

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ГОРОД НОЯБРЬСК
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Машенька»
муниципального образования город Ноябрьск

Рассмотрено
на заседании
педагогического совета
Протокол от 26.08.2020 №1
Председатель
педагогического совета



Согласованно
Заместитель заведующего
 И.В. Першина
25.08.2020

Утверждаю
заведующий МАДОУ «Машенька»
 С.Ф. Германова
31.08.2020



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
для детей старшей группы (5-6 лет)
образовательная область «Познавательное развитие»
«Шахматы»

1 период организованной образовательной деятельности в неделю
(всего 38 периодов организованной образовательной деятельности)

Составители:
воспитатели МАДОУ Машенька
Самигуллина Р.Р.
Ячменева Е.В.

2020 -2021 учебный год

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Требования к результатам усвоения образовательного компонента	4
3.	Тематический план	5
4.	Содержание программы	5
5.	Способы проверки усвоения элементов содержания компонента	7
6.	Перечень литературы и средства обучения	10
7.	Приложение	
7.1	Календарно-тематический план.....	12

1. Пояснительная записка

Рабочая программа по образовательной области «Познавательное развитие» непрерывной образовательной деятельности «Шахматы» предназначена для детей 5-6 лет, разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и основной образовательной программой дошкольного образования МАДОУ «Машенька»

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекса:

– Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.

– Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.

Цель программы: формирование устойчивого интереса к игре в шахматы.

Рабочая программа направлена на решение следующих задач:

– Знакомить с шахматной доской, белыми и черными полями. Объяснять чередование белых и черных полей на шахматной доске. Дать представление о том, что шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму.

– Читать дидактические сказки «Котятта-хвастунишки», «Приключения в шахматной стране», «Лена, Оля и Баба-Яга».

– Учить располагать доски между партнерами. Дать знания о горизонтальных линиях, количестве полей в горизонтали, количестве горизонталей на доске. Учить понятию вертикальная линия. Дать представление о количестве полей в вертикали, количестве вертикалей на доске, о чередовании черных и белых полей в горизонтали и вертикали.

– Знакомить с диагональю (количество полей в диагонали. большая белая и большая черная диагонали. короткие диагонали). Показать отличие диагонали от горизонтали и вертикали (дидактические задания и игры «Диагональ»).

– Дать понятие центра. Объяснить форму центра, количество полей в центре, расположение черных и белых полей в центре доски.

– Знакомить с фигурами (белые и черные фигуры, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король - дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая»).

– Познакомить со сравнительной силой шахматных фигур, ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9 - дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны»).

– Объяснить расстановку фигур перед шахматной партией. Учить правило: «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур - дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч».

– Учить место ладьи в начальном положении, ход ладьи, взятие - дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

– Учить место слона в начальном положении, ход слона, взятие. Изучить белопольные и чернопольные слоны, разноцветные и одноцветные слоны, легкая и тяжелая фигура - дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

– Учить термин «стоять под боем» - дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,

«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

– Учить место ферзя в начальном положении, ход ферзя, взятие - дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат», дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

– Учить место коня в начальном положении, ход коня, взятие - дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

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

Рабочая программа рассчитана на 36 периодов непрерывной образовательной деятельности в год (один раз в неделю), длительностью 20 минут.

Система заданий построена по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». На каждой теме прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Непрерывная образовательная деятельность строится по дидактическим принципам доступности, наглядности, с учетом воспитывающего характера обучения.

Принцип поступательности предусматривает изложение более сложного материала в течение всего года обучения.

2. Требования к результатам усвоения образовательного компонента

- знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боем - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь;
- ориентируется на шахматной доске;
- играет шахматной фигурой (ладья, слон, ферзь, конь) в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещает шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставляет фигуры перед игрой;
- различает горизонталь, вертикаль, диагональ.

