

Управление образования Администрации города Иванова
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 32»
г. Иваново, ул. ПОБЕДЫ, д. 61 т. (4932) – 93-17-32
эл. адрес: dou32@ivedu.ru
ИНН/КПП 3702315335 / 370201001

ПРИНЯТО:
на педагогическом совете
протокол № 2
от «25» 09 2023г.



УТВЕРЖДАЮ:
заведующий МБДОУ «Детский сад
общеразвивающего вида № 32»
заведующий Дубровина Е.В.
приказ № 71 от «25» 09 2023г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
шахматного кружка «Пешечка»

Иваново 2023г.

Пояснительная записка.

Данная программа предназначена для работы с детьми старших и подготовительных групп детского сада в течение года. За это время дети получают основы шахматных знаний, необходимые им для успешного ведения игры, узнают много интересного. В программе не ставится задача подготовка спортсменов. Прежде всего, она направлена на разностороннее развитие личности ребенка, расширение круга, навыков общения и полноценного самовыражения, раскрытие способностей детей. В ней даны сведения обо всех стадиях шахматной партии (дебют, середина игры и окончание), игровые приемы, знания по самостоятельному изучению шахмат, а также некоторые сведения исторического характера. Занятия проводятся по принципу кружковой работы. Объем занятий – два занятия в неделю с подгруппой. Программа рассчитана на проведение 64 занятий в год. В конце года желательно провести турнир. Преподаватель может варьировать занятия по разделам и темам программы, опираясь на свой опыт и учитывая подготовленность детей. Одним из важнейших условий, обеспечивающих успешность занятий детей, является помощь родителей (повторение дома изученного материала, выполнение домашних заданий, практические игры), бабушек, дедушек и знакомых, умеющих играть в шахматы. В случае, если в окружении детей никто не умеет играть в шахматы, можно посоветовать взрослым учиться вместе с детьми. Общее увлечение благоприятно скажется на отношениях в семье, еще более сблизит родителей с детьми.

Цели программы.

На первый план выдвигаются следующие цели:

1. Заложить основы гармоничного развития детей и расширить их представление об окружающем мире.
2. Приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат.
3. Стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

Задачи программы.

1. вызвать у детей интерес к шахматам.
2. обучить детей основным приемам игры в шахматы.
3. развивать образное, логическое и ассоциативное мышление.
4. обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие.
5. расширять кругозор ребенка.
6. формировать познавательную активность.
7. развивать способность к самооценке и самоконтролю.
8. учить планировать свою игру и работу.

Занятие 1,2 Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.

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.)

Занятие 3,4 Начальная позиция. «Адреса» фигур, правила хода; пешка (без правила превращения и взятия на проходе), ладья, слон, ферзь, король.

Игра: «Почтальоны разносят письма» по адресам, где буква - название улицы, а цифра - «номер дома»

Занятие 5,6 На занятие дети приходят с блокнотами в крупную клетку, где начерчен квадрат 8x8 см. И обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

Шахматная нотация: Игра «Кто быстрее?». Преподаватель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой (предварительно потренироваться дома печатать буквы). Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе).

Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматное поле: страну).

Занятие 7,8 Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.

Игра: «Огонь». (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою.)

Игра: «Соберем урожай», (Расставить на доске пешки-овощи и постараться счесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку. Можно провести на разных досках с элементом соревнования.)

Занятие 9,10 Король и ферзь. Ходы, взятия, удары, сила, первое понятие «шах».

Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)

Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).

обозначается знаком «+», мат - «X»,

Занятие 19,20 Рокировка. Закрепление понятий «шах» и «мат».

Сказать, что т.к. король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход, который называется 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.

Потренировать в выполнении рокировки без других фигур.

Правила, когда рокировку делать нельзя:

1. если король уже ходил.
 2. если ладья уже ходила.
 3. если между королем и ладьей есть другие фигуры.
 4. если королю шах.
 5. если после рокировки попадает под шах.
 6. если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой (битое поле).
- Показать все варианты.

Игра: «Кто первый ?» (из 2-3 предложенных позиций найти где мат).

Занятие 21,22 Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8 - 10 ходов).

Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 - 10 ходов).

Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить все легкие фигуры, сделать рокировку).

Занятие 23,24 Основные законы дебюта. Детский мат. Мат Легаля. Нападение на поле f7 и f2 .

Выполнить правила дебюта (занять центр, развить легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя вначале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). Показать варианты нападения на поле f7 - f2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат Легаля (конем).

Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии.

будем учиться ставить мат с помощью ферзя. Помнить, что такой мат получается в углу или на крайней вертикали или горизонтали, и что ферзь должен оттеснять короля, отставая от него на «ход коня». При этом в углу немного отступит, чтобы не получился «пат», пока свой король идет на помощь ферзю.

Показать варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.

Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).

