

**ЧАСТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №51 ОТКРЫТОГО АКЦИОНЕРНОГО ОБЩЕСТВА
«РОССИЙСКИЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ»**

391111, г. Рыбное, ул. Юбилейная, дом .8а тел.(49137) 54048

E-mail: sadik51y1@yandex.ru

**ДЕТСКИЙ
САД №51
ОАО
"РЖД"**

Подписано цифровой подписью:
ДЕТСКИЙ САД №51 ОАО "РЖД"
DN: cn=, o=Российские железные дороги, ou=51
Рыбновский филиал, c=RU, email=sadik51y1@yandex.ru,
ou=51 ОАО "РЖД", ou=ДЕТСКИЙ САД №51
ОАО "РЖД", ou=Замоскворецкая,
ou=Филиалы, ou=Великолучинская,
ou=Земля
Date: 2023.08.15 15:25:06 +0300

<p>Принято: на педагогическом совете Протокол №1 от «30» августа 2023 г.</p>	<p>Утверждаю: Заведующий Детским садом № 51 ОАО «РЖД» _____ Зюзина И.В.</p>
--	---

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально – педагогической направленности**

«Юный шахматист»

Возраст обучающихся: от 5 до 7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор программы:

педагог дополнительного образования Терентьев К.А.

г. Рыбное
2023г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально – педагогической направленности «Юный шахматист» подготовлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

Данная программа позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций и т. д.

Программа «Шахматная школа» реализует общеинтеллектуальное развитие.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и во взаимодействии с другими фигурами.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику без нарушений правил шахматного кодекса.

Задачи:

1. Познакомить с терминами, фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнёрами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объём программы: программа рассчитана на два года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей дошкольного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 25-30 минут

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая–соревновательная деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование игровых ситуаций.

Для закрепления знаний учеников используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматная школа»

Программой предусматривается 28 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей 5-7 лет. На занятиях применяются доступные задания по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более лёгкие дидактические задания, чем детям семи-восемью лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

5-6 лет

К концу учебного года дети должны знать:

- историю возникновения шахмат и появления их на Руси;
- основные шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.

- правила хода и взятия каждой фигуры.

- правила поведения за шахматной доской.

К концу учебного года дети должны уметь:

- правильно располагать шахматную доску и расставлять фигуры перед игрой
- рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса
- разыгрывать партию с партнёром.

6-7 лет

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахмат;
- правильно помещать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- уметь рокировать короля; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР .

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, белопольные и чернопольные слоны, качество,

лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Тематическое планирование курса «Юный шахматист» 5 – 6 лет

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
1. 2.	История возникновения шахмат. Шахматная доска.	История возникновения шахмат. Шахматная доска.	<p>Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Вертикальная линия. Диагональ. Ладья, ход фигуры. Король, ход фигуры. Линейный мат.</p> <p>Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.</p>
3. 4.	Линии. Диагональ.	Линии. Диагональ.	<p>- Как правильно сесть за шахматную доску? (правое поле должно быть белым) - Что такое поле? (клетка) -Какие поля бывают? (белые и черные) - Сколько всего полей? (64) Показ шаблонов: Что это? (это поля - белые и черные, это линии из шахматной доски) - Сколько на линии полей? (8) Линия на шахматной доске - это прямой ряд, состоящий из восьми чередующихся друг с другом полей - 4 белых и 4 черных. Ряд, проходящий слева направо или справа налево, называется горизонтальной линией или горизонталью. - А это что такое? Ряд сверху вниз или снизу вверх – вертикаль или вертикальная линия. - Сколько полей? (8) - Каких полей? (белых и черных) Практическая работа 1.Покажи на шахматной доске горизонтальные и вертикальные линии 2.Рисование в тетради вертикальной и горизонтальной линии 3.«Собери шахматную доску» из вертикальных линий, потом из горизонтальных 4.Найди ошибки и исправь их Как называются эти линии на шахматной доске? Покажите на шахматной доске белое и черное поле, горизонтальные и вертикальные линии. - А это можно назвать линией? (нет) - Это называется диагональ.</p>

