****

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 2](#_Toc319309349)

[УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ 4](#_Toc319309350)

[СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ 5](#_Toc319309351)

[ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗУН 7](#_Toc319309352)

[УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ 8](#_Toc319309353)

[СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ 9](#_Toc319309354)

[ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗУН 11](#_Toc319309355)

[СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ 11](#_Toc319309356)

[МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ 12](#_Toc319309357)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА 14](#_Toc319309358)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 14](#_Toc319309359)

[Приложение 1.КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ 16](#_Toc319309360)

[Приложение 2.ДИДАКТИЧЕСКИЕ СКАЗКИ 19](#_Toc319309361)

[Приложение 3. ПЛАНЫ-КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ 25](#_Toc319309364)

#

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность программы**: физкультурно-спортивная.

**Актуальность, новизна и отличительные особенности программы.**

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям, живущим в северных регионах и учащимся в трудных климатических условиях, не отстать в развитии от своих сверстников, живущих «на материке», открывает дорогу к творчеству десяткам тысяч детей некоммуникативного типа.

Важная особенность шахмат заключается, в том числе, и в существующих правилах корректного поведения во время игры. Нарушать правила нельзя, поскольку любое подобное нарушение приводит к немедленному поражению. В этом заключается принципиальное от­личие шахмат от многих других игр, в частности, от игровых видов спорта, где нарушение правил приводит лишь к штрафам (штрафным ударам, удалению игроков и т.п.), но не к прекращению самой игры. Таким образом, у детей с самого раннего возраста формируется уважительное отношение к правилам, нормам поведения, а ведь в основе морали, нравствен­ности лежит осознанное и добровольное соблюдение общепризнанных норм поведения.

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью формирования и развития с раннего возраста таких важных качеств ребенка, как память, логическое мышле­ние, внимание и воображение, усидчивость; в процессе обучения шахматной игре вырабатываются важные практические навыки - умение предпринимать волевое усилие и доводить начатое дело до конца.

Шахматы являются почти идеальной моделью для успешного развития способности действовать в уме. Обычно эти способности формируются в 6-10-летнем возрасте, поэтому самый подходящий возраст для начала изучения шахмат - это старшая или подготовительная группы детского сада, а также 1 класс общеобразовательной школы.

Именно поэтому была разработана образовательная программа «В гостях у Каиссы», в основу которой легли методические рекомендации Абрамова С.П., Барского В.Л. «Шахматы: методика проведения занятий».

**Педагогическая целесообразность.**

Данная программа обучения шахматам старших дошкольников и младших школьников направлена на формирование творчески активной личности. В старших группах детского сада и в начальной школе на первый план выходит развивающая функция обучения, и данный курс позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков. Во время шахматных занятий дети учатся делать выводы и обобщения, выявлять закономерности. Игровая форма обучения превращает знакомство с шахматами в увлека­тельный процесс, а соревновательный элемент помогает поддерживать устойчивый интерес к получению новых знаний, которые немедленно найдут практическое применение в дружеских партиях детей.

Основа результативного обучения - ориентация на личность ребёнка, его способности и возможности, поэтому образовательный процесс основан на технологии личностно-ориентированного обучения И.С.Якиманской.

**Цель программы**:формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры; создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы учащихся.

**Задачи:**

1. Формировать основополагающие знания в области теории и практики шахматной игры.
2. Обучать детей совершать операции в уме, не передвигая фигур; видеть на доске все возможные последствия от предполагаемого хода и уметь просчитывать ходы соперника.
3. Развивать логику, внимание, мышление, память учащихся.
4. Осуществлять нравственное и эстетическое воспитание детей на основе мировой шахматной культуры.
5. Обучать правилам разыгрывания начала партии, простейшим тактическим ударам, основам дебютной подготовки, простейшим схемам достижения матовых ситуаций.
6. Воспитывать интерес к шахматной игре, усидчивость, самообладание, умение контролировать себя, терпение, осторожность.

**Программа составлена в соответствии** с основными нормативными документами в области образования РФ, а именно:

* Закон «Об образовании в РФ»;
* Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ от 29.08.2013 № 1008);
* Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4. 3172-14 от 04.07.2014 № 41);
* Примерные требования к программам дополнительного образования детей (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 № 06-1844).

**Возраст учащихся.**

Программа «В гостях у Каиссы» имеет уровень дошкольного образования и разработана для обучения детей в возрасте 5-7 лет. Наполняемость в группах предполагает состав учащихся от 10 до 15 человек.

**Продолжительность образовательного курса** - 2 года.

**Формы занятий.**

Основная форма работы по программе - групповые занятия, которые организуются в форме беседы и игры.

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

Для наиболее талантливых детей, показавших высокие результаты в усвоении программного материала, предусматриваются индивидуальные занятия с целью развития и совершенствования их мастерства и достижения спортивных результатов.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций, а также отработка практических навыков игры.

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой дошкольного образовательного учреждения, общеобразовательной школы и учреждения дополнительного образования детей, ориентированной на обучение детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 25 минут в старшей группе детского сада или по 30 минут в подготовительной группе; в 1 классе общеобразовательной школы продолжительность занятий – 35-45 минут. Общий объём учебных часов - 144 (72 часа - 1 год обучения; 72 часа - 2 год обучения).В зависимости от индивидуальных возможностей и интересов детей, уровня усвоения знаний, материально-технического оснащения и др., количество учебных часов, отведенное на изучение той или иной темы по каждому из разделов программы, может варьироваться с сохранением общего количества часов на учебный год.

**Ожидаемые результаты и способы их проверки. Формы подведения итогов.**

Программа направлена на формирование интереса и первоначальных знаний, умений и навыков игры в шахматы, их развитие в процессе практической деятельности.Основными умениями к концу обучения по данной программе должны стать:

* грамотное разыгрывание шахматной партии от начала до конца;
* умение играть с часами;
* умение играть несколько партий подряд в режиме турнира.

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

Для проверки усвоения знаний, умений и навыков в конце каждого раздела программы предусмотрены тесты и упражнения для закрепления знаний, а также контрольные занятия по итогам обучения в полугодии, году.

Программа содержит подробный перечень тем и вопросов, которые необходимо освоить детям за период обучения, а также организационно-методические указания педагогам по проведению занятий.

Содержание программы предусматривает изучение правил игры, простейших схем достижения матовых ситуаций и практическую отработку полученных умений и навыков.

Она составлена таким образом, чтобы педагоги, имеющие самое общее представление о шахматах, смогли быстро пополнить свои знания о шахматах как предмете, после чего могли бы начать его преподавание в детском саду или школе.

**Система оценки результативности программы.**

В системе дополнительного образования довольно трудно подобрать критерии, по которым можно оценить работу педагога и качество обучения детей, особенно дошкольников, при обучении игре в шахматы. Авторы программы, оценив все возможные варианты оценивания программ, существующие в дополнительном образовании, пришли к выводу, что наиболее правильным и логичным будет оценивание результативности по рейтинговой системе шахматной федерации, адаптированной к возрасту учащихся по данной программе, которая учитывает специфические требования, умения и навыки этого направления.

Уровни контроля усвоения материала: первый (вводный), второй (по итогам первого полугодия), третий (итоговый в конце учебного года).

|  |  |
| --- | --- |
| ***% усвоения материала*** | ***Количество набранных очков*** ***(рейтинг учащегося)*** |
| 75-100 | 400 |
| 50-75 | 300 |
| Менее 50 | 200 |

