

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Заринская средняя общеобразовательная школа»

Принята на  
педагогическом Совете  
28.08.2025 г., протокол №1

Утверждаю:  
директор МОУ «Заринская СОШ»  
И.Н. Кондратьева  
Приказ № 212-од от 01.09.2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-гуманитарной направленности  
Центра образования цифрового и гуманитарного  
профилей «Точка роста»

«Волшебный мир шахмат»

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 1 год (72 часа)

Автор-составитель:  
Дмитриева Зоя Александровна,  
педагог дополнительного образования

п. Заря, 2025 г.

## **Пояснительная записка**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Несмотря на то, что шахматы – одна из древнейших игр, но в тоже время и самая современная игра, привлекающая все большее число поклонников во всем мире.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Нормативно-правовая база:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ;
- Приказом Минобрнауки России от 28.12.2010г. № 2106 «Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников»;
- Санитарно-эпидемиологическими правилами обучения в общеобразовательных учреждениях», для общеобразовательных учреждений, работающих по базисному учебному плану 2004 года»;
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14, зарегистрированного в Минюсте РФ 20.08.2014 г., регистрационный номер 33660);
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». Единым квалификационным справочником должностей руководителей, специалистов и служащих, утверждённый приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от « 26 »августа 2010 г. №761н»;

- Локальные нормативно-правовые акты МОУ «Заринская СОШ».

**Актуальность** создания подобной программы обусловлена тем, что в дошкольном учреждении на первый план выдвигается развивающая функция обучения, и, следовательно, необходимо совершенствовать методы, приемы и средства познавательного развития детей, использовать те, которые в значительной степени способствуют становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

1. Познавательную. Играя в шахматы, ребенок учится мыслить, логически рассуждать, сравнивать, просчитывать свои действия, а также предвидеть реакцию соперника. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.

2. Воспитательную. Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.

Таким образом, шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Переходя от взрослых к детям, удивительная игра может стать средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

**Цели программы** – знакомство детей с игрой «шахматы»; формирование первичных умений игры в шахматы

**Задачи программы:**

- Вызвать интерес воспитанников к игре в шахматы;
- Познакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями;
- Познакомить с шахматным полем, основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр);
- Познакомить с начальной расстановкой фигур на шахматном поле;

- Дать представления и формировать игровые умения приемов игры в шахматы (правила ходов и взятие фигур);
- Учить детей играть шахматными фигурами не нарушая правил;
- Формировать умения строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, ничья).

Программа «Волшебный мир шахмат» предназначена для детей в возрасте 5-7 лет. Данная программа составлена в соответствии с возрастными особенностями воспитанников и рассчитана на проведение 2 часа в неделю, 72 часа в год. Продолжительность занятий в объединениях дополнительного образования для обучающихся дошкольного возраста составляет от 25 до 30 минут.

Списочный состав объединения дополнительного образования составляет от 6 до 20 человек.

Программа рассчитана на сетевое взаимодействие структурного подразделения МОУ «Заринская СОШ» Центр гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста» и дошкольных образовательных организаций.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы дополнительного образования:**

- Дети знают шахматные фигуры, их названия и игровые возможности.
- Дети знакомы с шахматным полем и основными понятиями.
- Дети знакомы с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.
- У детей сформированы игровые умения приемов игры в шахматы.
- Дети умеют играть в шахматы не нарушая правил.
- У дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- Дети умеют строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии.

