

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР «ДОШКОЛЬНОЕ ДЕТСТВО»

**ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ПРЕДШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
ИГРЕ В ШАХМАТЫ**

Методическое пособие

**АСТАНА
2013**

0

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР «ДОШКОЛЬНОЕ ДЕТСТВО»

ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ПРЕДШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
ИГРЕ В ШАХМАТЫ

Методическое пособие

АСТАНА
2013

*Разработано на базе Республиканского центра «Дошкольное детство»
Министерства образования и науки Республики Казахстан*

Рецензенты

кандидат педагогических наук, доцент Салиева А. Ж.

кандидат педагогических наук, доцент Омарбекова А. И.

Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы: методическое пособие. – Астана, 2013. – 32 с.

В данном методическом пособии определено содержание программного материала по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы, даны методические рекомендации по организации обучения в старших группах дошкольных организаций. Предложено примерное перспективное планирование работы по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы. В приложении дан примерный перечень литературы для организации обучения игре в шахматы.

Пособие предназначено для педагогов дошкольных организаций, родителей в вопросах обучения детей игре в шахматы.

Республиканский центр
«Дошкольное детство», 2013

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современная концепция общего образования ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует 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. Значительную роль в этом сыграл "информационный взрыв" – знамение нашего времени. Сегодняшние дети умнее своих предшественников – это признанный всеми факт. Это связано в первую очередь со средствами массовой информации, опоясавшими мир каналами связи, с утра до ночи льющими поток разнообразных знаний в детские умы. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано – в 3–4 года.

В своём Послании народу Казахстана от 14 декабря 2012 года «Стратегия Казахстан - 2050»: новый политический курс состоявшегося государства» Н. А. Назарбаев говорит: *«Как и во всем мире, Казахстану необходимо переходить на новые методы дошкольного образования. Мы должны интенсивно внедрять инновационные методы, решения и инструменты в отечественную систему образования, включая дистанционное обучение и обучение в режиме онлайн, доступные для всех желающих».*

Дошкольное детство – небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. 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. И это очень важно, так как школа в наше время предъявляет к малышу, оказавшемуся на ее пороге, массу серьезных требований. С первых же дней учебы первоклассник должен ответственно к ней относиться, подчиняться требованиям и правилам школьной жизни, должен обладать развитыми волевыми качествами – без них он не сможет сознательно регулировать свое поведение, подчинять его решению учебных задач, организованно вести себя на уроке. Произвольным, управляемым должно быть не только внешнее поведение, но и умственная деятельность ребенка – его внимание, память, мышление. Ребенку необходимо уметь наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленной учителем задачи. И еще надо

последовательно овладевать системой понятий, а для этого требуется развитие отвлеченного, логического мышления. К тому же наибольшие трудности в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют к концу дошкольного возраста недостаточный объем знаний и навыков, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, у которых отсутствует желание и привычка думать, решать задачи. А это закладывается с раннего детства.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

Надо ясно представлять себе, что, для того чтобы подготовить их к творчеству на уровне современного развития знаний, нужно в само усвоение знаний ввести элементы творчества детей. 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, с 3-летнего возраста ведущей деятельностью становится игра.

Однако следует отметить, что цельной методики проведения шахматных занятий с детьми дошкольного возраста, нет ни в России, ни в иных странах.

В содержании данного методического пособия даны материалы к процессу обучения дошкольников азам древней игры, позволяющий приобщить к ней детей 5–6 лет. Цель – привить малышам интерес к мудрой игре, ненавязчиво помочь ребенку самому разобраться в сравнительной силе фигур и, главное, содействовать формированию качеств, необходимых для успешной учебы в школе, создать у ребенка психологическую готовность к школе.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Законодательно-нормативное обеспечение пособия

Правовой основой данного пособия является Декларация прав ребенка и Конвенция о правах ребенка, Конституция РК, Закон РК «Об образовании».

Цель: оказание помощи методистам и педагогам в обучении детей 5-6 лет основам теории и практики игры в шахматы с целью развития у детей интеллектуального мышления и познавательных способностей.

Задачи:

1. Краткосрочное обучения воспитателей и методистов детских дошкольных организаций основам теории и практики игры в шахматы и детей 5-6 летнего возраста.
2. Методические рекомендации для обучения для детей 5-6 лет основам теории и практики игре в шахматы.

Принципы построения и реализации программного содержания

Возрастающие требования к системе дошкольного воспитания и подготовке ребенка к обучению в школе привели к тому, что в жизнь вошли принципы вариативности дошкольного образования, обновления содержания многих образовательных программ.