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| **1.** | **Место занятия, оборудование и инвентарь Личная и общественная гигиена. Режим дня и питание** | **1** |  | **1** |
| **2.** | **История шахматной культуры** | **2** |  | **2** |
| **3.** | **Ходы фигур. Правила игры** | **20** | **22** | **42** |
| 3.1 | Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали. | 2 |   | 2 |
| 3.2 | Изучение шахматной нотации | 1 |   | 1 |
| 3.3 | Знакомство с шахматными фигурами | 1 |   | 1 |
| 3.4 | Начальное положение шахматных фигур | 1 |   | 1 |
| 3.5 | Пешки - душа шахматной партии | 1 | 1 | 2 |
| 3.6 | Виды пешек | 1 | 1 | 2 |
| 3.7 | Ладья. Ходы и взятия ладьей | 1 | 2 | 3 |
| 3.8 | Ладья против ладьи. Ладья против пешек |   | 2 | 2 |
| 3.9 | Слон. Ходы и взятия слоном | 1 | 1 | 2 |
| 3.10 | Слон против слона, ладьи. Слон против пешек |   | 2 | 2 |
| 3.11 | Ферзь. Ходы и взятия ферзем | 1 | 1 | 2 |
| 3.12 | Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек |   | 2 | 2 |
| 3.13 | Конь. Ходы и взятия конем | 1 | 2 | 3 |
| 3.14 | Конь против фигур и пешек |   | 2 | 2 |
| 3.15 | Ценность фигур. Выгодно - невыгодно |   | 2 | 2 |
| 3.16 | Король Ходы и взятия королем | 1 | 2 | 3 |
| 3.17 | Король против фигур и пешек |   | 2 | 2 |
| 3.18 | Тесты и упражнения для закрепления знаний |   | 2 | 2 |
| **4** | **Цель шахматной партии** | **4** | **10** | **14** |
| 4.1 | Нападение на короля – шах. Три способа защиты от шаха | 2 | 3 | 5 |
| 4.2 | Вскрытый шах и двойной шах  | 1 | 3 | 4 |
| 4.3 | Мат как цель игры в шахматы | 1 | 4 | 5 |
| 4.4 | Тесты и упражнения для закрепления знаний |   | 2 | 2 |
| **5** | **Игра из начального положения** |  | **9** | **9** |
| **6** | **Контрольное занятие по итогам полугодия (года)** |  | **2** | **2** |
|  | **Итого** | **27** | **45** | **72** |

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. **Введение в программу обучения. Цель и задачи курса**. (1 час)

Знакомство с группой. Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ.

1. **История шахматной культуры**(2 часа)

*Задачи:* познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития.

1. **Ходы фигур. Правила игры**. (42 часа)

Материал раздела позволяет детям в увлекательной игровой сказочной форме познакомиться с шахматными фигурами и их свойствами.

* 1. ***Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.*** (2 часа)

*Задачи:*продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонтали», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.

* 1. ***Изучение шахматной нотации***(1 час)

*Задачи:*повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

* 1. ***Знакомство с шахматными фигурами*** (1 час)

*Задачи:*повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связан­ные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познако­мить детей с белыми и черными шахматными фигурами.

* 1. ***Начальное положение шахматных фигур***(1 час)

*Задачи:*познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.

* 1. ***Пешки - душа шахматной партии***(2 часа)

*Задачи:*повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой».

*Практика:*закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

* 1. ***Виды пешек.*** (2 часа)

*Задачи:*повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

*Практика:*закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

* 1. ***Ладья. Ходы и взятия ладьей***(3 часа)

*Задачи:*повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Ладья против ладьи. Ладья против пешек***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Слон. Ходы и взятия слоном***(2 час)

*Задачи:*повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Слон против слона, ладьи. Слон против пешек***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Ферзь. Ходы и взятия ферзем***(2 часа)

*Задачи:*повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Конь. Ходы и взятия конем***(3 часа)

*Задачи:*повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Конь против фигур и пешек***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Ценность фигур. Выгодно – невыгодно***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.

* 1. ***Король Ходы и взятия королем***(3 часа)

*Задачи:*повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгодности или невыгодности размена. Познакомить детей с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Король против фигур и пешек***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:*повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры».

1. **Цель шахматной партии**(14 часов)

Материал раздела позволит детям в увлекательной игровой форме познакомиться узнать о цели шахматной партии.

* 1. ***Нападение на короля – шах.Три способа защиты от шаха***(5 часов)

*Задачи:*повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха.

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Вскрытый шах и двойной шах***(4 часа)

*Задачи:*повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Мат как цель игры в шахматы***(5 часов)

*Задачи:*повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».

*Практика:* закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии».

1. **Игра из начального положения** (9 часов)

*Практические занятия.*

*Задачи: проверить качество усвоения ЗУНов по итогам первого года обучения в процессе турнирных и тренировочных партий.*

1. **Контрольные занятия по итогам полугодия и года** (2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

# ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗУН1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

*К концу первого года обучения дети должны знать:*

* правила и цель игры;
* основные шахматные термины;
* ходы и взятие фигур;
* ценность фигур;
* три защиты от шаха;
* простейшие способы матования;
* первичные знания по началу партии;
* общие сведения из истории возникновения и развития шахматной культуры.

*К концу первого года обучения дети должны уметь:*

* читать шахматную нотацию;
* предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;
* правильно защищать короля от угроз;
* составлять простейший план действий в игре;
* ставить мат в один ход.

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| **1.** | **Место занятия, оборудование и инвентарь Личная и общественная гигиена. Режим дня и питание** | **1** | **-** | **1** |
| **2.** | **История шахматной культуры** | **2** | **-** | **2** |
| **3** | **Повторение** | **2** | **5** | **7** |
| 3.1 | Шахматная нотация  | 1 | 1 | **2** |
| 3.2 | Ходы, взятия и ценность фигур | 1 | 1 | **2** |
| 3.3 | Решение учебных задач по теме "Мат в один ход" |   | 3 | **3** |
| **4** | **Сложные ходы фигур** | **2** | **5** | **7** |
| 4.1 | Особый ход - рокировка | 1 | 1 | **2** |
| 4.2 | Ничья. Пат. Вечный шах | 1 | 2 | **3** |
| 4.3 | Тесты и упражнения для закрепления знаний |   | 2 | **2** |
| **5** | **Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю** | **3** | **12** | **15** |
| 5.1 | Мат в один ход: более сложные случаи. | -  | 2 | **2** |
| 5.2 | Линейный мат. Мат в 2 хода | 1 | 2 | **3** |
| 5.3 | Мат королём и ферзём. | 1 | 2 | **3** |
| 5.4 | Спертый мат | 1 | 2 | **3** |
| 5.5 | Тесты и упражнения для закрепления знаний |   | 4 | **4** |
| **6** | **Защита и нападение на фигуры** | **2** | **10** | **12** |
| 6.1 | Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры | 1 | 4 | **5** |
| 6.2 | Связка | 1 | 4 | **5** |
| 6.3 | Тесты и упражнения для закрепления знаний |   | 2 | **2** |
| **7** | **Основные правила игры в дебюте** | **4** | **12** | **16** |
| 7.1 | Детский мат и защита от него | 1 | 2 | **3** |
| 7.2 | О диагоналях, по которым атакуется король | 1 | 2 | **3** |
| 7.3 | Перевес в развитии | 1 | 3 | **4** |
| 7.4 | О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат | 1 | 3 | **4** |
| 7.5 | Тесты и упражнения для закрепления знаний | **-** | **2** | **2** |
| **8** | **Игра из начального положения.** | **-** | **10** | **10** |
| **9** | **Контрольное занятие по итогам полугодия (года)** | **-** | **2** | **2** |
|  | **Итого** | **16** | **56** | **72** |

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. **Введение в программу обучения. Цель и задачи курса**. (1 час)

Рефлексивная беседа о шахматах. Цели и задачи занятий в новом учебном году. Обзор основных разделов программы. Повторение правил поведения на занятиях, правил ТБ и ППБ.

1. **История шахматной культуры**(2 часа)

*Задачи:* познакомить детей с вариантами возникновения шахмат и углубить знания об основных этапах их развития.

1. **Повторение**(7 часов)

Данный раздел включает в себя обобщение и повторение основного материала первого года обучения.

* 1. ***Шахматная нотация***(1 час)

*Задачи:*повторить понятие «шахматная нотация»; закрепить умение определять «адрес» каждого поля. Повторить понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Ходы, взятия и ценность фигур***(2 часа)

*Задачи:*повторить ходы и взятия фигур, а также определение их ценности.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Решение учебных задач по теме "Мат в один ход"***(3 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи: отработать через решение практических задач умение ставить мат в один ход.*

1. **Сложные ходы фигур**(7 часов)

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.

* 1. ***Особый ход – рокировка***(2 часа)

*Задачи:*повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Ничья. Пат. Вечный шах***(3 часа)

*Задачи:*повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».

1. **Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.**(15 часов)

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям всё, что они должны знать о мате.

* 1. ***Мат в один ход: более сложные случаи.*** (2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Линейный мат. Мат в 2 хода***(3 часа)

*Задачи:*повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяс­нить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

* 1. ***Мат королём и ферзём.*** (3 часа)

*Задачи:*повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Спертый мат***(3 часа)

*Задачи:* ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(4 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю».