3. Учебно-тематический план

Номер НОД	Содержание программы	Кол-во часов	В том числе практической деятельности
1. 2. 3.	1. «Шахматная доска» «Происхождение шахмат на земле» «Волшебная доска» «Шахматная доска»	3	3
4. 5.	2. «Шахматные фигуры» «Шахматные фигуры» «Шахматные фигуры»	2	2
6. 7. 8. 9. 10. 11.	3. «Начальная расстановка фигур» «Ладья» «Слон» «Ферзь» «Конь» «Пешка» «Король»	6	6
12-13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21-22. 23. 24. 25. 26.	4. «Ходы и взятие фигур» «Один в поле воин» «Игра на уничтожение» «Лабиринт» «Перехитри часовых» «Сними часовых» «Кротчайший путь» «Захват контрольного поля» «Защита контрольного поля» «Атака неприятельской фигуры» «Двойной удар», «Взятие, защита» «Выиграй фигуру» «Ограничение подвижности»	15	15
27-28. 29-30. 31-32. 33-34.	5. «Цель шахматной партии» «Шах или не шах» «Мат или не мат» «Первый шах» «Рокировка»	8	8
35. 36.	6. «Игра всеми фигурами из начального положения» «Два хода» «Турнир»	2	2
37-38	Шахматная партия	2	2
Итого			38

4. Содержание программы

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

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 5-6 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.

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

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

5. Способы проверки усвоения элементов содержания компонента

Показатели развития и критерии их оценки

1. Происхождение шахмат на земле:

А) Знает ли Родину шахмат;

Б) Имеет ли представление о знаменитых шахматистов;

2. Ориентировка на шахматной доске:

- А) Знает сколько всего клеток на шахматной доске;
 - Б) Имеет ли представление о линиях на доске, как они называются: вертикаль, диагональ, горизонталь, центр.
 - В) Имеет ли представление о полях на шахматной доске;
 - Г) Имеет ли представления на каких линиях расставляются белые и черные фигуры перед игрой;
3. Расстановка фигур на шахматной доске:
- А) Знает названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
 - Б) Имеет представление о позициях шахматных фигур на доске;
4. Ход каждой фигуры:
- А) Знает каким способом решается, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию;
 - Б) Знает правила хода и взятия каждой фигуры: ладья, слон, конь, ферзь, король;
 - В) Имеет ли представление чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур;

Методика проведения диагностики

1. Происхождение шахмат на земле:
 - А. Беседа;
 - Б. Рассматривание альбома;
2. Ориентировка на шахматной доске:
 - А. Беседа;
 - Б. Упражнение с шахматной доской;
 - В. Упражнение с шахматной доской;
 - Г. Дидактическая игра «Почта»;
3. Расстановка фигур на шахматной доске:
 - А. Дидактическая игра «Волшебный мешочек», «Секретная фигура»;
 - Б. Практические упражнения;
4. Ход каждой фигуры:
 - А. Практические упражнения;
 - Б. Практические упражнения;
 - В. Беседа;

Уровни диагностики

Высокий(2 балла): ребенок проявляет интерес к игре в шахматы, самостоятельно называет и узнает знаменитых шахматистов, ориентируется на шахматной доске, называет шахматные фигуры, владеет расстановкой шахматных фигур на доске, знает и владеет ходами шахматных фигур, применяет в игре способы взятия каждой фигуры, действий шах, мат, пат.

Средний(1 балл): ребенок проявляет интерес к игре в шахматы, частично называет знаменитых шахматистов, ориентируется на шахматной доске, с помощью взрослого называет шахматные фигуры и расставляет их на шахматной доске, затрудняется в технике ходов и взятия каждой шахматной фигуры.

Низкий(0 баллов): ребенок проявляет интерес к игре в шахматы, с помощью взрослого называет знаменитых шахматистов, слабо ориентируется на шахматной доске, с помощью взрослого называет некоторые шахматные фигуры и допускает ошибки в расстановке их на шахматной доске, затрудняется в технике ходов и взятия каждой шахматной фигуры.

**Показатели достижений по образовательной области «Познавательное развитие» непрерывной образовательной деятельности
«Шахматы» для детей старшей группы общеразвивающей направленности**

№ п/п	Фамилия ребенка	1			2				3			4				5			6	
		а	б	в	а	б	в	г	а	б	в	а	б	в	г	а	б	в	а	б
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				
6.																				
7.																				
8.																				
9.																				
10.																				
11.																				
12.																				
13.																				
14.																				
15.																				
16.																				
17.																				
18.																				
19.																				
20.																				
	Высокий(2 балла)																			
	Средний(1 балла)																			
	Низкий(0 баллов)																			

6. Перечень литературы и средства обучения

1. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны. В 2-х частях. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
3. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем. В 2-х частях. Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
4. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем. В 2-х частях. Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.