Сама система воспитания и обучения, культивируемая в детских садах, не в полной мере справляется с поставленными задачами. И здесь, словно волшебная палочка, на помощь могут прийти шахматы, специально созданные для подготовки детей к школе. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Игра в шахматы в большой степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Данное пособие строится на следующих основополагающих **принципах:**

- **принцип интегративной целостности.** Интегрируются различные виды занятий и деятельности детей (изобразительная деятельность, развитие речи, математические представления, театрализация);

- **принцип сотрудничества.** Координация подходов к воспитанию и обучению в условиях дошкольной организации и семьи обеспечивает более широкое участие родителей в жизни группы и успешное их знакомство с возрастными психофизиологическими особенностями детей;

- **принцип вариативности.** Вариативность заданий в рамках одного содержания позволяет ребенку усваивать то, что ему по силам, проявлять творчество в соответствии с его интересами и склонностями;

- **принцип новизны.** Возможность включения в вариативную часть обучающей программы;

- **принцип творчества.** Ориентирует педагога на приобретение каждым ребенком опыта творческой деятельности;

- **принцип психологической комфортности.** Создание особой предметно-развивающей среды, обеспечивающей эмоционально комфортные условия образовательного процесса;

СТРУКТУРА

1. Пояснительная записка

2. Основная часть:

1) Методические рекомендации к подготовке воспитателей и методистов дошкольных организаций основам теории и практике игры в шахматы.

2) Методические рекомендации к обучению детей 5-6 лет теории и практике игры в шахматы (I год обучения).

3) Приложения

Организация и проведение шахматных турниров и итоговых занятий с детьми 5-6 лет.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПОДГОТОВКЕ ВОСПИТАТЕЛЕЙ И МЕТОДИСТОВ ДОШКОЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ ОСНОВАМ ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Шахматы - это популярная игра, игра черных против белых. Краткое описание основных **правил шахмат**.



Начнем с исходного материала. У каждого игрока по 16 фигур одного цвета. Фигуры располагаются на игровом пространстве (шахматной доске), поделенном на 64 квадрата черных и белых цветов в поочередной последовательности.



Что в первую очередь гласят нам правила шахмат – это расположение клеток: черный квадрат должен находиться в нижнем левом углу.



Набор **шахматных фигур** состоит из 32 фигур — 16 черных и 16 белых. В шахматной игре принимают участие два человека, каждый из которых получает шесть наименований фигур:

 /  — одного короля

 /  — одного ферзя

 /  — две ладьи

 /  — два слона

 /  — два коня

 /  — восемь пешек

Каждая фигура на шахматной доске ходит по-своему. Поэтому первое, что вы должны сделать, если вы хотите научиться играть в шахматы — это выучить правильные названия шахматных фигур, их расстановку на доске и правила, по которым ходят фигуры.

После этого можно продолжать изучение теории. Вам предстоит выучить правила игры, узнать о специальных ходах (рокировке и взятии на проходе), возможных ситуациях в игре (шах, мат и пат), этапах шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль) и других нюансах шахматной игры.

Итак, начинается игра. Как производятся ходы в шахматах различными фигурами? Первый ход делают белые (игрок, который выбрал белый цвет). Игроки делают ход поочередно, (*правила шахмат* гласят, что есть исключение, об этом чуть позже). Ход состоит из перемещения фигуры игрока на другое поле. И вот здесь мы сталкиваемся с массой пунктов.

Ни одна фигура не должна быть передвинута на место, где уже занята позиция фигурой того же цвета. Если же это фигура "противника", то она удаляется (говорят, что она "взята").

А, теперь, подробно о том, как может ходить фигура своего вида.

1. Слон может ходить на любом поле по диагонали, на которых он стоит.

2. Ладья может ходить на любом поле по вертикали или горизонтали, на

которых она стоит.

3. Ферзь ходит на любом поле по вертикали, горизонтали или диагонали,

на которых он стоит.

4. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться

через поле, занятое другой фигурой.

5. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он

стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали (визуально

буква Г, где конь в основании).

6. Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное

непосредственно перед ней на той же самой вертикали или с исходной позиции

пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба

эти поля не заняты. Либо пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера,

которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно

забирая эту фигуру. Правила шахмат описывают, что пешка, атакующая поле,

пересеченное пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции

сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний

ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только

очередным ходом и называется взятием “на проходе”. Когда пешка достигает

самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть

заменена на ферзя, ладью, слона или коня “своего” цвета, что является частью

того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже

сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется

“превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу.

7. Король может перемещаться двумя различными путями. Во-первых,

ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более

фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже в том

случае, когда они не могут ходить. А также “рокируясь”. Это перемещение

короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считается одним

ходом короля и выполняется следующим образом: король перемещается с его

исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья

переставляется через короля на последнее поле, которое только что король

пересек – так звучат правила игры в шахматы.