1. **Защита и нападение на фигуры**(12 часов)

Материал раздела дает возможность педагогу рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».

* 1. ***Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры*** (5 часов)

*Задачи:*повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Связка***(5 часов)

*Задачи:*повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».

1. **Основные правила игры в дебюте**(16 часов)

Материал раздела дает возможность педагогу в доступной форме объяснить детям суть понятия «дебют».

* 1. ***Детский мат и защита от него***(3 часа)

*Задачи:*повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***О диагоналях, по которым атакуется король***(3 часа)

*Задачи:*Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Перевес в развитии***(4 часа)

*Задачи:*повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат***(4 часа)

*Задачи:*продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.

*Практика:* закрепить знания с помощью дидактических упражнений

* 1. ***Тесты и упражнения для закрепления знаний***(2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».

1. **Игра из начального положения.**(10 часов)

*Практические занятия.*

*Задачи: проверить весь спектр ЗУНов, полученных за 2 года обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий.*

1. **Контрольные занятия по итогам полугодия и года** (2 часа)

*Практические занятия.*

*Задачи:* определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

# ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗУН2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

*К концу второго года обучения дети должны знать:*

* простейшие тактические удары (двойной удар, связка);
* в каких случаях партия заканчивается вничью;
* «детский мат», «дурацкий мат»;
* основные правила игры в дебюте.

*К концу второго года обучения дети должны уметь:*

* правильно делать рокировку;
* ставить «вилки» и связки;
* ставить мат королю противника различными фигурами (ферзем, двумя ладьями);
* ставить мат в один ход;
* защищаться от «детского мата»;
* атаковать слабый пункт f7 (f2);
* видеть и наносить простейшие тактические удары;
* решать 1-2- ходовые задачи;
* от начала до конца грамотно разыгрывать шахматную партию.

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.

Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников и младших школьников.

*Отличительной особенностью* обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы по данной программе является:

- применение разнообразных дидактических заданий и игр;

- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;

- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур в течение первого года обучения;

- выявление особенностей усвоения материала первого года обучения в процессе игры всеми фигурами (Игра из начального положения);

- аккуратное использование шахматной нотации (первый год), обучение которой проходит через использование на занятиях дидактической сказки, которая более доступна для детей 5-6 лет, чем сухая констатация цифр и букв незнакомого пока языка;

- детальное рассмотрение более трудных для восприятия, но необходимых для игры тем в течение второго года обучения;

- увеличение количества часов практической игры на втором году обучения с целью отработки практических навыков.

Игровая деятельность детей влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у ребят развиваются произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают. Игровой опыт позволяет стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра в шахматы организует чувства ребенка, его нравственные качества. Под шахматной игрой в данном возрасте подразумевается рационально построенный процесс обучения шахматным азам (в формах, доступных для детей каждой возрастной группы). Обучение игре в шахматы – не самоцель, использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать потенциал, заложенный в древней игре.

Чтобы обучение было развивающим, оно должно включать самостоятельную работу ребенка. Все дидактические игры и задания моделируют в доступном для детей 5–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Рекомендуем такую *последовательность выполнения дидактических заданий*:

• разрешите дошкольнику двигать фигурами и водить пальцем по шахматной доске. Но при этом пусть обязательно говорит, что и зачем он делает. Передвигать шахматные фигуры молча позвольте только тогда, когда малыш научится рассуждать вслух, вслух излагать свой план действий;

• если задача не решается, подскажите ребенку. Подсказка должна следовать после безуспешных попыток решить задачу, а не перед ней;

• если дошкольник все же не может решить то или иное задание, покажите решение, и пусть он его повторит.

  Для повышения интереса детей к шахматным занятиям следует организовывать для учащихся демонстрацию мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов.

На занятиях широко используются методы: беседа, разбор и анализ шахматных ситуаций, соревнование, конкурс решения позиций и др.

Каждый из этих методов может создать наиболее благоприятные условия для эффективности педагогического процесса, если он будет удовлетворять следующим *методическим требованиям:*

- содействовать лучшему разрешению намеченных перед занятием конкретных учебно-воспитательных задач;

1. отвечать особенностям изучаемых заданий (их содержанию, характеру и степени усвоения);
2. соответствовать возрасту, полу и умственному развитию ребёнка;
3. предусматривать наиболее целесообразные для данного случая возможности управления группой;

- соответствовать условиям материальной оснащенности и обстановки проведения занятия.

*Методы, используемые на занятиях:*

- игровые;

- репродуктивные;

- частично-поисковые;

- словесно-логические.

Наиболее часто используется на занятиях фронтальная работа, работа в парах сменного состава, выполнение индивидуальных заданий.

*Фронтальная работа* проводится педагогом на этапе объяснения нового материала и опроса всей группы.

*Работа в парах сменного состава* осуществляется на этапе практической работы – отработки нового учебного материала, разыгрывания партий. Многие дидактические игры и задания проводятся в парах сменного состава. При этом следует особое внимание уделить на подбор партнеров: силы у противников должны быть примерно равны. Каждый учащийся должен время от времени переживать ситуацию успеха, чтобы не потерять веру в свои силы и собственно интерес к шахматной игре.

*Выполнение индивидуальных заданий* предусматривает самостоятельную работу с заданиями, предложенными педагогом. В младшем возрасте выполнение индивидуальных заданий помогает ознакомиться и получить реальную оценку подготовленности учащихся в том или ином дебюте, в той или иной части партии, склонности к тому или иному виду ведения игры.

*Основные формы занятий*: беседа и игра.

*Формы итоговых занятий по каждому разделу*: тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний.

*Формы подведения итогов*: по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом (тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний).

*Техническое оснащение занятий*:

Учитывая возрастные и психофизиологические особенности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть яркой, доступной по содержанию, разнообразной.

В качестве обязательных учебных принадлежностей необходим следующий набор: демонстрационная шахматная доска, наборы шахмат, карандаши простые, листы бумаги или блокноты.

С целью формирования элементарной ИКТ-культуры ребёнка и повышения интереса к занятиям предполагается использование мультимедийного оборудования, ПК.

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. – М.: ООО «Дайв», 2009. - 256 с.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство.- М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1972.
3. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель.- М.: Издательство «Советская Россия», 1970.
4. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. – М.: ООО «Дайв», 2009. - 96 с.
5. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.2. – М.: ООО «Дайв», 2009. - 96 с.
6. Барташников А.А. Игры шахматного королевства.- Киев, «Аверс», 2000.
7. Березин В. Азы шахмат. -М.: Издательство «Russianchesshouse», 2010.
8. Блох М.В. Учебник шахмат. – М.: «Ассоциация учителей физики», 1997.
9. Весела Инна, Веселы Иржи. Шахматный букварь.- М.: Издательство «Просвещение», 1983.
10. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. М: Физкультура и спорт, 1986. - 288с.
11. Зайкина В.Л. «Каисик в Шахматном королевстве». Сборник дидактических сказок для обучения детей 5-7 лет игре в шахматы.– Норильск, МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы» района Талнах, 2010. – 25с.
12. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы.- М.: Издательство «Детская литература», 1980.
13. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2002. - 538 с.
14. Калинин М.Г.Энциклопедия Миттельшпиля II. Типовые планы и методы игры в популярных дебютах. – М.: ООО «Дайв», 2003.
15. Калинин М.Г.Энциклопедия Миттельшпиля III. Типовые планы и методы игры в популярных дебютах. – М.: ООО «Дайв», 2004.
16. Карпов А. Учитесь шахматам.- М.: Издательство «Эгмонт Россия Лтд»,1997.
17. Касаткина В. Шахматная тетрадь. М.: ООО «Дайв», 2009.
18. Петрушина Н.М. Эндшпиль. 10 уроков для самых маленьких. – Ростов-на-Дону, «Феникс», 2003.
19. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. – Ростов-на-Дону, «Феникс», 2007.
20. Подгаец О. Прогулки по белым и чёрным полям. – Ростов-на-Дону, «Феникс», 2006.
21. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. – Норильск, МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы» района Талнах, 2010. – 57с.
22. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны. – Обнинск: «Духовное возрождение, 2007.
23. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране. – М.: «Поматур», 2000.
24. Сучков В. Шахматная азбука.- Минск: «Полымя»,1994.
25. Шахматы с Гарри Каспаровым. Шахматный симулятор. 2004 JamdatMobileInc.