			<p>- Они бывают разной длины</p> <p>- Найдите на шахматной доске самую длинную и самую короткую диагональ.</p> <p>- Покажите большую белую, черную диагональ</p> <p>- Покажите диагональ, состоящую из двух, трех, четырех, пяти, шести, семи, восьми полей?</p> <p>Практическая работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нарисуй короткую, длинную диагональ 2. Найди ошибку (все поля по диагонали должны быть одного цвета) 3. Как называются эти линии на диаграмме?
5	Шахматные фигуры	Шахматные фигуры	<p>«Армия» каждого из противников состоит из 8 пешек и 8 фигур (король, ферзь, 2 ладьи, 2 слона и 2 коня)</p> <p>Король - самая высокая фигура. Ферзь - на голове имеется предмет, напоминающий корону.</p> <p>Ладья - фигура, имеющая сверху маленькие зубчатые башенки.</p> <p>Слон - хотя они не совсем похожи на слонов, узнать их нетрудно: это стройные островерхие фигуры.</p> <p>Конь - их легко отыскать среди других шахматных фигур, их внешний вид точно соответствует названию.</p> <p>Пешка - самая маленькая фигура.</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Найди по описанию фигуру» 2. «Узнай на ощупь фигуру» 3. «Мяч». Если утверждение верное, следует поймать мяч.
6	Начальное положение	Введение понятия о начальном положении шахматных фигур на доске	<ol style="list-style-type: none"> 1. Приготовьте шахматную доску. Сегодня научимся расставлять фигуры в том положении, в каком они должны быть в начале игры - это называется начальное положение, позиция. 2. По углам доски мы поставим фигуры ладьи. 3. Рядом с ладьями нужно поставить коней. 4. Рядом с конями слоны. 5. На какие поля мы поставим ферзя или короля? <p>Это нетрудно запомнить: ферзь любит свой цвет. Белый ферзь - на белое поле, черный - на черное. И наконец, на последнее свободное поле рядом с ферзем ставится король. На диаграмме мы видим начальную позицию.</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Эстафета «Чей ряд быстрее расставит шахматы», вынимая их из мешочка. 2. «Найди ошибку на диаграмме» 3. «Что изменилось на шахматной доске?» Дети закрывают глаза или отворачиваются, учитель убирает фигуру или переставляет. 4. «Да или нет». Учитель берет 2 любые фигуры и опрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом.
7 8	Ладья	Дать детям представления о шахматной фигуре «Ладья»	<p>Эта фигура называется ладья</p> <p>- Где стоит ладья на доске до начала игры? (по углам доски)</p> <p>- Сколько у каждого игрока ладьи? (по 2)</p> <p>Она ходит только по прямым линиям, то есть по горизонтальным и вертикальным. За один ход ладья может переместиться на одно, два, три или даже семь</p>