### ***Основные формы и средства обучения:***

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

### Учебно-тематическое планирование:

| №<br>п/п | Наименование тем                                           | Всего,<br>час. | В том числе |                              |
|----------|------------------------------------------------------------|----------------|-------------|------------------------------|
|          |                                                            |                | лекции      | практи-<br>ческие<br>занятия |
| 1        | Тема 1. История шахмат                                     | 1              | 1           |                              |
| 2        | Тема 2. В Стране Шахматных Чудес.                          | 2              | 1           | 1                            |
| 3        | Тема 3. Волшебная шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. | 2              | 1           | 1                            |
| 4        | Тема 4. Волшебная шахматная доска. Диагональ. Центр доски. | 2              | 1           | 1                            |
| 5        | Тема 5. Начальное положение                                | 3              | 1           | 1                            |
| 6        | Тема 6. Знаки - символы                                    | 3              | 1           | 1                            |
| 7        | Тема 7. Шахматная нотация: адреса фигур.                   | 3              | 1           | 1                            |
| 8        | Тема 8. Ладья                                              | 3              | 1           | 1                            |
| 9        | Тема 9. Слон                                               | 3              | 1           | 1                            |
| 10       | Тема 10. Ладья и слон.                                     | 2              | 1           | 1                            |
| 11       | Тема 11. Ферзь                                             | 3              | 1           | 2                            |
| 12       | Тема 12. Ферзь против ладьи и слона                        | 3              | 1           | 2                            |
| 13       | Тема 13. «Путешествие в Шахматное королевство»             | 2              |             | 2                            |
| 14       | Тема 14. Король и ферзь.                                   | 3              | 1           | 2                            |
| 15       | Тема 15. Конь                                              | 3              | 1           | 2                            |
| 16       | Тема 16. Конь – продолжение                                | 3              | 1           | 2                            |
| 17       | Тема 17. Конь против ферзя, ладьи, слона.                  | 3              | 1           | 2                            |
| 18       | Тема 18. Пешка.                                            | 3              | 1           | 2                            |
| 19       | Тема 19. Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона            | 3              | 1           | 2                            |
| 20       | Тема 20. Король                                            | 3              | 1           | 2                            |
| 21       | Тема 21. Король против других фигур                        | 3              | 1           | 2                            |
| 22       | Тема 22.Шах                                                | 3              |             | 2                            |
| 23       | Тема 23.Мат                                                | 2              |             | 2                            |
| 24       | Тема 24.Шах и мат.                                         | 2              |             | 2                            |
| 25       | Тема 25. Ничья. Пат                                        | 2              |             | 2                            |
| 26       | Тема 26. Рокировка                                         | 2              |             | 2                            |
| 27       | Тема 27. Начало шахматной партии (дебют).                  | 2              |             | 2                            |
| 28       | Тема 28. Шахматная партия                                  | 2              |             | 2                            |
| 29       | Тема 29. Шахматная партия – 2                              | 2              |             | 2                            |
| 30       | Тема 30. Шахматная партия – 3                              | 2              |             | 2                            |
| 31       | Тема 31. Праздник «Королевство шахмат»                     | 2              |             | 2                            |
| 32       | Тема 32. Итоговое занятие                                  | 1              |             | 1                            |
|          | <b>Итого:</b>                                              | <b>72</b>      | <b>20</b>   | <b>52</b>                    |

