

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад
"Солнышко" п. Эркин-Шахар

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «19» августа 2022г



С.А. Малхозова

Приказ от "19" августа 2022г. № 1

**Дополнительная общеразвивающая программа
дошкольного образования**

«Белая ладья»

Содержание

I. Целевой раздел	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели и задачи программы	6
1.3. Отличительные особенности программы.....	7
1.4. Методические принципы работы с дошкольниками.....	8
1.5. Ожидаемые результаты и способ их проверки	10
II. Организационный раздел	16
2.1. Продолжительность и этапы реализации программы.....	16
2.2. Материально – техническое обеспечение программы.....	17
III. Содержательный раздел	18
3.1. Содержание программы	19
3.2. Учебно-тематический план	30
3.3. Календарно-тематическое планирование	32
IV. Дополнительный раздел	58
4.1. Используемая литература.....	58
4.2. Приложение 1 (<i>Дидактические игры</i>).....	59
4.3. Приложение 2 (<i>Краткий шахматный словарь</i>).....	63

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

«Игра в шахматы – не просто праздное развлечение. Некоторые очень ценные качества ума, необходимые в человеческой жизни, требуются в этой игре и укрепляются настолько, что становятся привычкой, которая полезна во многих случаях жизни...»

Бенджамин Франклин

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая Программа «Белая ладья» разработана на основе ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС дошкольного образования, «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений» СанПиН 2.4.1.3049-13

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Белая ладья» модифицирована и адаптирована для детей 5-7 лет на основе дополнительной образовательной программы «АЗБУКА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ».

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё. Шахматы-

одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы-спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

Часто педагоги и родители задумываются, есть ли смысл учить малыша такой сложной игре до первого класса? Ответ на этот вопрос един – надо спешить! Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.

1. Ранний старт оправдан, прежде всего, если мы хотим вырастить чемпиона. Многие великие шахматисты начали постигать азы древней игры довольно рано. Судите сами. Х. Р. Капабланка и А. Карпов познакомились с древней игрой в 4 года, Н. Гаприндашвили и Г. Каспаров – в 5 лет, В. Смыслов и Б. Спасский – в 6, А. Алехин и М. Таль – в 7.

2. Впрочем, не все дети, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами. Поэтому для большинства из нас важнее вторая причина раннего знакомства с шахматами – желание вырастить гармонично развитого человека. Не случайно охотно проводили досуг за шахматной доской А. Пушкин и М. Лермонтов, И. Тургенев и Л. Толстой.

3. Последняя причина кроется в благотворном влиянии игры на подготовку к школе. Детсадовская пора когда-то закончится, а экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные довольно рано в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, и даже быстрее делают домашние задания.

4. Помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Новизна заключается в том, что предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматное королевство» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить

знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Актуальность данной программы заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Многие родители, приступив к подготовке ребёнка к школе, стремятся перевести его от игровой деятельности к учебной, однако не стоит торопиться, потому что именно в игре формируется механизм управления собственным поведением. Ведь умение подчиняться правилам складывается именно в игре по правилам, а уже затем проявляется в другой деятельности.

Педагогическая целесообразность программы в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в дошкольный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- прививать навыки самодисциплины;

- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

1.3. Отличительные особенности программы

Дополнительная образовательная программа социально – педагогической направленности (обучение детей игре в шахматы) для детей подготовительной к школе группы дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок, а именно:

- ❖ 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». «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому, в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам.
- ❖ темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным;
- ❖ предложенный тематический план позволит учитывать различную степень подготовки детей, индивидуальные особенности, пробуждает интерес детей к шахматной игре.

1.4. Методические принципы работы с дошкольниками

Методические принципы работы с дошкольниками:

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

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

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основные методы обучения:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании “дошкольных” видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
5. Сказки о шахматах.
6. Самостоятельная исследовательская деятельность в процессе игры.

1.5. Ожидаемые результаты и способ их проверки

Ожидаемые результаты образовательной деятельности:

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.
2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.
3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;
4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;
5. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики

К концу первого года обучения дети должны знать:

- *шахматные термины:* белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, тяжёлые и лёгкие фигуры, вилка.
- *названия шахматных фигур:* ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении ;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- *шахматные термины:* шах, мат, пат, длинная и короткая рокировка, детский мат, линейный мат, шахматная нотация, взятие на переходе,

битое поле, вечный шах, размен, превращение пешки, материальное преимущество.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой;
- решать шахматные элементарные задачи;
- ставить детский мат, линейный мат;
- Играть шахматную партию от начала до конца.

Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:

- выполнение заданий дидактических игр (приложение 2);
- игры с педагогом;
- соревнования, в которых участвуют обучающиеся.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной и итоговой). В начале и в конце года проводятся два занятия (одно практическое и одно теоретическое).