Слева вверху – положение перед рокировкой белых на королевский фланг и

рокировкой черных на ферзевый фланг. Справа вверху – положение после

рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый

фланг. Слева внизу – положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг. Справа внизу – положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг. Рокировка становится невозможной: если король уже ходил, или с ладьей, если она уже ходила. Рокировка временно невозможна: если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера; если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-то фигура, мешающая рокировке. Считается, что король находится “под шахом”, если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если такие фигуры сами не могут перемещаться. Объявление шаха не обязательно. Следует заметить, как устанавливают правила шахмат ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Правила игры просты. Нужно создать ситуацию, которая называется мат. Мат — ситуация, когда после хода соперника король атакован его фигурой, и при этом игрок не может своим ходом защититься от шаха. Шах — ситуация, когда после хода противника король атакован его фигурой. Также возможен пат – ситуация, при которой король не находится под шахом, но любое действие игрока приведет к мату. Обычно пат возникает, когда не остается фигур кроме короля, а соперник не может загнать его в мат (по причине отсутствия важных фигур).

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПОДГОТОВКЕ И ОБУЧЕНИЮ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но безусловно на уровне, доступном для ребенка. Л. Выготский указывал, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести его за собой. Так с какого же минимального возраста можно приобщать маленького человека к игре деревянных королей?

Возраст 3-3,5 года – это тот возраст, когда у малышей наряду с наглядно–действенным мышлением формируются элементы образного мышления, развивается память, внимание. Дети понимают речь взрослого без наглядного сопровождения, учатся сравнивать, подбирать предметы по цвету и величине. Для целей обучения азам шахматной игры весьма важно и то, что уже к концу третьего года жизни малыши умеют говорить не торопясь, внятно отвечают на вопросы, рассказывают о виденном в 2–4 предложениях, воспринимают

небольшие сюжетные сказки даже без наглядного сопровождения, правильно держат карандаш и пользуются им, проводят горизонтальные, вертикальные, округлые линии. А к 3,5 годам у детей совершенствуется пространственная ориентировка, развивается способность устанавливать простейшие связи между воспринимаемыми предметами и явлениями, дети учатся простейшим обобщениям. Они в состоянии составить группу из отдельных предметов, понимают вопрос "сколько?", сравнивают две группы предметов, определяют равенство или неравенство, сравнивают два предмета по размеру (длиннее – короче, выше – ниже, больше – меньше), учатся различать левую и правую руку, пространственные направления от себя: справа (направо), слева (налево), впереди (вперед), позади (назад), вверх, вниз.

Все эти знания и умения – та база, на которой можно построить процесс начального обучения шахматной игре. Весь вопрос лишь в том, чтобы сделать его максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Несомненно, что умение играть в шахматы поможет маленьким "теоретикам" отточить свой логический аппарат, а "мечтателям" позволит приобрести необходимую гармонию.

Обучение игре в шахматы с самого раннего дошкольного возраста важно с гораздо больших точек зрения, чем принято думать. Оно поможет повысить интеллектуальный уровень детей, поможет не отстать в психическом развитии миллионам детей, живущим в сельских регионах.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН (старшая группа)

*Первый год обучения
2 часа в неделю, всего 68 часов*

№ п/п	Тема	Цели	Кол-во занятий
1	Знакомство игрой	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с историей возникновения шахмат 	2
2	Знакомство шахматной доской	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с шахматной доской. • Учить правильно располагать шахматную доску перед игрой. • Познакомить с вертикалью, горизонталью и диагональю. • Учить запоминать названия каждой клеточки шахматного поля. • Показать ребёнку центр – четыре поля в середине шахматной доски. 	4

3	Знакомство шахматными фигурами	с	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с шахматными фигурами. • Учить отличать одни фигуры от других по форме и цвету, знать названия фигур. 	4		
4	Знакомство расположением фигур на шахматной доске	с	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с правильным расположением фигур на доске. • Учить расставлять фигуры самостоятельно. 	4		
5	Знакомство ходами фигур	с	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. • Пешки 	4		
6			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. • Слон 	2		
7			<ul style="list-style-type: none"> • Комбинации игры с использованием пешек и слонов 	6		
8			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. • Ладья 	4		
9			<ul style="list-style-type: none"> • Комбинации игры с использованием пешек, слонов и ладьи 	6		
10			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать 2-ход фигур и объяснять правила хода. • Король 	4		
11			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. • Ферзь 	4		
12			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с ходами фигур. • Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. • Конь 	2		
13			Знакомство правилами игры	с	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить детей с правилами игры. • рокировка • шах • мат 	20
14			Знакомство новыми словами	с	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с понятиями: дебют, миттельшпиль, «эндшпиль» 	2
Всего				68		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Неделя	Занятие	Задачи урока	Дидактические материалы
I	1	Знакомство с игрой	Об истории возникновения шахмат «Сказка про шаха и про шахматы»
	2	Знакомство с новым предметом - шахматами	Тест-беседы 1. В какие игры вы играете? 2. Какие страны вы знаете? Тесты помогут вам найти общий язык с детьми, заинтересовать их.
II	3	Знакомство с шахматной доской Дать знания о шахматной доске	«Удивительные клетки» – из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски,
	4		– начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски
	5		– раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска – правильно положить шахматную доску
	6		На шахматной доске восемь рядов, идущих слева направо, эти ряды называются горизонталями. Столбики клеток на шахматной доске, идущие снизу вверх, называются вертикалями. Косые линии доски, проходящие через поля одного цвета, называются диагоналями. Шахматные диагонали бывают белые и черные. Диагональ, проведенная из угла в угол называется большой диагональю. В горизонталях соседние клетки соединяются боковыми сторонами (левой и правой), в вертикалях верхней и нижней гранями, а в диагоналях клетки соединяются противоположными углами.
III	7	Знакомство с шахматными фигурами	Для ознакомления с шахматными фигурами рекомендуется проведение следующих дидактических игр-заданий: “Волшебный мешочек”, “Шахматный теремок” .
	8	Король, ферзь, слон, конь, ладья, пешка.	“Шахматный колобок”, “Шахматная репка”, “Прятки” .
	9		“Запретная фигура”, “Угадай-ка”, “Пирамида” .