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

1. Большое шахматное путешествие. Компьютерная обучающая программа.- М.: ООО «АРК-СИСТЕМ», 2005.
2. Большое шахматное путешествие-2. Компьютерная обучающая программа.- М.: ООО «АРК-СИСТЕМ», 2006.
3. Зайкина В.Л. «Каисик в Шахматном королевстве». Сборник дидактических сказок для обучения детей 5-7 лет игре в шахматы.– Норильск, МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы» района Талнах, 2010. – 25с.
4. Касаткина В. Шахматная тетрадь. М.: ООО «Дайв», 2009.
5. Магические шахматы. Логические компьютерные игры.- SuperempireInteractiveInc.,2003.
6. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. – Норильск, МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы» района Талнах, 2010. – 57с.
7. Шахматная тактика. Задачник по тактике для начинающих шахматистов. Компьютерная программа.- М.: ЗАО «ИнформСистемы», 2000-2002.
8. Шахматные этюды. Задачник для практиков. Компьютерная программа. – М.: «ИнформСистемы», 2003.

# Приложение 1

**КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ**

**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.

**Анализ шахматной партии** — 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.

**Белые поля** – светлые клетки шахматной доски.

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

**Вертикальная линия**, или **вертикаль**, — это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая идет от одного противника к другому и обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «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 «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

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

**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.

**Горизонтальная линия**, или **горизонталь**, – это любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит от каждого партнера 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.

**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).

**Двухходовка**— шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

**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).

**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.

**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.

**Игра** — шахматный поединок, шахматная партия.

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

**Комбинация** — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, поста­новки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пеш­ки, фигуры (или нескольких).

**Каисса** — греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество** — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

**Открытаялиния** — 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.

**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.

**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: al, е5, с8 и т. п.

**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.

**Рокировка** — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается 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 быстрейшей 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.

**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.

**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.

**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 ранга, все­возможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

**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.

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

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

**Фианкетирование**— выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

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

**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.

**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.

**Чемпион мира** — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

**Черные поля** – темные клетки шахматной доски.

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

**Штурм** — решительная шахматная атака.

# Приложение 2

# Дидактические сказки к программе обучения шахматам детей 5-7 лет

# «В гостях у Каиссы»

**КАИСИК В ШАХМАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ**

(автор - Зайкина В.Л.)

*Часть первая. Карта Шахматного королевства*

Далеко-далеко отсюда, в Шахматном королевстве жил маленький гномик Каисик. Однажды летом он приехал погостить к бабушке и тёте, которые жили в сказочном лесу. Каисик очень любил этот лес и часто путешествовал по его многочисленным дорожкам, каждый раз узнавая что-то новое.

Как-то утром бабушка послала его собирать грибы да наказала, чтобы на болота не ходил. «Интересно, а почему нельзя на болота?» - подумал гномик. Долго бродил он по лесу, пока не встретил одиноко стоящего Мудрого гриба.

- Извините, а Вы не знаете, почему нельзя ходить на болота? – спросил Каисик .

- Как же, знаю, - ответил гриб. – Болота в Шахматном королевстве – самое страшное и неудобное место, там только мухоморы и живут.

- А где они находятся? – полюбопытствовал гномик.

- А вот посмотри сюда, - и гриб достал откуда-то карту Шахматного королевства (*педагог показывает детям демонстрационную шахматную доску*). – Видишь, наше королевство квадратное, состоит оно из 64 полей, половина из них – белые, другая половина – чёрные. А по четырём его углам на двух белых и двух чёрных полях и находятся те болота. Запомнил?

- Да.

- Ты лучше грибы иди собирать к горе, там их много!

- А где эта гора?

-Ты её быстро найдёшь. Посмотри на карту. В самом центре королевства стоит она, возвышаясь над окрестностями и занимая так много места, что даже на карте не смогла поместиться на одном поле, а заняла целых четыре: два белых и два чёрных (*педагог показывает детям центр доски, состоящий из четырёх полей*). Иди туда, там ты узнаешь и увидишь много нового. Добрый путь!

Каисик помахал Мудрому грибу рукой и побежал к горе. Действительно, она оказалась очень высокой, а у её подножия росло так много разных грибов, что гномику пришлось бежать домой за второй корзинкой.

*Часть вторая. Три сестрицы*

Была середина лета. Каисик мечтательно сидел на скамеечке возле своего домика и разглядывал дорожку, которая убегала прямо в тёмный загадочный лес.

- А почему одна дорожка белая, а другая - чёрная? – поинтересовался гномик у входившей в дом бабушки.

- Об этом тебе лучше расспросить у мамы твоих подружек - близняшек. Это их хозяйство. Сходи к ним в гости да узнай обо всём.

Каисик был очень любопытен, поэтому быстро оделся и побежал к Горизонтальке, Вертикальке и Диагональке. Но их дома, как всегда в эту пору, не оказалось, зато из одного из трёх домиков доносился запах пирожков и пение хозяйки.

- Здравствуйте!

- Заходи-заходи! – сказала мама тройняшек, вынося на улицу самовар и пирожки. – Очень рада тебя видеть. С чем пожаловал?

- Хочу знать, почему в королевстве все дорожки и тропинки разные.

- Расскажу-расскажу, садись.

И она начала свой рассказ:

- Когда родились мои дочки, я позвала твою тётю, шахматную фею Каиссу им в крёстные. Она подарила девочкам очень дорогие подарки: (*педагог показывает на демонстрационной доске все линии, которые называет*) Горизонтальке – 8 горизонтальных дорожек (горизонталей), Вертикальке – 8 вертикальных дорожек (вертикалей), а Диагональке досталось аж 26 дорожек (диагоналей). В горизонталях и вертикалях чередуются белые и чёрные поля и все дорожки эти одинаковые по длине, а у Диагональки все дорожки по длине разные и одноцветные: либо белые, либо чёрные. Вот теперь и бегают по своим дорожкам: где листья надо собрать, где ямку засыпать. Хитра твоя тётя – с детства помощниц себе выбрала.

- Да ещё каких! Спасибо Вам, до свидания!– воскликнул Каисик и побежал по чёрной диагонали домой: «Ведь бабушка будет волноваться!»

*Часть третья.Вот эта улица, вот этот дом!*

Однажды утром Каисик проснулся от страшного стука в окно: на улице шёл проливной дождь, в комнате было темно и страшно. Малыш побежал к бабушке и воскликнул:

- Что случилось? У нас в лесу никогда не было таких дождей!

- Успокойся, - сказала бабушка. – Ты просто ещё очень мал, и это твой первый в жизни ливень. Только вот после такого дождя жди какой-нибудь беды! Ну да ладно, одевайся, завтракай и иди гулять со своими друзьями. Сейчас выглянет солнышко.

Каисик так и сделал. Вышел из дома, пошёл по белой диагонали, свернул направо, потом налево и понял, что заблудился: «Не может быть, я знаю в этом лесу каждый уголочек!»

- Бабушка, бабушка, я не смог найти ни одного домика, а ведь раньше это было так просто!

- Значит, всё-таки дождь сделал своё волшебное дело: смыл все надписи на домиках и сделал их одинаковыми.

- Что же теперь делать? – расстроился гномик.

- Не горюй. Сейчас мы достанем карту королевства, найдём на ней домики девочек и вспомним их адреса.

- Бабушка, а какие адреса в нашем лесу? Я никогда не обращал на них внимания.

- Сейчас я научу тебя читать адреса Шахматного королевства. Видишь, на карте кроме полей есть ещё буквы и цифры. Так вот, буквы – это «названия» улиц, а «цифры» - номера домов. Улицы располагаются вертикально, а номера домов – горизонтально (*педагог обращает внимание детей на то, что буквы иностранные; заучивает их с детьми наизусть.Затем прикрепляет магнитами к доске три домика на любые поля, устанавливает картинки с мухоморами в угловые поля, а дети вместе с Каисиком называют их адреса*). Давай попробуем прочитать адреса, по которым живут девочки: Горизонталька (например, С3), Вертикалька (Е8), Диагональка (А5). А теперь попробуй сам прочитать адреса наших болот.

-А1, А8, H1, H8. Ох, это нелегко, но очень интересно, - сказал задумчиво Каисик .

- Вот и хорошо, теперь ты можешь, идя по карте, восстановить все адреса, которые смыл дождь.

- Так я побежал, бабуля! У меня столько дел! – воскликнул гномик, схватил карту и пустился в путь.