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности навыков в игре детей в шахматы, знания шахматных терминов.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

1 – входная диагностика (сентябрь).

2 – итоговой диагностика (май).

Критерии оценивания:

3 балла – ребенок справился с заданием без помощи педагога;

2 балла – ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога;

1 балл – ребенок не справился с заданием.

Результаты диагностики записываются в таблицу и оцениваются по 3-х бальной системе:

13-15 баллов – высокий уровень;

10-12 балла – средний уровень;

5-9 балл – низкий уровень.

По итогам диагностики 1-ого года обучения выделяются три уровня овладения навыками:

1 уровень – высокий 13-15 баллов. (Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие

о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита 5 познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.)

2 уровень – средний 10-12 баллов. (Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».)

3 уровень – низкий 5-9 баллов. (Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.)

По итогам диагностики 2-ого года обучения выделяются три уровня овладения навыками:

1 уровень – высокий 16-18 баллов. (Ребенок имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации. Умеет делать рокировку, шах и мат. Знает великих гроссмейстеров. Имеет представление о детском и линейном мате. Умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Умеет записывать шахматные партии. Ребёнок умеет играть шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита 5 познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.)

2 уровень – средний 12-15 баллов. (Ребенок имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации, мате. Умеет делать рокировку, шах, мат. Знает великих гроссмейстеров. Имеет представление о детском и линейном мате. Умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Не умеет записывать шахматные партии и не умеет играть шахматную партию от начала до конца.)

3 уровень – низкий 6-11 баллов. (Ребенок не имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации, шахе, рокировке. Ребёнок не знает отличия пата от мата. Совершает ошибки при записывании шахматных ходов. Знает великих гроссмейстеров. Не имеет представление о детском и линейном мате. Не умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Не умеет играть шахматную партию от начала до конца.)

Протокол диагностического обследования детей 5-6 лет по программе «Белая ладья»

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Период	Шахматные термины (центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле)	Первоначальное расположение м/п партнерами	Начальное положение фигур	Название шахматных фигур (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)	Правила хода и взятия каждой фигурой (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)	Итого (сумма баллов)
1		Начало уч. г.						
		Конец уч. г.						
2		Начало уч. г.						
		Конец уч. г.						

Протокол диагностического обследования детей 6-7 лет по программе «Белая ладья»

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Период	Шахматные термины (пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка)	Знает имена выдающихся шахматистов	Решает шахматные задачи в 1 ход	Разыгрывает детский мат	Разыгрывает линейный мат	Разыгрывает шахматную партию от начала до конца	Итого (сумма балов)
1		Начало уч. г.							
		Конец уч. г.							
2		Начало уч. г.							
		Конец уч. г.							

II. Организационный раздел

2.1. Продолжительность и этапы реализации программы

В реализации программы участвуют дети старшей и подготовительной к школе групп в возрасте 5 – 7 лет.

Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей.

Обучение проводится в форме подгрупповых занятий.

Срок реализации	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий	Время проведения
2 год.	1 занятие	1 час	Вторая половина дня

2.2. Материально – техническое обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- столы;
- стулья;
- интерактивная доска;
- настольные шахматы разных видов;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- комплект методической литературы.

Методическое обеспечение программы:

- ❖ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ.
- ❖ «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.
- ❖ «Шахматы – первые шаги» В.В. Костров, Москва, «Глобус», 2006.
- ❖ «Малыши играют в шахматы» В. Г. Гришин, М, Просвещение, 1991.
- ❖ «Я играю в шахматы» В. Зак, Я. Длуголенский, «Санта», 1994.
- ❖ «Шахматы для детей и родителей» В. Костров, А. Давлетов, Санкт-Петербург, 1997.
- ❖ «Играем в шахматы» В. Гришин.

Интернет-ресурсы:

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

III. Содержательный раздел

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы»:

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- Формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.
- Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т. п.
- Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).
- Выработка у ребенка волевых качеств.
- Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- Развитие физической выносливости, физического здоровья.

3.1. Программное содержание

Программное содержание на 1-ый год обучения

1. ТЕМА: Вводное занятие. Знакомство с шахматами.

Ход занятия:

1. Познакомить с историей шахмат.
2. Познакомить детей с шахматным королевством.
3. Чтение сказки «Как Тимофей стал генералиссимусом шахматной армии».
4. Вопросы для проверки знаний.

2. ТЕМА: Секреты шахматной доски. «Доску правильно кладут...».

Ход занятия:

1. Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактическая игра «Цвет» (напольные шахматы).
3. Рассказ сказки «Как белые приобрели право первого хода».
4. Вопросы для проверки знаний.