	10		“Догонялки”, “Школа”, “Полна горница”.
IV	11	Познакомить детей с расположением фигур на шахматной доске	При проведении групповых занятий рекомендуются игры-задания: “Кто быстрее?”, “На стуле”, “Над головой”
	12		“Ряд”, “Белые и чёрные”, “Что общего?”
	13		“Большая и маленькая”, “Запретная фигура”, “Волшебный мешочек”
	14		“Шахматный теремок”, “Шахматный колобок”, “Шахматная репка”.
V	15	Познакомить детей с ходами пешки. Учить детей самостоятельно показывать ход фигуры и объяснять правила хода.	<u>Правило 1. (как пешки ходят)</u> Маленькие пешки ходят только: - по вертикали, - вперед, - на одну клетку. <u>Правило 2 (первый ход)</u> Если пешки еще не ходили и стоят на 2(7)-й горизонтали, то свой первый ход они могут сделать как на одну так и на две клетки (через клетку) <u>Правило 3. (правило взятия)</u> Пешки бьют вперед наискосок по диагонали, но только на одну клетку.
	16		Отработка практических комбинаций ходов пешки.
	17		<u>Правило 4 (правило превращения пешки)</u> Когда пешка доходит до последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру того же цвета, кроме короля.
	18		Отработка практических комбинаций превращения пешки.
VI	19	Познакомить детей с ходами слона. Учить детей самостоятельно показывать ход фигуры и объяснять правила хода.	Слон ходит как дамка в шашках, наискосок по диагонали на столько клеток, на сколько захочет. Расставить белых и черных слонов, как в начале шахматной партии. И сразу же можно заметить главное отличие от шашечной дамки – есть слоны которые ходят по белым клеткам. Дамки – только по черным. Тех слонов, которые ходят по белым называют белопольными, а которые передвигаются по черным – чернопольными. Слон ходит по диагоналям. Слон считается линейной

		Как ходит и как ест шахматный слон?	<p>фигурой. Первые ходы следует выполнять вместе с детьми.</p> <p>Прогулка со слоном по интересному лабиринту. Поставим на доске белого слона на h1 и черного слона на h7. Между фигурами возведем барьеры и препятствия (черные пешки, которых нельзя есть). Белый слон решил отправиться в гости к черному слону, но на пути слона было много препятствий, а путь был всего один. Путь необходимо найти. Затем черный слон идет к белому.</p>
	20		
VII	21-26	Комбинации игры с использованием пешек и слонов. Учить детей доводить одну пешку до противоположной горизонтали.	
VIII	27	Познакомить детей с ходами фигур. Учить детей самостоятельно показывать ход фигуры и объяснять правила хода.	<p>Взять ладью и поставить на любую клетку шахматного поля. Ладья похожа на башню, но она умеет быстро передвигаться. Ладья ходит по прямым линиям вперед и назад, вправо и влево на столько клеток, на сколько захочет. И когда захочет может остановиться.</p> <p>Ладья ходит по прямым линиям: горизонталям и вертикалям. Ладья – линейная фигура.</p>
	28	Ладья	<p>Д/и «Плывет ладья по доске». Поплаваем с ладьей все время, меняя направления.</p> <p>Д/и «Сбор урожая». Расставить на доске несколько пешек и фигур черного цвета и белой ладьей уничтожим их всех по очереди. Нужно тратить не более двух ходов на уничтожение каждой пешки.</p>
	29		<u>Правило.</u> Ладья не может перепрыгивать ни через свои, ни через чужие фигуры.
	30		<p><u>Задания на закрепление</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поставить на доске несколько фигур одного цвета и свою ладью другого цвета. 2. Попробуйте, двигаясь ладьей, переест все пешки и фигуры. 3. Выполнить это же задание, называя каждый ход ладьи.
IX	31 - 36	Комбинации игры с использованием пешек, слонов и ладьи. Учить детей доводить одну пешку до противоположной горизонтали.	