*Часть четвёртая.Волшебный ларец*

Каисик гулял у подножия горы. На краю полянки под деревом сидел Мудрый гриб и читал какую-то очень толстую книгу, а в кустах стоял большой ларец. Каисик подошёл к грибу и поинтересовался содержимым сундука.

- Осторожно, он заколдован! – воскликнул гриб.

- Давай его откроем и посмотрим, что там. Ключ у тебя? - спросил Каисик .

- Рад бы, да не получается, и ключа у него нет. Твоя тетя Каисса дала мне эту книгу, чтобы я смог найти заклинание, которое откроет сундук. Я с самого утра его ищу.

- Давай искать вместе, - предложил малыш.

Гриб углубился в чтение, а Каисик не мог найти себе места: сначала он ходил вокруг ларца, потом присел на пенёк, а когда прошло уже немало времени, лёг рядом с грибом и задремал.

- Кажется, нашёл, - сказал наш мудрец и что-то прошептал над ларцом на неизвестном языке.

Проснувшийся Каисик подошёл ближе и стал внимательно наблюдать за происходящим.

Вдруг с неба на ларец упал столб света, тот раскрылся, и из него стали быстро вылетать какие-то люди, звери и что-то ещё.

- Стойте, стойте, подождите! – закричал гномик. – Вы кто?

- Мы белый король и Ферзь, а это наши кони и слоны. О, Мудрый гриб, мы благодарны тебе за освобождение. Этот вчерашний ливень оказался настолько силён, что заковал всех нас в этом ларце. Спасибо и тебе, маленький гномик, за твоё терпение, передавай привет своей тёте, нашей покровительнице, и приходи к нам в гости.

- А где вы живёте?

- Мы живём на горе в белом замке. Он всегда для тебя открыт, - сказала Ферзь, и все вдруг исчезли.

- Скорее, скорее, бежим в белый замок! – Каисик тянул гриба за рукав.

- Я уже там бывал и хочу тебя предупредить, что тот, кто входит туда, должен принести с собой шахматную доску и выполнять все указания их величеств. Ты готов учиться?

- Учиться? Я лучше посоветуюсь с бабушкой и тётей. До встречи!

*Часть пятая. Два дворца*

Как вы помните, дорогие ребята, Каисик побежал советоваться с бабушкой и тётей: стоит ли ему учиться играть в шахматы? Каисса была от этой идеи просто в восторге. Она достала из своего сундука любимую шахматную доску, проверила что-то внутри и аккуратно положила её на стол перед племянником: «Вот твоя шахматная доска, а в ней фигуры. Беги скорее на гору. Тебя там уже ждут!»

Каисик схватил доску и скрылся за дверью. Он выбрал самую хорошую дорожку и оказался возле горы уже через несколько минут.

- Стой, кто идёт?- услышал наш герой.

- Это я, Каисик, - дрожащим от страха голосом ответил он.

- Цель визита? – спросил строго тот же голос.

- Иду во дворец учиться играть в шахматы.

- А в какой дворец? – спросили уже два голоса, и из-за ворот вышли два стражника: белый и чёрный.

- А разве их много?

- На нашей горе стоят два дворца. В одном живёт белый король со своей свитой, в другом – чёрный. Тебе к которому?

- К белому,- неуверенно ответил Каисик и подумал: «Тётя могла бы и предупредить. Как стыдно!»

- Проходи,- сказал белый стражник и распахнул ворота.

Оказалось, что к двум дворцам ведёт одна дорога. Пройдя по ней, гномик очутился на красивой площади, заполненной людьми в белых и чёрных одеждах. В конюшнях стояли белые и чёрные лошади. Рядом с ними отдыхали белые и чёрные боевые слоны.

- Вот это да! – прошептал Каисик.

- Это ещё что!- сказала непонятно откуда появившаяся Каисса.- Вот скоро будет построение, и ты удостоишься чести наблюдать прекрасное зрелище – армии двух королей, готовых к пирам и сражениям! А пока открывай свою доску и выкладывай на этот столик все фигуры. (*Педагог раздаёт детям доски*). Доска должна лежать перед тобой так, чтобы цифры на ней были по бокам от тебя, а буквы – перед тобой (*Педагог проверяет, правильно ли дети положили перед собой доски*). Белая армия на доске будет всегда строиться по 1 и 2 горизонтали, а армия чёрного короля – по 7 и 8 горизонтали. Запомни! (*Педагог показывает горизонтали белых и чёрных фигур на демонстрационной доске*).

Вдруг затрубили трубы, забили барабаны, и короли вышли из своих дворцов, за ними вынесли их троны.

- Стройтесь! – воскликнул Белый король.

- Стройтесь! – воскликнул Чёрный король.

И тут Каисик понял, что ему напоминала площадь: это была огромная шахматная доска.

Каисса позвала Мудрого гриба и приказала ему командовать построением. Гриб важно поднялся на крыльцо и стал чётко произносить считалочку:

- В болоте живёт Ладья (*педагог показывает детям две белых и две чёрных ладьи, ставит их на угловые поля «болота», дети расставляют фигуры на своих досках вслед за педагогом*), рядом с болотом пасутся Кони (*педагог показывает детям два белых и два чёрных коня, ставит ихрядом с ладьями*). Рядом с Конями отдыхают боевые Слоны (*педагог показывает детям два белых и два чёрных слона, ставит ихрядом с конями).* Ферзь любит трон своего цвета (*педагог ставит белого ферзя на белое поле рядом с белым слоном, чёрного ферзя – на чёрное поле рядом с чёрным с слоном*). Король сидит на троне рядом с Ферзём (*на оставшееся поле первой и восьмой горизонтали педагог ставит королей*). Армия пешек становится перед Королями и их свитой (*педагог выставляет белые пешки на вторую горизонталь, а чёрные – на седьмую горизонталь*).

- Готово! – воскликнула фея и посмотрела на доску Каисик а. – Молодец! Правильно расставил фигуры. Спасибо, Ваши Величества, что согласились показать моему мальчику свои армии.

- Всегда рады Вам услужить, прекрасная Каисса! Вольно! – воскликнули Короли, и армии снова разошлись во все стороны: коней завели в конюшни, ладьи уплыли на болота, слоны заснули возле чёрного и белого крыльца.

- Вот здорово, - сказал гномик. – Никогда не думал, что армии можно построить и на такой маленькой доске. Теперь я ещё больше хочу научиться играть в шахматы.

- А ты уже начал своё обучение, - сказал Мудрый гриб. – Теперь выучи считалочку и дома попробуй сам расставить все фигуры. (*Педагог повторяет с детьми считалочку, показывая на доске все фигуры и пешки.Те дети, у которых дома есть шахматы, получают задание расставить на доске правильно все фигуры*).

*Часть шестая. История плаксивой пешечки*

Однажды, бесцельно слоняясь по белым и чёрным лесным дорожкам, Каисик услышал плач, который доносился из ближайших кустов. «Кто бы это мог быть?» - подумал гномик. Подбежав к кустам и быстро раздвинув ветки, наш любопытный дружок увидел маленькую девочку, шмыгающую носиком и то и дело подносящую к розовым щёчкам белый платочек.

- Что с тобой? – поинтересовался Каисик. – Кто тебя обидел? (Ему показалось, что где-то он уже видел этот курносый носик, маленькие кудряшки на голове и простенькое белое платьице.)

- Я самая несчастная пешечка во всём Шахматном королевстве!

- Неужели тебя обидели твои сестрички?

- Нет. Я обиделась не на них. Я просто устала!

- Отчего же ты устала? – искренно удивился Каисик. Ему и в голову не могло прийти, чем должна заниматься девочка, чтобы плакать от усталости.

- Я знаю тебя, ты приходил в гости к нашему Королю. Твоя тётя – наша фея. А я служу Его Величеству и защищаю его вместе с сёстрами каждый день.

- Расскажи мне о себе и сестрицах, - попросил малыш.

- Если ты заметил, на построении нас было ровно восемь, а напротив нас стояли восемь чёрных пешек. Они тоже сёстры и тоже защищают своего Короля. У каждой из нас в руках по две сабельки. Это только кажется, что они маленькие и лёгкие. А ты вот возьми и помаши ими. – И пешечка протянула Каисику своё оружие.

Каисик взял сабельки, и его руки сразу опустились вниз.

- Вот-вот, и у каждой пешечки с непривычки так было, но долгие тренировки сделали своё дело, и мы превратились в настоящих солдатиков. А потом Их Величества издали Указ, в котором говорилось о том, как пешки должны вести себя на поле боя.