			<p>полей. На каком бы месте доски она ни стояла, она имеет право пойти на четырнадцать разных полей.</p> <p>-Как ходит ладья? (по горизонталям и вертикалям)</p> <p>-Как берет фигуру или пешку противника? (Если на пути ладьи стоит фигура или пешка противника ладья может взять ее. При этом фигуру противника снимают с доски, а ладью ставят на ее место.)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Ладья всегда контролирует 14 полей, независимо где она располагается. Проверь сам.</p> <p>1.Подсчет количества ходов ладьи в углу доски, в середине.</p> <p>2. Передвижение ладьи на шахматной доске.</p> <p>3. Игра с ладьями «Игра на уничтожение». Цель игры: побить ладьи противника.</p> <p>Игра «Лабиринт». Белая ладья должна достичь определенного поля через «минное поле».</p>
9 10	Слон	Дать детям представления о шахматной фигуре «Слон»	<p>- Почему фигура называется слон, если совсем не похожа на него? Шахматы возникли в древней стране Индии в 5 веке. А там раньше воевали на слонах. Поэтому это название и сохранилось в шахматной игре. Когда-то эта фигура вырезалась из слоновой кости (из бивня) в виде маленького слоника. И хотя сейчас эта фигура по внешнему виду не похожа на слона, название за ней закрепилось.</p> <p>Слон - фигура быстрая, дальнобойная, однако у нее существенный недостаток. Если в начальной позиции слон, то стоит на белом поле, то в течение партии он никогда не сможет попасть на черное поле. И наоборот, слон, стоящий на черном поле, никогда не попадет на белое поле. Ходит он по диагоналям (вперед или назад, никуда не сворачивая), свободным от своих или фигур противника.</p> <p>- Как ходит слон? (только по диагоналям вперед или назад)</p> <p>- Как ходит белый слон? (по белым диагоналям)</p> <p>- Какие слоны никогда не столкнутся? (белые и черные слоны)</p> <p>- Какое количество полей может контролировать слон? (13 полей своего цвета)</p> <p>- Почему слона называют легкой фигурой, а ладью тяжелой? (слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи)</p> <p>- Где стоит слон до начала игры?</p> <p>Практическая часть.</p> <p>1.Как ходит слон (показ) и чем отличается его ход от хода ладьи? (слон по диагонали, ладья по горизонтали, вертикали)</p> <p>2.Игра с ладьями и слонами.</p> <p>- Вы знаете, где располагаются до начала игры ладья, слоны, как они перемещаются на доске и уничтожают неприятельские фигуры. А сейчас сыграем с ладьями и слонами. Кто победит все фигуры противника, тот победитель.</p>
11	Ладья против слона.	Ходы шахматных фигур	<p>- В чем сходство и различие двух фигур ладьи и слона? Сходство: Их по два Различие:</p>

			<p>1.Слон ходит по диагонали, ладья по вертикали и горизонтали.</p> <p>2.Слон легкая фигура, ладья тяжелая.</p> <p>3.Может продвигаться только по свободным полям.</p>
12 13	Ферзь	Дать детям представления о шахматной фигуре «Ферзь»	<p>Самая сильная фигура. Шахматисты говорят: «Ферзь любит свой цвет» и это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета. Ферзь ходит как ладья (по горизонтали и вертикали) и как слон (по диагонали). На доске он имеет с любого из центральных полей 27 ходов. Сила ферзя огромна. Выигрыш ферзя противника означает выигрыш партии. Берегите ферзь!- Почему ферзь, как правило не вступает рано в игру, ведь он самая дальнобойная фигура? (Эта самая сильная и ценная фигура. За ней тотчас станут охотиться, чтобы скорей уничтожить и тем самым ослабить соперника)</p> <p>- В чем заключается сила ферзя? (она может передвигаться, как две фигуры сразу: ладья и слон)</p> <p>- Куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски. (Это место в центре доски. Здесь ферзь имеет 8 дорог и держит под прицелом 27 полей)</p> <p>Практическая часть.</p> <p>1 .Показ хода слона, ладьи, ферзя</p> <p>2.«Игра на уничтожение» с фигурами - слон, ладья, ферзь. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. (Во время игры не следует рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру)</p>
14	Ферзь против ладьи и слона		<p>Игры:</p> <p>1. Один в поле воин (Ход только ферзи).</p> <p>2. Лабиринт.</p> <p>3. «Попади в центр» - цель игры.</p> <p>4. На уничтожение</p>
15 16	Конь	Дать детям представления о шахматной фигуре «Ферзь»	<p>Конь - особенная фигура. Более замысловатым ходом, чем другие фигуры, обладает конь. Конь ходит на одно поле прямо и на одно наискосок, описывает в воздухе печатную букву Г, она может выглядеть по разному: Г, L, ...</p> <p>Конь с белого поля скачет на черное, и, наоборот, с черного на белое. Кроме того, конь - единственная фигура, которая может перескакивать через свои и чужие фигуры. Поэтому конь считается фигуркой опасной, он может создать переполох в лагере неприятельских фигур.</p> <p>- Между какими фигурами на доске стоит конь? (между ладьей и слоном)</p> <p>- Чем конь отличается от всех остальных фигур? (Существуют 2 основных отличия:</p> <p>а) Конь ходит по особенному, всегда на 3 поля-клетки, его ходы напоминают букву «Г» по разному повернутую;</p> <p>в) Конь перескакивает как через чужие фигуры и пешки, так и через свои</p> <p>с) Конь с белого поля попадает на черное</p>