X	37	Познакомить детей с ходами фигуры. Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода Короля	<p>Король объединяет в себе ходы ладьи и слона, поэтому умеет передвигаться прямо и наискосок (по вертикали, по диагонали и по горизонтали).</p> <p>Король очень похож на королей из сказок, очень ленив. Он ходит на все стороны только на одну клетку.</p> <p>Король – самая главная фигура.</p>
	38		<p>Путешествие с королем по шахматной доске.</p> <p>Переест все пешки и фигуры на доске, но старайтесь, чтобы во время путешествия король не попадал под удары фигур противника;</p> <p>Отправиться в гости к белому ферзю.</p>
XI	41	Познакомить детей с ходом фигуры. Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода. Ферзь	<p>Ферзь объединяет в себе ходы ладьи и слона, поэтому умеет передвигаться прямо и наискосок (по вертикали, по диагонали и по горизонтали).</p> <p>Ферзь – самая сильная фигура на шахматной доске!</p> <p>Ферзь – генерал среди фигур и во время шахматного боя быстро передвигается на любое поле. Во время игры Ферзь может сразу справиться со многими фигурами, может легко уничтожить весь пешечный ряд.</p>
	42		<p>Главная задача – научить детей видеть всю доску. Увидев первое нападение, дети перестают искать лучшие ходы. Для этого предлагаются следующие задания:</p> <p>Сколько у вас глаз? Два. А вот у ферзя е5, стоящего в центре доски их восемь! Об этом необходимо помнить. Обязательно нужно видеть фигуру, на которую восьмиглазый ферзь нацелился. К ферзю противника нужно относиться с уважением, он способен нанести многочисленные нападения на ваши фигуры.</p>
	43		<p>Игра «Стрелок в тигре». Сколько выстрелов может сделать ферзь, атакая как ладья? Четыре.</p> <p>По вертикали – вверх и вниз, и по горизонтали – влево и вправо. Столько же атакая, как слон – два вверх по диагонали и два вниз. Выстрелы Ферзя прилипают к краям доски. Чтобы не забыть обо всех направлениях, нарисуйте ферзю во все стороны усы. Каждый выстрел отмечайте пешкой. Посчитайте выстрелы. Если у ферзя е4 их восемь, то вы молодец! А если меньше, то поиграйте в часы.</p>

	44		<p>Игра «Часы». Начните с 12 часов. Наступает новый год. Далее мы начинаем двигаться по часовой стрелке.</p> <p>Игра «Поездка в метро» На шахматной доске есть четыре линии, по которым может ездить белый ферзь. Где сделать одну пересадку чтобы попасть в гости к черному ферзю? Сколько пересадок может сделать ферзь? Посчитайте сколько нападений (пересадок) может сделать черный ферзь? Выполните такие задания с белым и с черным ферзем.</p>
	45		<p>Закрепление полученных знаний.</p> <p>Игра с королем и ферзем. «Сбор урожая»</p>
XII	46	<p>Познакомить детей с ходами фигур.</p> <p>Учить детей самостоятельно показывать ход фигур и объяснять правила хода.</p> <p>Конь</p>	<p>Конь ходит буквой Г (ходим прямо, ходим в бок)</p> <p>«Игра в цветочки»: расставить цветочки-пешки вокруг коня. Первую пешку ставим вместе, считая знакомое раз-два-в сторону. Оставшиеся пешки ребята расставляют сами. Цветок довольно красивый и нравится детям. Они с удовольствием расставляют пешки вокруг коней. По мере приближения к краю доски, количество цветочков уменьшается.</p>
	47		<p>Упражнение для коня: Попасть конем в угол доски, первые два задания выполнить вместе с детьми. Третье и четвертое дети выполняют самостоятельно.</p> <p>Особенность прыжков коня. При прыжке он меняет цвет поля. Стоял на белом, приземляется на черном.</p> <p>Конь перелетает через пешки, не обращая внимания на вражеские фигуры.</p>
XIII	48-58	<p>Знакомство с рокировкой.</p> <p>Разобраться во всех правилах и тонкостях рокировки.</p> <p>Познакомить детей с правилами игры.</p>	<p>Рокировка – это специальная королевская защита, она делается для защиты своего короля (для его безопасности).</p> <p>Расставить шахматные фигуры, сделать несколько первых ходов. Захватить центр, вывести своих двух коней и двух слонов на боевые позиции. Король – самая главная фигура, ему будет неуютно в центре – над ним нависли грозные слоны, грозят прискакать кони. Короля необходимо беречь. Рокировка – для короля выстраивается уютный шахматный домик, откуда он наблюдает за ходом сражения.</p> <p>Как делают рокировку? Король движется по</p>