- А где его можно прочитать?

- Да я его наизусть знаю, - гордо сказала плаксивая пешечка, вытерла носик, подняла голову и стала торжественно читать наизусть: «Мы, Белый и Чёрный Короли, заботясь о своих пешках, впредь повелеваем каждой пешке ходить только вперёд, чтобы не поранить себя сабельками; из начального положения (*педагог показывает детям начальное положение пешек на демонстрационной доске*) каждой пешке разрешается один раз за всё сражение прыгнуть через поле. Но если пешка не желает прыгать через поле, то впредь ей запрещается это делать до конца сражения. Каждый последующий ход пешка делает вперёд, переходя с одного поля на следующее (*педагог показывает возможные ходы пешек*). Ходить и сражаться вправо, влево и назад запрещено!»

- А как же вы тогда сражаетесь? – перебил нетерпеливо её гномик.

- Ой, какой ты любопытный! Слушай: «В любом сражении каждая пешка может биться как правой рукой, так и левой. Делать она это должна по диагонали на одну клетку и занимать место взятой в плен фигуры или пешки противника» (*педагогпоказывает возможные взятия пешками различных фигур).*

- А ещё, - добавила пешечка, - как ты уже понял, мы почти всегда первыми идём в бой. Мы настоящие герои!

- Но ведь герои должны получать заслуженные награды? – спросил Каисик.- А что говорится об этом в Указе?

- А об этом ты спроси свою тётю, - уже весело сказала пешечка.- Поболтала с тобой, и усталость как рукой сняло. Хоть сейчас снова в бой! - и, шмыгнув носом, наша «героиня» скрылась за кустами.

Каисик так и не понял, чему обрадовалась пешечка: «Надо узнать о ней подробнее». И с этими мыслями он медленно побрёл домой.

*Часть седьмая.Чудеса да и только!*

Когда Каисик вошёл в дом, тётя сидела за шахматным столиком и сосредоточенно смотрела на фигуры.

- Знаешь, кого я сейчас встретил в лесу? – спросил тётю племянник.

- Кого же? – нехотя произнесла Каисса.

- Плаксивую пешечку. Она рассказала мне о себе и своих сёстрах, а потом зачитала Королевский указ о пешках. Только мне очень интересно, как Их Величества награждают своих пешек-героинь за подвиги?

- Как всегда эта хитрюля не сказала о самом интересном. Хорошо. Сейчас мы с тобой отправимся на поле боя и понаблюдаем за сражением.

- Но, тётя, как мне известно, сейчас в Шахматном королевстве нет войны. Вокруг тишина и покой.

Каисса показала рукой на свою шахматную доску, взмахнула небольшой зелёной веточкой, и в одно мгновение армии стали расти…

Наш герой вместе со всеми оказался на поле сражения, бой был в самом разгаре, пешки рвались вперёд. Шли на дно ладьи, гибли кони и слоны, и даже белая Ферзь была вынуждена сдаться в плен. Казалось, белые проиграли битву. Каисик зажмурился.

 - Смотри, смотри, - воскликнула Каисса. – Вон там твоя плаксивая подружка бежит в тыл врага! Давай, ещё шаг! Ещё!

 И в этот момент наша пешечка встала на место одного из чёрных коней. Все остановились. Каисса подняла ветвь перемирия и обратилась к Белому королю:

 - Ваше величество, я требую награды для маленького героя!

Все, стоящие вокруг, закричали:

 -Чуда, чуда, чуда!!!

 Белый король поднялся со своего трона и торжественно произнёс:

 - Согласно Королевскому указу пешка, дошедшая до начального расположения фигур противника, имеет право требовать награду. Король по своему желанию может превратить её в коня, ладью, слона или ферзя. Скажи нам, храбрая пешка, какую награду хочешь получить ты?

 - Я хотела бы стать ладьёй, но я не люблю болото. Я могла бы стать конём, но я не ем сено. Мне нравятся слоны, но они такие большие и неуклюжие. Но, Ваше Величество, на поле нет Её величества Ферзя, можно я займу её место? – сказала уже серьёзно, опустив голову, пешка.

 - Да здравствует Её Величество Ферзь! – воскликнул Белый король и все повторили его слова гулким эхом.

 В этот момент пешка на *поле превращения* стала белым Ферзём (*педагог рассматривает возможности превращения пешки в фигуру на демонстрационной доске*).

 - Достаточно, - сказала Каисса, - мы увидели и услышали всё, что хотели. Спасибо всем. Бой окончен. Веселитесь.

 Фея снова взмахнула веточкой, и перед Каисиком опять появилась на шахматном столике доска, но на ней вместо пешки действительно стояла ферзь.

 - Не перестаю удивляться чудесам, происходящим вокруг меня, - сказал гномик и пошёл спать.

# Приложение 3

# ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

**Группа**: первый год обучения.

**Тип занятия**: усвоение новых знаний.

**Тема**: «История шахматной культуры».

**Цель**:знакомство детей с шахматами; рассказ педагога о месте игры в мировой культуре.

**Задачи:**

1. Познакомить детей с легендой возникновения шахмат.
2. Развивать логику, внимание, мышление, память учащихся, расширять кругозор.
3. Воспитывать интерес к шахматной игре, усидчивость.

**Материально-техническое оснащение**: демонстрационная доска, комплекты шахмат, иллюстративный материал, портреты великих шахматистов.

**План занятия**

1. Организационный этап занятия.

2. Подготовка учащихся к активному усвоению материала на основном этапе занятия.

3. Основной этап занятия – сообщение и первичное закрепление знаний, умений и навыков.

3.1. Сообщение нового материала.

3.2. Физ. минутка.

3.3. Первичное закрепление знаний учащихся.

4. Подведение итогов занятия.

**Содержание занятия**

**Шахматы - популярная, древняя и мудрая игра. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат.**

Современные ученые до сих пор не смогли выяснить, когда и где появились шахматы. Споры все не умолкают! Немало приверженцев у версии о внеземном происхождении игры: мол, ее завезли высокоразвитые пришельцы для того, чтобы наши далекие предки быстрее развивали свой интеллект. Любители эзотерики утверждают, что шахматы достались нам от атлантов. Третьи убеждены, что шахматы придумал герой Троянской войны Паламед; не случайно именем этого легендарного персо­нажа был назван первый в мире шахматный журнал, который издавал в 30-х годах X1X века великий французский шахматист Лабурдонне. Но боль­шинство историков придерживаются ортодоксальной теории, которую из­ложим подробнее.

Итак, считается, что прообразом шахмат послужила игра чатуранга, ко­торая появилась на северо-западе Индии в начале V1 века нашей эры. Но в современные шахматы играют двое, а в чатурангу играли четверо («чату­ранга» так и переводится - «четыре армии»). К тому же для определения хода использовались игральные кости.

Примерно через сто лет после изобретения чатуранги о ней узнали арабские купцы и завезли приглянувшуюся им забаву к себе на родину. Арабы изменили правила, оставив двух игроков вместо четырех и поме­няв некоторые ходы фигур. В новой игре, получившей название шат­рандж, роль слепого случая сводилась к минимуму, поскольку арабы уб­рали из игры кости. Побеждал же наиболее расчетливый и дальновид­ный.

На Руси шатрандж появился где-то в V111-1X вв., задолго до ее крещения. Игра пришла к нам через Персию со среднеазиатским названием «шах­мат» («король умер»); позднее славяне переделали это слово в «шахма­ты». Примерно в то же время при завоевании Испании арабами шатрандж проник в Западную Европу и очень быстро завоевал признание в Португа­лии, Италии, Франции и других странах. Правда, в шатрандже события раз­ворачивались по-восточному медленно, неторопливо, и европейцы для при­дания игре большего динамизма стали постепенно менять ходы фигур, при­думали рокировку. Например, у арабов ферзь (визирь) был самой слабой фигурой, а в современных шахматах он превосходит по силе ладью и слона вместе взятых.

В X1 веке шатрандж был уже известен во всех европейских странах и стал любимым развлечением королей и придворных. Европейские мастера продолжили преобразование правил и, в конце концов, превратили шат­рандж в современные шахматы. Хотя последние изменения правил игры про­изошли буквально два-три века назад.