			<p>- Почему слон и конь называются легкими фигурами? (подвижные и малоценные фигуры, поэтому в бой чаще всего они вступают первыми, расчищая путь более ценными фигурами)</p> <p>- Как бьет фигуры? (на конечной «остановке»)</p> <p>Практическая часть</p> <p>Игры</p> <p>1. «Попади в центр». 2. «Ход конем» (запись чисел на клеточном листе)</p> <p>3. «Игра на уничтожение» Фигуры: конь, ладья, слон, ферзь.</p>
17 18	Конь против ферзя, ладьи, слона. Игра с этими фигурами.		<p>Игры</p> <p>1. «На уничтожение».</p> <p>2. «Лабиринт».</p> <p>3. «Дойди до дома»</p> <p>Занятия № 19 Тема: Пешка</p> <p>Возьми самую маленькую фигуру. Это пешка. Хотя и самая маленькая, но она и самая смелая. Она ходит только вперед и прямо и не делает ни шагу назад. Пешка может сделать ход сразу на 2 поля - клетки вперед. А потом она ходит вперед только на одно поле. Пешки каждой армии занимают целый ряд - горизонталь. Пешка ходит прямо, а берет наискосок: влево и вправо.</p> <p>Практическая часть.</p> <p>1.Давай поставим с тобой все пешки и сыграем. Каждая побитая пешка - очко. Кто больше наберет очков, тот выиграл, победил. Вы все, ребята, знаете сказку «Царевна- лягушка». Помните, как простая лягушка превратилась в царевну? Если смелая пешка доберется до последней линии поля противника, ей положена награда: она может стать любой фигурой, кроме короля. Иногда такое бывает в шахматах.</p> <p>- Как ходит пешка? (только вперед по вертикали)</p> <p>Пешка не именуется фигурой, просто пешка и все.</p> <p>2.Игра - эстафета «Кто быстрее расставит пешки на шахматной доске»</p> <p>3.«Пройди до дамки»</p>
19	Пешка	<p>Дать детям представления о шахматной фигуре «Пешка»</p>	<p>Возьми самую маленькую фигуру. Это пешка. Хотя и самая маленькая, но она и самая смелая. Она ходит только вперед и прямо и не делает ни шагу назад. Пешка может сделать ход сразу на 2 поля - клетки вперед. А потом она ходит вперед только на одно поле. Пешки каждой армии занимают целый ряд - горизонталь. Пешка ходит прямо, а берет наискосок: влево и вправо.</p> <p>Практическая часть.</p> <p>1.Давай поставим с тобой все пешки и сыграем. Каждая побитая пешка - очко. Кто больше наберет очков, тот выиграл, победил. Вы все, ребята, знаете сказку «Царевна- лягушка». Помните, как простая лягушка превратилась в царевну? Если смелая пешка доберется до последней линии поля противника, ей положена награда: она может стать любой фигурой, кроме короля. Иногда такое бывает в шахматах.</p> <p>- Как ходит пешка? (только вперед по вертикали)</p> <p>Пешка не именуется фигурой, просто пешка и все.</p> <p>2.Игра - эстафета «Кто быстрее расставит пешки на</p>