## Содержание программы

| Тема                                                               | Содержание работы                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 1<br>История шахмат                                           | Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Тема 2<br>В Стране Шахматных Чудес.                                | Вспомнить шахматные фигуры: белые и черные; ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. правила игры в шахматы. Просмотр мультфильма «Советы тетушки совы «Шахматы»                                                                                                                                                                                                                                      |
| Тема 3<br>Волшебная шахматная доска.<br>Горизонталь.<br>Вертикаль  | Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Игра «Нарисуй горизонталь» Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Игра «Исправь ошибку»                                                                                                                |
| Тема 4<br>Волшебная шахматная доска.<br>Диагональ.<br>Центр доски. | Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Игра «Раскрась диагональ». Центр доски. Количество полей в центре. Игра «Собери шахматную доску». Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску».                                                                                     |
| Тема 5<br>Начальное положение                                      | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч», «Расставь фигуры». Упражнять детей безошибочно расставлять фигуры начального положения. Д/и «Войско из коробки», «Соседи».                                                                            |
| Тема 6<br>Знаки - символы                                          | Объяснить детям, что шахматная доска помогает записывать шахматные позиции. Не будь этих записей, не смогли бы люди восстановить сыгранные партии. Запись шахматных партий называют шахматной нотацией. Познакомить детей со знаками – символами при записи партий.                                                                                                                                   |
| Тема 7<br>Шахматная нотация: адреса фигур.                         | Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)                                                                                                                                                                       |
| Тема 8<br>Ладья                                                    | Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».                                                                                                                                         |
| Тема 9<br>Слон                                                     | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».                                                         |
| Тема 10<br>Ладья и слон.                                           | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». |
| Тема 11                                                            | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь –                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ферзь                                            | тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь! Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».<br>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».                                                                                                                 |
| Тема 12<br>Ферзь против ладьи и слона            | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».                                                                                                 |
| Тема 13<br>«Путешествие в Шахматное королевство» | Рождественский турнир в новогодние каникулы                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Тема 14<br>Король и ферзь.                       | Ходы, взятия, удары, сила, понятие «шах».<br>Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)<br>Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).<br>Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).                                                             |
| Тема 15<br>Конь                                  | Ходы, взятие, сила, удары.<br>Нарисовать букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).<br>Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках.<br>Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на d8 и с a2 на h7). |
| Тема 16<br>Конь.                                 | Закрепление. Понятие «Вилка».<br>Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами.<br>Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.                                                                                                                                          |
| Тема 17<br>Конь против ферзя, ладьи, слона.      | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».<br>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».                                                                                                                           |
| Тема 18<br>Пешка.                                | Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе)<br>Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка)<br>Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь)<br>Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).                                                          |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 19<br>Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Тема 20<br>Король                                 | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Тема 21<br>Король против других фигур             | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки),                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Тема 22<br>Шах                                    | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»<br>Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Тема 23<br>Мат                                    | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».<br>Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».<br>Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Тема 24<br>Шах и мат.                             | Примеры. Способы защиты от шаха.<br>Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Вспомнить что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах».<br>Поведение короля при шахе: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Побить фигуру противника другой фигурой или королем.</li> <li>• Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)</li> <li>• Уйти из-под шаха на другое поле.</li> </ul> Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.). предложить спасти короля от этого «шаха».<br>Сделать вывод, что «мат» - это шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры.<br>«Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х», |
| Тема 25<br>Ничья. Пат                             | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Тема 26<br>Рокировка.                             | Закрепление понятий «шах» и «мат» ,<br>Дать понятие «рокировка». В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Тема 27                                           | Развитие фигур (8 - 10 ходов).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |



|                                          |                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Начало шахматной партии (дебют).         | Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 – 10 ходов).<br>Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить |
| Тема 28<br>Шахматная партия              | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»,                                |
| Тема 29<br>Шахматная партия              | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.                                                                |
| Тема 30<br>Шахматная партия              | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.                                                                                            |
| Тема 31<br>Праздник «Королевство шахмат» | Викторина                                                                                                                                                             |
| Тема 32<br>Итоговое                      | Шахматный турнир                                                                                                                                                      |

**Требования к знаниям и умениям, которые должны приобрести обучающиеся в процессе реализации программы доп.образования:**

- Шахматные термины
- Названия шахматных фигур
- Правила хода и взятия каждой фигуры
- Ориентироваться на шахматной доске
- Правильно помещать шахматную доску между партнёрами
- Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами
- Правильно расставляют фигуры перед игрой
- Различать горизонталь, вертикаль, диагональ
- Рокировать
- Объявлять шах
- Ставить мат
- Решать элементарные задачи на мат в один ход

**Формы учета знаний и умений, система контролирующих  
материалов для оценки планируемых результатов освоения  
программы доп.образования:**

Исполнение представленной программы анализируется два раза в год в соответствии с педагогическим мониторингом.

Отчет об исполнении заслушивается один раз в год на итоговом педагогическом совете Центра «Точка роста», родительском собрании.