Средства обучения

- учебно-тематические планы
- методические указания и методическое обеспечение программы
- шахматная литература
- компьютер с программным обеспечением
- авторские методические пособия
- шахматная доска
- магнитные фигуры
- демонстрационная доска
- дидактические игры
- шахматное домино

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

- Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).
- Шахматная матрешка.
- Шахматные пирамидки.
- Разрезные шахматные картинки.
- Шахматное лото.
- Шахматное домино.
- Кубики с картинками шахматных фигур.
- Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).
- Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.
- Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Дидактические шахматные сказки

- Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» М.: «Просвещение», 1991
- Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- Сухин И. От сказки – к шахматам.
- Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

- Сухин И. Хвастуны в Паламеде.
- Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

- Аматауни П. Королевство Восемью Восемь.
- Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
- Добрыня, посол князя Владимира (былина).
- Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
- Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
- Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
- Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
- Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
- Остер Г. Полезная девчонка.
- Пермяк Е. Вечный Король.
- Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
- Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
- Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
- Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

- Берестов В. В шахматном павильоне.
- Берестов В. Игра.
- Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
- Ильин Е. Средневековая легенда.
- Квитко Л. Турнир.
- Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
- Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

- Бульчев К. Сто лет тому вперед.
- Велтистов Е. Победитель невозможного.
- Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
- Крапивин В. Тайна пирамид.
- Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
- Лагин Л. Старик Хоттабыч.
- Надь К. Заколдованная школа.
- Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
- Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
- Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
- Раскатов М. Пропавшая буква.
- Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
- Томин Ю. Шел по городу волшебник.
- Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
- Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

7. Календарно-тематический план

Планир.	Фактич.	№ НОД	Тема	Задачи	Содержание
		1.	«Происхождение шахмат на земле»	Знакомство с происхождением шахмат на земле и знаменитыми шахматистами.	<i>Чтение легенды «Мудрец» стр17</i>
		2.	«Волшебная доска»	Познакомить детей с миром шахмат и привить любовь к древней и мудрой игре.	<i>Чтение сказки «Волшебная доска» стр23</i>
		3.	«Шахматная доска»	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
		4.	«Шахматные фигуры»	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. "Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет". "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди

		5.	«Шахматные фигуры»	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	<p>пытаются угадать, какая фигура загадана. "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i> "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. "Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет". "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте</p>
--	--	----	--------------------	---	--

	6.	«Начальная расстановка фигур»	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.
	7.	«Ладья, слон»	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	<i>Рассказ сказки «Прямолинейная, бесхитростная фигура» стр45, «Вежливые слоны» стр53</i> <i>Дидактические задания и игры</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
	8. 9.	«Ферзь, конь»	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	<i>Рассказ сказки «Могучая фигура» стр61, «Прыг, скок и вбок» стр69</i> <i>Дидактические задания и игры</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
	10.	«Пешка, король»	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие.	<i>Рассказ сказки «Ни шагу назад!» стр35, «И король жаждет боя» стр79</i> <i>Дидактические игры и задания</i> "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против

			<p>Взятие на проходе. Превращение пешки. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</p>	<p>короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга". <i>Дидактические игры и задания</i> "Лабиринт", "Один в поле воин". "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".</p>
		«Ходы и взятие фигур»	<p>Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p>	<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми). "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p>
			<p>Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и</p>	<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p>

	17.		тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур
	18.		Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
	19.		Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
	20.		Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя
	21.		Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые,	<i>Дидактические игры и задания</i> "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

			королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	
		22.	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
		23.	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

	24.		Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i> "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i> "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>
	25.			
	26.			
	27.	«Цель шахматной партии»	Шах, пат, ничья, мат в один ход,	<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p>
	28.			<p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p>
	29.		Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p>
	30.			<p><i>Дидактические игры и задания</i> "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю</p>
	31.		Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	<p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p>

	32.			<i>Дидактические игры и задания</i> "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
	33.		Длинная и короткая рокировка и ее правила.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
	34.			<i>Дидактические игры и задания</i> "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
	35.	«Игра всеми фигурами из начального положения»	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	<i>Дидактические игры и задания</i> "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
	36.	«Игра всеми фигурами из начального положения»	Закрепление пройденного и программного материала.	Турнир
	37.	Шахматная партия	Закрепить умение детей расставлять фигуры в начальное положение. Расстановка фигур в начальное положение.	<i>Дидактические игры и задания</i> Ответь на вопросы из «Шахматной коробки». 1. Назвать по-шахматному адрес дома, где «живет» ферзь. 2. Сколько полей вместе контролирует ладья и слон и сколько один ферзь? 3. Как спастись от ферзя? 4. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами? 5. Развивать умственные способности детей.
	38.			