			шахматной доске» 3.«Пройди до дамки»
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Игра с этими фигурами.
21	Король		<p>Как ходит король? Очень просто. Король ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали или диагонали, но только на одно поле. Наибольшее число короля 8. - Почему король слабее ферзя, но главнее его? (без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя)</p> <p>Если гибнет король, партия считается проигранной. Но пленить короля не так то просто. Его защищает вся армия. Короли не могут находиться на соседних клетках (ни прямо, ни по диагонали) это запрещено в шахматах.</p> <p>Практическая часть</p> <p>1. Игра «Готов к игре» (расставить шахматные фигуры в начальной позиции)</p> <p>2. Игра «Лабиринт». 3. Игра «Дойди до дома»</p>
22	Шах		<p>Слово «шах» происходит от персидского «царь». - Как ходит король? (В любую сторону на одно поле). Когда какая-нибудь фигура угрожает ее взятием, то игрок дает шах. Надо срочно закрыться от шаха какой-нибудь своей фигурой, или перейти на соседнее безопасное поле или уничтожить фигуру. .</p> <p>Рассмотрим все 3 случая.</p> <p>1) Взять фигуру, которая дала шах.</p> <p>2) Загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха).</p> <p>3) Король может отступить на одно из соседних полей, не атакованных противником. Шах обозначается знаком «+» (плюс)</p> <p>Цель игры в шахматы - дать шах и мат.</p> <p>Король обязан защищаться от шаха.</p> <p>Практическая работа. Игра «защитись от шаха».</p>
23	Мат		<p>- Какие есть 3 способа защиты от шаха?</p> <p>1) Взять фигуру, которая дала шах</p> <p>2)Загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха)</p> <p>3)Король может отступить на одно из соседних полей, не атакованных противником.</p> <p>Если все 3 способа защиты от шаха оказываются невозможными, значит, король получил мат. Шах, от которого нет защиты, называется матом. Цель шахматной игры - дать мат королю противника. Тот, кто первым сумел дать мат королю противника, выиграл партию.</p> <p>Мат обозначается знаком умножения X.</p> <p>Шахматная партия может иметь 3 результата: выигрыш, проигрыш или ничья. Выигравшим считается тот, кто первым поставит неприятельского короля в безвыходное положение, т.е. объявит ему шах и мат. Слово «мат» - по-арабски означает «умер». Царь (шах) умер (мат) - война окончена. Что такое</p>

			<p>мат? (положение, когда король находится под шахом, от которого нет защиты) Если вам удалось объявить мат неприятельскому королю, партия окончена.</p>
24	Ничья. Пат.		<p>Пат - это ничья, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.</p> <p>Пат определяется тремя условиями:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Король не должен быть под шахом 2. Король не может двигаться, хотя ему и не объявлен шах 3. Невозможно сделать ход какой-либо другой фигурой <p>- Что такое пат? (особое положение, при котором игрок не может сделать очередной ход и его король не находится под шахом) В случае возникновения пата партия заканчивается вничью.</p> <p>Ход черных</p> <p>Черный король не может сделать ни одного хода, хотя им, и не объявлен шах. Это и есть пат.</p>
25	Рокировка		<p>Рокировка - одновременный ход королем и ладьей, при котором ладья продвигается к королю, а король становится рядом по другую ее сторону.</p> <p>Мы говорили о том, что ход делается только одной фигурой. Но из этого правила есть одно исключение. В течение партии каждый из игроков имеет право 1 раз сделать ход одновременно двумя фигурами - королем и ладьей. Речь идет о рокировке.</p> <p>При рокировке делается ход королем и ладьей либо на королевском фланге (1e-1h) - эта рокировка называется короткой - обозначается о-о, либо на ферзевом фланге (1d- 1d) - это длинная рокировка - обозначается о-о-о.</p> <p>При рокировке должны быть свободны поля между королем и ладьей. Нельзя делать рокировку:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Если королю объявлен шах 2. Если делали ходы королем и ладьей 3. Если во время совершения рокировки король должен пройти через атакованное поле <p>- Для чего нужно делать рокировку? (для того, чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место). Длинная рокировка о-о-о.</p>
26	Шахматная партия.		<p>Белые: Черные:</p> <p>1 e2-e4 e7-e5 Как расшифровать эту запись?</p> <p>Цифра - это номер хода</p> <p>e2 (запись пешки опускается) - это где она стояла до начала перемещения на другое поле.</p> <p>Знак тире (-) - обозначает ход, значит пешка переместилась на поле e4. Затем очередь хода за черными, они отвечают e7-e5, т.е. пешка пошла с поля e7 на поле e5. Ход белых и ответ черных считается за один ход.</p> <p>2 Kg1-f3 Kb3-c6</p> <p>На втором ходу в сражение вступают легкие фигуры:</p> <p>Kg1 - белый конь с начальной позиции g1 перешел на поле f3 для быстрой рокировки короля и ладьи, и нападение на пешку e5.</p> <p>Kb3-c6 - черные защитили ее конем, перейдя с поля b3 на новое c6.</p> <p>3.Cf -c4 Kg8-f6</p>

