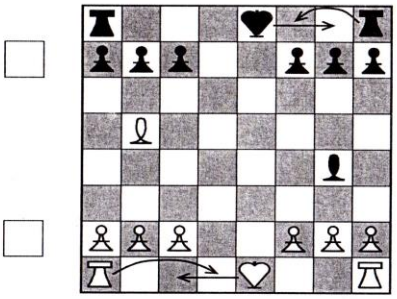


Нарисовать ходы конём



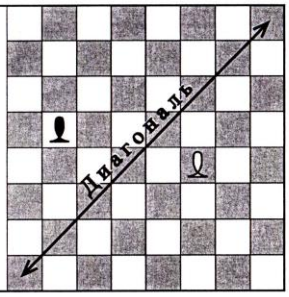
Где рокировка сделана неверно?
(отметить в квадратике крестиком)
Почему?





Слон ходит по диагоналям

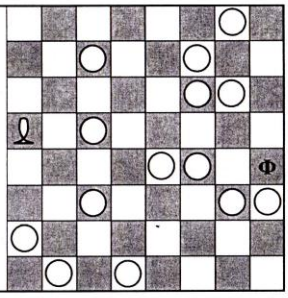
Нарисовать возможные ходы слонов



Сила слона: ♗ = ♙ + ...

Дойти слоном до финиша (Ф), обходя камни – преграды

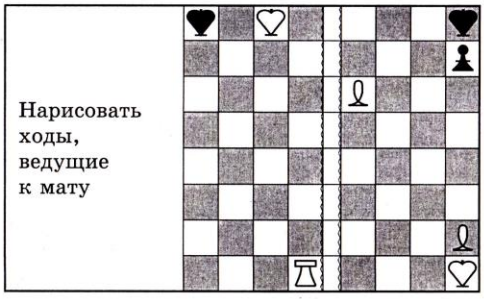
Нарисовать ходы слона



Мат — шах, от которого нет защиты

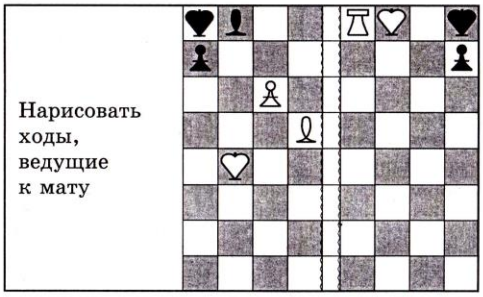
а) объявить мат чёрному королю нападающей фигурой;

Нарисовать ходы, ведущие к мату



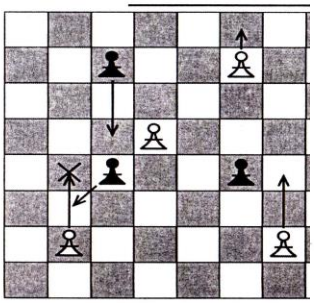
б) объявить мат чёрному королю вскрытым (открытым) шахом;

Нарисовать ходы, ведущие к мату



Необычные ходы пешкой

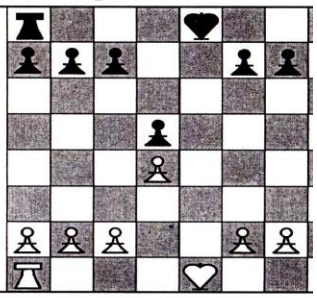
а) превращения пешки (нарисовать, в какие фигуры она превращается);
б) взятие пешкой на проходе (нарисовать возможные взятия пешек)



Необычный ход — рокировка.
Нарисовать возможную рокировку белых и чёрных.

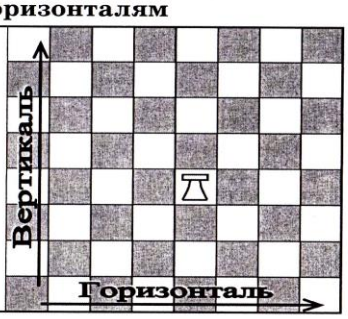
Обозначения:
⟶ — первое перемещение фигуры

⤳ — второе перемещение фигуры



Ладья ходит по вертикалям и горизонталям

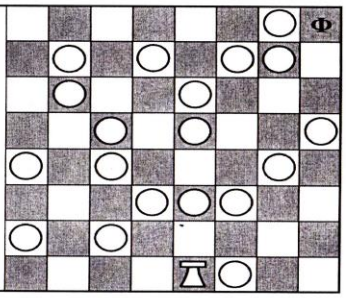
Нарисовать возможные ходы ладьёй



Сила ладьи: ♖ = ♙ + ...