Итак, родина шахмат - это Индия. Шахматы необычайно популярны в этой восточной стране, а индийский гроссмейстер Виши Ананд уже почти 20 лет входит в число сильнейших шахматистов мира. В последние 10-20 лет шахматы, особенно женские получили мощный импульс в Китае. Как видите, наша игра пользуется заслуженным уважением в двух самых боль­ших по численности населения странах мира! В Советском Союзе шахма­ты были поистине народной игрой; в послевоенные годы все чемпионы мира, кроме Роберта Фишера, представляли нашу страну. Это Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спас­ский, Анатолий Карпов и Гарри Каспаров. Выходцы из стран бывшего Со­юза по-прежнему остаются на первых ролях, хотя серьезную конкурен­цию им составляют тот же Ананд, болгарин Веселии Топалов, юный норве­жец МагнусКарлсен, Петер Леко и ЮдитПолгар (Венгрия). Великолеп­ная Юдит - сильнейшая шахматистка в истории, она на равных борется с лучшими мужчинами; подобное невозможно даже представить ни в тенни­се, ни в баскетболе с волейболом, да и, пожалуй, ни в каком другом виде спорта. Из россиян в мировую шахматную элиту входят Владимир Крамник, Александр Морозевич, Петр Свидлер, Александр Грищук, Дмитрий Яковенко, Евгений Алексеев (*педагог показывает портреты знаменитых шахматистов).*

Шахматами увлекались многие знаменитые писатели, поэты, ученые, актеры, спортсмены, политики - монархи и демократы, бизнесмены, в том числе и наши олигархи. Среди поклонников шахмат - Александр Пуш­кин и Лев Толстой, Иван Тургенев и Владимир Набоков, певица Мадонна, актер Арнольд Шварценеггер, боксеры братья Кличко. Любили шахматы Наполеон и шведский король Карл X11, Петр 1 и Екатерина 11, а Иван Гроз­ный, по преданию, окончил свой земной путь за шахматной доской.

Шахматы встречаются во многих литературных произведениях. Пред­ложите детям вспомнить и назвать какие-нибудь книжки и фильмы с шахматными эпизодами («Алиса в Зазеркалье», «Незнайка в Солнеч­ном городе», «Старик Хоттабыч», «Двенадцать стульев», в «Трех муш­кетерах» Людовик X111 играет в шахматы с кардиналом Ришелье и т.д.).

Прочитайте вслух отрывок из книги «Гарри Поттер и Философский камень» о том, как Гарри и его друг Рон весело проводили свободное вре­мя, придумывая всевозможные игры.

*Еще они играли в волшебные шахматы, которым Рон начал обучать Гарри. Это были практически те же самые шахматы, в которые играли маглы. Разница заключалась лишь в том, что фигурки были живые, и иг­рок ощущал себя полководцем, направляющим свои войска на противника. Шахматы Рона были очень старыми и потрепанными временем. Как и все его вещи, они когда-то принадлежали кому-то из его родственников, в данном случае дедушке. Однако тот факт, что фигурки были древними, вовсе не мешал ему хорошо играть. Рон так отлично их изучил, что у него никогда не было проблем с тем, чтобы заставить их выполнить то, что он хочет. Гарри играл фигурками, которые ему одолжил СимусФинниган, и они очень плохо его слушались, абсолютно не доверяя временному хозяи­ну. К тому же Гарри был не слишком хорошим игроком, и фигурки посто­янно давали ему советы, сбивая его с толку: «Не посылай меня туда, раз­ве ты не видишь вражеского коня? Лучше пошли вон того, его потеря не будет иметь никакого значения».*

Напомните, что только благодаря умению играть в шахматы Гарри удалось пройти через волшебную комнату (представляющую собой шах­матную доску с живыми фигурами), за которой находился Философс­кий камень.

Итак, шахматы - игра очень популярная, увлекательная и древняя.

Вот одна из классических легенд о возникновении шахмат.

*«Давным-давно, полторы тысячи лет тому назад Индией правил мо­лодой и легкомысленный раджа Баграм. Он был очень вспыльчив, самоуве­рен, не желал прислушиваться к советам своих помощников и в результа­те постоянно воевал со своими соседями. Он знал только один язык - язык силы, хотя гораздо лучше дружить с чужими странами, а не ссориться с ними. Баграм почти довел Индию до разорения, ведь вооруженные конфликты уносили жизни тысяч и тысяч подданных - бывших крестьян, ко­торым пришлось надеть военную форму и отправиться на поле брани. Как следствие, другие поля - те, на которых растет зерно - пустели и зарастали сорняками. На великую страну опускался призрак голода...*

*Придворные мудрецы ломали голову над тем, как образумить юного раджу и отучить его нападать на соседей из-за всяких пустяков. И, на­конец, придумали... игрушечную войну, то есть шахматы. Изобрел их хит­роумный Назирь, сын Дагеров. В шахматы играют двое, и у каждой из сторон есть пехота, конница и даже могучие индийские слоны - все точ­но так же, как в настоящей армии Баграма. Перед началом сражения обе армии равны, поэтому в шахматах побеждает не тот, кто поставит под ружье больше крестьян, а тот, кто дальновиднее, хитрее, изворотливее. Шахматист должен быть не только бесстрашным и решительным, но и хладнокровным, терпеливым, обладать гибким мышлением.*

*Шахматы очень понравились Баграму. Он велел всем своим подданным научиться этой игре и вел с ними бесконечные сражения. Также раджа захотел отблагодарить Назиря за его изобретение и спросил мудреца, какую бы он хотел получить награду. Назирь смиренно поклонился и от­ветил:*

1. *О, великий Баграм! Вели положить на первую клетку шахматной доски одно пшеничное зернышко...*
2. *Это и есть то вознаграждение, которое ты хочешь получить? -удивился раджа.*
3. *На вторую клетку пусть твои слуги положат два зернышка, на тре­тью - четыре, на четвертую - еще в два раза больше, то есть восемь зернышек. И на каждую последующую клетку пусть кладут в два раза больше зерен, чем на предыдущую.*
4. *Вот так ты, оказывается, ценишь мою щедрость! - возмутился Баграм. - Ну хорошо, ты получишь свой мешок пшеницы!*

*Но Назирь почтительно попросил раджу не спешить с выводом и все аккуратно посчитать. А когда придворные математики сосчитали нуж­ное количество зерен, то не смогли скрыть своего изумления. Оказалось, чтобы расплатиться с мудрецом, нужно 18 446 744 073 709 551 615 зе­рен пшеницы. Вот как звучит это число: 18 квинтильонов 446 квадрильо­нов 744 триллиона 73миллиарда 709миллионов 551 тысяча 615! Это го­раздо больше, чем песчинок в пустыне Сахаре - самой большой пустыне на нашей планете. Этого зерна хватило бы на то, чтобы 8 раз засеять всю землю (всю-всю, даже ту ее часть, что находится под водой или по­крыта ледниками )и8 раз собрать урожай.*

*Узнав это число, раджа был потрясен и проникся еще большим уваже­нием к шахматам и Назирю. Баграм очень изменился, стал гораздо более сдержанным в своих оценках, помирился с соседями и стал развивать в своей стране земледелие и ремесла. На землю Индии пришли мир и благо­денствие».*

**Подведение итогов занятия**

а). Обобщающая беседа:

- Что такое шахматы?

- Где родина шахмат?

- Кого из знаменитых шахматистов вы запомнили?

-Какую историю о шахматах вы сегодня сможете рассказать дома?

б). Рекомендованное домашнее задание: для развития фантазии пусть ребята придумают свою собствен­ную сказочную историю о происхождении шахмат и изобразят вол­шебных персонажей на бумаге.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

Группа: Первый год обучения.

Тип занятия: Усвоение новых знаний.

Тема занятия: Ценность фигур. Выгодно - невыгодно.

Цель занятия: знакомство с относительной ценностью фигур; обучение самостоятельному определению целесообразности размена фигур во время партии

Задачи:

1. Ознакомить с содержанием понятий: «Нападение», «Защита», «Размен».
2. Систематизировать знания о шахматной нотации.
3. Развивать логику, внимание, мышление, память учащихся, расширять кругозор.
4. Воспитывать интерес к шахматной игре, усидчивость.

Оборудование и инструменты: демонстрационная доска, комплекты шахмат.

Дидактический материал: учебная литература, карточки с заданиями для решения.

**План занятия**

1. Организационный этап занятия.

2. Подготовка учащихся к активному усвоению материала на основном этапе занятия.

3. Основной этап занятия – сообщение и первичное закрепление знаний, умений и навыков.

3.1. Сообщение нового материала.