3. ТЕМА: Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение сказки о путешествии шахмат по свету.
3. Дидактическая игра «Загадки из тетрадки».
4. Вопросы для проверки знаний.

4. ТЕМА: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – горизонталь.
3. Дидактическая игра «Ряд».
4. Вопросы для проверки знаний.

5. ТЕМА: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактическое задание «Ответ как в сказке сам без подсказки».
3. Игра «Собери шахматную доску из горизонталей».
4. Вопросы для проверки знаний.

6. ТЕМА: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – вертикаль.
3. Дидактическая игра «Ряд».
4. Вопросы для проверки знаний.

7. ТЕМА: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек». Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать вертикаль.
3. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек).
4. Вопросы для проверки знаний.

8. ТЕМА: Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.

2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – диагональ.
3. Чтение стихотворения «Диагональ».
4. Собрать шахматную доску из диагоналей.
5. Вопросы для проверки знаний.

9. ТЕМА: Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Стихотворение «Слон». Задание «Нарисуй дорожки для слона». Работа в тетради. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток.
3. Дидактическая игра «Угадай-ка». Раскрасить на шахматной доске разным цветом горизонталь, диагональ и вертикаль.
4. Вопросы для проверки знаний.

10. ТЕМА: Шахматные фигуры.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказать детям как выглядит шахматное войско.
3. Рассказать детям на кого похожи шахматные фигуры и почему они так называются.
4. Вопросы для проверки знаний.

11. ТЕМА: Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала
2. Рассказ сказки «Как у Короля на голове оказалась золотая корона».
3. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
4. Вопросы для проверки знаний.

12. ТЕМА: Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение сказки «Как белые приобрели право первого хода».
3. Дидактические задания «Кратчайший путь».
4. Задание из тетрадки.
5. Вопросы для проверки знаний.

13. ТЕМА: Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворений о короле.
3. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
4. Вопросы для проверки знаний.

14. ТЕМА: Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворений о ферзе.
3. Рассказ сказки «Как в шахматном королевстве новая фигура появилась».
4. Познакомить детей с тяжелыми фигурами в шахматном королевстве.
5. Вопросы для проверки знаний.

15. ТЕМА: Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
3. Тренировочные упражнения: «Собери букет», «Весёлый стрелок».
4. Задание из тетрадки.
5. Вопросы для проверки знаний.

16. ТЕМА: Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение дидактической сказки "Я – Ладья".
3. Рассказ о месте ладьи в начальном положении, ходе ладьи. Взятии.
4. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда».
5. Вопросы для проверки знаний.

17. ТЕМА: Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение сказки «Как Ладьи стали служить в шахматной армии».
3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Весёлый стрелок».
4. Дидактические игры на взятие фигур: «Ладья против ладьи», «Ладья против слона».
5. Вопросы для проверки знаний.

18. ТЕМА: Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.

2. Чтение стихотворений о ладье.
3. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «Большой прыжок».
4. Вопросы для проверки знаний.

19. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с лёгкими фигурами.
3. Рассказ сказки «Как у каждого Слона своя дорожка появилась».
4. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле».
5. Вопросы для проверки знаний.

20. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворений о слоне.
3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита».
4. Вопросы для проверки знаний.

21. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов).
3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт».
4. Вопросы для проверки знаний.

22. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворения «Конь».
3. Тренировочные упражнения на шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске».

4. Дидактические задания «Шахматная сказка».
5. Вопросы для проверки знаний.

23. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение сказки «Про Коней, которые хотели быть не как все».
3. Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
4. Вопросы для проверки знаний.

24. ТЕМА: Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактическая игра «Секретная фигура».
3. Задание из тетрадки.
4. Вопросы для проверки знаний.

25. ТЕМА: Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с третьей хитростью коня.
3. Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».
4. Вопросы для проверки знаний.

26. ТЕМА: Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Стихотворение про коня.
3. Дидактическая игра «вилки».
4. Вопросы для проверки знаний.

27. ТЕМА: Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».
3. Дидактическая игра «вилки».

4. Вопросы для проверки знаний.

28. ТЕМА: Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка".
3. Рассказ о пешке.
4. Чтение стихов о пешке.
5. Вопросы для проверки знаний.

29. ТЕМА: Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказ сказки «Как Белая Пешка «съела» Черного Короля».
3. Упражнения на шахматной доске.
4. Дидактические игры и задания «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита».
5. Вопросы для проверки знаний.

30. ТЕМА: Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворения «Начальная позиция». Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.
3. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч».
4. Вопросы для проверки знаний.

31. ТЕМА: Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Слушание сказки «Как белые приобрели право первого хода».
3. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».
4. Вопросы для проверки знаний.

32. ТЕМА: Интеллектуальный турнир.