**Критерии уровней развития детей:**

**Высокий:** ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

**Средний:** ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

**Низкий:** ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

## Мониторинг подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

## Количественный анализ результатов мониторинга:

[illegible]



### Список использованной литературы:

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. [Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.](#)
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. [Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.](#)
10. [Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.](#)
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. [Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.](#)
13. [Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.](#)
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

15. Веселых Инна, Веселых Иржи. Шахматный букварь.– М: Просвещение 1983.

16. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, .1984.

17. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.– М.: Детская литература, 1980.

## Дидактические игры

(для подгруппы детей)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.** Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. Также можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

### Цель:

- ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур;
- уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету;
- ставить рядом одинаковые фигуры;
- вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур;
- желание играть в них.

| №   | Дата | Игра.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  |      | <b>«Кто быстрее?».</b> 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.                                                                                                                                                                                                                                  |
| 2.  |      | <b>«На стуле».</b> 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.                                                                                                                                                                |
| 3.  |      | <b>«Над головой».</b> Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4.  |      | <b>«Ряд».</b> Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.                                                                                                                                                                                                                                              |
| 5.  |      | <b>«Белые и чёрные».</b> 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.            |
| 6.  |      | <b>«Что общего?»</b> Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 7.  |      | <b>«Большая и маленькая».</b> 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.                                                                                                                                                                                                                |
| 8.  |      | <b>«Запретная фигура».</b> 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.                         |
| 9.  |      | <b>«Волшебный мешочек»</b> 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. |
| 10. |      | <b>«Шахматный теремок».</b> Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|     |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |  | фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.                                                                                                                                                                                                                                 |
| 11. |  | <b>«Шахматный колобок».</b> 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. |
| 12. |  | <b>«Шахматная репка».</b> 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.                                                                                                                                      |

### ***Пальчиковая гимнастика:***

|                                 |                                            |
|---------------------------------|--------------------------------------------|
| Раз, два, три, четыре, пять!    | (сжимаем – разжимаем кулаки)               |
| Вышли пешки погулять!           | (пальчики шагают по столу)                 |
| Король на месте, по привычке,   | (сжатые кулаки на столе)                   |
| А куда ему спешить?             | (разводят руки, пожимают плечами)          |
| Прыгнет конь! Подковы звяк!     | (ладони вперёд и хлопок)                   |
| Необычен каждый шаг!            | (указательный палец)                       |
| А ладья упряма,                 | (раскрытые ладони скользят по столу)       |
| Ходит только прямо!             | вперёд)                                    |
| Все фигуры встали стеной,       | (выпрямленные ладони перед собой на столе) |
| Им начинать этот сказочный бой. |                                            |

### **Дидактические игры**

(для индивидуальных занятий)

### **Цель:**

- ребёнок должен запомнить, как называется каждая из фигур;
- уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету;
- ставить рядом одинаковые фигуры;
- вызвать интерес к рассматриванию шахматных фигур;
- желание играть в них.

| № | Игра                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Ф.И.ребёнка | Дата |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------|
| 1 | <b>«Волшебный мешочек».</b> 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. |             |      |
| 2 | <b>«Шахматный теремок».</b> Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.                                                                                                                                       |             |      |
| 3 | <b>«Шахматный колобок».</b> 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |  |
| 4  | « <b>Шахматная репка</b> ». 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.                                                                                                                                                                        |  |  |
| 5  | « <b>Запретная фигура</b> ». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё. |  |  |
| 6  | « <b>Угадай-ка</b> ». 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.                                                                                                                                                                   |  |  |
| 7  | « <b>Пирамида</b> ». 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.                                                                                                                                                                                                           |  |  |
| 8  | « <b>Прятки</b> ». 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.                                                                                                                                                                                              |  |  |
| 9  | « <b>Догонялки</b> ». 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.                                                                               |  |  |
| 10 | « <b>Школа</b> ». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”                                                                                                                                                                                                                             |  |  |
| 11 | « <b>Убери такую же</b> ». 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.                                                                                                                                                                                               |  |  |
| 12 | « <b>Полна горница</b> ». 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. И так следующую фигуру.                                                                                                             |  |  |