		<p>Рокировка</p>	<p>направлению к ладье через одно поле (на поле того же цвета), а ладья перепрыгивает через короля и становится рядом.</p> <p>Нельзя делать рокировку, если:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Король уже ходил; 2. Ладья уже ходила; 3. Между королем и ладьей находится какая-либо фигура. Нельзя побить фигуру противника и заодно сделать рокировку; 4. Королю шах; 5. Белый король после рокировки окажется под ударом фигуры противника – под шахом; 6. Нельзя делать рокировку через битое поле. Король при рокировке должен перейти поле, которое атакует фигура противника.
		<p>Шах</p>	<p>Король – главная фигура на шахматной доске. Но ему всю игру приходится прятаться за своими фигурами или убегать. Без короля шахматное войско должно сдаваться! Шаху – мат, что в переводе с индийского означает королю пришел конец! Например, ладья напала на короля и говорит: «Я тебя съем!», а по шахматному это будет: «Шах!». Король думает, что сделать, чтобы его не побила ладья?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Король может просто уйти из под шаха. Правда, при этом уважение к его величеству пострадает. Если уже приходится бежать, то нужно это сделать как можно непринужденнее. 2. Король может приказать слону заслонить его от шаха (встать между атакующей черной ладьей и королем). Теперь черная ладья упирается в слона. Слон у белого короля стал щитом – этот прием называется защита от нападения. 3. Можно просто побить вражескую фигуру. Конечно, это самый надежный способ избавиться от шаха. Ладья больше шаховать не будет. 4. Шах – это нападение на короля любой фигуры или пешки. От шаха еще ни один шахматный король не умер. <p>Король тоже шахматная фигура, и сам может позаботиться о своей безопасности: побить фигуру противника.</p>
		<p>Мат</p>	
		<p>Пат</p>	

	65-66		<p>Слово – <i>пат</i> пришло к нам из итальянского. Патта – игра вничью. Пат – это положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в этот момент не находится под шахом.</p> <p>Как лучше поставить шах и мат противнику. И как научиться их избегать. Рассмотреть все возможные позиции.</p> <p>Погонять ферзем и ладьями «голового» короля.</p>
XIV	66-68	<p>Познакомить с понятиями: дебют, миттельшпиль, «эндшпиль»</p>	<p>Прежде, чем начать главное сражение, соперники выводят свои фигуры. Делается это за 8-10 ходов. Эта стадия партии называется дебютом. Он во многом определяет дальнейший ход борьбы.</p> <p>Очень важно научить детей не просто механически выводить фигуры, а делать свои ходы, понимая их смысл. Первые шаги делаем вместе, объясняя ребятам каждый ход.</p> <p><u>10 заповедей дебюта:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. стремиться к быстрому развитию своих фигур; 2. не ходить одной фигурой несколько раз; 3. располагать фигуры, так, чтобы они не мешали друг-другу; 4. не выводить своего ферзя в начале партии; 5. понимать назначение каждого хода; 6. опередить противника в развитии фигур; 7. не заниматься «пешкостством» – отстанете в развитии; 8. установить контроль над центром своими фигурами; 9. думать о безопасности своего короля; 10. не строить «ловушки» противнику. <p>«миттельшпиль» – середина игры; «эндшпиль» – окончание игры, когда на шахматной доске остаются всего несколько фигур.</p>

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

“Волшебный мешочек”. По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите 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 угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

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

“Шахматный колобок”. Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон, “медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок.

Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.

“Шахматная репка”. Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.

“Большая и маленькая”. Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

“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.

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

“Белые и чёрные”. В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: “Чёрный король”. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

“Угадайка”. Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

“Куча мала”. Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую-нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: “Так?” Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

“Школа”. Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”

“Цвет”. Попросите малыша 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 шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

“Ряд”. Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

“Пирамида”. Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

“По росту”. Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

“Догонялки”. Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

“Прятки”. Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае, вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

“Кто быстрее?”. Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

“Над головой”. Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

“На стуле”. Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

“Убери такую же”. Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

“Полна горница”. Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

Последние две дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после окончания занятия достаточно занимательным.

Для проведения индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания:

“Волшебный мешочек”, “Шахматный теремок”, “Шахматный колобок”, “Шахматная репка”, “Запретная фигура”, “Угадайка”, “Пирамида”, “Прятки”, “Догонялки”, “Школа”, “Полна горница”.

При проведении групповых занятий можно порекомендовать игры-задания: “Кто быстрее?”, “На стуле”, “Над головой”, “Ряд”, “Белые и чёрные”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”, “Запретная фигура”, “Волшебный мешочек”, “Шахматный теремок”, “Шахматный колобок”, “Шахматная репка”.