			<p>Kg8 - f6 - черный конь нападает на пешку e4 и освобождает поле g8 для рокировки. 4. o-o №-c5 0-0 - белые сделали рокировку 5.d2-d3 o-o 6.Cc1-g5 d7-d6 7.Kb-d2 Cc8-g4 8.h2-h3 Cg4-h5 9. Фd1-e1 h7-h6 10.Cg5-h4 Kc6d14 11.Kf3:d4 Cc5:d4</p> <p>Начало партии (дебют) завершилось. И белые и черные неплохо развили свои фигуры, успели рокироваться.</p>
27	<i>Личное первенство</i>		<p>- Шахматный этикет - Сеанс одновременной игры с педагогом.</p>
28	<i>Итоговое занятие</i>		<p>Ребята совместно с родителями готовят доклады по истории шахмат.</p>

Тематическое планирование курса «Юный шахматист» 6 – 7 лет

№	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
	1. Шахматная доска		
1. 2.	Знакомство с шахматной доской Шахматная доска	Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	<p>Рассказ воспитателя об истории возникновения шахмат Инструкция по ТБ на занятиях по шахматам. Практическая работа. Рисование картины – иллюстрации к легенде о возникновении шахмат.</p> <p>- Что такое шахматная доска? (это площадка, на которой ведутся шахматные сражения. На шахматной доске друг против друга выступают армии белых и черных фигур, а ты и твой соперник являетесь командирами этих армий) - Из чего состоит шахматная доска? (из квадратов. Они называются полями) Загадка: На каких полях ничего не растет? (шахматных) Как они окрашены? (светлый и темный. Светлые - это белые поля, темные - черные поля) Сколько их? (64) Раскладывая шахматную доску на столе, нужно помнить, что белое поле должно быть в правом нижнем углу доски. Практическая работа. 1.Рисование шахматной доски в тетради в клетку. Белые поля так и остаются, а черные штрихуют карандашом. 2.Игра «Собери шахматную доску». (См. приложение) 3. Правильно положи перед собой шахматную доску. - Посмотри, какое поле в ближнем к тебе правом углу доски (белое). Значит, доска лежит правильно.</p>

3. 4.	2. Шахматные фигуры. Знакомство с шахматными фигурами	Белые, чёрные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и чёрные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
	3. Начальная расстановка фигур.	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания.
5.	Начальное положение		
	4. Ходы и взятие фигур.	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
7.	Ладья в игре.		
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.		Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжёлая фигура. Дидактические задания и игры «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

12. 13.	Ферзь в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
14. 15. 16.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь. Конь против ферзя, ладьи слона.		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Дидактические задания «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17. 18. 19.	Знакомство с пешкой. Пешка в игре. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Один в поле воин». Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
21.	Король против других фигур		Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	5. Цель шахматной партии.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах.
22.	Шах.		Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
23.	Мат.		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые

			приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
24.	Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
25	Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
26.	Рокировка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
27	Шахматная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
28	Шахматная партия.		

Ресурсное обеспечение

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	Учебно-методическое обеспечение: · Программа · Книги о шахматах — Методическое пособие для учителя
2	Наглядные пособия Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами
4	Учебное оборудование Магнитная доска.
5	Технические средства Компьютер

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
4. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 . 16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
5. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
6. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .
7. П. Костров, В. Рожков. 1000 шахматных задач. решебник. 1-й, 2-й, 3-й год С-Петербург.