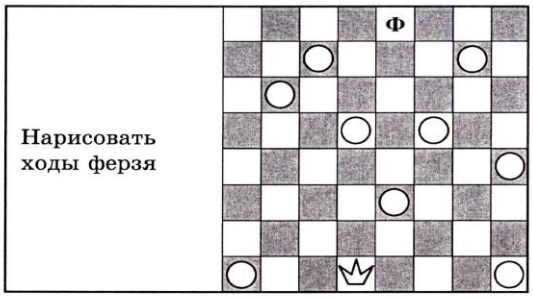
Дойти ладьёй до финиша (Ф), обходя камни – преграды

Нарисовать ходы ладьи



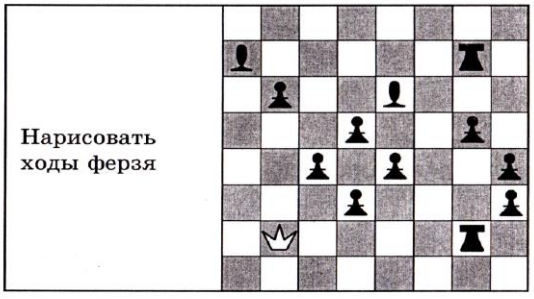
Дойти ферзём до финиша (Ф), прыгая по камням

Нарисовать ходы ферзя



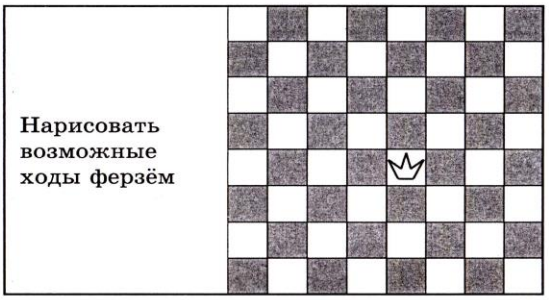
Сбить ферзём 12 фигур за 12 ходов не попадая под бой

Нарисовать ходы ферзя



Ферзь ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям

Нарисовать возможные ходы ферзём

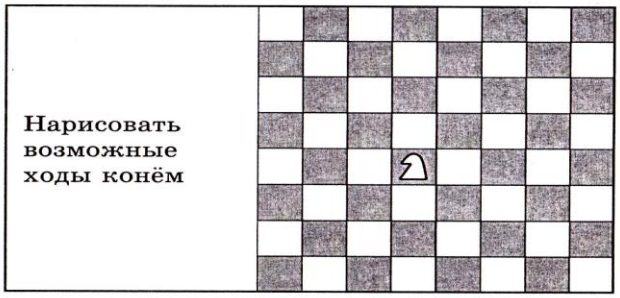


Сила ферзя: ♕ = ♙ + ...

Дойти ферзём до финиша (Ф), обходя камни-преграды
разными маршрутами за 4 хода

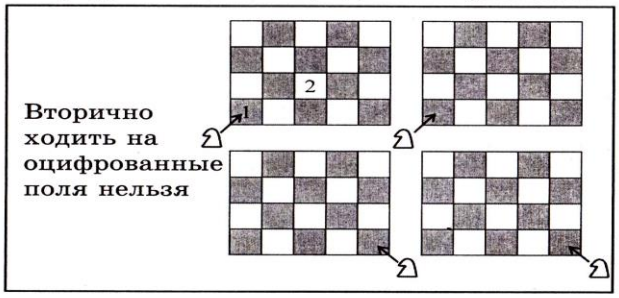
Нарисовать маршруты ферзя

Конь ходит на одно поле по вертикали или горизонтали и на одно поле по диагонали, удаляясь от прежнего места

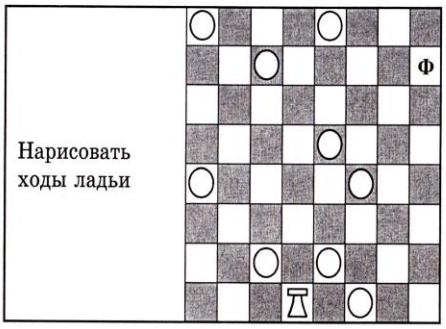


Сила коня: ♘ = ♙ + ...