Как правило, двух-трех занятий по 15–25 минут достаточно, чтобы все дети в возрасте 3–6 лет усвоили названия шахматных фигур.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

Нарисуй нам шахматную доску, – попросил Незнайка Карандаша.

Карандаш задумался и сказал:

– Вспомнил! Она состоит из множества светлых и тёмных клеточек.

И Карандаш нарисовал светлую клеточку. А рядом с ней – тёмную клеточку.

– По-шахматному, это поля, – объяснил Незнайка. – Светлые клетки – белые поля. Тёмные клетки – чёрные поля. Вот так, братцы.

Светлая и тёмная клеточки-поля ожили и улыбнулись.

Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.

Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.

– Поля, погодите! – закричал Карандаш. – Я ещё не всю шахматную доску нарисовал.

И Карандаш начал быстро-быстро рисовать белые и чёрные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбежались кто куда.

Наконец, Карандаш нарисовал столько клеток, сколько нужно, и устало сказал весёлым человечкам:

– Всё, теперь ловите их.

И весёлые человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями. Но поля ловко ускользали у Буратино из-под носа, выскользывали у Чиполлино из рук, проскальзывали у Незнайки между ног.

Всё же, все клетки были пойманы, но встать рядом с чёрными полями белые поля отказывались. Да и чёрные поля не захотели встать рядом с белыми полями.

– Они слишком тёмные, – упирались белые поля.

– Они слишком светлые, – фыркали чёрные поля.

Тут белый король почернел от злости, чёрный король побелел от злости, и оба короля в один голос пригрозили:

– Если сейчас же не встанете на свои места, мы поищем другую шахматную доску, а с вами никто не будет играть.

Белые и чёрные поля испугались, прижались друг к дружке, и получилась шахматная доска.

Незнайка уселся с одной стороны шахматной доски, остальные весёлые человечки расположились с другой стороны шахматной доски.

– Сейчас, мы с вами противники, братцы. Ведь в шахматы играют игроки-противники. Правое поле у меня белое, – значит, шахматная доска между нами лежит правильно.

Тут полям наскучило стоять, прижавшись друг к другу, и они снова разбежались по углам.

То-то вновь была работа весёлым человечкам ловить озорные поля.

Приложение 3

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для закрепления пройденного материала попросите малыша:

- из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и тёмных кубиков,
- начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски,
- вспомнить, где, кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке,
- раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только чёрным),
- правильно положить шахматную доску между вами или между куклами.

Покажите ребёнку ЦЕНТР – четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют ПАРТНЁРАМИ.

СЦЕНАРИЙ ПРОВЕДЕНИЯ I ШАХМАТНОГО ТУРНИРА «ОТВАЖНАЯ ПЕШКА»

Дата проведения:

Время проведения:

Место проведения:

Участники турнира: дети, зрители- родители, воспитатели.

Цель: демонстрация умений и навыков игры в шахматы, развивать любовь и интерес к игре.

Необходимые атрибуты: шахматный ковер, шахматная магнитная доска, коронки с изображением шахматных фигур (36 фигур, 8 запасных коронок пешек), яркие игрушки, музыкальная аппаратура, 2 микрофона.

1-ведущий :

Уважаемые зрители и гости! Мы рады приветствовать Вас на первом шахматном турнире в нашем Детском саду.

Сегодня вы увидите представление «В нашем шахматном королевстве».

Внимание! Внимание! Начинаем наше представление.

Приглашаем участников нашего турнира.

Звучит музыка. Дети входят в зал, 1-ведущий представляет детей, дети садятся. На голове у каждого – шахматная фигура.

1-ведущий:

Шахматы любят и знают во всех уголках нашей планеты. Прежде они считались изысканной забавой мудрецов и властителей, но постепенно завоевали умы и сердца всех. А пришла эта игра из далекой и загадочной Индии много-много веков назад....

Ты, дружок мой, без опаски,

Без смущения вступай,

Словно в мир чудесной сказки,

В черно-белый этот край.

1-ведущий представляет чемпионку миру (Асаубаева Бибисара), она рассказывает о себе, о своих наградах (награды показывает детям), отвечает на вопросы детей.

2-ведущий: Прежде чем начать наше маленькое представление, мы предлагаем вам отгадать шахматные загадки. Итак, загадки!

1. Маленькая, удаленькая, все поле прошла и фигуру нашла. (Пешка).

2. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка).

Уважаемые пешки, пройдите на шахматный ковер и займите свои места.

Пешки заняли свои места на ковре

2-ведущий: А, вот, теперь отгадайте эту загадку

Стою на самом краю,
Пусть откроют – пойду,
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу. (Ладья).

Уважаемые ладьи! Вставайте на свои места.

Появляются две Ладьи и занимают на ковре свои места.