Педагог следит, как дети усвоили материал занятия, и помогает затрудняющимся детям). За постановку мата дети получают одно очко, за пат - 0. Подсчитать очки и похвалить победителя.

Занятие 33,34 Мат ладьей. Понятие «оппозиция».

Сказать детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».

Объяснить, что оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом.

Упражнение в постановке королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.

Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля: заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

Занятие 35,36 Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.

(постараться выяснить усвоение материала каждым ребенком).

Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат.

Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1½ очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1½ очка за нерациональное решение; 0 очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

Занятие 37,38 Проверка домашнего задания по теме 18. Проигрывание лучших вариантов. Шахматные игры на объединение. Правило взятие

вскрытый шах»,

Занятие 43,44 Пешки против королей. Правило квадрата.

Расставить 2 позиции: король с пешкой против короля. Сказать, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция опытные шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поле превращения или король противника ее догонит (в результате- ничья).

Показать позицию, где пешка побеждает. Познакомить с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.

Упражнения на прохождение квадрата пешек (сторона квадрата - длина пути пешки до поля превращения). Выложить на доске фишками квадрат каждой пешки.

Показать позицию, где побеждает король. Попросить рассчитать в уме, кто побеждает, объяснить и проверить в игре.

Показать 2 случая исключения из правила: пешка победит, даже если король находится в квадрате, если:

1. пешка стоит на начальной позиции (горизонталь 2 или 7), т.к. она может пойти сразу на 2 поля.

2. если король в погоне за пешкой наткнется на препятствие - свою пешку. Потребуется лишний ход, чтобы обойти препятствие или убрать его (сделать ход этой пешкой)

соревнование на расчет вариантов в уме «кто быстрее всех считает».

За каждый правильный расчет - 1 очко.

Занятие 45,46 Пешечные окончания. Расчет вариантов.

Сказать, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель - добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь)

Показать пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Помочь сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.

Упражнение в парах. Рассчитать варианты при двух пешках, стоящих в начальной позиции на одинаковых вертикалях (c2, d2, и c7, d10).

Сделать вывод.

Игровое упражнение «Война пешею» - игра одними пешками с целью добраться до поля превращения. За каждую прошедшую пешку очко.

Занятие 47,48 Король с пешкой против короля. Правило «ключевых полей».

Сказать, что сегодня король будет сам помогать своей пешке

разыгрывания дебюта, кто применяет в игре связки, вилки, как научились действовать пешками, как играют в эндшпиль. На следующем занятии повторить с детьми приемы, которые дети усвоили плохо.

Занятие 53,54 Повторение приемов шахматной игры.

На основе наблюдения, проведенного за игрой детей на занятии NQ26 , проиграть плохо усвоенные детьми приемы шахматной игры.

Не шахматная игра на шахматной доске: «овца и волки» (1 белая пешка - овца, 4 черные - волки, стоят на черных клетках как шашки и ходят наискосок на клетку. Волки не могут ходить назад. Цель волков поймать овечку. Цель овцы - пройти сквозь цепь волков до 8й горизонтали).

Занятие 55,56 Проигрывание учебных партий. (можно взять из «шахматный букварь раскраска» - А. Кентлера).

Сказать детям, что, чтобы научиться хорошо играть в шахматы, нужно проиграть партии шахматистов, сыгранные ранее, используя запись партии (шахматную нотацию).

Проиграть несколько партий (варианты мата Легала, защиту Филидора, ферзевый гамбит, партию с красивой жертвой).

По ходу игры задавать детям вопросы: зачем был сделан ход? Как можно было исправить положение? Всегда ли хорошо польститься на жертву?

Сделать вывод, что во время игры надо быть внимательным, хорошо видеть все шахматное поле, уметь развивать фигуры, точно рассчитывать свою комбинацию и предвидеть комбинации противника, намечать план игры, рассчитывать все возможные способы достижения победы, не допуская ошибок.

Занятие 57,58 Решение задач на мат в два хода.

Разделить детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый - тот получает одно очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, спросить, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 - 5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.

Занятие 59,60 Мельница. Цугцванг.

Рассказать детям, что во время шахматной партии, встречается комбинация под названием «мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница.

Рекомендуемая литература для преподавателя в детском саду:

1. В. Костров, Д. Давлетов «Шахматы для детей и родителей» (СПб, 2001 г.), ч. 1.
2. А. Кентлер «Шахматный букварь - раскраска» (СПб, 1998 г. Изд. «Образование - культура»).
3. Г.М. Зенков «Первый шаг» (<<Пласт», 1993г., Кемеровская область).
4. И.Весела «Шахматный букварь» (Петрозаводск «Кругозор» 1994г.)
5. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы» (Москва «Просвещение» 1991г.)
6. В. Касаткина «Шахматная тетрадь»