3.2. Физ. минутка

3.3 Первичное закрепление знаний учащихся

4. Подведение итогов занятия

**Содержание занятия**

В шахматах единицей «веса», или мерой стоимости фигуры принято счи­тать пешку. Условно считается, что конь и слон стоят по три пешки, ладья -пять пешек, ферзь - 10 пешек. Осталась еще одна, пока что неизученная детьми фигура - король (о ней речь пойдет на следующем уроке). Король -особая фигура, ее стоимость в пешках не измеряется. Дело в том, что коро­ля нельзя разменять ни на какие фигуры и пешки, цель шахматной партии -пленить неприятельского короля.

В наши дни с самых юных лет ребята начинают понимать, что каждая вещь имеет свою цену. Шахматные фигуры - не исключение; каж­дая из них стоит по-разному Вот только короля нельзя отдать и ни на что обменять, он являет собой некую абсолютную ценность, без которой игра невозможна.

**Дидактическое задание «Больше, меньше или равно?»**





























**Дидактическое задание «Что выгоднее побить?»**





















1





















2





















3

1 Выгоднее побить коня, чем пешку, потому что размен пешки на коня – 1.ed cd - это все равно, что выигрыш двух пешек.

2 Конь и слон - фигуры одинаковой ценности. Пешке выгоднее побить незащищенную фигуру, то есть слона.

3 Слон стоит 3 пешки, а ладья - 5. Выгоднее разменять пешку на ла­дью, сыграв 1.fe К:е4, поскольку этот размен принесет белым выигрыш в 4 пешки.





















4

4. Конечно, надо бить ферзя - 1.dc be, это принесет белым выигрыш в 9 пешек, тогда как ладья стоит только 5 пешек.

5.1.К:с5.

6.1.К:с3. Слон (стоимостью в 3 пешки) незащищен, тогда как размен на f6 - 1.K:f6 C:f6 - принесет белым выигрыш только в две пешки (ладья стоит 5 пешек, конь - 3).





















5





















6





















7





















8





















9

7. Размен коня (3) на ферзя (10) дает белым «прибыль» в 7 пешек (10-3=7), тогда как незащищенная ладья стоит только 5 пешек. Поэтому иг­раем 1.K:f5.

8. Из тех же соображений играем 1.К:е3.

9. Слон незащищен (в отличие от коня), его и забираем: 1.C:g7.





















10





















11





















12





















13





















14





















15

10. Если у одного из соперников ладья против коня или слона, то говорят, что у него лишнее качество. Лишнее качество оценивается в 2 пешки (ла­дья стоит 5, а слон и конь - по 3), поэтому выгоднее забрать целую фигуру, чем качество. Значит, играем в этой позиции 1.C:h2.

11. 1.С:е6 К:е6 - белые выигрывают 7 пешек.

12. 1.C:f3.

13. 1.Л:h5 - слон защищает коня, но его самого никто не защищает.

14. 1.Л:а5.

15. 1.Л:е6 de - белые выигрывают 5 пешек.





















16





















17





















18

19





































20

16. 1.Л:g5. Равноценно 1.Л.:d1, так как в обоих случаях белые выигрыва­ет 5 пешек.

17. 1.Ф:d1.

18. 1.Ф:f4

19. 1.Ф:е2.

20. 1.Ф:d4. Все остальные фигуры черных защищены, тогда как слона d4 можно забрать совершенно безнаказанно.

Разберем начало одной партии:

 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6. Белые атаковали пешку e4, черные ее защитили. На 3.K:e5 ответят 3….K:e5 (напомню, что три точки после номера хода означают ход черных). Кому эта операция выгодна? Разумеется, черным. Они взяли бы коня по дешевой цене – всего за одну пешку, хотя конь в три раза дороже. 3.Cb5 a6. Белым вновь приходится решать задачу: брать коня слоном или не брать? Слон и конь, как мы уже знаем, имеют одинаковую ценность. Поэтому материальные соображения в этом случае роли не играют. Предположим, что белые все же решили взять коня: 4.C:c6 dc. Произошел размен - из игры выбыли две равноценные фигуры. Материальное равенство не нарушилось. Но теперь без защиты осталась пенка e5. Попробуем этим воспользоваться. 5.K:e5. Белые выиграли пешку, то есть получили материальный перевес. Но надолго ли? 5….Фd4. Ферзь одновременно напал на коня е5 и пешку е4. Кого спасать в первую очередь? Конечно, коня, он ценнее пешки. 6.Kf3 Ф:е4. Черные отыграли пешку и материальное равновесие восстановлено. 7.Фе2 Ф:е2 8.Кр:е2. Снова произошел размен – с доски исчезли ферзи. Силы сторон по-прежнему равны. Можно дальше спокойно продолжать игру. Следует, однако, помнить, что не всякий размен выгоден его зачинщику. Взвешивая разменную операцию, необходимо каждый раз учитывать все особенности позиции. Вот пример невыгодного размена, которым грешат многие новички.

1.е4 е5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Ce7 4.Kс3 Kf6 5.Kg5.

Белые слоном и конем напали на пешку f7 и хотят ее побить. Черные защищают пешку ладьей.

5….Лf8 6.K:f7 Л:f7 7.С:f7 Кр:f7. Казалось бы, белых не за что порицать. Они отдали слона и коня за ладью и пешку. Как мы знаем, этого мало, да и легкие фигуры (кони и слоны) вначале партии важнее, чем ладьи. Отсюда вывод: подобные размены в такой партии белым невыгодны.

***Закрепление материала***

Ответьте на вопросы:

1. Сколько «стоят» легкие фигуры (конь, слон)?
2. Сколько «стоят» тяжелые фигуры (ладья, ферзь)?
3. Сколько «стоит» король?.

***Подведение итогов занятия***

а) выводы по занятию;

б) рекомендованное домашнее задание:

Позиция №4 Белые:Крg1, Фe2, Лa1, Лd1, Cb3, Cg5, Kc3, Kf3, пп.a3, b2, e3, f2, g2, h2; Черные:Крe8, Фb8, Лa8, Лh8, Cb7, Cd6, Kd7, Kf6, пп.a6, b5, e6, f7, g7, h7.

У кого материальный перевес? Запишите выгодные и невыгодные размены за белых и черных.

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ**

*Группа:*первый год обучения.

*Тип занятия:*закрепление знаний, умений и навыков.

*Тема занятия:* тесты и задания для закрепления и контроля знаний по теме «Ходы фигур. Правила игры».

***Цель занятия:***закрепление и оценивание знаний, умений и навыков учащихся.

***Задачи:***

1. Продолжить отрабатывать умения и навыки учащихся по дебюту, эндшпилю и правилам игры.
2. Учить детей запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности.
3. Развивать память, внимание, логическое мышление.
4. Воспитывать самостоятельность, самодисциплину и самоконтроль.

*Оборудование и инструменты:* демонстрационная доска, комплекты шахмат.

*Дидактический материал:* учебная литература, карточки с заданиями для решения.

План занятия:

1. Организационный этап занятия:
	1. Организация начала занятия.
	2. Сообщение темы занятия и цели.
2. Подготовка к учебно-практической деятельности на основном этапе:
	1. Беседа с целью актуализации знаний, умений и навыков учащихся по дебюту, эндшпилю и правилам игры.
3. Основной этап занятия (закрепление знаний, умений и навыков учащихся):
	1. Фронтальная работа с учащимися.
4. Завершающий этап:
	1. Подведение итогов. Анализ работы учащихся.

**Содержание занятия**

Решение задач

Во всех заданиях необходимо указать, как ходит и бьет указанная фигура. Показать ходы за белых и за черных.

**Какое взятие ладьей возможно?**

**1**












**2**












**3**












**4**












**Какое взятие ладьей возможно?**

**5**












**6**












**Какое взятие слоном возможно?**

**7**












**8**












**9**












**10**












**Какое взятие слоном возможно?**

**11**












**12**












**Какое взятие ферзем возможно?**

**13**












**15**












**14**












**16**












**Какое взятие ферзем возможно?**

**17**












**18**












**Какое взятие конем возможно?**

**19**












**20**












**21**












**22**












**Какое взятие конем возможно?**

**23**












**24**












**Какое взятие пешкой возможно?**

**25**












**26**












**27**












**Какое взятие королем возможно?**

**28**












**29**












**30**












**Подведение итогов занятия:**

а) выводы по занятию;

б) рекомендованное домашнее задание: полученные сегодня знания, закрепите практической игрой дома.