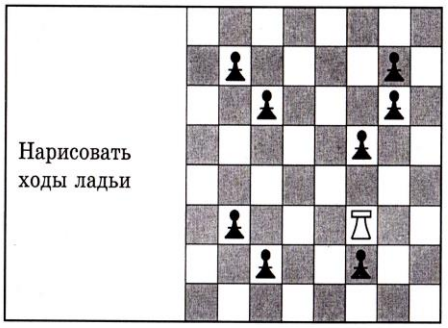
Сделать как можно больше ходов конём, оцифровывая поля, где конь уже был



Дойти ладьёй до финиша (Ф), прыгая по камням



Сбить ладьёй 8 пешек за 8 ходов, не попадая под бой

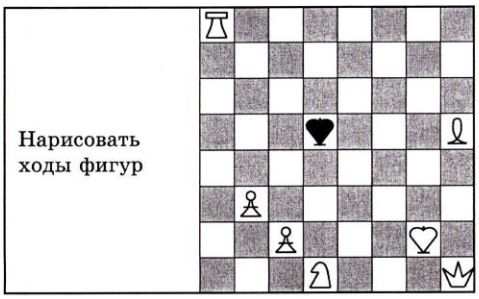


Король ходит в любую сторону на одно поле

Король-разведчик.
Проникнуть во вражеский штаб.
Ходить под бой фигур противника нельзя.

Шах – нападение на короля.

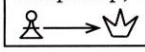
Объявить шах всеми фигурами

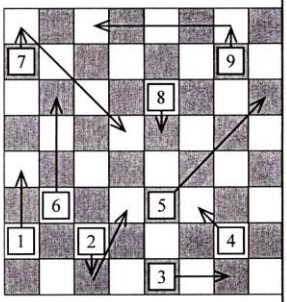


Защититься от шаха тремя способами

Какие фигуры могли так походить?

Квадратик с цифрой — это фигура или несколько фигур, которые могли так походить. Если сделано два хода и превращалась пешка, то её обозначать, например, так:

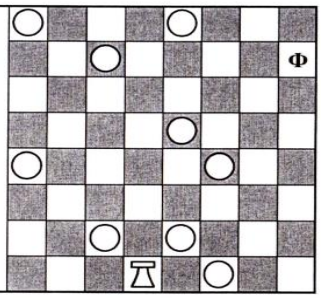




1	—. . . . .
2	—. . . . .
3	—. . . . .
4	—. . . . .
5	—. . . . .
6	—. . . . .
7	—. . . . .
8	—. . . . .
9	—. . . . .

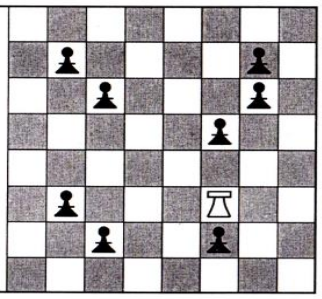
Дойти ладьёй до финиша (Ф), прыгая по камням

Нарисовать ходы ладьи



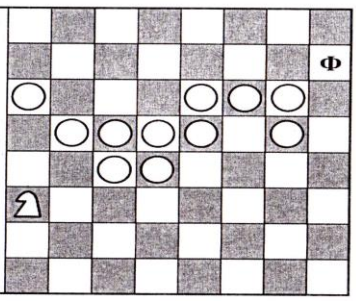
Сбить ладьёй 8 пешек за 8 ходов, не попадая под бой

Нарисовать ходы ладьи

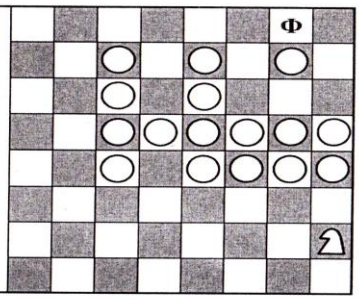


Дойти конём до финиша (Ф), обходя камни-преграды или перепрыгивая через них за 7 ходов

Нарисовать ходы конём

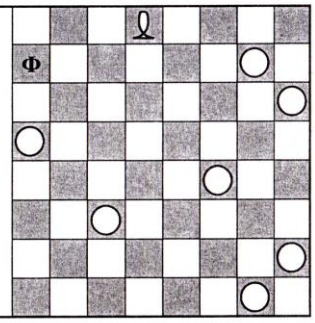


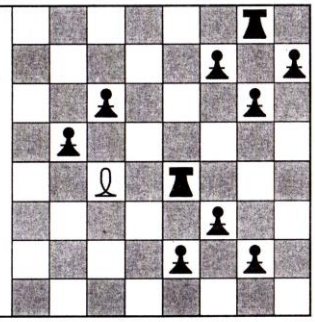
Нарисовать ходы конём



Дойти слоном до финиша (Ф), прыгая по камням

Нарисовать ходы слона



Сбить слоном 10 фигур за 10 ходов не попадая под бой

Нарисовать ходы слона