1-ведущий:

Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косо́й он ходит,
Хоботом он водит. (Слон).

1-ведущий: А вот такую загадку отгадаете?

Два братца в одной армии служат,
А встретиться не могут.

(Чернополные и белополные слоны).

И вы, заморские гости, вставайте на свои места.

Слоны занимают свои места

2-ведущий: Звук - топот копыт

Слышите, топот не умолкает...

Кто это? *(дети отвечают)*

Правильно!

Прыгает Конь, подковы звяк!

Необычаен каждый шаг:

Буква «Г» и так, и сяк.

Получается зигзаг.

И подковы у лошадки

Необычны и смешны:

Притаится, словно в прятки,

И скакнет из-за спины.

- Кони, займите свои места

1-ведущий:

Нет Главной фигуры.

Включается музыка (вальс). Пешки, поддерживая шлейф, вводят короля.

Будь начеку, королевская рать –

Должна Короля она оберегать.
Ведь, если б Король беззащитный погиб,
Фигуры борьбу продолжить не смогли б!

2-ведущий:

Запомни, Король всех главней, всех важней,
Нет в шахматном войске важнее вождей!
Включается быстрая музыка.

Все фигуры, стоящие по правую и левую сторону от Короля делают реверанс с поклоном и встают на свои «клеточки».

1-ведущий: А кто же друг и стражник короля? (Ферзь)

1-ведущий:

Шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон –
И прямо, и наискосок.
Направо, налево, вперед и назад...
А бью я и вдаль, и в упор.
И кажется, будто мне тесноват
Доски черно-белый простор.

Пешки (хором, выглядывая из-за Ферзя):

Ферзь очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше вниманья ему удели!
Ферзь встает на свое место.

1-ведущий: Вот и подошли все шахматные фигуры,
Мы можем начать шахматное сражение

2-ведущий:

Итак, белый отряд, черный отряд –
Друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде одном,
Точно такой же – в отряде другом.
В каждом отряде, ты сам погляди –
Оба угла занимают Ладьи.
Рядом с Ладьями Кони видны,
Рядом с Конями встали Слоны.
Кто же посередине?
Ферзь с Королем –
Самые главные в войске своем.

А пред всеми: Ладьей и Конем,
Перед Слоном, Королем и Ферзем... Пешки
Пешки-малышки встали стеной,
Нам начинать этот сказочный бой!

Ребята, рассаживайтесь пока на свои места.

Дети рассаживаются на свои места.

II. Игра с детьми. На мольберте стоит шахматная магнитная доска, фигуры на полке. Соревнование между двумя командами.

Дети из старшей и подготовительной групп делятся на две команды по 16 человек (на голове – изображения шахматных фигур), средняя группа и новые прибывшие дети - зрители.

Задания ведущего:

1) Сейчас по команде каждый ученик (по имени) подходит по очереди к доске и выбирает фигуру, которая на их короне и ставит ее на нужное место.

2) Вопросы про ходы шахматных фигур (с учетом их уровня знаний, каждому по 2 вопроса по очереди).

Ребята садятся. Становятся зрителями.

III. Ребята из старшей и подготовительной групп по 5 человек по очереди проходят к столам и играют с чемпионкой. В это время вторая ведущая проводит игру со средней группой и новоприбывшими детьми.

Начинается игра со средней группой и новоприбывшими детьми.

1) *Волшебный мешочек.* (Ребята с закрытыми глазами должны угадать на ощупь фигуру и рассказать про нее, что знают)

2) *Игра на шахматном ковре* (На клетке стоит игрушка, и надо показать ход фигуры, которая может съесть эту игрушка)

3) *Показ на шахматном ковре ход фигуры* (ведущий называет фигуру)

IV. Музыкальный номер

V. Слова судьи по итогам игры и награждение.

Награждают всех детей сертификатами за участие в шахматном турнире.

VI. Беседа с родителями детей и рекомендации.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *Сухин И. Г.* Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. – Москва, 2013.
2. *Селиванов А. В.* Сборник избранных задач гроссмейстера Якова Владимирова.
3. *Притчард Д.* Шахматы. Учебник для начинающих. – Астрель, 2011.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Общие положения	5
3.	Методические рекомендации к подготовке воспитателей и методистов дошкольных организаций основам теории и практике игры в шахматы	7
4.	Методические рекомендации к подготовке и обучению детей 5-6 лет теории и практике игры в шахматы	9
5.	Перспективный план (старшая группа) Первый год обучения	10
6.	Календарно-тематический план (старшая группа) Первый год обучения	12
7.	Приложение 1. Дидактические игры	19
8.	Приложение 2. Удивительные клетки	22
9.	Приложение 3. Методические рекомендации	23
10.	Приложение 4. Сценарий «Шахматного турнира «Отважная пешка»	24
11.	Использованная литература	28
12.	Содержание	29