Ход интеллектуального турнира:

1. Выполнение игровых заданий.

Программное содержание на 2-ой год обучения

1. ТЕМА: Повторение пройденного.

Ход занятия:

1. Вопросы для повторения пройденного материала.
2. Дидактические игры «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита».
3. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».
4. Вопросы для проверки знаний.

2. ТЕМА: Повторение пройденного.

Ход занятия:

1. Вопросы для повторения пройденного материала.
2. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч».
3. Дидактические игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт».
4. Вопросы для проверки знаний.

3. ТЕМА: Хитрость Пешки: взятие на проходе.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказ сказки «Как Черная Пешка приняла правильное решение».
3. Упражнения на шахматной доске.
4. Вопросы для проверки знаний.

4. ТЕМА: Хитрость Пешки: взятие на проходе.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стихотворений о пешке.
3. Упражнения на шахматной доске.
4. Вопросы для проверки знаний.

5. ТЕМА: Шахматная нотация.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей, как записывать ходы фигур.
3. Д/И «Адреса», «Лабиринт».
4. Вопросы для проверки знаний.

6. ТЕМА: Шахматная нотация.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Упражнение в нахождении заданных вертикалей, диагоналей и горизонталей, с использованием буквенно-цифровых обозначений.
3. Чтение сказки «О том, как на Руси в шахматы играли».
4. Вопросы для проверки знаний.

7. ТЕМА: «Шах и мат».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.
3. Вопросы для проверки знаний.

8. ТЕМА: «Шах и мат».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
3. Дидактические задания «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.
4. Вопросы для проверки знаний.

9. ТЕМА: «Рокировка».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказать о длинной и короткой рокировки.
3. Правила рокировки.
4. Дидактическое задание «Рокировка».
5. Вопросы для проверки знаний.

10. ТЕМА: «Рокировка».

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказать сказку «Как осторожный Король за Ладью спрятался».
3. Дидактическое задание «Рокировка».
4. Вопросы для проверки знаний.

11. ТЕМА: Пат – упорному награда. Ничья.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Рассказать сказку «Как вместо выигрыша ничья получилась».
3. Рассказ о позициях «мат» и «пат».
4. Вопросы для проверки знаний.

12. ТЕМА: Пат – упорному награда. Ничья.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактическое задание «Пропавшая фигура», «Пат или не пат».
3. Вопросы для проверки знаний.

13. ТЕМА: Мат в один ход ферзём.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Мат в один ход».
3. Вопросы для проверки знаний.

14. ТЕМА: Мат в один ход ладьёй.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.

2. Дидактические задания «Мат в один ход».
3. Вопросы для проверки знаний.

15. ТЕМА: Мат в один ход слоном.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Мат в один ход».
3. Вопросы для проверки знаний.

16. ТЕМА: Мат в один ход конём.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Мат в один ход».
3. Вопросы для проверки знаний.

17. ТЕМА: Мат в один ход пешкой.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Мат в один ход».
3. Вопросы для проверки знаний.

18. ТЕМА: «Детский мат»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с «Детским матом».
3. Вопросы для проверки знаний.

19. ТЕМА: «Детский мат»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стиха о «Детском мате».
3. Дидактические задания «Детский мат».
4. Вопросы для проверки знаний.

20. ТЕМА: «Детский мат»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Детский мат».
3. Вопросы для проверки знаний.

21. ТЕМА: «Линейный мат»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с «Линейным матом».
3. Вопросы для проверки знаний.

22. ТЕМА: «Линейный мат»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Чтение стиха о «Линейном мате».
3. Дидактические задания «Линейный мат».

4. Вопросы для проверки знаний.

23. ТЕМА: «Мат слоном и конём»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с позицией «Мат слоном и конём».
3. Вопросы для проверки знаний.

24. ТЕМА: «Мат слоном и конём»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Дидактические задания «Мат слоном и конём».
3. Вопросы для проверки знаний.

25. ТЕМА: «Великие гроссмейстеры»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с великими гроссмейстерами.
3. Просмотр презентации – великие гроссмейстеры.
4. Вопросы для проверки знаний.

26. ТЕМА: «Решение шахматных задач и этюдов»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с шахматной стадией – дебют.
3. «Решение шахматных задач и этюдов».
3. Вопросы для проверки знаний.

27. ТЕМА: «Решение шахматных задач и этюдов»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с шахматной стадией – миттельшпиль.
3. «Решение шахматных задач и этюдов».
3. Вопросы для проверки знаний.

28. ТЕМА: «Решение шахматных задач и этюдов»

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Познакомить детей с шахматной стадией – эндшпиль.
3. «Решение шахматных задач и этюдов».
3. Вопросы для проверки знаний.

29. ТЕМА: Шахматная партия.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Повторение правил хода и взятия каждой фигуры.
3. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»; Д/и «Адрес», «Шифровка».
4. Вопросы для проверки знаний.

30. ТЕМА: Шахматная партия.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Изучить правила шахматной игры.
3. Играть шахматную партию от начала до конца.
4. Вопросы для проверки знаний.

31. ТЕМА: Шахматная партия.

Ход занятия:

1. Повторение пройденного материала.
3. Играть шахматную партию от начала до конца.
4. Вопросы для проверки знаний.

32. ТЕМА: Шахматный праздник.

Ход праздника:

1. Инсценировка с участием детей.
2. Дидактические шахматные игры.
3. Соревнования.

3.2. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план 1-ый год обучения

п/п	Тема	Теория	Практика	Всего
1.	Педагогический мониторинг.	2		2
2.	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	1		1
3.	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	1	1	2
4.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	1	1	2
5.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	1	1	2
6.	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	1	1	2
7.	Шахматные фигуры.	1		1
8.	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	1		1
9.	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	1	1	2
10.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	1	1	2
11.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	1	2	3
12.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен	1	2	3

	он».			
13.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	1	2	3
14.	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	1	2	3
15.	Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	1	1	2
	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	1	1	2
16.	Интеллектуальный турнир		1	1
17.	Педагогический мониторинг		2	2
	Итого:	17	19	36

Учебно-тематический план 2-ый год обучения

п/п	Тема	Теория	Практика	Всего
1.	Педагогический мониторинг		2	2
2.	Повторение пройденного		2	2
3.	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	1	1	2
	Шахматная нотация	1	1	2
4.	«Шах и мат»		2	2
5.	«Рокировка»	1	1	2
6.	Пат – упорному награда. Ничья.	1	1	2
7.	Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой.		5	5
8.	«Детский мат»	1	2	3
9.	«Линейный мат»		2	2
10.	Мат слоном и конём		2	2
11.	Великие гроссмейстеры	1		1
19.	Решение шахматных задач и этюдов.	1	2	3
21.	Шахматная партия		3	3
22.	Шахматный праздник		1	1
	Педагогический мониторинг		2	2
	Итого:	7	29	36

3.3. Календарно-тематическое планирование

Календарно-тематическое планирование

1-ый год обучения

	№ п/п	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения/ материалы
Сентябрь	1	Педагогический мониторинг.	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.
	2	Педагогический мониторинг.	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.

	3	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	Познакомить с историей шахмат. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать интерес к игре.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить с историей шахмат. 2. Познакомить детей с шахматным королевством. 3. Чтение сказки «Как Тимофей стал генералиссимусом шахматной армии». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Комплект шахмат. Трофимова А.С. с.5. Учебник юного шахматиста.
	4	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	Знакомство с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе. Развитие тонкой моторики, счетных навыков.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. 2. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактическая игра «Цвет» (напольные шахматы). 4. Вопросы для проверки знаний. Слушание сказки 	Трофимова А.С. с.9. Учебник юного шахматиста.

Октябрь	5	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	Знакомство с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе. Развитие тонкой моторики, счетных навыков.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение сказки о путешествии шахмат по свету. 3. Дидактическая игра «Загадки из тетрадки». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Костров В.В. с.16. Шахматный учебник. Шахматная доска и тетрадь.
	6	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	Формирование представлений о горизонталях, понятии «Горизонтальная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – горизонталь. 3. Дидактическая игра «Ряд». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, учебник. Сухин И.Г. с.10-12;

	7	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	Закрепление представлений о горизонталях, понятии «Горизонтальная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактическое задание «Ответ как в сказке сам без подсказки». 3. Игра «Собери шахматную доску из горизонталей». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, учебник. Сухин И.Г. с.11-13;
	8	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	Формирование представлений о вертикалях, понятии «Вертикальная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – вертикаль. 3. Дидактическая игра «Ряд». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Комплект шахмат. Трофимова А.С. с.11. Учебник юного шахматиста.

Ноябрь	9	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	Закрепление представлений о вертикалях, понятии «Вертикальная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек». Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать вертикаль. 3. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек). 4. Вопросы для проверки знаний. 	Комплект шахмат. Трофимова А.С. с.11. Учебник юного шахматиста.
	10	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	Формирование представлений о диагоналях, понятии «Диагональная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной дорожкой – диагональ. 3. Чтение стихотворения «Диагональ». 4. Собрать шахматную доску из диагоналей. 5. Вопросы для проверки знаний. 	Комплект шахмат. Трофимова А.С. с.11. Учебник юного шахматиста.

	11	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	Закрепление представлений о диагоналях, понятии «Диагональная линия». Развитие внимания, мелкой моторики.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Стихотворение «Слон». Задание «Нарисуй дорожки для слона». Работа в тетради. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток. 3. Дидактическая игра «Угадай-ка». Раскрасить на шахматной доске разным цветом горизонталь, диагональ и вертикаль. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Комплект шахмат. Трофимова А.С. с.11. Учебник юного шахматиста.
	12	Шахматные фигуры.	Формирование представлений о шахматных фигурах. Развивать внимание, мышление.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказать детям как выглядит шахматное войско. 3. Рассказать детям на кого похожи шахматные фигуры и почему они так называются. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Костров В.В. с.11-15. Шахматный учебник. Шахматная доска и тетрадь.

Декабрь	13	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	Формирование представлений о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала 2. Рассказ сказки «Как у Короля на голове оказалась золотая корона». 3. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с. 20-24.
	14	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение сказки «Как белые приобрели право первого хода». 3. Дидактические задания «Кратчайший путь». 4. Задание из тетрадки. 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.25.
	15	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	Закрепить знания детей о том, как ходит король. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворений о короле. 3. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.26.

	16	<p>Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.</p>	<p>Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко. Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении. Ходами ферзя, взятием. Введение понятия «Ферзь – тяжелая фигура».</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворений о ферзе. 3. Рассказ сказки «Как в шахматном королевстве новая фигура появилась». 4. Познакомить детей с тяжелыми фигурами в шахматном королевстве. 5. Вопросы для проверки знаний. 	<p>. Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.34-35.</p>
Январь	17	<p>Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.</p>	<p>Закрепление знаний о шахматной фигуре «Ферзь», Месте ферзя в начальном положении. Ходами ферзя, взятием; Отработка практических навыков.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». 3. Тренировочные упражнения: «Собери букет», «Весёлый стрелок». 4. Задание из тетрадки. 5. Вопросы для проверки знаний. 	<p>Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.36 – 37.</p>

18	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развитие внимания.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение дидактической сказки "Я – Ладья". 3. Рассказ о месте ладьи в начальном положении, ходе ладьи. Взятии. 4. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.26-30.
19	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение сказки «Как Ладья стали служить в шахматной армии». 3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Весёлый стрелок». 4. Дидактические игры на взятие фигур: «Ладья против ладьи», «Ладья против слона». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.27 -29.

	20	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	Закрепить знания детей о шахматной фигуре – ладья. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворений о ладье. 3. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «Большой прыжок». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.30.
Февраль	21	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	Формирование представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с лёгкими фигурами. 3. Рассказ сказки «Как у каждого Слона своя дорожка появилась». 4. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты Шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.31.

22	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагональю всегда, как рыцарь верен он».	Закрепление представлений о шахматной фигуре «слон». Отработка практических навыков. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворений о слоне. 3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.32.
23	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагональю всегда, как рыцарь верен он».	Закрепление представлений о шахматной фигуре «слон». Отработка практических навыков. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов). 3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.33.

	24	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через клетки.	Знакомство с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развитие внимания, умения отстаивать свою позицию.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворения «Конь». 3. Тренировочные упражнения на шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». 4. Дидактические задания «Шахматная сказка». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и Шахматные поля, комплекты Шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.38-39.
Март	25	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через клетки.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение сказки «Про Коней, которые хотели быть не как все». 3. Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.39-40.

26	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактическая игра «Секретная фигура». 3. Задание из тетрадки. 4. Вопросы для проверки знаний.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.41.
27	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с третью хитростью коня. 3. Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». 4. Вопросы для проверки знаний.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Сухин И.Г. Учебник Ч.1 с.42.
28	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	1. Повторение пройденного материала. 2. Стихотворение про коня. 3. Дидактическая игра «вилки». 4. Вопросы для проверки знаний.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Сухин И.Г. Учебник Ч.1 с.42.

Апрель	29	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». 3. Дидактическая игра «вилки». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Сухин И.Г. Учебник Ч.1 с.42.
	30	Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	Знакомство с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка". 3. Рассказ о пешке. 4. Чтение стихов о пешке. 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.43-47.
	31	Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	Закрепить знания детей о пешке. Развивать внимание, усидчивость. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказ сказки «Как Белая Пешка «съела» Черного Короля». 3. Упражнения на шахматной доске. 4. Дидактические игры и задания «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.72-75.

	32	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	Формирование представлений о шахматной доске, шахматных полях, правильном расположении доски м/у партнерами. Закрепление изученного ранее:	1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворения «Начальная позиция». Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. 3. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч». 4. Вопросы для проверки знаний.	Шахматная доска и шахматные поля, учебник, карандаши. Сухин И.Г. с.10-12; Учебник Ч.1 с.7-10
Май	33	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	1. Повторение пройденного материала. 2. Слушание сказки «Как белые приобрели право первого хода». 3. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая». 4. Вопросы для проверки знаний.	Шахматная доска Комплекты шахматных фигур по количеству детей. Трофимова А.С. с17.
	34	Интеллектуальный турнир.	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий.	Выполнение игровых заданий.	Демонстрационный материал, шарады, ребусы, головоломки, занимательный м-ал И.Г. Сухина.

	35	Педагогический мониторинг.	Педагогический мониторинг.	Выполнение дидактических игр.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.
	36	Педагогический мониторинг.	Педагогический мониторинг.	Выполнение дидактических игр.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.

Календарно-тематическое планирование

2-ой год обучения

Месяц	№ п/п	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения/материал
Сентябрь	1	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.
	2	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.
	3	Повторение пройденного	Закрепление пройденного, развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вопросы для повторения пройденного материала. 2. Дидактические игры «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». 3. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.

	4	Повторение пройденного	Закрепление пройденного, развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вопросы для повторения пройденного материала. 2. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч». 3. Дидактические игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур.
Октябрь	5	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	Знакомство с местом пешки в начальном положении. Объяснить ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказ сказки «Как Черная Пешка приняла правильное решение». 3. Упражнения на шахматной доске. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска. Трофимова А.С. с.76-80.
	6	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	Закрепление знаний детей о месте пешки в начальном положении, о правиле хода пешки, взятие, о взятие на проходе, о превращение пешки.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стихотворений о пешке. 3. Упражнения на шахматной доске. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска. Трофимова А.С. с.76-80.

	7	Шахматная нотация	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту и правильность ответа.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей, как записывать ходы фигур. 3. Д/И «Адреса», «Лабиринт». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска. Трофимова А.С. с.86.
	8	Шахматная нотация	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту и правильность ответа.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Упражнение в нахождении заданных вертикалей, диагоналей и горизонталей, с использованием буквенно-цифровых обозначений. 3. Чтение сказки «О том, как на Руси в шахматы играли». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска. Трофимова А.С. с.86.
Ноябрь	9	«Шах и мат»	Цель: Формировать представление о позиции «шах и мат» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Активизировать словарь.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.52-57.

10	«Шах и мат»	Закрепить представления детей о позиции «шах и мат». Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». 3. Дидактические задания «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. <ol style="list-style-type: none"> 1. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.52- 57.
11	«Рокировка»	Цель: знакомство с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развитие творческое мышление, логического мышления.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказать о длинной и короткой рокировке. 3. Правила рокировки. 4. Дидактическое задание «Рокировка». 5. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.67- 71.
12	«Рокировка»	Закрепить на практике как делается рокировка. Развитие творческое мышление, логического мышления.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказать сказку «Как осторожный Король за Ладью спрятался». 3. Дидактическое задание «Рокировка». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.67- 71

Декабрь	13	Пат – упорному награда. Ничья.	Формирование представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Рассказать сказку «Как вместо выигрыша ничья получилась». 3. Рассказ о позициях «мат» и «пат». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.63-66.
	14	Пат – упорному награда. Ничья.	Закрепить представление о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактическое задание «Пропавшая фигура», «Пат или не пат». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.63-66.
	15	Мат в один ход ферзём.	Научить детей выполнять мат в один ход ферзём. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат в один ход». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.100-103.
	16	Мат в один ход ладьёй.	Научить детей выполнять мат в один ход ладьёй, Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат в один ход». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.120.

Январь	17	Мат в один ход слоном.	Научить детей выполнять мат в один ход слоном. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат в один ход». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.
	18	Мат в один ход конём.	Научить детей выполнять мат в один ход конём. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат в один ход». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с.116-118.
	19	Мат в один ход пешкой.	Научить детей выполнять мат в один ход пешкой. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат в один ход». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска и шахматные поля, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей Трофимова А.С. с. 119.
	20	«Детский мат»	Познакомить с первыми уроками шахматного мастерства. Научить ставить «детский мат» и защищаться от него.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с «Детским матом». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 90-94.
Февраль	21	«Детский мат»	Познакомить с первыми уроками шахматного мастерства. Научить ставить «детский мат» и защищаться от него.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стиха о «Детском мате». 3. Дидактические задания «Детский мат». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 90-94.

Март	22	«Детский мат»	Закрепить знания детей о «детском мате» и его защите.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Детский мат». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 90-94.
	23	«Линейный мат»	Познакомить с первыми уроками шахматного мастерства. Научить ставить «линейный мат» и защищаться от него.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с «Линейным матом». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 96.
	24	«Линейный мат»	Закрепить знания детей о «линейном мате» и его защите. Развивать быстроту реакции, мышление. Воспитывать организованность, усидчивость.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Чтение стиха о «Линейном мате». 3. Дидактические задания «Линейный мат». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 96.
	25	Мат слоном и конём.	Научить ставить мат слоном и конём. Развивать быстроту реакции, мышление. Воспитывать организованность, усидчивость.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с позицией «Мат слоном и конём». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с.116.
	26	Мат слоном и конём.	Научить ставить мат слоном и конём. Развивать быстроту реакции, мышление. Воспитывать организованность, усидчивость.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Дидактические задания «Мат слоном и конём». 3. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Трофимова А.С. с. 116.

Апрель	27	Великие гроссмейстеры.	Продолжать воспитывать устойчивый интерес к игре в шахматы; Знакомство с именами великих шахматистов (М. Ботвинник, и др.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с великими гроссмейстерами. 3. Просмотр презентации – великие гроссмейстеры. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Портреты шахматистов; демонстрационная доска, шахматные фигуры.
	28	Решение шахматных задач и этюдов.	Закреплять знания о принципах разыгрывания дебюта; учить рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной стадией – дебют. 3. «Решение шахматных задач и этюдов». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Гришин В.Г. с.121-12.
	29	Решение шахматных задач и этюдов.	Закреплять знания о принципах разыгрывания дебюта; учить рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной стадией – миттельшпиль. 3. «Решение шахматных задач и этюдов». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Гришин В.Г. с.121-12.

30	Решение шахматных задач и этюдов.	Закрепление знаний о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Познакомить детей с шахматной стадией – эндшпиль. 3. «Решение шахматных задач и этюдов». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур по кол-ву детей. Гришин В.Г. с.121-12.
31	Шахматная партия	<p>Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.</p> <p>Развивать логико-математические способности; умение доказывать свою точку зрения. Развивать комбинаторные способности, смекалку, сообразительность, логическое мышление.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Повторение правил хода и взятия каждой фигуры. 3. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»; Д/и «Адрес», «Шифровка». 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур, листы бумаги в клетку, карандаш.
32	Шахматная партия	Закрепление пройденного развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 2. Изучить правила шахматной игры. 3. Играть шахматную партию от начала до конца. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур, листы бумаги в клетку, карандаш.

Май	33	Шахматная партия	Закрепление пройденного развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение пройденного материала. 3. Играть шахматную партию от начала до конца. 4. Вопросы для проверки знаний. 	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур, листы бумаги в клетку, карандаш.
	34	Шахматный праздник	Активизировать мыслительную и познавательную деятельность. Воспитывать интерес к игре в шахматы;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Инсценировка с участием детей. 2. Дидактические шахматные игры. 3. Соревнования. 	Гришин В.Г. с.148-156 Атрибуты и костюмы персонажей.
	35	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение игровых заданий.	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур Диагностический материал.
	36	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение игровых заданий.	Шахматная доска, комплекты шахматных фигур Диагностический материал.

IV. Дополнительный раздел

4.1. Список использованной литературы

1. Весела, И. И. Шахматный букварь / И. Весела. - М.: Просвещение, 1983.
2. Волокитин, А. А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А. Волокитин. - М.: РИПОЛ классик, 2009.
3. Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы / В.Г. Гришин. – М.: Просвещение, 1991.
4. Дымченко, Л. Большое шахматное путешествие 1 // Детская шахматная обучающая компьютерная программа. - Издатель в России: "МедиаХауз", 2004.
5. Зенков, Г. М. Первый шах / Г.М. Зенков. - Прокопьевск: Пласт, 1993.
6. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009. (+СД с обучающими видеоуроками и стимуляторами игр).
7. Петрушина, Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
8. Сокольский, А.П. Ваш первый ход / А.П. Сокольский. - М.: Физкультура и спорт, 1989.
9. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухих. - М.: Астрель, АСТ, 2008.
10. Тимощук, Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. – М.: Олимпия, Человек, 2007.
11. Трофимова А. С. Учебник юного шахматиста /А. С. Трофимова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014. – Изд. 4-е. – 155.

4.2. Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.
3. *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 неё убежит.
4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.
5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?)».
7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.
8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.
10. *Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.
11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.
12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.
13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышкой, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.
14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.
15. *Ладья. На одну клетку.* Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.
16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья каждый раз перепрыгивать через одну клетку.
17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.
18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.
19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.

20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.
21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.
22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».
23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.
24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадрата). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.
25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает

- команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.
26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.
27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.
28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив, каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, оббегают столы, возвращаются обратно, салят по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.

4.3. Краткий шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований)

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болеющий — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной

Комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание *гроссмейстер* шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью

за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразны ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако

материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.